

11. Ковалёва Н.А. Русское частное письмо XIX века. Коммуникация. Жанр. Речевая структура. М. : СпортАкадемПресс, 2001.
12. Котков С.И. Русская частная переписка как лингвистический источник // Вопр. языкознания. 1963. № 6. С. 107–116.
13. Морозов Б.Н. Частное письмо начала XVII века // История русского языка. Памятники XI–XVIII вв. М. : Наука, 1982. С. 287–291.
14. Панкратова Н.П. Из истории частной переписки на Руси // Изучение русского языка и источниковедение. М., 1969. С. 127–155.
15. Фесенко О.П. Комплексное исследование фразеологии дружеского эпистолярного дискурса первой трети XIX века : автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Томск, 2009.
12. Kotkov S.I. Russkaya chastnaya perepiska kak lingvisticheskiy istochnik // Vopr. yazykoznanija. 1963. № 6. S. 107–116.
13. Morozov B.N. Chastnoe pismo nachala XVII veka // Istorija russkogo yazyka. Pamyatniki XI–XVIII vv. M. : Nauka, 1982. S. 287–291.
14. Pankratova N.P. Iz istorii chastnoy perepiski na Rusi // Izuchenie russkogo yazyka i istochnikovedenie. M., 1969. S. 127–155.
15. Fesenko O.P. Kompleksnoe issledovanie frazeologii druzheskogo epistoljarnogo diskursa pervoy treti XIX veka : avtoref. dis. ... d-ra filol. nauk. Tomsk, 2009.
- * * *
1. Akimova T.P. Tendentsii ispolzovaniya epistoljarnykh formul privetstviya i proschaniya v bytovykh pismakh russkikh pisateley XIX – XX vv. [Elektronnyy resurs] // Sovremennyiy russkiy yazyk: dinamika i funkcionirovanie, 2009. URL : <http://linguaconf2009.flybb.ru/topic35.html#p34>.
2. Balakay A.G. Slovar russkogo rechevogo etiketa. M. : AST-PRESS, 2001.
3. Vulf V. Zinaida Rayh. Moy serebryaniy shar. Telekanal «Kultura» [Elektronnyy resurs]. URL : http://russia.tv/video/show/brand_id/3962/episode_id/89957?utm_source=sharik&utm_medium=banner&utm_campaign=sharik.
4. Grigoreva A.S. Statisticheskaya struktura russkogo epistoljarnogo teksta (leksika chastnykh pisem) : avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. L., 1981.
5. Dzebisova Zh.V. Emotivnost tekstov chastnykh poslaniy Lorenza Sterna (na materiale leksicheskogo sostava pisem) // Vestn. Pyatigor. lingv. un-ta. 2010. № 4. S. 200–203.
6. Esenin S.A. Polnoe sobranie sochineniy : v 7 t. T. 6 : Pisma. M. : Nauka; Golos, 1999.
7. Zimnyaya I.A. Lingvopsihologiya rechevoy deyatel'nosti. M. : MPSI; Voronezh : NPO MODEK, 2001.
8. Kabanova T.N. Epistoljarnyy tekst chastnoy perepiski v aspekte teorii rechevogo obscheniya (na materiale rukopisnykh i opublikovannykh tekstov XX veka) : dis. ... kand. filol. nauk. Chelyabinsk, 2004.
9. KalYonova N.A. Obraz zagranitsyi v pismakh S.A. Esenina: yazykovoy aspekt // Russkiy yazyk za rubezhom. 2013. № 1. S. 80–87.
10. Kalyonova N.A. Paralingvisticheskie sredstva epistoljarnoy kommunikatsii: kognitivno-pragmaticheskii podhod // Izv. Soch. gos. un-ta. 2013. № 3 (26). S. 214–217.
11. Kovalyova N.A. Russkoe chastnoe pismo XIX veka. Kommunikatsiya. Zhanr. Rechevaya struktura. M. : SportAkademPress, 2001.

Basic parameters of a private letter as a speech work (based on epistolary by S.A. Yesenin)

There are analyzed the letters by S.A. Yesenin, which helps to choose the parameters of the communicative situation "private letter" that reflect the specificity of the situation and the text of the letter as the result of sender's speech work.

Key words: epistolary, private letter, communicative and pragmatic situation, S.A. Yesenin.

(Статья поступила в редакцию 29.09.2014)

С.В. ГОРНОСТАЕВ
(Волгоград)

**ПУТИ ПРОНИКНОВЕНИЯ
И СТИЛИСТИЧЕСКОЕ
ВАРЬИРОВАНИЕ АНГЛИЦИЗМОВ
СФЕРЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
В СОВРЕМЕННОМ РУССКОМ ЯЗЫКЕ**

Освещаются вопросы, связанные с различными путями освоения заимствований сферы игровой индустрии, прослеживаются их парадигматические и родовидовые отношения. Все номинации характеризуются и с точки зрения их стилистической окраски.

Ключевые слова: англицизмы, заимствования, игровая индустрия, калька, парадигматические отношения, стилистическая окраска лексики.

Игровая индустрия является самым молодым аспектом культуры в наше время. Зародилась она в середине XX в. и за 50 лет обрела большую популярность. В России игровая

культура практически отсутствует, индустрия же развивается очень медленно, что не мешает великому и могучему русскому языку активно «поглощать» и использовать новую лексику.

Неологизмы проникают в наш язык довольно быстро. Такие слова, как *шутер*, *хардкор*, *моддер* и др., еще лет 10 назад звучали непривычно (или же имели другое значение), сейчас осмысленно воспринимаются многими людьми. Подавляющее большинство номинаций из сферы игровой индустрии заимствовано из английского языка.

Проблемами проникновения иноязычных слов в русский язык и их освоением занимались на протяжении десятков лет многие ученые, среди которых М.А. Брейтер, Э.Ф. Володарская, Е.А. Земская, Л.П. Крысин, Е.С. Кудрякова, И.С. Улуханов и др. Рассмотрим пути проникновения англицизмов сферы игровой индустрии в русский язык. Материал исследования черпался нами из журнала «Игромания» (2010–2014 гг.) и различных интернет-источников [5; 12].

Лексические заимствования представлены следующими лексико-семантическими группами: 1) игровые жанры, 2) ММО-проекты*, 3) базовые термины, 4) номинации, описывающие ход игры, ее характеристики и действия игроков, 5) игровое «железо». Однословные единицы присутствуют в каждой из названных ЛСГ. Например, среди жанров наименование игры-повествования передается словом *адвенчура* (от англ. *Adventure* – приключение [8, с. 42]). Суть игры заключается в том, что мы управляем героем, решаем разнообразные головоломки, общаемся с многочисленными персонажами и продвигаемся по сюжету.

В ММО-проектах встречается лексема *ачивмент* (от англ. *Achievement* – достижение [8, с. 31]), которая обозначает награду за выполнение определенных условий, своеобразная виртуальная медаль: ...буквально *трещит по швам от разнообразных режимов, ачивментов и мини-игр...* (Игромания. 2011. № 169. С. 42).

Среди базовых терминов есть номинация *геймдизайнер* (от англ. *Game designer* – игровой дизайнер). Это специалист, отвечающий за разработку дизайна игры (содержание и правила, целостное видение компьютерной игры, ее геймплей): *Когда мы ... взяли интервью у Рю Вирасурии, геймдизайнера, креативного директора, сценариста и режиссера The Order: 1886...* (Игромания. 2014. № 198. С. 30).

*ММО-проекты – термины, связанные с массовыми многопользовательскими онлайн-играми (ММО).

В группе номинации, описывающие ход игры, ее характеристики и действия игроков в качестве примера можно привести слово *мультиплеер* (от англ. *Multi* – много, *player* – игрок [8, с. 1378]). Данное существительное обозначает вид или часть игры, в которой принимает участие несколько человек:

– 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).

Составные наименования присутствуют только в ЛСГ игровые жанры. В качестве примера можно привести номинацию *тактический шутер* (англ. *tactical shooter*). Важной частью игрового процесса подобных игр является работа в команде. Основная особенность – реалистичное моделирование поведения оружия и боевых действий. Благодаря этому игра вынуждает игрока использовать другие тактики (по сравнению с обычным *шутером*) – не атаковать в лоб, как герой-одиночка, а незаметно окружить врага с выгодных позиций.

Кроме того, среди англицизмов есть номинации, которые представлены в виде и однословных, и составных наименований. Например, *графический квест* или просто *квест* (от англ. *Quest* – поиск [8, с. 1472]) – один из основных жанров игр, требующих от игрока решения логических и умственных задач для продвижения по сюжету.

Помимо деления на ЛСГ среди лексических заимствований наблюдаются и другие парадигматические отношения. Так, синонимами являются *баг* и *глюк*. *Баг* (от англ. *bug* – жук, насекомое [Там же, с. 254]) – ошибка 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). *Глюк* (от англ. *glitch* – затруднение [9, с. 378]) – тоже ошибка, но временная, сопровождаемая странным, а иногда и забавным поведением компьютера. *Вышедшее весной 2011 года нечто сложно было назвать бета-версией – сырой и глючный продукт* (Игромания. 2014. № 198. С. 38)

Встречаются и ложные синонимы – *геймпад* и *джойстик*. *Геймпад* (от англ. *Gamepad*) – разновидность игрового манипулятора, который удерживается двумя руками, что обеспечивает взаимодействие между игроком и игровой консолью и помогает лучше управлять игровым процессом. *Джойстик* (от англ. *Joystick* – ручка управления [9,

с. 475]) – «устройство ввода информации, которое представляет собой качающуюся в двух плоскостях ручку. Наклоняя ручку вперед, 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 колесика и т. п. Широкое применение джойстик получил в компьютерных играх, мобильных телефонах» [3]: ...джойстик, модем, форум, друзья, бессонные ночи в Сети, друзья, которые не говорят по-русски, чемпионаты... (Игромания. 2014. № 198. С. 34). Итак, лексемы *геймпад* и *джойстик* непросвещенные люди часто путают, хотя это наименования совершенно разных игровых манипуляторов.

Антонимия англицизмов сферы игровой индустрии может быть представлена и разнокоренными, и однокоренными словами. Например, *хардкор* (от англ. *Hardcore* – жесткий (сл.) [11]) – усложненный режим в игре или же очень сложные игры: *Мы согласились создать еще один хардкорный симулятор* (Игромания. 2014. № 198. С. 39). И антитеза названному выше понятию – *казуальность* (от англ. *casual* – повседневный [8, с. 857]); *С другой стороны, что делать казуалу в хардкорном авиасимуляторе?* (Игромания. 2014. № 198. С. 41). Эта лексема обозначает простые игры, в которые играют между делом, от случая к случаю. Многие казуальные игры обладают красивой, нетривиальной графикой, чтобы привлечь обычных людей.

Однокоренная антонимия развивается за счет префиксации. *Бафф* (от англ. *Vuff* – поглощать удары, смягчать толчки [8, с. 254]) – заимствование, используемое во многих MMORPG* и обозначающее усиление игрока на заранее заданное время, как правило, под действием специального заклинания или умения; иначе говоря, это воздействующий положительный модификатор. Срок *бафа* либо фиксирован, либо длится до его отмены игроком. Те или иные *бафы* существуют практически во всех MMORPG. *Дебафф* (от англ. *De* – приставка, обозначающая отрицание) – негативное воздействие на игрока или монстра. Для любого качества, которое может быть увеличено *бафом*, существует уменьшающий его *дебафф*.

*MMORPG – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра.

Среди лексических заимствований наблюдаются и родовидовые отношения. Например: *симулятор* (от англ. *Simulation* – симуляция, имитация [8, с. 1684]) обозначает жанр обширный и охватывает практически все стороны реальной жизни. В его основе лежит задача – как можно более точно, реалистично воспроизвести какую-либо тематическую область. Так, существуют симуляторы различных видов спорта (футбол, теннис, волейбол), техники (симулятор танка, автомобиля, самолета), профессии (симулятор менеджера, поп-звезды, генсека) и даже жизни. Например: *Красивый и непростой симулятор работы снайпера в 2010 году определенно вывел студию на качественно новый уровень* (Игромания. 2011. № 169. С. 30). Видовыми понятиями служат *симулятор танка*, *симулятор менеджера*, *градостроительный симулятор* и др. Интересен тот факт, что номинация *симулятор Бога* должна по логике относиться к названному выше жанру, однако по своим игровым задачам этот поджанр принадлежит другому типу игр – *стратегиям*. Его английское название не противоречит жанровой отнесенности (*God strategy*), однако на русский язык по неизвестным причинам вторая часть конструкта была заменена.

Подавляющее большинство найденных нами лексических англицизмов относится к литературному языку, однако встречаются и стилистически маркированные слова. Среди них есть такие, которые изначально являются таковыми: транслитерированная номинация *рогалик* была заимствована из английского языка (от англ. *Roguelike*, где *Rogue* – название, *like* – похожий [9, с. 501]) и сразу стала сленгизмом в русском. Она обозначает поджанр компьютерных игр, основные черты которых таковы: 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. Чем глубже и дальше проходит персонаж по игре, тем сильнее и опаснее монстры. Сам термин происходит от названия компьютерной фэнтезийной игры *Rogue* 1980-го года выпуска, которая была посвящена исследованию подземелий. В дальнейшем появилось (и до сих пор появляется) множество игр с похожей механикой. Их-то и стали называть *Roguelike* (похожие на *Rogue*): *Понять, как будет построена Runemaster, можно вспомнить любой знаковый «рогалик» – в частности Faster than light* (Игромания. 2014. № 198. С. 46).

Существуют слова, у которых, помимо основного, нейтрального варианта, появи-

лись и стилистические. Например, от лексемы *квест* суффиксальным путем образовалось уменьшительно-ласкательное *квестик*; от термина *казуальность* путем усечения – слово *казуал*, которое несет пренебрежительный оттенок, если используется игроками, относящими себя к хардкорной аудитории.

Следующий путь проникновения англицизов из сферы игровой индустрии – семантический. Эти неологизмы встречаются в следующих лексико-семантических группах: 1) MMO-проекты, 2) базовые термины, 3) номинации, описывающие ход игры, ее характеристики и действия игроков, 4) игровое «железо».

Во всех группах присутствуют только однословные лексемы. Например, в MMO-проектах существительное *фракция* (от англ. *Fraction* [9, с. 358]) обозначает группу, к которой персонаж принадлежит с момента создания. Данная номинация применима к *массовым многопользовательским ролевым онлайн-играм*. Механика игры, как правило, поощряет нападение на персонажей противоположной 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. 2011. № 169. С.52). Англицизм *фракция* используется и в другом значении: под ним подразумевается организация нескольких персонажей, контролируемых компьютером.

В базовых терминах есть номинация *графика* (компьютерная графика) (от англ. *Graphics* – графика [9, с. 386]). Это область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для создания изображений, для обработки визуальной информации, полученной из реального мира, и результат такой деятельности: *Чем больше графика игры соответствует современным стандартам – тем выше этот рейтинг* (Игромания. 2011. № 169. С. 28).

Среди номинаций, описывающих ход игры, ее характеристики и действия игроков, встречается существительное *кооператив* (от англ. *Cooperative game* – совместная игра [7, с. 857]) – режим компьютерной игры, в котором участвуют два человека и более. Нередко это однопользовательская игра, переделанная для нескольких игроков.

В качестве примера из ЛСГ игровое «железо» можно привести лексему *ящик* (разг.) (от англ. *Xbox* – где *box* – коробка,

ящик) – игровая консоль, разработанная и производившаяся компанией “Microsoft”.

У некоторых заимствований есть стилистически маркированные варианты. Так, слово *танк* (от англ. *Tank*) в компьютерных ролевых играх обозначает игрока, отвлекающего внимание противника (монстра) на себя и препятствующего нанесению урона другим персонажам. Основной задачей *танка* является постоянное поддержание агрессии на себе. Эта задача решается путем использования специфических умений *танка*, основанных на искусственном наборе ненависти. Класс назван по аналогии с боевой техникой, а персонаж имеет мощную защиту. Глобальная задача *танка* – ворваться в гущу боя и отвлечь на себя атаку, дав тем самым возможность атакующим персонажам уничтожить противника. От лексемы *танк* суффиксальным путем образовался уничижительный вариант – *танчик* (слабозащищенный, не способный оборонять союзников «танк»). Однако та же единица *танчик* применимо к старой игре “Battle City” носит уже совершенно другой оттенок. В русском языке эту игру именовали и именуют именно «танчики» и суффикс *-ик* несет уже уменьшительно-ласкательное значение.

Путем суффиксации с усечением производящей основы от слова *графика* образована номинация *графон*, которая является разговорной и эмотивной. Если хотят показать высокую степень положительной (акцент на реалистичной и качественной графике) или отрицательной (саркастическое замечание относительно некачественной и плохой графики) оценки, количество фонем <o> утраивается – графооон.

Одним из путей проникновения англицизов в русский язык является калькирование, причем все номинации этой группы составные. Полные лексические кальки встречаются только в одной лексико-семантической группе – игровые жанры. Например: *тактическая ролевая игра (tactical role-playing game, TRPG)* – калька, называющая поджанр компьютерных игр, лишенный 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.

Среди лексических калек также встречаются родовидовые отношения. *Музыкальные игры* (от англ. *Music* – музыка [8, с. 1184]) – это игры, которые позволяют игроку каким-либо способом взаимодействовать с музыкой. Один из распространенных поджанров – *рит-*

мические игры (от англ. *Rhythm game* – ритм [8, с. 1551]), основная идея которых заключается в правильной нажатии кнопок, показанных на экране, под ритм музыки. Итак, родовым названием является лексема *музыкальные игры*, а видовым – *ритмические игры*. Следует отметить, что только у этих двух номинаций из группы лексических калек в русском разговорном языке обнаруживается стилистически маркированный синоним, объединяющий оба понятия, – *танцульки*. Эта лексема несет комическую окраску и стилизацию под просторечные выражения.

Семантические калки представлены всего тремя номинациями, которые относятся к разным ЛСГ. Среди игровых жанров выделяется слово *песочница* (от англ. *sandbox* [9, с.720]). 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 также часто есть возможность какого-либо творчества (рисовать, возводить здания и проч.). Именно из-за возможности «творить» игры данного жанра обрели популярность. Многие игроки создают целые города и континенты в мельчайших деталях, а порой и целые планеты. *Warlock 2 осталась 4X-песочницей* (Игромания. 2014. № 198. С. 48).

В ММО-проектах есть существительное *прокачка* (от англ. *leveling* – прокачка). Это продвижение персонажа по игровой лестнице путем получения опыта из схваток с монстрами или другими персонажами: *...классы обрели глубину, появились перки, а прокачка больше не подразумевает появление новых врагов более высокого уровня* (Игромания. 2011. № 169. С. 45). Для передачи прокачки высокой скорости в разговорной речи употребляется усечение с повтором *кач-кач-кач*.

В базовых терминах присутствует номинация *ранний доступ* (от англ. *early access*, где *early* – ранний и *access* – доступ [9, с. 289, 16]). Это программа, по которой покупатели платят за возможность играть в раннюю версию игры. И еще из контекста мы узнаем следующее: *... 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 еще до релиза...* (Игромания. 2014. № 198. С. 39).

У семантических калек стилистические варианты или синонимы отсутствуют.

Полукалька среди англицизмов из сферы игровой индустрии отмечена только одна, которая относится к ЛСГ базовые термины: *реиграбельность* (от англ. *Replayability*) – свойство компьютерной игры быть интересной при повторном прохождении: *Реиграбельность означает, что игра не теряет своей привлекательности во время повторных прохождений* (Игромания. 2011. № 169. С. 28). Данная номинация является словообразовательной полукалькой: только префикс *ре-* переведен на русский язык.

Иногда в ходе процесса заимствования наблюдается сочетание нескольких способов проникновения номинаций в русский язык, например, заимствование + калькирование. Эти англицизмы являются составными и относятся к двум ЛСГ – игровые жанры и игровое «железо».

Так, у жанра *шутер* существует поджанр – *шутер от первого лица* (англ. *first person shooter, FPS*). В нем игровой процесс основывается на боевых действиях с использованием огнестрельного оружия, причем игрок воспринимает происходящее глазами главного героя (*first person* – ‘от первого лица’). Одной из важных особенностей этой игры является наличие многопользовательского режима. Как мы могли убедиться, в номинации присутствует сочетание лексического заимствования (*шутер*) и калькирования (*от первого лица*).

В игровом «железе» номинация *игровая консоль* (или просто *консоль*) пришла из английского языка в неполном виде (ср.: *video game console*): компонент *video* отсутствует. Это объясняется тем, что в силу закона языковой экономии значение указанной лексемы вошло в первое слово русского наименования *игровая*. В целом номинация представляет собой сочетание семантической калки (*игровая*) и лексического заимствования (*консоль*) и 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 просторах России, но некоторые игроки уже успели заказать консоль из за рубежа* (Игромания. 2014. № 198. С. 1).

Лексемы, функционирующие в двух вариантах – полном и сокращенном (аббревиатуры), тоже можно отнести к номинациям, сочетающим разные пути заимствования: семантическое калькирование и лексическое заимствование через транслитерирование. Напри-

мер, *ролевая игра (РПГ)* (от англ. *RPG – Role Playing Game* – ролевая игра [8, с. 1564]) – жанр игр, основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр: *Kingdoms of Amalur: Reckoning*. Жанр: *ролевая игра* (Игромания. 2011. № 169. С. 48). Отличительной чертой РПГ является «отыгрывание» роли. Вы отождествляете себя со своим персонажем, вживаетесь в его роль. Ваши решения становятся его решениями. Персонаж также имеет определенные навыки и характеристики, которые впоследствии можно улучшать и даже приобретать новые. Как видим, это наименование представлено в двух вариантах – семантического калькирования (*ролевая игра*) и чистого заимствования (*РПГ*).

Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (ММОРПГ) (от англ. *massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)*). Ее отличительной чертой является возможность играть только с помощью Интернета. Одновременно в игре может находиться и участвовать несколько тысяч игроков. Данная номинация также отражена в двух вариантах – лексического калькирования (*Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра*) и лексического заимствования (*ММОРПГ*).

У названных двух синкретичных по функционированию и происхождению номинаций появились уже стилистические варианты: *РПГшника*, *ММОшника* (огромное количество игр данного жанра заставляет уже с иронией смотреть на новых представителей), *ролевка*.

Как показали наши наблюдения, не все лексемы и словосочетания освоены пока русским языком графически, поэтому их следует относить к вкраплениям. В журнале «Игромания» латиницей написаны следующие часто употребляемые в сфере игровой индустрии понятия: *Survival horror* (с англ. *Survival* – выживание, *horror* – ужас, страх [7, с. 1816, 890]) – жанр компьютерных игр, содержащий в себе различные специфические составляющие, главной целью которых является создание и нагнетание атмосферы страха, тревоги и постоянного напряжения; *Shoot em up* (с англ. – перестреляй их всех [Там же, с. 1666]) – поджанр шутеров, в котором игрок сражается с множеством противников одновременно; *Hack and slash* (с англ. *Hack* – резать, *slash* – рубить [Там же, с. 832, 1695]) относится преимущественно к жанрам РПГ и характеризует геймплей, базирующийся на истреблении противников в ближнем бою с использованием разнообразного оружия.

Итак, наименования сферы игровой индустрии можно объединить в пять лексико-

семантических групп: 1) игровые жанры, 2) ММО-проекты, 3) базовые термины, 4) номинации, описывающие ход игры, ее характеристики и действия игроков, 5) игровое «железо». В них содержатся в основном однословные номинации, составные присутствуют только в игровых жанрах. Кроме того, среди англицизмов встречаются наименования, функционирующие в двух видах – и как однословные, и как составные (*графический квест* и *квест*).

Помимо деления на ЛСГ есть и другие виды парадигматических отношений: 1) межсловные – синонимия (*баг* и *глюк*; включая ложную синонимию – *джойстик* и *геймпад*), однокоренная и разнокоренная антонимия (*бафф* и *дебафф*, *казуальность* и *хардкор*); 2) внутрисловные – развитие нескольких ЛСВ у слова (*фракция*, *танчик(и)*).

Отмечены также родовидовые отношения (*симулятор* – *симулятор танка*, *симулятор менеджера* и др.). Стилистически нейтральные номинации соседствуют со стилистически маркированными, причем среди них есть такие, которые изначально обладают определенной окраской (*рогалик*), и те, у которых стилистические варианты развились только в русском языке (*квест* – *квестик*, *казуальность* – *казуал*).

Семантические неологизмы встречаются в следующих лексико-семантических группах: 1) ММО-проекты, 2) базовые термины, 3) номинации, описывающие ход игры, ее характеристики и действия игроков, 4) игровое «железо». Среди калек выделены 1) полные лексические (представлены в ЛСГ игровые жанры); 2) семантические (в нашей картотеке пока только три слова, которые относятся к разным ЛСГ: *песочница* (игровые жанры), *прокачка* (ММО-проекты), *ранний доступ* (базовые термины)); 3) полукалька (найдена нами одна – *рейграбельность*). Встречаются номинации, которые могут комбинировать в себе 1) лексическое калькирование и лексическое заимствование (*шутер от первого лица*); 2) семантическое калькирование и лексическое заимствование (*ролевая игра (РПГ)*).

Освоение любых иноязычных слов требует и графического приспособления к языку реципиенту, что иногда происходит не сразу и порождает существование в языке вкраплений – *survival horror*, *shoot em up*, *hack and slash*. Сфера игровой индустрии продолжает активно развиваться, что, возможно, приведет к стремительному расширению в ближайшие десятилетия слов этой тематической группы.

Литература

1. Брейтер А. Англицизмы в русском языке: история и перспективы. М. : Изд-во АО «Диалог-МГУ», 1997.
 2. Володарская Э.Ф. Заимствование как отражение русско-английских контактов // Вопр. языкознания. 2002. № 4. С. 96–118.
 3. Джойстик [Электронный ресурс]. URL : <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA>.
 4. Земская Е.А. Русская разговорная речь: лингвистический анализ и проблемы обучения. М. : Наука; Флинта, 2004.
 5. Игромания.ру [Электронный ресурс]. URL : <http://www.igromania.ru>.
 6. Крысин Л.П. Лексическое заимствование и калькирование в русском языке последних десятилетий // Вопр. языкознания. 2002. № 6. С. 27–34.
 7. Кубрякова Е.С. Типы языковых значений: семантика производного слова. М. : Наука, 1981.
 8. Мюллер В.К. Англо-русский словарь. М. : Рус. яз., 1995.
 9. Мюллер В.К. Полный англо-русский словарь. М. : Эксмо, 2013.
 10. Улуханов И.С. О новых заимствованиях в русском языке // Русский язык в школе. 1994. № 1. С. 70–75.
 11. Hardcore [Электронный ресурс]. URL : <http://www.multitrans.ru/c/m.exe?l1=2&l2=1&s=hardcore>.
 12. Stopgame.ru : игровой портал [Электронный ресурс]. URL : <http://stopgame.ru>.
- * * *
1. Breyter A. Anglitsizmyi v russkom yazyike: istoriya i perspektivy. M. : Izd-vo AO «Dialog-MGU», 1997.
 2. Volodarskaya E.F. Zaimstvovanie kak otrazhenie russko-angliyskih kontaktov // Voпр. yazyikoznaniya. 2002. № 4. S. 96–118.
 3. Dzhoystik [Elektronnyiy resurs]. URL : <http://ru.wikipedia.org/wiki/Dzhoystik>.
 4. Zemskaya E.A. Russkaya razgovornaya rech: lingvisticheskiy analiz i problemy obucheniya. M. : Nauka; Flinta, 2004.
 5. Igromaniya.ru [Elektronnyiy resurs]. URL : <http://www.igromania.ru>.
 6. Kryisin L.P. Leksicheskoe zaimstvovanie i kalkirovanie v russkom yazyike poslednih desyatiletij // Voпр. yazyikoznaniya. 2002. № 6. S. 27–34.
 7. Kubryakova E.S. Tipyi yazyikovyih znacheniy: semantika proizvodnogo slova. M. : Nauka, 1981.
 8. Myuller V.K. Anglo-russkiy slovar. M. : Rus. yaz., 1995.
 9. Myuller V.K. Polnyi anglo-russkiy slovar. M. : Eksmo, 2013.

10. Uluhanov I.S. O novyih zaimstvovaniyah v russkom yazyike // Russkiy yazyik v shkole. 1994. № 1. S. 70–75.

11. Hardcore [Elektronnyiy resurs]. URL : <http://www.multitrans.ru/c/m.exe?l1=2&l2=1&s=hardcore>.

12. Stopgame.ru : igrovoy portal. [Elektronnyiy resurs]. URL : <http://stopgame.ru>.

~~~~~

***Ways of interference and stylistic variation of Anglicisms in the sphere of game industry in the modern Russian language***

*There are covered the issues referring to various ways of borrowing in the sphere of game industry, traced their paradigmatic and gender and form correlations. All the nominations are characterized from the point of their stylistic colouring.*

*Key words: Anglicisms, borrowings, game industry, calque, paradigmatic correlations, stylistic colouring of vocabulary.*

(Статья поступила в редакцию 29.09.2014)

**БАЙ ЮЙ**  
(Волгоград)

**СПЕЦИФИКА ГЕНДЕРНОГО КОММУНИКАТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ, ОТРАЖЕННАЯ В РУССКИХ АФОРИЗМАХ**

*Рассматриваются психологические, социальные и культурологические нормы гендерного коммуникативного поведения, представленные в русской афористике, делается акцент на различиях в нормах поведения мужчин и женщин.*

~~~~~

Ключевые слова: коммуникативное поведение, норма, гендер, гендерная картина мира, гендерная стратификация.

Одной из актуальных проблем современной лингвистики является исследование норм коммуникативного поведения того или иного народа, которые находят отражение в языковых единицах. И.А. Стернин определяет коммуникативное поведение народа как особенности общения того или иного народа, описанные в совокупности, или как совокупность норм и традиций общения народа [8]. Важным