

Санкт-Петербургский государственный университет
кафедра Русского языка как иностранного и методики его преподавания

**Особенности адаптации иноязычных заимствований в языке
компьютерных игр**

Выпускная квалификационная работа бакалавра лингвистики

студентки IV курса бакалавриата
по направлению «Лингвистика»
(образовательная программа
«Русский язык как иностранный»)

очная форма обучения

Старовойтовой Д. Е.

Научный руководитель:

к.ф.н., доцент Андрющенко Е. В.

Рецензент:

к.ф.н., доцент Панько Л. Н.

Санкт-Петербург

2016

Оглавление

<i>Введение</i>	4
<i>Глава 1. Теоретические основы изучения словообразования и сленга</i>	
1. 1. Словообразование как раздел лингвистики.....	7
1. 2. Тенденции словообразования в современном русском языке.....	11
1. 3. Продуктивные словообразующие морфемы русского языка.....	16
1. 4. Иноязычные заимствования в русском языке. Англоязычные заимствования. Языковая игра в процессе заимствования.....	29
1. 5. Компьютерный жаргон	37
1. 6. Язык компьютерных игр.....	41
<i>Выводы</i>	44
<i>Глава 2. Функционирование заимствованных единиц в языке компьютерных игр</i>	
2. 1. Использование языка компьютерных игр вне игрового процесса.....	46
2. 2. Стилистическая маркированность лексики компьютерных игр (на примере имен существительных).....	50
2. 3. Особенности адаптации заимствованных языковых единиц к русской языковой системе.....	56
2. 4. Продуктивные словообразовательные форманты и словообразовательные модели в языке компьютерных игр.....	65

<i>Выводы</i>	93
<i>Заключение</i>	97
<i>Список литературы</i>	98
<i>Приложения</i>	10

Введение

Как исторически развивающееся явление язык отражает изменения в различных сферах общества, и научно-технический прогресс, укоренившийся в современной жизни, не мог на него не повлиять. Компьютерные технологии начали бурно развиваться уже со второй половины XX века, привнеся в язык огромное количество неологизмов. В 80-е на мировом рынке появились персональные компьютеры, из-за чего новый пласт лексики, связанный с техническими инновациями, начал употребляться не только в сфере науки, но и среди обычных людей.

Стоит заметить, что в русском языке большинство слов из богатой разветвленной терминологии компьютерных технологий являются англицизмами. По мере того, как персональные компьютеры становились все доступнее для среднестатистического покупателя, рынок начал заполняться и виртуальными развлечениями – компьютерными играми, которые сразу обрели популярность. Появилась необходимость обозначить целый ряд понятий, связанных с виртуальной реальностью: специфические названия получают различные типы игр, самые мелкие детали игровых процессов, действия игроков, персонажей, предметы, явления игровых вселенных.

Частым явлением среди молодежи является и использование в повседневном общении отдельных слов и оборотов из игрового жаргона – таким образом, он связан с качественными преобразованиями языка, с его стилистической дифференциацией, с взаимовлиянием различных пластов лексики, с развитием словарного состава. Все сказанное выше, несомненно, свидетельствует об **актуальности** исследования в этой области.

Целью настоящей работы является комплексное описание словообразовательных и лексических тенденций в языке компьютерных игр.

Из поставленной цели вытекают следующие **задачи**:

- изучить литературу, посвященную вопросам словообразования и лексики в современном русском языке;
- выделить основные способы адаптации англоязычных единиц в русскую языковую систему, словообразовательные и лексические тенденции в языке компьютерных игр;
- рассмотреть словообразовательные модели, характерные для различных частей речи;
- выделить основные словообразовательные модели, актуальные для языка компьютерных игр и описать их функционирование;
- определить стилистическую маркированность языка компьютерных игр;
- определить, как язык компьютерных игр функционирует вне рамок его привычного использования.

Объектом исследования являются заимствованные слова, адаптированные в русскую языковую систему. **Предмет исследования:** словообразовательные, формообразовательные и лексические тенденции в языке компьютерных игр.

В работе использованы следующие **методы и приемы:**

- прием направленной выборки материала;
- описательный метод;
- метод словообразовательного анализа;
- метод опроса;
- прием частотной характеристики.

Практическая ценность данной работы заключается в возможности использования ее результатов при дальнейшем изучении словообразовательных моделей в общем и, в частности, в языке компьютерных игр, а также при подготовке спецкурсов по игровой лексике, при составлении лекций по словообразованию, грамматике.

Новизна данного исследования заключается в многоаспектном исследовании языка компьютерных игр, его словообразовательных и

формообразовательных особенностей и его функционирования как в обычной сфере употребления (в процессе игры), так и в обыденной коммуникации.

Материалом для исследования послужили тексты с сайтов dota2.ru, steamcommunity.com, truepicker.com, prodota.ru, l2base.su, warforge.ru, ingameworld.ru, w40k-bloodline.com, wowslovar.ru, noob-club.ru, mmohelper.ru, infbasewow.narod.ru, pandawow.ru, 4gameforum.com и т. д., целью которых является улучшение навыков игроков, а также комментарии любителей компьютерных игр, описание, комментарии к матчам.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы. Во введении подчеркивается актуальность работы, указываются цель, задачи, объект, предмет, материал и методы исследования, описывается структура работы и ее практическая значимость. В 1 главе освещаются теоретические основы изучения словообразования, сленга, жаргона в целом, компьютерного жаргона и языка компьютерных игр. Во 2 главе исследуются активные процессы современного словообразования, формообразования, рассматриваются особенности адаптации иностранных слов к русской языковой системе, на материале лексики сферы компьютерных игр выделяются продуктивные словообразовательные и формообразовательные форманты и модели, выявляется функционирование языка компьютерных игр в обыденной коммуникации, исследуются стилистические особенности языка компьютерных игр, его эмоционально-экспрессивная окраска.

Глава 1. Теоретические основы изучения словообразования и сленга

1. 1. Словообразование как раздел лингвистики

Словообразование как раздел языкознания стало складываться в середине 20 века (40-50-е годы). Основы словообразования были заложены работами В. В. Виноградова, Г. О. Винокура, А. И. Смирницкого, которые освещали такие вопросы, как место словообразования в ряду лингвистических дисциплин, проблемы членимости слова, принципы установления отношений синхронной производности, своеобразие семантики и строения производных слов разных частей речи. В 60-80-е годы наука о словообразовании выделилась из морфологии и лексикологии, став самостоятельной лингвистической дисциплиной с собственными объектами исследования, методикой анализа и системой понятий (Белошапкина, 1989: 237).

Словообразование как термин употребляется в нескольких значениях. Е. А. Анисимова определяет словообразование как: 1) *процесс образования новых слов*, 2) *раздел лингвистики, изучающий: а) производные слова и их системные связи; б) средства, участвующие в процессе образования новых слов*; 3) *самостоятельный уровень языковой системы* (Анисимова, 2012: 186).

Объектом изучения словообразования являются «словообразовательно мотивированные слова, т. е. слова, значение и звучание которых обусловлены другими однокоренными словами» (Грамматика 1980: 133). Словообразовательная мотивация выражается в отношении между однокоренными словами, значение одного из которых либо определяется через значение другого (*дом-домик*), либо тождественного ему (*белый-белизна*) (Грамматика 1980: 133, примеры оттуда же).

Методика словообразовательного анализа была подробно описана Т. А. Гридиной и включает в себя определенный алгоритм действий. Согласно этой последовательности действий, следует сначала определить часть речи словоформы, ее изменяемость или неизменяемость, выделить окончание, основу, корень, аффиксы, асемантические части слова, определить степень членимости основы по наличию в ней свободных или связанных корней и регулярных или уникальных аффиксов, составить схему членимости слова (разобрать его по морфемам).

Процесс словообразования тесно связан как с лексикой, так и с грамматикой: во-первых, *потребность в пополнении словарного состава* языка порождена самой жизнью и нуждами общества (этим объясняется связь с лексикой); связь с грамматикой же проявляется в *существующих и функционирующих моделях*, по которым оформляются новые слова (Розенталь, 1991: 205).

Словообразовательная модель – это «образец для построения конкретных производных слов- лексем» (Жеребило, 2010: 202).

Т. А. Гридина дает определение *словообразовательной модели*, исходя из понятия словообразовательного типа. Словообразовательный тип – это «формально-семантическая схема построения производных слов, которые мотивируются словами одной части речи, имеют одинаковый словообразовательный формант и выражают одно и то же словообразовательное значение» (Гридина, 2013: 148). Словообразовательная модель по Т. А. Гридиной – это такая разновидность словообразовательного типа, которая «отражает его формальное варьирование (наличие или отсутствие исторических чередований, усечения, наложения и т. п.)» (Гридина, 2013: 147).

В русском языке выделяются различные способы образования слов. Первая полная классификация способов словообразования принадлежит

академику АН СССР В. В. Виноградову. В своих работах «Вопросы современного русского словообразования» и «Словообразование в его отношении к грамматике и лексикологии» он выделил четыре раздела словообразования, впервые отделив морфологические способы словопроизводства от неморфологических:

1) *Морфологическое словообразование* основывается на формировании новых слов посредством прибавления к базовой лексической единице аффиксов или ее урезания. (учитель – учительница, вести – вестись, синий – синь). Морфологический способ образования, в свою очередь, включает в себя:

а) суффиксальный способ: *прокат – прокатчик*;

б) префиксальный способ: *бежать – побежать*;

в) постфиксальный: *мыть – мыться*;

г) смешанный (префиксально-суффиксальный): *одеяло – пододеяльник, река – заречье*;

д) фонетико-морфологический (бессуффиксный): *глухой – глушь, третий – треть* (иногда сопровождается чередованием согласного основы или его смягчением, или же переносом ударения).

Это направление является наиболее продуктивным в русском языке.

(Виноградов, 1975: 156-157).

2) *Морфолого-синтаксическое словообразование* (переход слова из одной части речи в другую):

а) субстантивация (переход прилагательных и причастий в существительные: *больной человек – капризный больной*);

б) адъективация (переход причастий в прилагательные: человек, *вызывающий* вас на переговоры – *вызывающее* поведение);

в) адвербиализация (переход из других частей речи в наречия: доволен *зимой* – *зимой* отдыхать в горах);

г) прономинализация (переход из других частей речи в местоимения: дорогая *вещь* – я вам скажу такую *вещь*) (Виноградов, 1975: 158).

Данные процессы связаны с изменением условий синтаксического функционирования лексем. Результатом расхождения функций одной

лексической единицы является появление двух самостоятельных, обладающих разными лексико-грамматическими признаками.

3) Лексико-синтаксическое словообразование включает в себя случаи совмещения частей словосочетания и преобразования их в самостоятельную лексему: благо творит – благотворить. При этом элементы словосочетания, становясь цельной единицей, утрачивают фонетические, семантические и грамматические свойства.

4) Лексико-семантическое словообразование охватывает случаи семантического расщепления языковых единиц: по форме новые, самостоятельные единицы совпадают с исходным словом, но их значение обособлено от «материнского». Результатом лексико-семантического словообразования становятся омонимы: *долг* как обязанность, *долг* как взятие займы (Виноградов, 1975: 158-160).

Н. М. Шанский впоследствии дополнил систему В. В. Виноградова, разделив процесс словообразования на:

1) *собственно словообразование* (процесс слияния лексических единиц в результате безотчетной деятельности человека; единицы теряют самостоятельное значение в сочетании и образуют новые слова: *сего дня* – *сегодня*) и

2) *словопроизводство*, посредством которого в основном качественно пополняется язык. Выделенные В. В. Виноградовым направления Н. М. Шанский отнес к словопроизводству. Помимо таких способов словообразования, как сложение, аффиксация, безаффиксный способ, Шанский выделил также аббревиацию. *Аббревиация* – «образование новых слов посредством сокращения» (Шанский, 1987: 68). Когда слово перестает осознаваться как сокращенное, оно начинает функционировать как обычная несокращенная лексическая единица.

Аббревиация – один из самых новых способов русского словообразования, связана с действием закона экономии языковых средств. Выделяется несколько ее разновидностей:

1) *звуковая* – сочетание начальных звуков: РЯНШ – русский язык в национальной школе; 2) *буквенная* – объединение начальных букв: ЧР – Чеченская Республика; 3) *слоговая* – объединение элементов сокращенных слов: колхоз – коллективное хозяйство; 4) *слово-словная* – объединение слова и сокращенного элемента: квартплата; 5) *смешанная* – объединение сокращенных элементов разных типов: завуч, ИнГУ; 6) *телескопическая* – объединение начала одного слова и конца другого: бионика. (Жеребило, 2010: 20).

Е. А. Земская создала свою классификацию средств словообразования, отличную от классификаций В. В. Виноградова и Н. М. Шанского. В составе аффиксальных способов словообразования лингвист выделила сложносуффиксальный способ (образование существительных посредством одновременного словосложения и суффиксации: *орденоносец, канатоходец*), префиксацию с нулевой суффиксацией (*седой – проседь*), сложение с нулевой суффиксацией (*ледоход, скалолаз*) (Земская, 1989: 310). Чистое сложение (*диван-кровать*), сращение (*быстро растворимый – быстрорастворимый*) и аббревиацию (*СПбГУ*) она отнесла к неаффиксальным способам словообразования.

1. 2. Тенденции словообразования современного русского языка.

Динамические процессы в русском словообразовании находятся в прямой связи с развитием электронных средств массовой информации и коммуникации; так, мы можем наблюдать появление новых жаргонизмов, упрощение нормативных правил образования языковых единиц, повсеместное распространение языковой игры (к примеру, в рекламе),

расширение потока заимствований с адаптацией к русской словообразовательной системе (в основном из английского языка).

Следует заметить, что в настоящее время не получает должного освещения проблема анализа слова через словообразовательные процессы и их динамику, а ведь именно с динамизмом языковой системы как явлением связаны все основные вопросы словообразования, стоящие перед исследователями русского языка. На протяжении всей истории русской лингвистики подавляющая часть словообразовательных процессов изучалась в статике. И лишь относительно недавно дериватологи обратили внимание на идеи динамизма в изучении вопроса словообразования. Изучение словообразования как динамического процесса, словопроизводства как словотворчества, языкового творчества прежде всего связано с именем Е. А. Земской и такими ее трудами, как «Словообразование как деятельность». Словообразование характеризует живой и подвижный процесс словотворчества, именно поэтому оно в любом аспекте динамично. «Язык не консервативен: он живо реагирует на изменяющуюся реальность, и в нем появляются не только новые номинации, но и новые модели, по которым эти номинации образуются» (Крысин, 2011: 36).

На русское словообразование рубежа XX-XXI веков серьезно повлияли тенденции заимствования. Достаточно вспомнить значительное количество новообразований – слов-«кентавров». Слова-кентавры – это сложные слова, первая часть которых – иноязычная и пишется при этом латиницей, а вторая русская или также иноязычная, но пишущаяся кириллическим шрифтом. Слова-кентавры хлынули в русский язык широким потоком относительно недавно: VIP-ложа, TV-парк, CD-диск, web-страница, PR-акция, PRO-новости и так далее. Причем новообразования создаются не только на базе синтеза русской и иностранной лексики с отступлением от традиционного написания (муз-film), но и на базе русской графики, синтезирующейся с единицами невербального кода (1,5цкий – Полторацкий, Мурак@ми –

Мураками) (Попова, 2004: 43). Этот способ словообразования был выделен В. П. Изотовым и назван *графиксацией*. Изотов определяет *графиксацию* как «такой способ образования слов, при котором в качестве словообразовательного оператора выступают графические и орфографические средства (графические выделения, знаки препинания и т.п.)» (Изотов 1998: 76).

Следует обратить внимание на этапы адаптации заимствованной лексической единицы в систему русского языка: если сначала иностранное слово или аббревиатура стыковывались с русским с помощью дефиса, а графически было представлено и кириллицей, и латиницей (*PR-акция*), то по мере того, как понятие входит в употребление, слово видоизменяется, приспособляясь к системе русского языка (*пиар-акция, пиар-компания*), а зачастую новые слова появляются, подчиняясь старым словообразовательным моделям (*пиарщик*). Так, например, в статье в Википедии под названием «Связи с общественностью» можно встретить следующие попытки перевода английской аббревиатуры PR на русский язык: *пи-ар, пиар, Паблик рилейшнз, ПР*. Такое внедрение целого словообразовательного гнезда в систему русского языка не могло остаться без внимания. Т. В. Попова объединила все лексические единицы, восходящие к английской аббревиатуре PR, в словообразовательное гнездо, состоящее из 62 единиц (Попова, 2004: 45-46), например, *пиарщик, пиаровец, ПР-обслуживание, ПР-услуга* и т. д. Это дало ей основания говорить о *процессе русификации*: «Чрезмерно активно идет русификация рассматриваемых явлений: они освоены языком семантически (приобрели особое лексическое значение); получили грамматические характеристики; категориально-грамматическое значение предметности; категорию множественного числа и склонение (ПиАром); мотивировали значительное количество производных, появившихся в языке почти одновременно; приобрели русскую фонетическую форму» (Попова, 2004: 46).

Л. П. Крысин так описывал этот процесс: «Говорящие превращают его <слоговое слово> в звучащую по-русски единицу и даже начинают писать кириллическим шрифтом <...>, и это *один из шагов к изменению функционального статуса сложных слов*» (Крысин, 2010: 577). Также он отмечает, что иногда русские словообразовательные средства способствуют образованию самостоятельных слов из частей иностранных слов или из иностранных аббревиатур (имейл – из e-mail, симка – из SIM).

Вышеперечисленные тенденции дают основания для того, чтобы утверждать: словообразование и лексическое заимствование настолько тесно связаны друг с другом, что «выполняют по отношению друг к другу компенсаторную функцию» (Маринова, 2008: 36). Например, новые номинации предметов в большинстве случаев заимствуются из других языков (компьютер, принтер, джип), однако словообразование порождает вторичные номинации тех же предметов в разговорной некодифицированной речи (комп, принтак, джипяра). Среди номинаций признаков, возникших недавно и представленных прилагательными, количество заимствований невелико. Однако словообразование активно производит *нужные имена прилагательные от основ заимствованных субстантивов* (бутиковый, интернетовский, модемный и проч). Примечательно также, что глаголы, как и имена прилагательные, часто создаются на русской почве на базе заимствованных языковых единиц (пиарить, ксерить, форматировать и проч.) (Маринова, 2008: 36-37).

Заимствование зачастую происходит с помощью такого явления, как транслитерация (или калькирование). Побуквенная передача иноязычного слова порождает совершенно новые и чаще всего экспрессивно звучащие единицы (менеджер – *манатер*, месседж – *месага*, page – *пага*). Такую экспрессивную функцию выполняют и другие способы формальной адаптации заимствованных слов, например, намеренная омонимия (фонетическая мимикрия) (e-mail – *емеля*, *мыло*), намеренное звуковое

искажение слова (*user* – *юзверь*, *crack* – *кряк*) (Маринова, 2008: 15). Транслитерация, в свою очередь, сопровождается таким словообразовательным явлением, как усечение производящей основы (*sensitivity* – *синса*, *homepage* – *хомяк*).

Что касается видоизменения иноязычных имён существительных и их адаптации в русском языке, можно отметить случаи использования субстантивов в роли других частей речи. На рубеже XX-XXI вв. становится нередким функционирование имён существительных в роли неизменяемых, или аналитических, прилагательных. Благодаря заимствованию из английского языка сочетаний типа *бизнес-класс* широко распространена модель «аналит + существительное», сочетания этого типа производятся весьма активно (например, «бизнес-встреча»), но только в сфере иностранных (чаще всего англоязычных) заимствований: «употребление исконных слов или давно обрусевших заимствований в составе данной модели наблюдается редко» (Маринова, 2008: 22).

В связи с широким распространением модели в речевой практике возникает множество параллельных наименований одной и той же реалии, например: *офис-мебель* – *офисная мебель*, *экслюзив-тур* – *экслюзивный тур* и др.

Класс аналитов активно пополняется как иноязычными именами существительными, так и прилагательными: *демо-*, *евро-*, *кибер-*, *поп-*, *промо-*, *фри-*.

И изменяемые, и неизменяемые прилагательные могут войти в речевое употребление в роли имени существительного. Так, прилагательные *мобильный*, *видео-*, *арт-*, *прайс-* превратились в аналогичные существительные *мобильный*, *видео*, *арт*, *прайс* (Маринова, 2008: 22-24).

Современные заимствования, пополняющие класс глаголов, немногочисленны. Нередко глаголы проникают в русский язык из

компьютерного жаргона (*апгрейдить, юзать, кликать*). Глаголы, называющие действия, часто используются как эквивалентные лексические единицы в русском жаргоне. Так, например, молодежный жаргон принял в себя такие слова, как *спикать* (говорить), *лукать* (смотреть), *аскать* (просить). Регулярны также случаи, когда иностранный глагол приживается даже при наличии синонима в языке-реципиенте; тогда новое слово зачастую отличается от своего аналога семантическими или/и стилистическими оттенками (*аудировать* и *слушать*, *мелировать* и *окрашивать*).

Заемствованные глаголы очень быстро включаются в словообразовательную систему русского языка, становясь производящей базой для существительных (*сканирование, инвестирование*) (Маринова, 2008: 24-26).

Таким образом, рассмотрев главные тенденции современного словообразования, можно сделать вывод, что основные процессы словопроизводства связаны с заимствованием лексических единиц из иностранных (чаще – из английского) языков, с адаптацией этих единиц в русской языковой среде. Помимо обычного заимствования, зачастую появляются слова-кентавры, соединяющие даже разные графические системы. Заимствования входят не только в литературный язык, но и пополняют пласт молодежной жаргонной лексики. Заимствования зачастую адаптируются к системе русского языка при помощи определенных словообразовательных моделей.

1. 3. Продуктивные словообразующие морфемы русского языка.

Для разных частей речи характерны различные словообразующие суффиксы. Выделим основные, используя Граматику Н. Ю. Шведовой, 1980.

Для имен существительных рассмотрим продуктивные суффиксы, с помощью которых образуются существительные со значением предметов, явлений и существительные, обозначающие людей, не рассматривая существительные, мотивированные прилагательными

(дальнейшее исследование базируется на материале лексики из он-лайн игр Dota 2, Warcraft, Warhammer, Lineage, в терминах игр нет мотивирующих прилагательных; прилагательные образуются от названий предметов, явлений).

Имя существительное.

Для образования названий *предметов* служат суффиксы:

1. -лк(а), -щик-, -чик-, -тор-, -л(о), -тель-: значение орудия действия (*веялка, счетчик, вентилятор, покрывало, указатель*);
2. -к(а): предмет, предназначенный для осуществления действия (*терка, подпорка, приманка*);
3. -ник-:местилище чего-либо (*кофейник*);
4. -ин(а): значение единичности (*бусина*);
5. -ак: орудие действия, часто – орудие труда (*черпак, тесак*);
6. -ок: предмет, предназначенный для выполнения действия (*мастерок, скребок*);
6. -л(о): орудие, приспособление для производства действия (*опахало, мерило, точило*).

Для обозначения *отвлеченного процессуального признака* служат суффиксы:

1. -ни|j| - , ени|j| (*курение, клеймение, мышление, увольнение, зажигание*);
2. -к(а) (*задержка, подкормка, перегонка*);
3. -ств(о) (*убийство, замешательство, препирательство*);
4. -ёж (*кутёж, грабёж*);
5. -ок (*глоток, кувырок*);

Для обозначения *людей* служат суффиксы:

1. -тель: лицо, производящее действие (*носитель, блюститель*);
2. -ник: название лица (*шутник, работник, путешественник*);
3. -льщик, -щик, -чик: лицо, чаще производящее действие, названное мотивирующим словом (*чистильщик, проверщик, летчик, метчик*);

4. *-ец, -нец*: называют лицо, характеризующееся действием, названным мотивирующим словом (*провидец, выходец, сорванец, продавец, убивец, жнец*);

5. *-ок*: лицо, характеризующееся действием, названным мотивирующим словом (*ездок, знаток, игрок, седок, ходок*);

6. *-арь, -ач, -атор, -ант/-янт, -лец, -ок*: лицо, производящее действие, названное мотивирующим словом: (*пекарь, секарь, звонарь, рвач, мигач, пугач, классификатор, организатор, экзаменатор, симулянт, эмигрант, оккупант, жилец, пришелец, седок, ходок, бродяга*);

7. *-ун*: лицо, производящее действие, названное мотивирующим словом, часто с оттенком "склонный к этому действию" (*бегун, прыгун, опекун, шалун, плясун, лгун, ворчун, молчун, хохотун*).

8. *-л*: лицо - субъект действия (*зазывала, прилипала, громила, воротила, вышибала, запевала*);

9. *-ер, -ёр*: лицо - производитель действия (*интервьюер, копирайтер, блоггер, дирижёр, гравёр*).

10. *-лк(а), -к(а)* (*сиделка, гадалка*);

11. *-ниц(а), иц(а)* (*водительница, императрица*);

12. *-ш(а)* (*генеральша, опекунша*);

Для имен прилагательных рассмотрим продуктивные суффиксы без эмоционально-экспрессивной окраски. Не рассмотрены прилагательные смешанного склонения, суффиксально-сложные прилагательные, прилагательные-сращения и притяжательные прилагательные по причине их неупотребления в лексике онлайн-игр.

Имя прилагательное.

1. *-чив-, -лив-*: для образования качественных прилагательных (*прожорливый, устойчивый*);

2. *-аст-, -ист-*: для подчеркивания свойства лица (разг.): (*глазастый, губастый, голосистый*); значение свойства объекта (*глинистый, тенистый, бугристый*);

3. *-н-*: признак, относящийся к предмету, явлению, названному мотивирующим словом (*водный, лесной, морковный*)

-онн-, -енн-: (*традиционный, искусственный, чувственный*);

4. *-тельн-, -льн-*: часто используется для образования профессионально-технических терминов (*питательный, плавательный, строительный, сушильный, доильный, дождевальн-ый*);

5. *-л-*: для образования отглагольных прилагательных (*возмужалый, беглый, прелый, спелый*);

6. *-к-, -ск-, -инск-, -енск; -еск-, -овск; -ическ-, -ческ-* (*верткий, шаткий, меткий, робкий, январский, институтский, мытищинский, пензенский, студенческий, переводческий, педагогический*);

7. *-ов-, -ев-*: относящийся к или свойственный тому, что названо мотивирующим словом (*подростковый, ольховый, биржевой, ситцевый*);

8. *-уч(-юч-)*: используется главным образом при образовании отглагольных прилагательных (*кипучий, могучий, шипучий, везучий, колючий*).

Для глаголов рассмотрим все морфемы, кроме тех, которые придают слову значение движения (в связи с тем, что в терминологии Dota 2 нет специальных обозначений для передвижения), не формирующие языковые единицы книжного стиля речи, не придающие языковым единицам эмоциональной окраски.

Глагол.

Суффиксальный способ:

1. *-и-*:

со знач. "совершать действия, свойственные тому, кто (что) назван(о) мотивирующим существительным" (*партизанить*);

со знач. "совершать действия, обычно производимые в (на) том, что названо мотивирующим существительным" (*базарить*);

со знач. "наделять кого-либо или что-либо тем, что названо мотивирующим существительным" (*солить, перчить*);

со знач. "удалять, отделять то, лишать того, что названо мотивирующим существительным": (*потрошить, шелушить*);

со знач. "действовать с помощью того, что названо мотивирующим существительным" (*мотыжить, бомбить, утюжить*);

со знач. "(с)делать так, чтобы кто- или что-л. совершал(о) действие, названное мотивирующим глаголом; заставить совершать (совершить) это действие" (*воскресить, гасить*).

2. *-о в а-, -ева-, -ствова-* и проч:

со знач. "совершать действия, свойственные тому, кто (что) назван(о) мотивирующим существительным" (*плутовать*);

со знач. "наделять кого- или что-л. тем, что названо мотивирующим существительным" (*асфальтировать, йодировать*);
со знач. "наделять признаками того, кто (что) назван(о)

мотивирующим существительным» (*колонизовать, консервировать*);
со знач. "создавать то, что названо мотивирующим существительным" (*конспектировать, рецензировать*);

со знач. "действовать с помощью того, что названо мотивирующим существительным" (*гильотинировать, шомполовать*);
со знач. "совершать действия (находиться в состоянии, свойственном) тому, кто (что) имеет признак, названный мотивирующим прилагательным" (*лютовать, пустовать*);

со знач. "наделять кого- или что-л. тем признаком, который назван мотивирующим прилагательным" (*нейтрализовать, стабилизировать*).

3. -нича-:

со знач. "совершать действия, свойственные тому, кто назван мотивирующим существительным" (*столярничать, слесарничать, сумасбродничать*);

со знач. "совершать действия, обычно производимые в (на) том, что названо мотивирующим существительным" (*базарничать, балаганничать*);

со знач. "проявлять свойство, названное мотивирующим существительным" (*малодушничать, двуличничать*);
со знач. "действовать с помощью того, что названо мотивирующим существительным" (*самоварничать*).

4. -ствова-:

со знач. "совершать действия, свойственные тому, кто назван мотивирующим существительным" (*тиранствовать, пророчествовать*);
со знач. "проявлять свойство, названное мотивирующим существительным" (*упрямствовать, малодушествовать*).

5. -а-:

со знач. "наделять кого- или что-л. тем, что названо мотивирующим существительным" (*пеленать, седлать*);

со знач. "действовать с помощью того, что названо мотивирующим существительным" (*костылять*).

6. -ну-: однократно совершить действие, названное мотивирующим глаголом (*курнуть*).

7. -ану-: однократно и, как правило, интенсивно или экспрессивно, резко совершить действие, названное мотивирующим глаголом (*сказануть, рубануть*).

Приставочный способ:

1. в-: со знач. «проникнуть во что-н., внутрь чего-н. с помощью действия, названного мотивирующим глаголом» или "поместить в пространство, созданное с помощью этого действия" (*вкатить, влететь, втолкнуть*).

2. вы-:

со знач. «удалить(ся), выделить(ся) из чего-н., направить(ся) наружу посредством действия, названного мотивирующим глаголом» (*вывезти, высветить, выехать, выйти*);

со знач. «интенсивно и (или) тщательно совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*выбелить, вылизать, вымокнуть*).

со знач. «добыть, получить, найти что-н. посредством действия, названного мотивирующим глаголом» (*выследить, высмотреть, выстрадать*);

со знач. «выдержать что-нибудь, совершая действие, названное мотивирующим глаголом»: (*выжить, выстоять*);

со знач. «совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом» (*вылечить, вызубрить, выкопать*).

3. до-:

со знач. "действие, названное мотивирующим глаголом, довести до конца или до предела": *добелить, доварить, доездить, дойти*;

со знач. «дополнительно совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*докупить, долить, дослать, досолить*).

4. за-:

со знач. «с помощью действия, названного мотивирующим глаголом, поместить(ся), переместить(ся) за что-либо» (*закатить, залететь, заплывать*);

со знач. «довести кого-что-л. до нежелательного состояния (негодности, утомления, истощенности) посредством действия, названного мотивирующим глаголом» (*заговорить, задергать*);

со знач. «попутно, мимоходом совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*заехать, занести*);

со знач. «добыть, получить, захватить что-н. посредством действия, названного мотивирующим глаголом» (*завоевать, заслужить*);

со знач. «начать действие, названное мотивирующим глаголом» (*загрянуть, заползть*);

со знач. «совершить заранее, заблаговременно действие, названное мотивирующим глаголом» (*заготовить, запланировать*);

со знач. «совершить (довести до результата) действие,

названное мотивирующим глаголом» (*заминировать, зарегистрировать*).

5. *из-*:

со знач. «интенсивно совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*иссохнуть, иссушить*);

со знач. «уничтожить(ся), израсходовать(ся)» (*исписать, испрять, истрелять*).

6. *на-*.

со знач. «накопить(ся) в определенном количестве с помощью действия, названного мотивирующим глаголом» (*натаскать, наловить*);

со знач. «интенсивно совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*наглядить, нагрешить*);

со знач. «приучить(ся) к чему-либо с помощью действия, названного мотивирующим глаголом» (*наездить, набегать*);

со знач. «совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом» (*нагреть, напоить, напугать*).

7. *недо-*: не полностью совершить действие, названное мотивирующим глаголом, не довести его до необходимой нормы

(*недовыполнить, недодать, недоделать*);

8. *от-*:

со знач. "интенсивно, полностью, окончательно совершить действие, названное мотивирующим глаголом" (*отгладить,*

отработать, отрепетировать);

со знач. "окончить длившееся определенное время действие, названное мотивирующим глаголом" (*отгреть, отлюбить, отпеть*).

9. *пере-*:

со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, направить из одного места в другое» (*перенести, перейти, перекатить*);

со знач. «повторно, заново совершить действие, названное мотивирующим глаголом»: (*переделать, перекроить*);

со знач. многократного и поочередного действия, распространенного на многие объекты или совершенного многими субъектами (*переглотать, перегаснуть*);

со знач. «с нежелательно большой длительностью и интенсивностью совершить действие, названное мотивирующим глаголом»: (*перегреть, переплатить, переработать*);

со знач. «с помощью действия, названного мотивирующим глаголом, превзойти другого исполнителя того же действия» (*переиграть, перекричать*);

10. *по-*:

со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, совершить с незначительной интенсивностью» (*попривыкнуть, поизноситься, попридержаться*);

со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, совершить в течение некоторого времени (чаще недолгого)» (*побеседовать, покурить, понаблюдать*);

со знач. «начать действие, названное мотивирующим глаголом» (*побежать, повалить, потащить, почувствовать*);

со знач. «совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом» (*поблагодарить, погибнуть, погубить*).

11. *под-*:

со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, совершить с незначительной интенсивностью» (*подбодрить, подзабыть*);

со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, совершить дополнительно и, как правило, с незначительной интенсивностью» (*подгрузить, подкопнуть*);

12. *при-*:

со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, совершить с незначительной интенсивностью, не полностью» (*приглушить, привстать, притормозить*);

со знач. «дополнительно совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*прикупить, приплатить, пририсовать*).

13. про-:

со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, направить сквозь что-либо, через что-либо, вглубь» (*прогрызть, прожечь*);

со знач. «интенсивно, тщательно совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*прогладить, прожарить, прожевать*);

со знач. «израсходовать, истратить, утратить что-н. с помощью действия, названного мотивирующим глаголом» (*проездить, проесть, прокутить, пропить*);

со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, совершить в течение какого-либо времени» (*проворочаться, прождать*);

со знач. «совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом» (*провентилировать, продемонстрировать, прозвучать*).

14. раз-, разо-:

со знач. «аннулировать результат действия, названного мотивирующим глаголом; отказаться или заставить отказаться от чего-либо» (*разбронировать*);

со знач. «совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом» (*разбудить, развеселить, разгромить*);

15. С-, со-:

со знач. «удалить(ся) с чего-либо. посредством действия, названного мотивирующим глаголом» (*счистить, скосить*);

со знач. «уничтожить(ся), повредить(ся), израсходовать(ся) в результате действия, названного мотивирующим глаголом» (*скормить, сглотать, сгнуть*);

со знач. «однократно совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*сжухлячить, соригинальничать, сплутовать, схитрить*);

со знач. «совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом» (*сделать, скиснуть, скомкать*).

Приставочно-суффиксальный способ:

1. *з а-...-и-*: со знач. «наделить (покрыть, заполнить) тем, что названо мотивирующим существительным (иногда в чрезмерно большом количестве)» (*задымить, затенить, зашторить*).
2. *о б е з-...-и-*: лишить того, что названо мотивирующим существительным (*обезжирить, обезрыбить*).
3. *при-...-и-*: присоединить, прикрепить к чему-либо с помощью того, что названо мотивирующим существительным (*прикрепить, пришурупить*).
4. *п р о-...-и-*: наделить (пропитать, напитать) тем, что названо мотивирующим существительным (*прорезинить*).
5. *р а з-...-и-*:
со знач. «лишить того, удалить то, что названо мотивирующим существительным» (*разоружить, расчехлить*);
со знач. «действие, названное мотивирующим глаголом, совершить с большой интенсивностью» (*разволновать, раскормить*).
6. *с-...-и-*: соединить, собрать вместе что-н., образовав, создав то, что названо мотивирующим существительным (*скупить, столпить*).
7. *з а-...-е-*: покрыться тем, что названо мотивирующим существительным (*замшеть, затраветь*);
8. *о б е з-...-е-*: лишиться того, что названо мотивирующим существительным (*обезденежить, обезрыбеть*).
9. *в ы - ...-и в а-*: тщательно совершать действие, названное мотивирующим глаголом (*вытанцовывать, вызванивать*).
10. *от-...-и в а-*: тщательно, интенсивно совершать действие, названное мотивирующим глаголом (*отплясывать, отстукивать*).
11. *п о-...-и в а-*: время от времени и с небольшой интенсивностью совершать действие, названное мотивирующим глаголом (*побаливать, подергивать, покашливать*).
12. *п о д-...-и в а-*: слабо, с небольшой интенсивностью совершать действие, названное мотивирующим глаголом (*поддразнивать, поддуть*);
13. *при-...-и в а-*:

со знач. «действием, названным мотивирующим глаголом, сопровождать какое-н. действие» (*припевать, присвистывать, прихлопывать*);

со знач. «с небольшой интенсивностью совершать действие, названное мотивирующим глаголом» (*прихрамывать, прилебывать*).

14. *ра з-...-и в а-*: медленно, длительно совершать действие,

названное мотивирующим глаголом (*распевать, раздумывать*).

15. *п р и-...-н у-*: за короткое время и с небольшой интенсивностью совершить действие, названное мотивирующим глаголом (*прихворнуть, прихвастнуть*).

16. *с-...-н у-*: однократно совершить действие, названное мотивирующим глаголом (*сболтнуть, сполоснуть*).

17. *вы-...-и-*: удалить(ся), выделить(ся) из чего-н. посредством действия, названного мотивирующим глаголом (*вывесить, выронить*).

18. *до-...-и-*: дополнительно совершить действие, названное мотивирующим глаголом (*довесить, досадить*);

19. *за-...-и-*: покрыть, закрыть чем-л. с помощью действия, названного мотивирующим глаголом (*завесить, засадить*);

20. *по-...-и-*: совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом (*посадить, повесить*);

21. *у-...-и-*: совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом (*укусить, уронить*).

Приставочно-постфиксальный способ:

1. *в-...-ся*: углубиться, вникнуть во что-н. с помощью действия, названного мотивирующим глаголом, или свыкнуться, освоиться с этим действием (*вдуматься, вслушаться, всмотреться*).

2. *вз-...-ся*: интенсивно начать действие, названное мотивирующим глаголом (*взбушеваться*).

3. *вы-...-ся*: за длительное время полностью совершить действие, названное мотивирующим глаголом (*вылежаться, выплакаться, выспаться, выстояться*).

4. *до-...-ся*:

со знач. «интенсивное или длительное действие, названное мотивирующим глаголом, довести до чего-л. (какого-л. этапа, границы, цели, результата)» (*добудиться, додуматься, дождаться*);

со знач. «довести себя до неприятных последствий путем интенсивного совершения действия, названного мотивирующим глаголом» (*доработаться, добежаться, довоеваться, докуриться, дошутиться*).

5. *за-...-ся*: в течение длительного времени совершая действие, названное мотивирующим глаголом, целиком погрузиться в это действие, увлечься, утомиться": *забегаться, заслушаться, заболтаться*).

6. *из-...-ся*: дойти до нежелательного состояния в результате частого, длительного или интенсивного совершения действия, названного мотивирующим глаголом (*изнервничаться, избегаться, изголодаться*).

7. *на-...-ся*: действие, названное мотивирующим глаголом, совершить в достаточной степени или в избытке (*набегаться, нагореваться*).

8. *об...ся*:

со знач. «за длительное время или с большой интенсивностью совершить действие, названное мотивирующим глаголом» (*обыскаться*).

9. *от-...-ся*:

со знач. «окончить длившееся определенное время действие, названное мотивирующим глаголом; освободиться от этого действия или оказаться не в состоянии его продолжать» (*отбежаться, отсеяться*);

со знач. «прийти в нормальное состояние с помощью действия, названного мотивирующим глаголом» (*отлежаться*).

10. *раз-...-ся*: начав действие, названное мотивирующим глаголом, достигнуть большой интенсивности этого действия (*разбушеваться*).

11. *с-...-ся*:

со знач. «достигнуть согласованности, взаимопонимания, совершая действие, названное мотивирующим глаголом» (*сыгратся*);

со знач. «дойти до нежелательного состояния, негодности в процессе длительного или интенсивного действия, названного мотивирующим глаголом» (*износиться, спиться, стосковаться*).

12. у...ся: дойти до нежелательного состояния в процессе длительного или интенсивного действия, названного мотивирующим глаголом (*убегаться, уездиться, упрыгаться*).

Неаффиксальными способами глаголы образуются крайне редко. Один из таких видов образования глаголов – сложение (труд + устроить = трудоустроить, сам + вспламениться = самовоспламениться).

1.4. Иноязычные заимствования в русском языке. Англоязычные заимствования. Языковая игра в процессе заимствования

Заимствование иностранных слов как процесс является одним из способов развития любого современного языка, поскольку ни один язык не может существовать в полной изоляции. Многие мыслители критически относятся к процессу заимствования, призывая сохранять чистоту русского языка. В качестве примера можно привести знаменитое высказывание И. С. Тургенева: «Берегите чистоту языка как святыню! Никогда не употребляйте иностранных слов. Русский язык так богат и гибок, что нам нечего брать у тех, кто беднее нас»; В. Белинского: «Употреблять иностранное слово, когда есть равносильное ему русское слово, - значит оскорблять и здравый смысл, и здравый вкус»; Н. Лескова: «Я не считаю хорошим и пригодным иностранные слова, если только их можно заменить чисто русскими или более обруселыми. Надо беречь наш богатый и прекрасный язык от порчи». Однако ученые-филологи, напротив, подчеркивают важность процесса заимствования: так, еще Бодуэн де Куртене писал, что «...нет и не может быть ни одного чистого, и смешанного языкового целого. Смешение есть начало всякой жизни...» (Бодуэн де Куртене, 1963: 362).

Процесс заимствования происходит в языке на всех этапах его развития и имеет разнообразные причины, как обусловленные языковыми нуждами, так и никак не связанными с языкознанием. В своей статье «Иноязычное

слово в контексте современной общественной жизни» Л. П. Крысин обозначает следующие лингвистические *причины* заимствования:

- 1) Потребность в наименовании;
- 2) Необходимость разграничить содержательно близкие, но различающиеся понятия;
- 3) Устранение полисемии исконного слова, упрощение его смысловой структуры;
- 4) Необходимость специализации понятий;
- 5) Тенденция к соответствию нерасчлененности обозначаемого понятия с нерасчлененностью обозначающего;
- 6) Восприятие иноязычного слова как более престижного;
- 7) Коммуникативная актуальность обозначаемого понятия.

В ряду *экстралингвистических причин* ученый выделяет:

- 1) Тесные политические, экономико-промышленные и культурные связи между народами;
- 2) Социальные, экономические и политические изменения внутри страны заимствующего языка;
- 3) Политическая роль страны и языка, из которого происходит заимствование;
- 4) Заимствование вещи, понятия и вместе с ними, как следствие, заимствование наименования (Крысин, 1996: 140-143).

Заимствованное слово, по какой бы он причине ни попало в язык, занимает особое место в языковом сознании людей. О. Э. Бондарец отмечает, что иностранное слово в потоке речи фиксирует, привлекает к себе внимание обычного носителя языка, оказываясь «маркированным, осложненным отрицательной или положительной оценками, ассоциациями» (Бондарец, 2008: 13). Л. П. Крысин также писал об определенной стилистической роли заимствованных слов, об их оценке, которая «нередко оказывается частью лексического значения, т. е. представляет определенный семантический компонент, или же формирует положительные или отрицательные коннотации слова» (Крысин, 1996: 146).

Однако, прежде чем говорить о заимствовании в русском языке, необходимо разобраться в значении этого термина. Как в отечественном, так и в зарубежном языкознании используется фигурирует множество определений этого понятия. В филологии выделяется несколько взглядов на определения «заимствование» и «иноязычное слово», рождающие множество классификаций.

Н. М. Шанский определяет заимствование как «всякое слово, пришедшее в русский язык извне, даже если оно по составляющим его морфемам ничем не отличается от исконно русских слов» (Шанский, 1972: 86). Сами же заимствования ученый подразделяет на иноязычные слова и кальки.

«Лингвистический энциклопедический словарь» предлагает следующее объяснение значения данных терминов: «**З.** приспособляются к системе заимствующего языка и зачастую настолько им усваиваются, что иноязычное происхождение таких слов не ощущается носителями этого языка и обнаруживается лишь с помощью этимологического анализа...

Иностранные слова сохраняют следы своего иноязычного происхождения в виде звуковых, орфографических, грамматических и семантических особенностей, которые чужды исконным словам» (ЛЭС, 158), то есть, иными словами, **заимствованное слово** – это слово, вошедшее в лексическую систему языка, а **иностранный язык** – лексическая единица, не принятая в эту систему.

Существует классификация заимствованных слов по степени освоения иностранного слова, которая берет начало из деления немецкого филолога Августа Шлейхера всех заимствований на иностранные и заимствованные слова (соответственно Fremdworter и Lehnworter) (Бондарец, 2008: 8). С ней перекликается классификация, имеющая в качестве основного признак «давности заимствования». К примеру, И. И. Огиенко в статье «Иноземные элементы в русском языке» разделяет заимствованные слова на три категории:

1) слова, «заимствованные издавна и вполне усвоенные в нашем языке, так что иностранное происхождение уже не чувствуется», то есть слова, получающие свободное употребление и имеющие производные, например: *бутылка, лошадь, молоко, сапог*.

2) слова «чисто иностранные, но употребляемые в нашем языке довольно часто», например: *доктор, аптека, солдат, школа, студент, гимназия*, те иностранные слова, которые проникли в народный язык и, как выражается Огиенко, «приобрели у нас права гражданства».

3) слова «чисто иностранные, в нашем языке употребляемые не часто», иными словами – варваризмы, которые можно без труда заменить на соответствующие русские аналоги, например: *констатировать, культивировать, индустрия, гастрический*. Как правило, такие лексические единицы неизвестны народному языку и употребляются в основном среди интеллигентов, входя и выходя из моды (Огиенко, 1915: 11), таким образом, **включая иностранные слова в понятие «заимствование».**

Д. С. Лотте охарактеризовал принцип этой классификации «слишком условным и весьма произвольным» (Лотте, 1982: 11), поскольку И. И. Огиенко принимает во внимание только фонетический состав слова и его морфологическую форму. Лотте классифицирует заимствования иначе, деля их на:

1) заимствование в чистом виде (буквальное заимствование) – процесс, при котором слово переносится в данный язык из другого в той форме, в которой оно существует на момент заимствования. Важно, что в этом случае отсутствуют какие-либо творческие моменты, элементы словотворчества.

2) в случаях, когда изменение слова не обусловлено лишь фонетическими законами «принимающего» языка, Лотте предлагает пользоваться термином «оригинальное заимствование». «Изменение корня, вызванное сознательным осмыслением или так называемой аналогией, изменение аффиксов, отбрасывание, прибавление или изменение окончаний и т. п., сопровождающее заимствование слова, свидетельствует о наличии

творческого момента, об акте создания, в сущности, нового слова» (Лотте, 1982: 11).

Норвежский ученый Э. Хауген распределяет все заимствования по их структурным признакам:

- 1) заимствованные слова (полное воспроизведение иноязычной морфемы с фонемной субституцией – нулевой, частичной или полной);
- 2) заимствованные морфемы (частичное воспроизведение иноязычной морфемы);
- 3) заимствованные значения (с нулевым морфемным и фонемным воспроизведением) (Бондарец, 2008: 9).

Наиболее подходящим для исследования представляется нам определение заимствования, предлагаемое «Лингвистическим энциклопедическим словарем»: «*Заимствование* – элемент чужого языка (слово, морфема, синтаксическая конструкция и т. п.), перенесенный из одного языка в другой в результате контактов языковых, а также сам процесс перехода элементов одного языка в другой» (ЛЭС, 158). Это определение, максимально распространяющее термин «заимствование», рождает иную классификацию, выделенную Бондарец:

- 1) фонемы (самый редкий случай);
- 2) морфемы;
- 3) заимствование слова;
- 4) заимствование синтаксическое или структурно-синтаксическое и заимствование семантическое (Бондарец, 2008: 8).

Разумеется, именно слово наиболее подвижно и способно к «свободным миграциям», поскольку это связано с самой природой слова, с его направленностью на действительность, а также с особенностями лексической системы языка. «Факты материальных и культурных контактов, факты внеязыковые играют решающую роль в осуществлении заимствования на лексическом уровне» (Бондарец, 2008: 8), а заимствование таких элементов, как фонемы и морфемы, является следствием контактов на лексическом уровне.

Слова из других языков проникали в исконный русский язык в разные периоды развития языка ввиду множества экономических, культурных, политических связей с другими народами. Какие бы различные трактовки не имел термин «заимствование», все заимствования можно классифицировать по этимологическому признаку. Так, М. И. Фомина выделяет два типа заимствований:

- 1) из славянских языков (т. е. родственные, например, из старославянского языка, из украинского, белорусского, польского, болгарского, чешского);
- 2) из неславянских языков (заимствования из греческого, латинского, также тюркские, иранские, скандинавские, западноевропейские заимствования) (Фомина, 1983: 172-176).

Последние, в свою очередь, она по процессу освоения и стилистической роли делит на:

- 1) интернациональную лексику, разновидностью которой являются международные термины;
- 2) экзотизмы, которые используют для описания быта и жизни иных народов;
- 3) варваризмы (полностью не освоенные слова или же вовсе не освоенные);
- 4) гротесково-шуточная речь (наполнение текста заимствованными словами для создания комического эффекта) (Фомина, 1983: 167).

Многие ученые изучали вопрос истории иноязычных заимствований в русском языке. Современный русский язык тяготеет к заимствованию после продолжительного периода борьбы с иностранными словами. Если обратиться к истории заимствований в 20 веке, активно изучавшейся такими филологами, как Л. П. Крысин, Н. С. Валгина, Л. Ферм, то становится очевидно: в конце 20-го века были созданы наиболее благоприятные условия для международных контактов, а, следовательно, и для заимствования иноязычной лексики (Валгина, 1996: 143-144). В 40-е годы велась борьба с

антипатриотическими тенденциями и изгонялись из употребления даже те лексические единицы, которые уже успели укорениться в русском языке и войти в русскую языковую систему. В 60-е годы отношение к заимствованиям сделалось намного более терпимым, а в конце 20-го века, в 90-ые годы, процесс многократно усилился (Крысин, 2001: 108). Характеризуя эту эпоху, Л. П. Крысин вводит термин «активизация употребления иноязычных слов», имея в виду, что в русском языке не только заимствуются новые иностранные слова в больших количествах, но и расширяются сами сферы использования иноязычной терминологии, выходя за рамки сфер экономики, финансов, коммерческой деятельности (Крысин, 1996: 142).

В связи с особой ролью английского языка в мире большинство заимствованной лексики приходит в русский язык из английского языка, а точнее – из его американского варианта. Популяризация английского языка имеет множество разноуровневых причин: укрепление экономических, политических, торговых связей между государствами, ведущие позиции США в мировой политике и экономике, распространение Интернета, развитие международного туризма, распространение американской и английской поп-культур.

Слова, которые заимствуются русским языком, могут различными способами адаптироваться в русскую языковую систему, перерабатываться творчески. Многие исследователи выказывают интерес к процессу адаптации иноязычной лексики в русском языке.

Иноязычные заимствования по-разному осваиваются русским языком, подвергаясь разного рода изменениям (фонетическим, морфологическим, семантическим) (Фомина, 1990: 177-179). Е. В. Прокутина выделяет следующие способы заимствования: 1) прямое заимствование (транслитерация), 2) словообразование («прибавление к заимствованной основе слова различных формальных средств по существующим в языке образцам и моделям») и 3) языковая (словесная) игра – каламбур,

обыгрывание и переименование заимствованной лексемы, часто основывающееся на фонетическом сходстве слова в английском и русском языках.

Языковая игра, названная Щербой «лингвистическим экспериментом», позволяет значительно расширить возможности языка, раздвинуть рамки языковой системы (Щерба, 1974: 32). Такой эксперимент, как отмечает Санников, «должен стать для лингвиста, исследующего современный язык, столь же обычным рабочим приемом, каким он является, например, для химика... особенно важно использовать экспериментальный материал, который уже имеется, «лежит под ногами», мы имеем в виду языковую игру» (Санников, 2002: 35).

Языковая игра представлена такими приемами, как каламбур, шутка, обыгрывание наиболее употребительных слов, фонетическая мимикрия, контаминация и т. п.

Игровой характер усвоения языком иноязычных заимствований присущ как русской разговорной речи, так и сленгу, жаргонам, в том числе и сленгу компьютерных игр. Как отмечает А. К. Козенкова, языковая игра «позволяет «снять стресс», возникающий от наплыва иноязычных слов и оборотов в родной язык, а также является формой освоения ... иноязычного материала» (Козенкова, 2013: 175).

1. 5. Компьютерный жаргон

Общественную жизнь человека невозможно представить без его участия в деятельности каких-либо социальных групп, в которые он включен. Каждая социальная группа, являясь объединением людей, имеющих общий социальный признак, имеет важную характерную особенность – языковое поведение ее членов. Особые лексические, лексико-грамматические средства

маркируют людей, принадлежащих к той или иной социальной группе. Сленг и жаргон являются одними из таких подязыков.

Термин «сленг» впервые появился в английской лексикографии в начале XIX века. Гальперин отмечает, что одной из первых лексикографических работ, использующих термин «сленг», является словарь Дж. Эндьюса, *A dictionary of slang and cant languages, ancient and modern...* 1809 года издания. В упомянутом словаре пометой «сленг» сопровождалось слова, не принадлежащие к разряду литературных. Больше столетия спустя О. Есперсен в своей статье «*Mankind, nation and individual from a linguistic point of view*» изложил свою точку зрения на понятие сленга, с которой согласились большинство английских лексикографов: «...сленг – форма речи, которая обязана своим происхождением желанию человеческой особи отклониться от обычного языка, навязанного нам обществом». Большой упор, как отмечает Гальперин, Есперсен делает на чувство некоего умственного превосходства, желание позабавиться, которое двигает людьми, использующими сленг (Гальперин, 1956: 107).

Гальперин, анализируя и другие труды английских филологов, лексикологов, лексикографов, а также различные словари, обращает внимание на схематичность определений, «неопределенность теоретических концепций» (Гальперин, 1956: 108), путаницу, что дало ему повод вообще отрицать факт существования сленга.

В российском языкознании часто приводится определение Хомякова: «Сленг – это относительно устойчивый для определенного периода, широко употребительный, стилистически маркированный (сниженный) лексический пласт (имена существительные, прилагательные и глаголы, обозначающие бытовые явления, предметы, процессы и признаки), - компонент экспрессивного просторечия, входящего в литературный язык, весьма неоднородный по своим истокам, степени приближения к литературному стандарту, обладающий пейоративной экспрессией» (Хомяков, 1980: 43-44).

Если же обратиться к словарям, можно обнаружить другую трактовку термина: «Сленг - 1. Разговорный вариант профессиональной речи. 2. Элементы разговорного варианта той или иной профессиональной или социальной группы, которые, проникая в литературный язык или вообще в речь людей, не имеющих прямого отношения к данной группе лиц, приобретают в этих языках особую эмоционально-экспрессивную окраску (Ахманова, 1966: 419). Нетрудно заметить, что различные определения выделяют среди главных признаков сленга пейоративность, эмоционально-экспрессивную окраску, стилистическую маркировку (сниженность). Язык компьютерных игр – необычный пласт, и стилистическая окраска лексических единиц требует дальнейшего изучения.

В отличие от термина «сленг», в отношении которого не выработано единого взгляда, термин «жаргон» в отечественном языкознании толкуется достаточно четко и однозначно. «Анализируя определения жаргона, встречающиеся в отечественной лингвистике, можно отметить, что все они более или менее идентичны... Жаргон трактуется как некая разновидность языка, социальный диалект, который отличается от общенационального языка особым лексическим составом, фразеологией и т. п» (Орлова, www).

Словарь лингвистических терминов Жеребило дает более точное толкование понятию «жаргон»: «(фр. jargon) Речь какой-л. социальной или профессиональной группы, отличающаяся особым составом слов и выражений, иногда специфическим произношением. Например, студенческий жаргон: стипендия – *стипуха*, *стёпка*...».

Многие исследователи обращают внимание на такую характеристику жаргона, как его тайный характер, зашифрованность, закрытость для непосвященных. К примеру, В. А. Хомяков освещает функцию жаргона, которую он назвал функцией «конспиративной коммуникации» (Хомяков, 1980: 43). Л. И. Скворцов оспаривает данную точку зрения, указывая на то,

что множество жаргонизмов выходят из своей узкой сферы употребления и пополняют «экспрессивную базу разговорной речи» (Скворцов, 1977: 53-34).

Некоторые исследователи отождествляют понятие «сленг» с понятиями жаргона и аргю. Например, «Словарь-справочник лингвистических терминов» Д. Э. Розенталя и М. А. Теленковой дает такую дефиницию: «Сленг – слова и выражения, употребляемые лицами определенных профессий и социальных прослоек».

Без сомнения, внедрение компьютерных технологий в повседневную жизнь человека в качестве постоянного атрибута быта, средства досуга и развлечения, а также коммуникации, не могло не сформировать особый языковой феномен – компьютерный сленг, или компьютерный жаргон (разные ученые, изучающие язык компьютерных технологий, используют разные термины. Остановимся на компьютерном жаргоне).

Компьютерный жаргон, как отмечает Н. В. Виноградова, обладает рядом характеристик, которые выводят его за рамки жаргона в его первоначальном смысле. Главным отличием компьютерного языка от собственно жаргона является его письменная форма – не просто существующая, но доминирующая. Н. В. Виноградова пишет, что такая форма существования компьютерного языка «вносит определенный уровень стабильности в его жизнь и позволяет с достаточной уверенностью фиксировать факты и явления, с ним связанные. (Виноградова, www). Со стороны пользователей компьютерного языка можно заметить многочисленные попытки его кодификации в виде многочисленных статей и словарей – таким образом носители нормируют свой сленг.

Еще одной существенной отличительной особенностью компьютерного жаргона является его полифункциональность. Лексические единицы компьютерного языка служат не только неформальному общению, но и «обслуживают профессиональные нужды, то есть выступает как

профессионализм» (Виноградова, www). Более того, компьютерный язык, который появился как средство профессионального общения программистов, быстро преодолел границы этой сферы и в данный момент все шире разрастается, объединяя все больше и больше людей, проникая в новые сферы общения.

Виноградова также выделяет ряд функций компьютерного жаргона, например, коммуникативную, когнитивную (познавательную), консервирующую, эмоционально-экспрессивную (не являющуюся основной), фатическую и даже эстетическую, подкрепляя каждую рядом примеров.

П. В. Лихолитов выделяет несколько способов пополнения компьютерного жаргона:

- 1) иноязычные заимствования;
- 2) заимствования из жаргонов других профессиональных групп (чайник);
- 3) метафорический перенос (блин – компакт-диск, тормозить);
- 4) метонимия (железо в значении компьютер).

Также Лихолитов обращает внимание на своеобразный «фольклор программистов» - употребление терминологической лексики в широком переносном смысле в ситуациях, которые не имеют непосредственного отношения к профессиональной сфере общения: «Например, когда программист не хочет выполнять чью-либо просьбу, он может сказать: "Can't open (или "Invalid request") — "Не могу открыть" (или "Необоснованный запрос")» (Лихолитов, www).

1. 6. Язык компьютерных игр

В связи с распространением компьютерных технологий большую популярность начали набирать виртуальные развлечения, а именно – компьютерные игры, многие из которых перешли в разряд киберспорта. По

популярности на первый план выходят многопользовательские онлайн-игры, основанные на объединении нескольких игроков в группы с общей целью, продиктованной сюжетом игры. Например, количество пользователей Dota 2 – игра в жанре «многопользовательская онлайн-боевая арена», превысило 7, 5 миллионов игроков, рекорд одновременного сеанса – 881 тысяча игроков. К какому бы жанру не принадлежала многопользовательская игра, игровой процесс зависит от взаимодействия игроков между собой, владения «геймерским» языком. Несмотря на возрастающую популярность компьютерных игр, вопрос игрового сленга изучен недостаточно. Между тем, сленг компьютерных игр имеет одно принципиальное отличие от компьютерного жаргона, к которому его принято причислять: игровой сленг был призван, как отмечает Д. В. Мастеров, «ускорить командную реакцию на игровую обстановку... от быстроты реакции на обстановку напрямую зависит победа или поражение команды. Это особенно важно на чемпионатах и турнирах» (Мастеров, www).

Л. В. Жабова затронула вопрос игрового языка и, в частности, способы словообразования «геймерского» языка, взяла за основу способы образования компьютерного сленга, описанные в работах Н. И. Мелконян и И. О. Морозовой. На каждый из способов словообразования были подобраны примеры из игр. Л. В. Жабовой рассмотрены следующие способы словообразования:

- 1) Калька (skill – скилл);
- 2) Полукалька (up – апнуть);
- 3) Перевод (fashion care – модный облик);
- 4) Конверсия («апгрейд» выступает как существительное);
- 5) Усечение (respawn – респ);
- 6) Аббревиатура.

Ни один из лингвистов, занимавшихся вопросом геймерского сленга, не изучил игровой язык достаточно подробно, цельно и разносторонне. Например, Л. В. Жабовой, на наш взгляд, не было уделено должного

внимания языковой игре, а также конкретным словообразовательным моделям, подчиняясь которым возникают языковые единицы. Более того, в качестве материала исследования ею были использованы чаты всего двух онлайн игр Wartune и Demon Slayer - не самые популярные браузерные игры (к примеру, на русском сайте gamer.ru игра Demon Slayer занимает только 727-е место в рейтинге активности игр – такой материал не позволяет в достаточной степени изучить локальный сленг отдельно взятой игры ввиду того, что виртуальный мир таких немасштабных игр не отличается разнообразием). Д. В. Мастеров исследует роль сленга только в аспекте международной коммуникации, также используя только две игры в качестве материала – Dota 2 и StarCraft 2. П. А. Горшков в своем исследовании «Сленг хакеров и геймеров в интернете» больше обращает внимания на компьютерный жаргон. Таким образом, немногочисленные работы, посвященные игровому сленгу, не располагают обширной базой материала, а также не отображают следующие аспекты изучения:

- 1) Отличительные особенности игрового сленга, в частности – от компьютерного;
- 2) Словообразовательные модели образования лексических единиц при их усвоении в русской языковой системе;
- 3) Языковая игра в сленге компьютерных игр;
- 4) Стилистическая окрашенность сленга компьютерных игр.

Требующим тщательного рассмотрения остается и проблема термина, характеризующего язык компьютерных игр. Исследователи чаще используют термин «сленг», никак не обосновывая выбор этого определения, в то время как языковой пласт компьютерных игр сочетает в себе, помимо характеристик сленга, также элементы жаргона и арго, поскольку многопользовательские онлайн-игры являются и развлечением, и профессией, и объектом анализа, обсуждения. Проблемы стилистической маркированности и рамок использования языка компьютерных игр до сих пор не изучались и будут рассмотрены в настоящей работе, поэтому в данном

исследовании остановимся на использовании наиболее нейтрального и широкого понятия «язык компьютерных игр».

Выводы:

Язык компьютерных игр – уникальный языковой пласт, который имеет общие черты со сленгом, жаргоном и арго. Язык компьютерных игр тесно связан с компьютерным жаргоном, однако серьезно отличается от него по целям коммуникации. Эти отличительные особенности не получили должного освещения в трудах, посвященных языку компьютерных игр, в частности, никто из филологов не рассматривал проблемы стилистической маркированности языка компьютерных игр и своеобразный «игровой фольклор», то есть использование лексики компьютерных игр в жизни, без привязки к виртуальной реальности.

В силу того, что самые популярные компьютерные игры были разработаны американскими компаниями, язык компьютерных игр, которым пользуются русские игроки, практически полностью состоит из заимствований. Английское слово, которое заимствуется в русскую языковую систему, меняет свой графический код, записываясь на кириллице, и иногда присоединяет какой-либо формант.

Заимствование и формообразование, словообразование тесно связаны друг с другом и выполняют друг по отношению к другу компенсаторную функцию. При том широком потоке заимствований, который можно наблюдать за последние два десятка лет, невозможно рассматривать словообразование отдельно от процесса лексического заимствования.

Словообразование тесно связано с лексикой, и поскольку эта связь проявляется в словообразовательных моделях, этому термину уделяется внимание ученых. По мнению Т. В. Жеребило, словообразовательная модель – это образец для построения конкретных производных слов - лексем.

Гридина же выводит это определение из понятия словообразовательного типа, то есть определяет словообразовательную модель как разновидность формально-семантической схемы построения производных слов.

Существует множество различных классификаций способов образования слов. За основу большего количества классификаций берется классификация В. В. Виноградова, который выделяет морфологический способ словообразования (суффиксальный, префиксальный, постфиксальный, префиксально-суффиксальный и бессуффиксный способы), морфолого-синтаксический способ словообразования (субстантивация, адъективация, адвербиализация, прономинализация), лексико-семантический и лексико-синтаксический способы словообразования.

Глава 2. Функционирование заимствованных единиц в языке компьютерных игр

2. 1. Использование языка компьютерных игр все игрового процесса

Язык компьютерных игр изначально являлся средством коммуникации во время игры, но быстро преодолел рамки своей сферы употребления и сейчас все чаще используется людьми (как игроками, так и людьми, не играющими в компьютерные игры) в реальной жизни. Семантика таких единиц проецируется на жизненные ситуации, по-новому реализуясь в них, создавая особые метафорические сравнения; возникает своеобразный игровой фольклор.

С целью выяснить, какие единицы языка компьютерных игр используются в жизни без привязки к реалиям компьютерных игр, был проведен опрос среди 15 людей, много времени проводящих за различными играми: Dota 2, World of Warcraft, League of Legends, Counter Strike и так далее, а также 15 людей, не играющих ни в какие компьютерные игры. Возраст респондентов составлял 19-30 лет.

Респондентам было предложено ответить на несколько вопросов:

1. Используете ли Вы лексику компьютерных игр не в игре? Какую именно?
2. Можно ли заменить каким-либо синонимичным выражением языковую единицу из игровой лексики, не потеряв смысла?
3. В каких ситуациях Вы обычно употребляете игровую лексику?
4. В целом часто ли Вы используете заимствованные слова без нужды, например: *чекать* вместо проверять, *лук* вместо образ, *джоб* вместо работа?
5. Какой эффект возникает от использования игровой лексики в разговорной речи? Считаете ли вы, что игровая лексика, попав в разговорную речь, приобретает сниженную окраску?

Каждому из 15 респондентов, не играющих в компьютерные игры, был предоставлен материал данного исследования, а также материал, не вошедший в настоящую работу, потому что не относится к рассматриваемым

нами играм (Dota 2, Lineage, Warhammer, Warcraft) или по причине отсутствия словообразовательных, лексических и формальных преобразований. Такой материал был набран по словарям языка компьютерных игр, составленных для новичков сами игроками – эти словники отличаются небольшим количеством единиц, емкостью, в них входят самые употребительные слова, аббревиатуры и выражения (см. <http://gamer-info.com/gamer-dictionary/>).

Всего было проанализировано 25 примеров употребления, но только 18 из них встретились в ответах более двух раз (оставшиеся 7 можно рассматривать как примеры единичного, окказионального употребления и не рассматривать как частотный случай).

Регулярно играющие в многопользовательские онлайн-игры респонденты отметили следующие языковые единицы, часто используемые в обыденной коммуникации:

1) *Я АФК* - от «out of keyboard». В играх: сообщение «я отошел от компьютера»; в жизни: то же значение, но в переписке, а также: «мне пора идти» (10 случаев употребления);

2) *Агрить* – от aggro. В играх: заставлять противника или существ атаковать себя. В жизни: провоцировать, намеренно вызывать негатив. «*Что ты агрисься?*», «*Когда я пришел домой, на меня вся семья сагрилась*» (5 респондентов) (10 случаев употребления);

3) *Мобы* – от mob. В играх: неигровые персонажи. В жизни: глупые, недалекие люди. «*Мои одноклассники – такие мобы*» (5 случаев употребления);

4) *На хасте* – от haste. В играх: использовав руну ускорения Haste, быстро перемещаться. В жизни: быстро перемещаться. «*Сбегай туда, только давай на хасте, поскорее*», «*Через полчаса я уже была в универе, прямо на хасте*». (3 случая употребления);

5) *Ачивка* – от achievement. В играх: умение персонажа, достижение. В жизни: достижение. «*Добежал до остановки за три минуты, боялся*

опоздать. Ачивка анлокд», «Новая ачивка – сегодня приготовил пищу без молока и яиц» (15 случаев употребления);

6) *Хэлсы* – от health. В играх: уровень здоровья. В жизни: самочувствие, здоровье. *«Хэлсы на нуле. Дай антигриппин» (4 случая употребления);*

7) *Ферст блад* – от first blood. В играх: первое убийство за игру. В жизни: первое событие. *«Прихлопнул сегодня первого комара. Ферст блад!», «Федор уже пошел отвечать. Ферст блад!» (3 случая употребления);*

8) *Голда* – от gold. В играх: деньги. В жизни: деньги. *«Голды вообще по нулям» (7 случаев употребления);*

9) *По КД* – от cooldown. В играх: время обновления способности, в течение которого ее нельзя использовать. В жизни: делать что-то так часто, как это возможно. *«Что ты куришь по кд?», «Дождь по кд просто идет» (15 случаев употребления).*

И играющие, и неиграющие люди употребляют следующие единицы языка компьютерных игр в обыденной коммуникации:

1) *Руинить* – от ruin. В играх: разрушать, портить, чаще всего – про игру. В жизни: намеренно что-то портить. *«Зачем так руинить наши отношения?» (15 случаев употребления, 8 из них – играющими респондентами);*

2) *Мана* – от mana. В играх: субстанция, необходимая для колдовства. В жизни: силы, способность решать задачи. *«Я очень хочу домой. У меня уже закончилась мана» (18 случаев употребления, 15 из них – играющими респондентами);*

3) *Комбо* – от combo. В играх: несколько сложных действий, выполненных подряд и без ошибок. В жизни: удачное сочетание. Используется часто с ироническим или саркастическим смыслом. *«Опоздал сегодня, забыл телефон, обрызгала машина. Комбо», «Смотри, трое в одинаковых майках. Что за мода. Комбо, лол» (30 случаев употребления, всеми респондентами);*

4) *Саппортить* – от support. В играх: реализовывать одну из тактик игры, поддерживать остальную команду. В жизни: помогать, исполнять социальную роль помощника. «*Я его саппорт на работе, только ничего не получаю взамен*», «*Подсаппорти мне с докладом, плез*» (7 случаев употребления, 6 из них – играющими респондентами);

5) *Скилл* – от skill. В играх: навык игры. В жизни: какое-либо умение. «*Ее скилл вязания – овер 900 просто*», «*Он очень скиллово готовит*» (128 случаев употребления, 15 из них – играющими респондентами);

6) *Фаталити* – от fatality. В играх: последний удар, приводящий к смерти оппонента. В жизни: победа/поражение. «*Готовился к экзамену неделю, провалился на практике ужасно, просто фаталити*» (10 случаев употребления, 7 из них – играющими респондентами);

Проанализировав ответы респондентов, регулярно играющих в компьютерные игры, можно сделать следующие выводы:

1) Язык компьютерных игр широко используется игроками в реальной жизни (каждый респондент так или иначе употреблял игровые слова и выражения в обыденной коммуникации);

2) Слово или выражение, заимствованное из языка компьютерных игр, часто незаменимы (8 респондентов отметило отсутствие полного синонима в нейтральном разговорном языке);

3) Язык компьютерных игр часто употребляется в негативных ситуациях (7 респондентов отметило использование игровой лексики преимущественно в некультурных ситуациях, которыми они не гордятся, например, пьянство, ссора, негативная оценка людей, неудача);

4) Иногда язык компьютерных игр способствует более активному использованию заимствованных слов в целом (такую тенденцию отметило 4 респондента).

Ответы респондентов, не играющих в компьютерные игры, показали, что 5 респондентов используют лексику компьютерных игр в реальной жизни; из них: 2 респондента используют лексику компьютерных игр, потому что слышали ее от знакомых игроков; 3 респондента, ознакомившись с материалом исследования, обнаружили, что они регулярно используют в

повседневной жизни единицы языка компьютерных игр, не зная, что они заимствованы из компьютерных игр;

Все 30 респондентов отметило следующие особенности использования языка компьютерных игр в обыденной коммуникации:

- 1) присутствует комический эффект от такого включения рассматриваемых единиц в разговорную речь;
- 2) лексика языка компьютерных игр, используемая в разговорной речи, приобретает сниженную окраску, воспринимается как жаргон.

2. 2. Стилистическая маркированность лексики компьютерных игр (на примере имен существительных)

Язык компьютерных игр часто отождествляют с компьютерным жаргоном или определяют как сленг, однако его уникальность очевидна и прежде всего связана с целями игрового процесса и игровой коммуникации. Стилистическая характеристика этого многогранного и неоднозначного языкового пласта поможет выявить особенности, отличающие его от любого другого сленга или жаргона.

Для исследования стилистической маркированности языка компьютерных игр было отобрано 77 наиболее употребительных имен существительных из четырех многопользовательских онлайн-игр (Dota 2, Warhammer, Warcraft, Lineage), на основе которых был проведен опрос. Существительные, представленные к опросу, обладают самыми разными характеристиками – имена нарицательные и собственные, с абстрактными и конкретными значениями, преобразованные словообразовательно и лексически.

Респондентам нужно было выбрать, какой эмоционально-экспрессивной окраской из списка обладают представленные слова: нейтральной, насмешливой, презрительной или пренебрежительной.

Особенность опроса заключается в том, материал для исследования был набран из четырех многопользовательских онлайн-игр, каждая из которых требует от игрока определенное количество времени на обучение, и игроков, которые знакомы со всеми четырьмя, немного. Потому респондентам был предоставлен вариант «не знаю этого слова, не встречал его». В среднем этой опцией воспользовались в 28 % случаев. Всего в опросе поучаствовало 73 респондента.

Имена существительные, участвовавшие в опросе (опросный лист см. прил.):

абилка – ability – способность

агила – agility – ловкость, одна из характеристик персонажа

Алик – Alliance – игроки, играющих за Альянс – одну из фракций в игре

ассолтка – assault cannon – штурмовая пушка или штурмпушка, разновидность тяжелого вооружения.

аугметика – augmentics – механическая модификация тела

аха – АН (Auction House) – аукцион

базилка – ring of basilus – название предмета

Баньша – Banshi – имя героя

Батла – Battlefield – название игры

бижа – bijouterie – драгоценность

Брига – Brigandin set – название набора одежды

Валька – Sword of Valhalla – название меча

Вара – Warcraft – название игры

Ваха – WarHammer – название игры

веномка – venom cannon – пушка, стреляющая ядом

Виндранерша – Windrunner – имя героя

Вичи – Wych – воительница-гладиатор

Вовка – World of Warcraft – название игры

вунда – wound – рана

гилда – guild – гильдия

глэнса – glancing hit – скользящее попадание по технике

дамажник – damage – герой, специализирующийся на нанесении урона

Ива – Eve – название игры

имбовость – imbalance – отсутствие баланса в характеристиках персонажа по сравнению с другими героями

инвизник – invisibility – герой, обладающий способностью становиться невидимым

Инвуль – Invulnerable saves – непробиваемый спасительный бросок

инста – instant kill – мгновенное убийство

инта – intellect – интеллект, одна из характеристик персонажа

инфилтра – infiltration – способность, делающая игрока невидимым

казуалка – casual game – компьютерная игра, предназначенная для широкого круга пользователей

Квака (Квага) – Quake – название игры

Клавса – Claw – коготь

конста – const-party – команда игроков

Контра – Counter-strike – название игры

Кристалка - Crystal Maiden – имя героя

Легионка – Legion Commander – имя героя

Легионша – Legion Commander – имя героя

милишник – melee – принадлежность воина к определенной группе войск, обладающих определенной дальностью атаки

мисла – missile launcher – ракетница

Некля – necklace – драгоценность

поверклава – powerclaws – вид оружия: энергетические когти

Профетка – Death Prophet – имя героя

Рага – Ragnarok – название игры

Рилайка - Rylay – имя героя

рога – rogue – класс разбойников

Саша и Яша – Soung and Yasha – название предмета

соска – soulshot – заряд, который увеличивает физический урон

тафна, тафта – toughness – параметр стойкости

Темпларка – Templar Assassin – имя героя

ТПшка – Teleport – предмет, позволяющий перемещаться в пространстве

трупса – troops – войска

ульта – ultimate – главная способность

Фантомка – Phantom Assassin – имя героя

Фармила – farm – герой, убивающий мелких существ ради золота и опыта

фиста – Power fist – вид оружия: силовой кулак

фласка – flask – эликсир здоровья

Халфа (Халва) – Half-life – название игры

хилка – heal – предмет или способность, позволяющие увеличить показатели здоровья

Хомка – Homunkulus' Sword – название меча

Цива – Civilisation – название игры

ЦМка – Crystal Maiden – имя героя

экспа – experience – опыт, один из важнейших показателей в игре

Результаты исследования показывают, что в **76 % случаев игроки не замечают** в представленных существительных **никакой стилистической окраски**, в 24 % случаев больше половины респондентов отметили эмоциональную маркированность. В основном пейоративную окраску обнаруживают существительные, образованные посредством языковой игры (см. Таблица 1).

Таблица 1.

Слово	Количество ответов, указывающих на наличие эмоционально-	Наиболее частотная эмоционально-экспрессивная окраска (доля, вычисленная из количества стилистически маркированных единиц)

	экспрессивной окраски:	
<i>Алень</i> (от Alliance)	75 %	54 % - насмешливая
<i>Алень</i> (от Alliance)	75 %	37 % - презрительная
<i>барсуки</i> (от berserkers)	70 %	68 % - насмешливая
<i>Беня</i> (от Banekblade)	51 %	24 % - насмешливая
<i>Беня</i> (от Banekblade)	58 %	54 % - насмешливая
<i>веник</i> (от Venerable Dreadnought)	69 %	76 % - насмешливая
<i>вибратор</i> (от Vibrocannon)	61 %	57 % - насмешливая
<i>Гренки</i> (от grenades)	54 %	72 % - насмешливая
<i>Лососин</i> (от assassin)	80 %	78 % - насмешливая
<i>Сальник</i> (от silence)	53 %	54 % - насмешливая
<i>Соска</i> (от Soulshot)	54 %	83 % - насмешливая
<i>Сырок</i> (от silver ranger)	58 %	67 % - насмешливая

Однако и эту особенность сложно назвать тенденциозной, потому как некоторые слова, адаптированные в русскую языковую систему с помощью языковой игры, прижились и практически перестали восприниматься как стилистически маркированные, например:

Сало (от Silence) – в 61 % случаев; *Халва* (от Half-Life) – в 77 % случаев;

Саша и Яша (от Saunge and Yasha) – в 82 % случаев.

Результаты опроса показывают, что в подавляюще большинстве случаев язык компьютерных игр, употребляющийся по его прямому назначению – для коммуникации в игровом процессе – *не имеет никакой эмоциональной окраски*. Отсутствие пейоративной окраски может объясняться ограниченным выбором единиц и отсутствием синонимов. Коннотация слова, даже преобразованного с помощью языковой игры, зачастую стирается, потому что определенный референт выражается всего одной языковой единицей.

Языковая игра, судя по ответам респондентов, чаще всего является инструментом для создания слов с эмоционально-экспрессивной окраской, однако и это не является закономерностью. *Во-первых*, в половине случаев образования слов с помощью языковой игры разница в количестве ответов, указывающих на наличие и отсутствие окраски, невелика: 54% и 46% (*гретки, соска*), 51 % и 49 % (*Беня*) и так далее. *Во-вторых*, в некоторых случаях языковая игра вообще не порождает окрашенные стилистически единицы: *Саша и Яша, Халва, сало*. Вероятно, языковая игра используется игроками интуитивно и связана как со стремлением придать иностранной единице форму русского слова, так и с неумением правильно прочитать слова на английском языке, с незнанием фонетических правил, например: *Саша и Яша* (Saunge and Yasha).

2. 3. Особенности адаптации заимствованных языковых единиц к русской языковой системе

Нередко в состав иностранных слов, которые были заимствованы в русский язык, не включаются русские морфемы, меняется лишь их графический код. В исследовании рассматривался материал, набранный из текстов по 4 популярным многопользовательским онлайн-играм, каждая из которых имеет свою реальность, вселенную, свой неповторимый фольклор и иногда - даже свою художественную литературу. Например, по вселенной Warhammer было создано около 500 художественных произведений.

Все популярные многопользовательские онлайн-игры создавались американскими компаниями, поэтому русские игроки чаще всего практически никак не адаптируют англоязычные единицы, просто калькируя их, особенно если слова обозначают какую-либо нераспространенную, неважную для игрового процесса реалию – например, название какого-то малоизвестного артефакта. Возникает вопрос, можно ли вообще считать, что

эти слова существуют в русском языке, если они только поменяли графический код. Эта проблема, а также проблема фонетической адаптации английского слова и ее особенностей, требует дальнейшего подробного изучения.

В настоящем исследовании слова языка компьютерных игр, не подлежащих никаким словообразовательным или формообразующим преобразованиям (например, *Омникнайт* от *Omniknight*, *блнк* от *blink*), не были рассмотрены в силу их необъятного количества. Нами были рассмотрены те единицы, которые присоединили к себе какую-либо морфему или окончание –а.

2. 3. 1. Особенности адаптации заимствованных имен существительных в языке компьютерных игр

Для анализа актуальных тенденций адаптации английских слов был использован материал из видео, форумов игроков, комментариев к играм, обучающих текстов самых разных целей (атака, защита, поддержка, прокачивание своего персонажа и так далее); таким образом, в исследовании был учтен весь семантический спектр действий в его разнообразии.

Прежде всего стоит отметить, что в пределах языка компьютерных игр англоязычные имена существительные адаптируются в русскую языковую систему различными способами. После того, как английское слово, целиком или в усеченном виде, побуквенно скалькировано на кириллицу, оно может как 1) присоединить к себе русские морфемы, тем самым обретя облик русского слова (Л. В. Жабова называет такой способ *полукалькой*), так и 2) позаимствовать форму уже существующего русского слова, с которым оно имеет фонетическое сходство. Во втором случае возникает языковая игра, зачастую создающая комический эффект. В данной работе было рассмотрено 102 существительных, из которых 19 было образовано с помощью языковой игры, 81 – с помощью присоединения к себе русского форманта (2 единицы попали в обе классификации).

А) Адаптация англоязычных единиц с помощью присоединения русского форманта

При анализе материала были выделены следующие форманты существительных и их сочетания:

- **-а (39 единиц):**

аугметика – augmentics – механическая модификация тела

вунда – wound – рана

глэнса – glancing hit – скользящее попадание по технике

трупса – troops – войска

инста – instant kill – мгновенное убийство

инфилтра – infiltration – способность, делающая игрока невидимым

тафна, тафта – toughness – параметр стойкости

мисла – missile launcher – ракетница

фиста – Power fist – вид оружия: силовой кулак

экспа – experience – опыт, один из важнейших показателей в игре

аха – АН (Auction House) – аукцион

рога – rogue – класс разбойников

агила – agility – ловкость, одна из характеристик персонажа

инта – intellect – интеллект, одна из характеристик персонажа

бижса – bijouterie – драгоценность

конста – const-party – команда игроков

гилда – guild – гильдия

трипла – triple – группа из трех героев на одной дороге

ульта – ultimate – главная способность

поверклава – powerclaws – вид оружия: энергетические когти

фласка – flask – эликсир здоровья

Батла – Battlefield – название игры

Цива – Civilisation – название игры

Контра – Counter-strike – название игры

Халфа (Халва) – Half-life – название игры

Вара – Warcraft – название игры

Ива – Eve – название игры

Рага – Ragnarok – название игры

Ваха – WarHammer – название игры

Квака (Квага) – Quake – название игры

ПОТМа – Priestess of the Moon – имя героя

Тракса – Traxes – имя героя

Фура – Furion – имя героя

Венга – Vengeful Spirit – имя героя

Бруда – Broodmother – имя героя

Джага – Juggernaut – имя героя

Брига – Brigandin set – название набора одежды

Крита – Krystalys – название предмета

Линка – Linken's Sphere – название предмета

Аега – Aegis of Immortal – название предмета

- **-к-а (17 единиц):**

ассолтка – assault cannon – штурмовая пушка или штурмпушка, разновидность тяжелого вооружения.

веномка – venom cannon – пушка, стреляющая ядом

казуалка – casual game - компьютерная игра, предназначенная для широкого круга пользователей

соска – soulshot – заряд, который увеличивает физический урон

абилка – ability - способность

базилка – ring of basilius – название предмета

хилка – heal – предмет или способность, позволяющие увеличить показатели здоровья

Вовка – World of Warcraft – название игры

Хомка – Homunkulus' Sword – название меча

Валька – Sword of Valhalla – название меча

ЦМка – Crystal Maiden – имя героя

Кристалка - Crystal Maiden – имя героя

Рилайка - Rylay – имя героя

Темпларка – Templar Assassin – имя героя

Профетка – Death Prophet – имя героя

Фантомка – Phantom Assassin – имя героя

Легионка – Legion Commander – имя героя

- -ник (3 единицы):

дамажник – damage – герой, специализирующийся на нанесении урона

милишник – melee – принадлежность воина к определенной группе войск, обладающих определенной дальностью атаки

инвизник – invisibility – герой, обладающий способностью становиться невидимым

- -щик (2 единицы):

стильщик – steal – герой, который «ворует» чужие убийства, соответственно, и золото и опыт за них

денайщик – deny – герой, добивающий своих союзников и дружественных существ, не давая вражеским героям получить золото и опыт за убийство

- -ш-а (3 единицы):

Легионша – Legion Commander – имя героя

Баньша – Banshi – имя героя

Виндранерша – Windrunner – имя героя

- -шк-а (5 единиц):

АоЕшка – Area of Effect – название способности

БКБшка – Black King Bar – название предмета

ФБшка – first Blood – первое убийство в игре

ХГшка – high ground – возвышенность, на которой расположены базы команд

ТПшка – teleport – предмет, позволяющий перемещать героев

- Существительные, образованные с помощью неповторяющихся формантов:

Некля – necklace – драгоценность (-я)

Алик - Alliance – игроки, играющих за Альянс – одну из фракций в игре (-ик)

Инвуль – Invulnerable saves – непробиваемый спасительный бросок (-уль)

Вичи – Wych – воительница-гладиатор (-и)

Таким образом, наиболее продуктивными формантами и их сочетаниями являются: *-а, -к-а, -шк-а*.

Также были выявлена следующая тенденция адаптации иноязычных единиц: усечение производящей основы с добавлением окончания –а (39 единиц).

Слово при этом сокращается, бывает, до первых нескольких букв (*Цива*) или вовсе до аббревиатуры (*ПОТМа*). Это вполне обоснованно целями игры, как и целями коммуникации между людьми в общем: быстро и четко передать информацию. Отбрасывание значительной части слова иллюстрирует закон экономии сил в языке, стремление говорящего экономить усилия при пользовании речью (является одной из главных причин изменения языка) (Розенталь, 1976: 350).

Добавление окончания *-а* и придание слову формы женского рода может быть обусловлено опасностью потери согласного звука в конце слова (в некоторых случаях с труднопроизносимыми или неудобопроизносимыми сочетаниями звуков: *Линк, Урн, Тракс, ПОТМ, Венг*), гласный же *а*- выделяет его, не дает ему пропасть в потоке звуков и придает единице вид русского слова женского рода, превращает в звучащую по-русски единицу.

Однако стремление к «фонетическому комфорту» - избежать возможной редукции согласных в конце слова, сделать слово удобным для произношения – не единственная характеристика данной тенденции. Более того, эта характеристика не универсальна для всех слов, адаптированных

таким способом. Многие единицы не имеют никакого сочетания согласных в конце: *Аега* (Aegis), *Цива* (Civilization) и так далее.

Разделив единицы по смысловым группам, можно заметить, что соотношение усечение основы с присоединение окончания –а имеет ярко выраженную семантическую нагрузку. В основном это имена собственные (было насчитано 19 единиц): названия компьютерных игр (*Батла, Цива, Контра, Халфа (Халва), Вара, Ива, Рага, Ваха, Квака (Квага)*), имена героев (*ПОТМа, Тракса, Фура, Венга, Бруда, Джага*), названия предметов (*Крита, Линка, Аега*). Интересна адаптация слов, обозначающих имена героев компьютерных игр: облик русского слова женского рода принимают не только имена женских героев, но и мужских (*Фура, Джага*).

Также частотны имена существительные с абстрактной семантикой: *аугметика, глэнса, инста, инфильтра, тафта, фиста, экспа, рога, агила, инта, ульта, поверклава* (всего 13 единиц). Эти слова обозначают такие отвлеченные, беспредметные реалии компьютерных игр как модификации предметов, тип атаки, тип способности, класс героев, а также характеристика героев (интеллект, ловкость, опыт).

Имен существительных с конкретной семантикой было насчитано всего 5 единиц: *вунда, мисла, аха, бижса, гилда*. 3 единицы обладают собирательной семантикой: *трупса, конста, трипла* (войска, группа игроков, группа героев).

Помимо этих 39 единиц, две единицы присоединили формант –а, сохранив полную форму слова, без усечения:

Фласка – flask – эликсир здоровья

Квака, квага – quake – название игры

Б) Лексические преобразования имен существительных.

Барсуки – Berserkers – штурмовая пехота

Кура – Coureer – неигровой персонаж, ответственный за доставку предметов

Саша и Яша, Саша-Яша – Saunge and Yasha – название предмета

Персик – Perseverance – название предмета

Гренки – grenades – гранаты

Махарий – Macharius – имя имперского полководца

Беня – Vaneblade – модель танка

Алень – Alliance – игрок, играющих за Альянс – одну из фракций в игре.

Валька – Sword of Valhalla – название меча

Сальник – Silencer – имя героя

Котёл – Keeper of the Light – имя героя

Халва – Half-life – название игры

лососин – assassin - убийца

соска, сосы – Soulshot – заряд, который увеличивает физический урон

сырок, сыр – silver ranger – класс игроков

сало – silence – заклинание, запрещающее вражеским героям колдовать

веник – Venerable Dreadnought - подвид массивных шагающих боевых машин

вибратор – vibrocannon – звуковое оружие

Данные единицы отражают тенденцию фонетической мимикрии, или намеренной омонимии. Наблюдается намеренное искажение звукового облика слова на основании его сходства с уже существующим русским словом (*Лососин, сосы, сало* и т. д).

2. 3. 1. Особенности адаптации заимствованных глаголов в языке компьютерных игр

Анализ материала показал, что в основном английские глаголы языка компьютерных игр приобретают русскую форму, присоединив к себе суффиксы и окончания русских глаголов: kite – **кайтить**, chant – **чантить**, whine – **вайнить**, pull – **пуллить**, resurrect – **ресать**, summon – **сумонить**, damage – **дамажить**, support – **саппортить**, heal – **хилить**, push – **пушить**, nuke – **нюкать**, steal – **стилить**, feed – **фидить**, deny – **денаить**, farm – **фармить**, cast – **кастовать**, stun – **станить**, streak – **стриковать**, strafe – **стрейфить**, evade – **эвейдить**, dodge – **доджить**, defend – **дефить**, refresh – **рефрешиить**, bite – **байтить**, purge – **пурджить**, bash – **башить**, ruin – **руинить**, fix – **фиксить**, escape – **эскейпиться**, split – **сплитить**, pull – **пуллить**, save – **сейвить**, pick – **пикать**, juke – **джукать**, sleep – **слипать**, check – **чекать**, hook – **хукать**, buff – **бафать**, stuck – **стакать**.

В языке компьютерных игр глаголы также образуются не от английских глаголов, а от других частей речи: aggro (уличная драка) – **агрить**, gank (от gang kill – внезапное убийство) – **гангать**, silence (тишина) – **сайленсить**, ultimate ability (окончательная способность) – **ультить**, hex (название предмета и способности) – **хексить**, critical (критический) – **критовать**, harassment (домогательство) – **харасить**, micro (микро) – **микрить**, experience (опыт) – **экспиться**, ward (вид вышки) – **вардить**, last hit (последний удар) – **ластхитить**. Среди всех глаголов употребительными оказались форманты *-ть* (36 случаев употребления) и *-а-ать* (13 случаев употребления).

Как показал анализ материала, чаще всего английские слова не усекаются, присоединяя к себе русские форманты. Русских глаголов, сокративших английское слово, выявлено всего 6 (**ресать, дефить, агрить, ультить, критовать, харасить, экспиться**).

2. 3. 3. Особенности адаптации заимствованных имен прилагательных в языке компьютерных игр

В языке компьютерных игр нечасто используются имена прилагательные - как заимствованные из английского языка, так и русские. Это может быть связано со спецификой игрового процесса, который в первую очередь завязан на действиях персонажей, практически отсутствуют ситуации, в которых у игроков возникла бы необходимость описать объект, предмет или явление, а любая характеристика какой-либо реалии чаще всего отсылает к ее действию, предназначению, предикативному референту.

В настоящем исследовании было проанализировано 8 имен прилагательных, образованных от английских слов:

Экзортный – характеристика тактики персонажа Invoker, основанной на развитии способности Exort;

Инвизный – невидимый (invisibality);

Анскильный – плохо играющий (unskill);

Скиловый – хорошо играющий (skill);

Милишный – характеристика персонажа с ближним типом атаки (melee);

Аганимный – относящийся к предмету Aganim Scepter;

Аганимовый – относящийся к предмету Aganim Scepter;

Ренджовый – характеристика персонажа с дальним типом атаки (range).

Таким образом, для имен прилагательных в языке компьютерных характерны два форманта: *-н-* и *-ов-*.

2. 4. Продуктивные словообразовательные форманты и словообразовательные модели в языке компьютерных игр

А) Продуктивные словообразовательные форманты и словообразовательные модели имен существительных в языке компьютерных игр

Имена существительные образуются в основном напрямую от английских слов, адаптируясь в русскую языковую систему и приобретая

парадигмы числа, склонения (см. выше). Однако при анализе материала были отмечены случаи, когда имена существительные образуются от глаголов или прилагательных. Таких единиц всего 4:

кастование (от *кастовать*) – cast – процесс произнесения заклинаний;

гангирование (от *гангать*) – gang – процесс внезапного нападения на вражеского героя;

фармила (от *фармить*) – farm – герой, убивающий мелких существ ради золота и опыта;

имбовость (от *имбовый*) – imbalance – отсутствие баланса в характеристиках персонажа по сравнению с другими героями.

А) Продуктивные словообразовательные форманты и словообразовательные модели глаголов в языке компьютерных игр

Адаптация глаголов, в отличие от адаптации имен существительных, более активно происходит с помощью словообразовательных средств. В настоящем исследовании было проанализировано 144 глагола и причастий, образованных от 49 английских глаголов.

Приставочный способ образования:

116 глаголов из 144 были образованы приставочным способом словообразования.

Закайтить (от *кайтить* - атаковать, убегая от противника и не давая ему атаковать себя) - убить врага с помощью атаки кайта. *Пастух может закайтить врага до смерти. Видимо, закайтить их нереально. Он в состоянии закайтить практически любого.*

Завайнить (от *вайнить* – жаловаться) – пожаловаться и получить результат. Коллективно *завайнить* (добиться исправления ошибки).

Засумонить (от *сумонить* – вызывать боевых животных-помощников заклинанием) – успешно вызвать животное-помощника. *Могу попробовать засумонить гнума. Ни разу не получалось демонов засумонить. Сохранив этот пост, вы можете в любой момент засумонить эксперта.*

Занерфить (от *нерфить* – делать героя слабее) – сильно ухудшить характеристики героя, практически сделать его бессильным. *Вас всех сжечь нужно, занерфить. Почему решили занерфить бедных некромантов?*

Захилить (от *хилить* – восстанавливать здоровье) – восстановить здоровье до какого-то результата или до максимума. *Моя задача выдать ульт в пятерых, захилить пацанов* (имеется в виду, так, чтобы они – дружественные герои – «пацаны» – не умерли). *Чен* (имя героя) **захилит** *вашего товарища так, что тот забудет про контроль за хп* (будет постоянно лечить дружественного героя помногу, так, что не нужно будет следить за показателем своего здоровья).

Занюкать (от *нюкать* – одной способностью наносить большое количество урона на область или на несколько героев сразу) – наносить способностью нюка столько урона, чтобы убить противника или заставить его отступить. *Очень сильный прокаст* (использование всех возможных способностей), **занюкает**. *Зевс занюкает и оденет нас в гипсы. У нас банально не будет ХП (здоровья) и нас могут занюкать.*

Загангать (от *гангать* – неожиданно и внезапно нападать) – довести гангами соперника до отчаяния. *Нафармив правильные предметы, он один может загангать 1 vs 2-5.*

Зафармить (от *фармить* – получать деньги и опыт за убийство вражеских или нейтральных существ) – довести фарм до какого-либо результата. *Очень легко можно зафармить рошу уже на первой минуте, играя на лице с урсой!* (убить особенно крупного нейтрального героя Roshan).

Зафарми *этот стак* (убей группу мелких существ, дерущихся между собой, до конца).

Засайленсить (от *сайленсить* – использовать заклинание, запрещающее вражеским героям колдовать) – довести действие сайленса до какого-либо результата. *Если засайленсить рошу* (нейтральное существо Roshan) *во время каста* (произнесения заклинания) *удара по земле, то он зависает.*

Захексить (от *хексить* – использовать предмет или способность Hex) – довести использование предмета или способности Hex до успешного результата. *Можно ли захексить Рошана?* (герой Roshan).

Закритовать (от *критовать* – наносить критический урон) – атаковать с критическим уроном с чрезмерной интенсивностью. *Хвост закритовал MVP* (профессиональный игрок с ником Хвост с помощью критической атаки убил 4 героя вражеской команды из №5).

Захарасить (от *харасить* – постоянно атаковать противника, не давая ему возможности полечиться и держа показатель его здоровья на низком уровне) – довести атаку до какого-то значительного результата, сильно снизив показатели здоровья, поставив жизнь врага под серьезный риск. *Вашего Carry сложно захарасить* (герой Omniknight все время лечит своего керри – главного героя, наносящего урон).

Застрейфить (от *стрейфить* – атаковать с перебежками) – довести атаку стрейфа до какого-то результата. **Застрейфить** *как нечего делать.* *Попробуй его застрейфить.*

Заэвейдить (от *эвейдить* – уклоняться, избегать) – успешно уклониться от атаки. *Можно ли заэвейдить шифтом 2-ой скилл зевса?*

(можно ли с помощью команды шифт не получить урона от второй способности Зевса).

Задефить (от *дефить* – защищать) – защитить свои постройки или дорогу, добившись результата. *Один игрок умирает, пытаясь задефить башню против 3-5 противников.*

Зарефрешить (от *рефрешить* – пользоваться инструментом или способностью Рефрешер) – успешно воспользоваться инструментом или способностью Рефрешер. *Можно ли зарефрешить рефрешер.*

Забайтить (от *байтить* — наносить врагам урон с целью заманить их в ловушку) – заманить вражеского героя в ловушку, нанеся ему немного урона. *Пытаешься забайтить на себя всю вражескую тиму (команду).*

Заруинить (от *руинить* – разрушать, портить, чаще всего – про игру) – до конца испортить игру. *Какой герой может без проблем заруинить даже самую изи катку (простую игру)?*

Заластхитить (от *ластхитить* – наносить удар, приводящий к смерти вражеского существа или героя, только за этот удар даются золото и опыт) – успешно нанести последний удар. *100 % возможности заластхитить.*

Заденаить (от *денаить* – убивать героев, существа или сооружения из своей команды, чтобы вражеским героем не досталось золота и опыта за удар, приведший к смерти) – убить героя, существо или сооружение из своей команды. *Заденаить крипа (мелкое существо) можно при его здоровье в 50% и меньше.*

Застанить (от *станить* – использовать заклинание, от которого вражеский герой цепенеет и не может колдовать, и двигаться) – лишить кого-

либо возможности двигаться. *Witch Doctor* (герой) – может **застанить** сразу нескольких.

Задоджить (от *доджить* – уклоняться от атаки или отклонять игру) – уклониться от атаки или отклонить игру. *Шторм* может **задоджить** ульту *Лины*.

Засейвить (от *сейвить* – спасать) – спасти. *Ваня* не **засейвил** крестом (способность) *Хвоста* (речь о профессиональных игроках).

За-: начать действие (1 единица):

Заультовать (от *ульта* – использовать ультимативную способность) – начать действие ультимейта. *Луна* (герой по имени Luna, имеющая продолжительную и наносящую много урона ультимативную способность) раздражала, как **заульзует**, так можешь копать себе могилу.

За-: совершить действие заодно (2 единицы):

Захилить (от *хилить* – восстанавливать здоровье) – попутно похилить. *Всех убить* двумя кнопками и **захилить** всю расу заодно.

Застилить (от *стилить* – подобрав подходящий момент, добивать вражеского героя, «своровав» это убийство у игрока из своей команды и получив вместо него золото и опыт) – мимоходом совершить стил. *Под ультом* (под главной способностью) *в замесы* не страшно **залетать** чтобы *пару киллов* (убийств) **застилить**.

Пере-: совершить действие, превышающее по эффективности другое действие. (1 единица):

Перекайтить (от *кайтить* – атаковать, убегая от противника и не давая ему атаковать себя) – совершить атаку кайта, превышающую по эффективности аналогичную атаку врага. *Кто кого перекайтит*.

Пере-: изменить действие. (2 единицы):

Перечантить (от *чантить* – накладывать чары на доспехи) – переделать, использовать заклинание чанта, изменив доспехи. **Перечантить шмот на крит** (поменять доспехи так, чтобы они давали шанс нанести критический урон).

Переагрить (от *агрить* – заставлять противника или существ атаковать себя) – заставить атаковать другую цель. *Как переагрить вышку на крипов.*

Пере-: совершить действие с излишней интенсивностью. (2 единицы):

Перенерфить (от *нерфить* – делать героя слабее) – ухудшить характеристики героя слишком сильно. *Эльдаров надо было нерфить, но не перенерфить.*

Передамажить (от *дамажить* – наносить урон) – совершить действие с чрезмерной, ненужной интенсивностью. *Передамажить можно, это я понял в тестовой игре за ланю с двумя рапирами* (Ланя – герой, рапира – предмет, который дает огромное количество урона).

Пере-: совершить действие с каждой единицей определенной группы. (2 единицы):

Перенерфить (от *нерфить* – делать героя слабее) – ухудшить характеристики всех героев из какой-либо группы. *Вот мы проигрываем, значит, нужно всех перенерфить у врагов, чтобы мы рулили.*

Перехарасить (от *харасить* – постоянно атаковать противника, не давая ему возможности полечиться и держа показатель его здоровья на низком уровне) – по очереди нанести урон нескольким вражеским героям.

Перехарасить кучу героев для миды (героев, лучше всего реализующих себя на центральной дороге).

Про-: совершить действие с большой интенсивностью, с заметным результатом, до конца (8 единиц):

Прокастовать (от *ткастовать* – использовать заклинание) – произнести заклинание. Главная цель в файтах (драках) – *ворваться, прокастовать Сайленс* (заклинание, запрещающее колдовать вражеским героям), *сцепить ультой и уйти орбой* (задействовать ультимативную способность и уйти с помощью одного из модификаторов атаки).

Прокайтить (от *кайтить* – атаковать, убегая от противника и не давая ему атаковать себя) – совершить атаку кайта до конца. *Надо было прокайтить этого дракона.*

Продамажить (от *дамажить* – наносить урон) – нанести большое количество урона. *Ею можно добить врага или продамажить врага.*

Прохарасить (от *харасить* – постоянно атаковать противника, не давая ему возможности полечиться и держа показатель его здоровья на низком уровне) – атаковать противника так, что у него осталось мало здоровья. *Если вы достаточно прохарасили оппонента и его здоровье стало слишком низким, у вас, быть может, есть возможность использовать свои способности для замедления.*

Продефить (от *дефить* – защищать) – защитить свои постройки или дорогу, добившись результата. *Когда пропушить, а когда продефить* (когда уничтожить постройки вражеской команды, а когда защитить свои). *При умелом обращении можно хорошо продефить, защитить базу.*

Пропуржить (от *пурджить* – развеять магию) – успешно развеять заклинание. *Ульт стругвура* (главная способность героя Strygwyr) **пропуржить** можно?

Пробашиить (от *башиить* – оглушать) – оглушить противника и получить с этого желаемый результат. *Отлично пробашиит, и нам хватает этого времени, чтобы его догнать и дать ульт. Ты можешь пробашиить и они не смогут уйти.*

Прочекаать (от *чекать* – проверять) – проверить до конца, получив результат. *Прочекал, увы, это можно найти только в лобби* (особый режим игры). *Зашел в доту прочекаать пинг* (задержку действий, связанную с интернет-соединением).

Про-: совершить действие единожды, не до конца (1 единица):

Прокайтить (от *кайтить* – атаковать, убегая от противника и не давая ему атаковать себя) – совершить атаку кайта единожды, не до конца. *Будет больно и без хила* (здоровья) *стремновато, но можно прокайтить.*

Про-: совершить действие на определенной местности или в определенной группе объектов (3 единицы):

Прогангать (от *гангать* – неожиданно и внезапно нападать) – пройти с помощью ганга насквозь. *Поэтому просим мид прогангать лес* (игроков из своей команды, стоящих на центральной линии, пройти по лесу, внезапно нападая на врагов).

Провардить (от *вардить* – ставить вышки) – заставить вышками определенный участок карты. *Если иду в «легкую» (дорогу), стараюсь сам себе провардить по возможности. Минер провоцирует провардить местность. Просим саппортов провардить одну из рун* (поставить обзорную вышку на место, где появляется руна, чтобы видеть ее наличие).

Профикснуть (от *фикснуть* – чинить, приводить баланс в порядок) – исправить все или почти все в герое или программе. *Попросим Валв (компания, которая создала Доту) профикснуть Рики, слишком дисбалансный герой!*

Рас-: совершить действие со значимым результатом. (5 единиц):

Раскайтнуть (от *кайтнуть* – атаковать, убегая от противника и не давая ему атаковать себя) – совершить атаку кайта со значимым результатом. *Нас можно просто раскайтнуть, прижать в угол и не дать ничего сделать. Раскайтнуть их – нечего делать.*

Раздамажить (от *дамажить* – наносить урон) – нанести большое количество урона, но не достичь своей цели. *Пфф, тинкер раздамажил, ты состылил. Позор* (герой Тинкер нанес большое количество урона и заслужил получить золото и опыт за убийство врага, но другой герой «украл» его убийство).

Расфидить (от *фидить* – часто умирать, тем самым давая игрокам из вражеской команды больше опыта и золота) – умирать так много и часто, что вражеский герой становится сильным и практически неубиваемым. *Сларк бессмертен, если его расфидить.*

Расфармить (от *фармить* – получать деньги и опыт за убийство вражеских или нейтральных существ) – начав фарм, достигнуть большой его интенсивности или заработав желаемое количество опыта и золота. *Мидером я хочу играть, ибо я желаю побыстрее расфармить* (хочу пойти по центральной дороге, по которой герой обычно ходит без союзников, чтобы без конкуренции заработать максимальное количество опыта и золота).

Расхарасить (от *харасить* – постоянно атаковать противника, не давая ему возможности полечиться и держа показатель его здоровья на низком

уровне) – на протяжении какого-то времени атаковать так, чтобы у противника осталось мало здоровья. *Пытаюсь **расхарасить** оппонента с помощью комбинации метеор и колд снап* (способности).

Раз-: совершить действие, избавляющее от другого действия (1 единица):

Развардить (от *вардить* – ставить вышки) – избавить какое-то место от вражеских вышек. *Противник может **развардить** лес. Нужно было хотя бы **развардить** перед тем как заходить, эмпаер* (команда Team Empire) *прекрасно видели что ВП* (команда Virtus Pro) *зашли на рошана* (герой Roshan).

По-: совершить действие. (8 единиц):

Повайнить (от *вайнить* – жаловаться) – пожаловаться. *Можете **повайнить** автору проги. Тема создана для желающих **повайнить**.*

Понерфить (от *нерфить* - делать героя слабее) – сделать героя слабее. *Бонусы маяков надо будет **пронерфить**.*

Посаппортить (от *саппортить* – поддерживать команду) – поддержать команду. *Я решил ему **посаппортить**. Братишка, я пришел тебе **посаппортить**.*

Похилить (от *хилить* – восстанавливать здоровье) – восстановить здоровье. *Второй скил (способность) не рекомендуется вешать (использовать) на союзников с целью **похилить**.*

Похарасить (от *харасить* – постоянно атаковать противника, не давая ему возможности полечиться и держа показатель его здоровья на низком уровне) – совершить атаку, после которой у вражеского героя не останется

много здоровья. *Любители похарасить. Вы можете один-два раза похарасить врага.*

Подефить (от *дефить* – защищать) – защитить свои постройки. *Виртуса уже успели подефить свою базу (команда Virtus Pro успела защитить свою базу).*

Повардить (от *вардить* – ставить вышки) – поставить вышки. *Повардить вражеский лес.*

Пофиксить (от *фиксить* – чинить, приводить баланс в порядок) – починить, привести баланс в порядок. *Лучше бы мотру пофиксили.*

По-: совершить действие с незначительным результатом или с незначительной интенсивностью (10 единиц):

Покайтить (от *кайтить* – атаковать, убегая от противника и не давая ему атаковать себя) – совершить атаку кайта с незначительным результатом, не возлагая много на этот результат. *На край и покайтить можно. Пришлось немного покайтить. В таком случае можно попробовать покайтить.*

Поресать (от *ресать* – воскресать) – воскресить дружественного героя незначительное количество раз. *Ну могут они друг друга поресать по одному разу, но пати ляжет (но все члены команды умрут).*

Посумонить (от *сумонить* – вызывать боевых животных-помощников заклинанием) – вызвать незначительное количество животных или слабых животных. *Посумонить мелочи. Монстров посумонить, – это для серьезных дядек, – гы-гы-гы.*

Подамажить (от *дамажить* – наносить урон) – нанести урон с небольшой интенсивностью. *Качают вторую ульту? Типа*

побегать, подамажить? (Второй уровень способности Ульт на данном герое не дает намного больше урона).

Понюкать (от *нюкать* – одной способностью наносить большое количество урона на область или на несколько героев сразу) – совершить нюк без интенсивности. *Я понюкать могу и горелкой Акса* (способность героя по имени Акс), *нюкером его это не делает* (все же способность нюка – не главная особенность героя Акса).

Постилить (от *стилить* – подобрав подходящий момент, добивать вражеского героя, «своровав» это убийство у игрока из своей команды и получив вместо него золото и опыт) – немного совершать стил. *Вообще стоит помочь бонику (герой) постилить чуток фрагов (убийств), чтобы он качнулся нормально.*

Постриковать (от *стриковать* – проводить серию убийств) – проводить незначительное количество серий убийств, одну немногочисленную серию. *Может быть, попробую постриковать.*

Похарасить (от *харасить* – постоянно атаковать противника, не давая ему возможности полечиться и держа показатель его здоровья на низком уровне) – немного, неинтенсивно атаковать. *Не в состоянии даже похарасить героев противника. Просят похарасить ЦМкой* (герой Crystal Maiden).

Пострейфить (от *стрейфить* – атаковать с перебежками) – неинтенсивно, в незначительном количестве атаковать с перебежками. *Потом пострейфить маленько и дело сделано.*

Побайтить (от *байтить* – наносить врагам урон с целью заманить их в ловушку) – нанести немного урона с целью заманить в ловушку.

Чуть побайтить из-под тавера в лес, чтоб там убить, так керри наш не понял манев.

По-: совершать действие на протяжении кого-то времени (1 единица):

Постанить (от *станить* – использовать заклинание, от которого вражеский герой цепенеет и не может колдовать, и двигаться) – совершать стан на протяжении времени. *На самом деле вам лучше влететь вторым и вволю постанить.*

До-: довести действие до конца, до предела (5 единиц):

Донюкать (от *нюкать* – одной способностью наносить большое количество урона на область или на несколько героев сразу) – довести действие нюка до конца, до предела. *Я умираю, пытаюсь донюкать приста (пытаясь способностью нюка убить героя Прист).*

Дофармить (от *фармить* – получать деньги и опыт за убийство вражеских или нейтральных существ) – довести действие фарма до конца или предела. *Буквально вчера, мне нужно было дофармить 3 раза подряд по 50 копеек и меня убивали.*

Докастовать (от *кастовать* – использовать заклинание) – завершить действие. *Помогает вам докастовать ваш ульт (ультимативная способность) до конца, если нету таких вот персонажей.*

Додефить (от *дефить* – защищать) – закончить защищать, получив результат. *Можно было спокойно додефить.*

Дофиксить (от *фиксить* – чинить, приводить баланс в порядок) – починить до конца. *В игре как бы процентов 30 нужно дофиксить.*

До-: с помощью действия переместить объект до определенной точки на местности (1 единица):

Докайтить (от *кайтить* – атаковать, убегая от противника и не давая ему атаковать себя) – довести врага до определенной точки на местности с помощью атаки кайта. ***Докайтить до своего зерга*** (дружественного героя). ***Докайтить до другой стороны карты.***

На-: совершить действие и получить результат (13 единиц):

Накастовать (от *кастовать* – использовать заклинание) – совершить действие каста. *Исправлен скилл *holy shield* который нельзя было **накастовать** на себя* (исправлена ошибка в игре).

Навайнить (от *вайнить* – жаловаться) – пожаловаться и получить результат. *До выхода программы успеть **навайнить**.*

Настилить (от *стилить* – подобрав подходящий момент, добивать вражеского героя, «своровав» это убийство у игрока из своей команды и получив вместо него золото и опыт) – интенсивно, в большом количестве совершать стил, получив какой-то результат. *Смысл игры не в том, чтобы **настилить** фрагов* (убийств).

Нафидить (от *фидить* – часто умирать, тем самым давая игрокам из вражеской команды больше опыта и золота) – много умирать, давая вражескому герою золото и опыт, и сделать этого вражеского героя сильным, почти непобедимым. *Я просто взял и **нафидил** пуджа и игра была слита.*

Нагангать (от *гангать* – неожиданно и внезапно нападать) – получить результаты от ганга. *Легионка* (имя героя – Legion Commander) – *собрать фаст даггер* (собрать предмет Blink Dagger быстро) и ***нагангать** себе 150+ урона* (особенность этого героя такова, что чем больше она внезапно нападает

на вражеских героев, используя определенную способность, тем больше урона она наносит в последующих атаках).

Наденаить (от *денаить* – убивать героев, существа или сооружения из своей команды, чтобы вражеским героем не досталось золота и опыта за удар, приведший к смерти) – интенсивно совершать денай, получив результат. *Можно так наденаить, что противник будет уровнем меньше тебя* (уровень дается в том числе и за убийство мелких существ, однако, если игроки сами добивают своих же существ, их противникам не достанется золота, опыта и очков уровня).

Нафармить (от *фармить* – получать деньги и опыт за убийство вражеских или нейтральных существ) – совершить фарм, получив результат. *Как нафармить норм голды? Как нафармить приемлимое количество денег?*

Надоджить (от *доджить* – уклоняться от атаки или отклонять игру) – много раз отклонять игры, добившись наказания. *Интересно, сколько нужно надоджить игр для вечного бана* (вечного запрета на игру).

Наруинить (от *руинить* – разрушать, портить, чаще всего – про игру) – испортить впечатляющее количество игр. *Интересно, сколько набов* (игр) *успела наруинить венга* (герой Vengeful Spirit)? (имеется в виду: пока не исправили ошибку в балансе героя).

Наластхитить (от *ластхитить* – наносить удар, приводящий к смерти вражеского существа или героя, только за этот удар даются золото и опыт) – столько раз нанести последний удар, чтобы накопить определенное количество золота или опыта. *Наластхитить к 6-7 минуте мидас* (предмет Midas).

Наагрить (от *агрить* – заставлять противника или существ атаковать себя) – много заставлять атаковать себя с каким-то результатом. *Нужно наагрить пак нейтралов* (группу нейтральных крипов) *и мчать на лайн* (дорогу).

Напикать (от *пикать* – выбирать героя) – много пикать с каким-то результатом, чаще отрицательным. *Напикают мидеров*.

Нахукать (от *хукать* – использовать крюк) – в большом количестве использовать крюк и получить результат. *Нахукать туда крипов, пробегающих мимо, когда соберете нужное количество – прорубите им проход и они ринутся в атаку*.

Недо-: совершить действие в недостаточной степени (4 единицы):

Недонерфить (от *нерфить* – делать героя слабее) – ухудшить характеристики героя в недостаточной степени. *Здесь потянет, там недонерфили*.

Недодамажить (от *дамажить* – наносить урон) – не нанести такого количества урона, чтобы достичь своей цели. *Тут лучше где-то недодамажить, но гарантированно выжить*.

Недофармить (от *фармить* – получать деньги и опыт за убийство вражеских или нейтральных существ) – не получить нужного результата от фарма. *А когда я убегаю и недофармил 100 голды я бегу на базу*.

Недокастовать (от *кастовать* – использовать заклинание) – не закончить кастование. *Можно недокастовать повершот* (способность), *он докастует на ходу*.

Под-: совершить действие в незначительной степени (5 единиц):

Поднерфить (от *нерфить* - делать героя слабее) – немного ухудшить характеристики героя. *Можно и поднерфить слегка. Еще бы комбо поднерфили, все-таки в связке оно слишком сильно.*

Поддамажить (от *дамажить* – наносить урон) – нанести урон с незначительной интенсивностью. *Б л и н к* (способность быстрого перемещения) *поможет добить и поддамажить.*

Подфармить (от *фармить* – получать деньги и опыт за убийство вражеских или нейтральных существ) – совершать фарм с целью накопить небольшое количество золота, не хватающее на покупку какого-либо предмета. *Подфармить на дагон* (предмет Dagon).

Подхарасить (от *харасить* – постоянно атаковать противника, не давая ему возможности полечиться и держа показатель его здоровья на низком уровне) – нанести противнику немного урона. *Копьём может противников на соседнем лайне (дороге) подхарасить.*

Поджукать (от *джукать* – маневрировать так, чтобы не стать жертвой атаки) – немного поманеврировать. *Придется сначала чуток поджукать. Копия помогает разве только в кустах поджукать.*

От-: интенсивно совершить действие (1 единица):

Отстанить (от *станить* – использовать заклинание, от которого вражеский герой цепенеет и не может колдовать и двигаться) – интенсивно, окончательно совершить действие. *Хороший земля* (герой по имени Earth Spirit) *он как шейкер и венга* (герои) *в плане сейва* (спасения), *отстанит с ... ренжа* (способности атаковать издалеко) *и спасет.*

От-: отменить действие (1 единица):

Отбиндить – снять управление определенной кнопкой. Можно за 2 часа привыкнуть только на мышке бегать, ну и ASWD лучше сразу *отбиндить*, чтобы быстрее научиться (наибольших результатов достигает игрок, который двигает своего героя с помощью мыши, а не с помощью кнопок ASWD – влево-назад-вправо-вперед).

От-: совершить действие в противовес какому-либо другому действию (2 единицы):

Отхилить (от *хилить* – восстанавливать здоровье) – восстановить здоровье в противовес урону или после урона. *Убить нельзя отхилить, или почему сларк (герой) суицидится. Во время ее (способности) действия весь полученный урон отхиливает нас. Если годню (особенному герою, которым может управлять каждый член команды) приказали идти на фонтан (место, которое наносит много урона во вражеском лагере) – виверна (герой) мгновенно отхилит. Октарин (предмет) будет отхливать при каждой атаке ваших големов.*

Отдефить (от *дефить* – защищать) – вернуть союзной команде контроль над постройкой или дорогой, отогнав атаки. *Если какой-то герой захочет отдефить вышку, он попадет под поток экзорцизма (способность). Боковой лайн (дорога) слишком долг и можно спокойно его отдефить.*

От-: получить результат с трудом (1 единица):

Отстилить (от *стилить* – подобрав подходящий момент, добивать вражеского героя, «своровав» это убийство у игрока из своей команды и получив вместо него золото и опыт) – получить результат действия с трудом, «отхватить». *Они также будут своими ультами пытаться отстилить у вас все фраги.*

От-: совершить действие, получив результат (2 единицы):

Отфидить (от *фидить* – часто умирать, тем самым давая игрокам из вражеской команды больше опыта и золота) – умирать так много и часто, что вражеский герой становится сильным и практически неубиваемым. *Если в доте отфидить, например, ДР* (аббревиатура имени героя – Drow Rager), *то она даже шестислотовую лину убьёт и не заметит* (герой по имени Лина, все шесть мест – слотов – в инвентаре которой заняты дорогими и полезными артефактами).

Отфармить (от *фармить* – получать деньги и опыт за убийство вражеских или нейтральных существ) – интенсивно, полностью, окончательно совершить действие до нужного результата. *Плохо начали тимфайт, не отфармили Воида* (команда не позволила герою Void заработать на ферме нужное количество золота).

С-: совершить действие, добившись какого-то результата (6 единиц):

Спушить (от *пушить* – уничтожать сооружения вражеской команды) – уничтожить сооружения вражеской команды, добившись какого-то результата. *Можно также фастом* (быстро) *спушить баньшой или шаманом* (герои игры) (имеется в виду – уничтожить все сооружения на дороге или уничтожить одно сооружение до конца).

Снюкать (от *нюкать* – одной способностью наносить большое количество урона на область или на несколько героев сразу) – довести нюк до какого-либо результата. *Думаю, хант + пал* (способности героя) *можно Ханта снюкать* (убить героя по имени Тайдхантер).

Сденаить (от *денаить* – убивать героев, существа или сооружения из своей команды, чтобы вражеским героем не досталось золота и опыта за удар, приведший к смерти) – уничтожить крипа, героя или сооружение в

результате деная. *Опять же нету необходимости именно тебе добить/сденаить вышку.*

Скастовать (от *откастовать* – использовать заклинание) – израсходовать заклинания. У *Инвокера* 2 умения можно заранее **скастовать**.

Спуржить (от *пурджить* – развеять магию) – успешно развеять заклинание. *Эффект ghost om ethereal* (способность) **нельзя спуржить**.

Спуллить (от *пуллить* – вытягивать одного из врагов из толпы с целью уничтожения толпы по одному) – отвести существа в сторону. *Средний лагерь нейтралов* (нейтральных существ), *которых можно спуллить*.

Вы-: совершить действие интенсивно, до конца (3 единицы):

Выпушить (от *пушить* – уничтожать сооружения вражеской команды) – интенсивно, тщательно или до конца уничтожить сооружения вражеской команды. **Выпушить** *один лайн* (одну дорогу) *и победить за двадцать и менее минут*.

Выкастовать (от *кастовать* – использовать заклинание) – тщательно, подробно, до конца совершить действие. *Маны хватает выкастовать все скилы, перезарядить*.

Выстанить (от *станить* – использовать заклинание, от которого вражеский герой цепенеет и не может колдовать и двигаться) – достичь результата с помощью стана. *Под действием икаруса* (предмет Ikarus) *вы не неуязвимы, вас могут выхукать, выстанить*.

При-: совершить действие, которое приблизит объект (1 единица):

Прихукать (от *хукать* – использовать крюк) – притянуть к себе крюком. *Пудж* (герой Pudge) *может прихукать джагернаута* (герой Juggernaut).

Значения приставок, разумеется, тесно связаны с реалиями компьютерных игр. Например, не каждое действие может совершаться на протяжении времени или распространяясь на местность и так далее. По этой причине некоторые словообразовательные форманты (*по-*, *про-*) не получили распространения в языке компьютерных игр.

Однако, поскольку в сетевых играх легко выделяется определенный набор типовых ситуаций (атака героев, атака сооружений, защита, неожиданное нападение, отход и так далее), можно сказать, что существует и определенное количество действий и реакций на чужие действия для персонажей с разными характеристиками и задачами в игре. Таким образом, выявив, какие действия игрока в сетевых играх являются наиболее частотными, можно выйти на актуальные словообразовательные форманты и модели в пределах той или иной семантической границы.

Одним из самых частоупотребляемых значений самых разных глаголов является значение «довести действие до конца, до результата, до какой-то степени». Эта семантика используется как при описании хода игры, так и при выражении определенной интенции, например, в обучающих статьях: *Вашего Сагу сложно захарасить*. Средний лагерь нейтралов, которых можно *спуллить*. Это значение может выражаться сразу шестью различными префиксами: а) *за-*: 24 единицы, б) *на-*: 12 единиц, в) *с-*: 5 единиц, г) *рас-*: 5 единиц, д) *вы-*: 3 единицы, е) *от-*: 2 единицы. Таким образом, среди всех деривационных моделей, образующих глаголы с настоящим значением, наиболее актуальными являются следующие:

ЗА- + ГЛАГОЛ = глагол со значением «довести действие до конца, до результата, до какой-то степени».

НА- + ГЛАГОЛ = глагол со значением «довести действие до конца, до результата, до какой-то степени».

Еще одним значением, повторяющимся у многих глаголов, является «совершить действие с большой интенсивностью». Для него характерны следующие приставки: а) *про-*: 7 единиц, б) *вы-*: 3 единицы, в) *от-*: 1 единица. Из данных формантов выделяем наиболее продуктивную словообразовательную модель:

ПРО- + ГЛАГОЛ = глагол со значением «совершить действие с большой интенсивностью».

В обучающих текстах и различных обсуждениях часто можно встретить глаголы с семантикой «совершить действие с незначительной интенсивностью», характеризующиеся наличием приставок: а) *по-*: 10 единиц, *под-*: 5 единиц. Соответственно, актуальна словообразовательная модель:

ПО- + ГЛАГОЛ = глагол со значением «совершить действие с незначительной интенсивностью».

Суффиксальный способ словообразования глаголов:

Дамагнуть (от *дамажить* – наносить урон) – единично нанести урон. *Ловушка с внешней стороны его дамаagnet током и сожжет немного маны.*

Хильнуть (от *хилить* – восстанавливать здоровье) – единично восстановить здоровье. *Мы можем и крипов на миду добивать* (и получать золото за убийство мелких существ на центральной дороге), *и союзника хильнуть на изи лайне* (на легкой для игры дороге). *Саппорт успевал и варды* (вышки для обзора) *обновить, и хильнуть меккой* (предмет). *Если мы при смерти, то он нас хильнет.*

Нюкануть (от *нюкать* - одной способностью наносить большое количество урона на область или на несколько героев сразу) – однократно совершить нюк. *Разом с напарников нюкануть станом и чем-то дамажащим* (наносящим урон).

Кастануть (от *кастовать* - колдовать) – однократно и интенсивно, быстро использовать заклинание. *Всегда старайтесь кастануть два скила, чтобы на ульте спала КД* (ультимативная способность данного героя не имеет времени перезарядки, если произнести два других заклинания быстро и подряд).

Ультнуть (от *ультить* – использовать способность Ultimate) – однократно использовать ульт. Есть все предметы, чтобы, даже будучи окружённым врагами, *ультнуть* и выжить последним.

Ультануть (от *ультить* – использовать способность Ultimate) – однократно, резко использовать ульт. *Когда блудсикер* (герой Bloodseeker) *ультанул, надо стоять*.

Нерфануть (от *нерфить* – делать слабее) – однократно интенсивно сделать героя слабее. *Турельку* (предмет, наносящий урон) *надо бы нерфануть*.

Гангануть (от *гангать* – совершать быструю неожиданную атаку) – единожды быстро и неожиданно напасть. *Как на изичах* (легко) *гангануть мид на клокверке* (герой).

Все глаголы, которые обозначают действия, которые можно направить на себя, обретают возвратную семантику с помощью присоединения постфикса «-ся»; если у таких глаголов есть префикс, то его значение не меняется (*похилиться, отфидиться, нафармиться, сейвануться* и так далее).

В основном суффиксальным способом образуются глаголы с семантикой «**совершить действие единожды**» (8 единиц) и присоединяют суффикс *-ну-*.

Причастия в языке компьютерных игр:

В отобранном материале функциональными оказались следующие причастия:

Саппортающий (от *саппортить*) – поддерживающий команду. *У нас есть фармающий легкую линию Войд и саппортающий ему Инвокер* (Герой по имени Войд, который зарабатывает золото и опыт убийством мелких существ, и герой Инвокер, который его поддерживает).

Хилящий (от *хилить*) – характеристика предмета, способного восстанавливать здоровье. *Желательно поставить хилящий вард* (вышку, которая восстанавливает здоровье). *Хилящий билд* (сочетание предметов в инвентаре, направленное на восстановление здоровья).

Нюкающий (от *нюкать* - одной способностью наносить большое количество урона на область или на несколько героев сразу) – совершающий нюк. *Что он сделает в куче нюкающих магов?*

– способный совершать нюк. *Shell Surf* используем как основной **нюкающий** и фармающий спелл (заклинание). *Есть такая нюкающая связка* (сочетание друх героев).

Стилящий (от *стилить* - улучшив момент, добивать вражеского героя, «своровав» это убийство у игрока из своей команды и получив вместо него золото и опыт) – совершающий стил. *Крыса, атакующая из инвиза* (из невидимости) ... и **стилящая** направо и налево.

Кастующий (от *кастовать*) – произносящий заклинание. *Исправлен Troll Priest, кастующий Heal* (Исправлена ошибка: данный герой в определенных условиях не может кастовать данное заклинание).

Ультующий (от *ультовать*) – использующий ульт. *Боты* (компьютерные игроки, имитирующие игру с реальными людьми) *это нечто, ск* (герой Sand King) *бот, ультующий в крипов* (мелких существ).

Ресающий (от *ресать*) – воскрешающий. *Лечащий, ресающий медик* (название видео).

Дамажащий (от *дамажить*) – наносящий урон. *Там проходил дамажащий* (в тот момент) хилер.

– характеристика атаки, персонажа, предмета и проч. – способность наносить урон. *Зачем нужен дамажащий* скилл? (характеристика способности).

Пушащий (от *пушить*) – характеристика атаки, персонажа, предмета и проч. – способность уничтожать сооружения вражеской команды. *Пушащих героев очень много.*

Фидящий (от *фидить*) – много умирающий. *Фидящий алхимик* (название видео).

Гангающий (от *гангать*) – внезапно и быстро убивающий. *Гангающая квона* (название видео).

– имеющий способность внезапно и много убивать. *Недооцененный герой – гангающий Wisp* (Wisp является поддерживающим команду героем, и в примере подчеркнута именно его способность нападать и убивать, несмотря на устоявшееся мнение о его роли).

Критующий (от критовать) – способный к критическому удару. У нее *противный критующий ножик*.

– наносящий критический удар. *Леорик, критующий на 20 минуте*.

Харасящий (от харасить) – наносящий урон, который поддерживает уровень здоровья соперника на низком уровне. *Против нас стоит агрессивная линия (люди на дороге), постоянно нас харасящая*.

– способный наносить урон, который поддерживает уровень здоровья соперника на низком уровне. *Если против него стоит соло тайд (имя героя – Tidehunter), а с ним два саппорта (поддерживающих героя) – один харасящий, другой стакающий и отводящий (отвлекающий внимание неигровых существ) – то гг уже врагам (то враги проигрывают)*.

Дефающий (от дефить) – защищающий союзные постройки. *Акс собирает блинк (предмет: Blink Dagger) и начинает гангать другие линии (внезапно нападать на героев на других дрогах) и стягивает дефающих противников Бруды (имя героя: Broodmother) к себе*.

– способные защищать союзные постройки и союзных героев, имеющие такую возможность, или: характеристика способности. *Дефающие герои становятся потихоньку не пикабельны (имеется в виду – бессмысленно их выбирать, поскольку они слабы по сравнению с другими). Дазл имеет 3 дефающих скила*.

Руинящий (от руинить) – разрушающий. *Если ты не олигофрен руинящий игру за игрой, то играя с 50% вр (win rate – процент побед), ты будешь сидеть на одном рейтинге плюс/минус 100/200 (очков рейтинга)*.

Сейвящий (от сейвить) – способный спасти союзного героя. *Лучший сейвящий саппорт*.

– спасающий от смерти. *Нужен один саппорт, вардящий и сейвящий керри и нюкеров.*

Вардящий (от вардить) – ставящий варды. *Нужен один саппорт, вардящий и сейвящий керри и нюкеров.*

Стоит отметить, что практически каждый из проанализированных глаголов мотивирует причастие, однако в исследование не были включены единицы, являющиеся окказиональными или встретившиеся менее трех раз.

Интересно лексическое значение выделенных причастных форм. Среди 17 проанализированных причастий 8 единиц используются в двух типах значений: *предикативное* значение – значение глагола – и *адъективное* значение – значение имени прилагательного. 8 причастий имеют только предикативное значение, одно причастие (*х и л я щ и й* – способный восстанавливать здоровье) употребляется только в адъективном значении.

Наиболее распространенное значение адъективных причастий в языке компьютерных игр – значение «имеющий возможность, способный, имеющий способность»: *дамажащий, гангающий, критующий, харасящий, сейвящий.*

Выводы:

Язык компьютерных игр широко используется в обыденной коммуникации в ситуациях, никак не связанных с виртуальной реальностью. Опрос среди 30 респондентов, из которых 15 регулярно играют в компьютерные игры, оставшиеся 15 не увлекаются этим, показал, что лексика компьютерных игр используется как даже неиграющими людьми. Всего было проанализировано более 25 примеров употребления, из которых 18 упоминалось два или более раз. Ситуации употребления языка компьютерных

игр в реальной жизни, а также анализ ответов респондентов позволили сделать следующие выводы относительно эмоционально-экспрессивной окраски рассматриваемых единиц:

- единицы игровой лексики часто не имеют полного синонима в нейтральном разговорном языке;

- язык компьютерных игр часто употребляется в негативных, неловких, некультурных ситуациях;

- иногда активное использование языка компьютерных игр в речи способствует более активному использованию заимствованных слов в целом.

- присутствует комический эффект от такого включения рассматриваемых единиц в разговорную речь;

- язык компьютерных игр, включаемый в разговорную речь, приобретает яркую сниженную окраску и воспринимается всеми участниками коммуникации как жаргон.

Итак, язык компьютерных игр активно выходит из узких рамок его употребления и пополняют экспрессивную базу разговорной речи.

В отличие от игровых слов и выражений, обладающих выраженной пейоративной окраской в случаях их употребления в обыденной разговорной коммуникации, язык компьютерных игр в большинстве случаев не имеет никакой стилистической маркированности, если он используется по назначению, то есть в процессе игры. Опрос, целью которого было выявить эмоционально-экспрессивную окраску игровой лексики, показал, что в 76 % случаев игроки не чувствуют никакой окраски слова. Среди 24 % ответов, выявляющих эмоционально-экспрессивную окраску больше, чем нейтральную, в основном фигурируют существительные, образованные посредством языковой игры. Но даже выраженная языковая игра не всегда

производит существительные с пейоративной окраской (*Саша и Яша, Халва, сало*).

Среди имен существительных было рассмотрено 106 существительных, из которых 81 заимствованы с посредством присоединения различных формантов, 19 было образовано посредством языковой игры и только 4 образованы от функционирующих слов других частей речи, задействовав словообразовательные форманты. Наиболее употребимыми формантами являются *-а, -к-а, -шк-а*. Была выявлена следующая тенденция адаптации англоязычных единиц к русской языковой системе: усечение производящей основы с добавлением окончания *-а*. С помощью этого способа было образовано 39 единиц, 2 единицы присоединили окончание *-а* без сокращения первоначального слова. В основном данной тенденцией образуются имена собственные (*Квака, Линка, Аега*) и существительные с абстрактной семантикой (*аугметика, ульта, инфильтра*).

Глаголы также могут заимствоваться на русский язык методом полукальки, то есть путем присоединения к скалькированному слову русского форманта. Наиболее распространенными формантами являются *-и-ть* и *-а-ть*. Глаголы могут образовываться как от английских глаголов, так и от слов других частей речи. Чаще всего глаголы, адаптируясь в русскую языковую систему, не сокращаются (43 из 49 глаголов при адаптации русскоязычными игроками не были усечены). Заимствованные глаголы активно включаются в словообразовательную систему языка компьютерных игр, присоединяя к себе префиксы и постфиксы, мотивируя причастия. Так, из 49 глаголов было образовано 144 глагола и причастия.

Многие словообразовательные форманты и, как следствие, модели не получили распространения в словообразовательной системе языка компьютерных игр по причине неактуальности их смысла в реальности компьютерных игр, обладающих своей яркой спецификой. Поэтому все приставочные глаголы (116 глаголов) были классифицированы по значениям

их префиксов. В пределах одного значения может функционировать множество префиксов, что дало основания, выделив три самые распространенные семантики префиксов, сделать вывод, что следующие словообразовательные модели являются наиболее актуальными в языке компьютерных игр:

ЗА- + ГЛАГОЛ = глагол со значением «довести действие до конца, до результата, до какой-то степени».

НА- + ГЛАГОЛ = глагол со значением «довести действие до конца, до результата, до какой-то степени».

ПРО- + ГЛАГОЛ = глагол со значением «совершить действие с большой интенсивностью».

ПО- + ГЛАГОЛ = глагол со значением «совершить действие с незначительной интенсивностью».

Глаголы, образованные суффиксальным способом словообразования, не отличаются разнообразием: в основном это глаголы со значением «совершить действие единожды», образованные с помощью присоединения суффикса –*ну*.

Причастия в языке компьютерных игр активно продуцируются от глаголов и могут иметь два типа значений: предикативное и адъективное. 8 единиц из 17 проанализированных причастий активно употребляются в обоих значениях, что заметно по контексту.

Заключение.

Теоретический материал, рассмотренный в настоящей работе, и проведенные исследования позволяют сделать следующие выводы:

Заимствованные единицы, попадая в русский язык, принимают форму русских слов, обретают парадигму склонений, число, что касается и аббревиатур. В языке компьютерных игр активна тенденция к усечению слов, а также частотно явление, при котором в усеченные и неусеченные заимствованные единицы обретают постфикс –а, который придает единице форму женского рода. Имена существительные и прилагательные в основном заимствуются с помощью способа полукальки: к побуквенно перенесенному на русский язык английскому слову присоединяется русский формант. глаголы продуцируются чаще словообразовательно, мотивируясь другими глаголами.

Когда язык компьютерных игр функционирует в своей обычной среде, выполняя привычные функции, а именно в процессе игры, он чаще всего лишен какой-либо эмоционально-экспрессивной окраски. Результаты эксперимента показывают, что единицы, обладающие стилистической маркированностью, чаще всего образованы посредством языковой игры.

Язык компьютерных игр широко используется все рамок его обычного употребления, в реальной жизни и пополняет экспрессивную базу разговорной речи. Пейоративная окраска единиц языка компьютерных игр наблюдается только при его употреблении в обыденной коммуникации. Игровая лексика, используемая в разговорной речи, чаще всего не имеют полного синонима и привносит в речь комический эффект.

Были выделены наиболее употребительные словообразовательные и формообразовательные форманты, словообразовательные модели.

Список литературы:

- 1) Анисимова, Е. А. Морфемика. Словообразование : практикум / Е.А. Анисимова, И.Н. Кавинкина, Е.П. Пустошило. - Гродно : ГрГУ, 2012. - 47 с.
- 2) Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М. : Сов. энциклопедия, 1966. – 607 с.
- 3) Бодуэн де Куртенэ И.А. Избранные труды по общему языкознанию: в 2 т. М.: АН СССР, 1963. Т. 1. – 1963. – 384 с.
- 4) Бондарец О.Э. Иноязычные заимствования в речи и в языке: лингвосоциологический аспект. Таганрог: Изд-во Таганрогского государственного педагогического института, 2008. – 142 с.
- 5) Валгина Н.С. Орфография и пунктуация: справочник. – М.: Высш. школа, 1996. – 335 с.
- 6) Виноградов В. В. Исследования по русской грамматике: избранные труды – М.: Наука, 1975. – 560 с.
- 7) Гальперин И.Р. Лексикология английского языка / Гос. центр. курсы заоч. обучения иностр. яз. "Ин-яз" М-ва просвещения РСФСР. – М.: Б. и., 1956. – 298 с.
- 8) Гридина, Т. А. Словообразование: теория, алгоритмы анализа, тренинг / Т. А. Гридина, Н. И. Коновалова. – М.: Флинта, 2013. – 160 с.
- 9) Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов. – Изд. 5-е, испр. и доп. / Назрань: Пилигрим, 2010. – 485 с.
- 10) Земская, Е. А. Словообразование как деятельность: научное издание – М.: Наука, 1992. – 223 с.
- 11) Изотов, В. П. Параметры описания системы способов русского словообразования : монография / В. П. Изотов. – Орел: ОрлГУ, 1998. – 149 с.
- 12) Крысин Л. П. Иноязычное слово в контексте современной общественной жизни // Русский язык конца XX столетия (1985-1995) / Отв. редактор Е. А. Земская. М.: Языки русской культуры, 1996. С. 142-161.
- 13) Крысин, Л. П. Вестник нижегородского университета Лобачевского // О некоторых типах слов в русском языке - М., 2010. - с . 575-579.

- 14) Лингвистический энциклопедический словарь / Подгот. к. филол. н. Г.В. Якушева и др./Гл. ред. В.Н. Ярцева. — М.: Сов. энциклопедия, 1990. — 685 с.
- 15) Лотте Д.С. Вопросы заимствования и упорядочения иноязычных терминов и терминологических элементов / Предисл. Т.Л. Канделаки, С.В. Гринева. — М.: Наука, 1982. — 149 с.
- 16) Маринова, Е. В. Иноязычные слова в русской речи конца XX — начала XXI вв.: проблемы освоения и функционирования / Е. В. Маринова. — Москва: ЭЛПИС, 2008. — 495 с.
- 17) Огиенко И.И. Иноземные элементы в русском языке: История проникновения заимств. слов в рус. язык / И.И. Огиенко. — Киев: тип. В.Г. Бондаренко и П.Ф. Гнездовского, 1915. — 136 с.
- 18) Орлова Н. О. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции// Ярославский педагогический вестник. — №3(40).— Ярославль: Ярославский государственный педагогический университет имени К. Д.
- 19) Попова, Т. В. Новые явления в русском словообразовании конца XX — начала XXI годов // Филологический класс — Екатеринбург: УГПУ, 2004. — с. 42-47.
- 20) Розенталь, Д. Э. Современный русский язык / Д. Э. Розенталь, И. Б. Голуб, М. А. Теленкова. — М.: Высшая школа, 1991. — 559 с.
- 21) Русская грамматика. Т. 1. Фонетика. Фонология. Ударение. Интонация. Словообразование. Морфология Текст. / Ред. кол. Н. Ю. Шведова, Н. Д. Арутюнова, А. В. Бондаренко и др. — М.: Наука, 1980. — 783 с.
- 22) Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. - 2-е изд., испр. и доп. — М.: Языки славян. культуры, 2002. — 547 с.
- 23) Скляревская Г. Н. Исследования по славянским языкам - № 6. - Сеул, 2001. — 202 с.
- 24) Современный русский язык / Под ред. В. А. Белошапковой. — М.: Высш. шк., 1989. — 800 с.
- 25) Фомина М. И. Современный русский язык: Лексикология: учеб. для филол. спец. вузов. - 3-е изд., испр. и доп. — М.: Высш. школа, 1990. — 414 с.

- 26) Фомина М. И. Современный русский язык: Лексикология: учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. - 2-е изд., испр. и доп. – М.: Высш. школа, 1983. – 335 с.
- 27) Хомяков В. А., Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода : Автореф. дис. на соиск. учен. степ. д-ра филол. наук : (10.02.04). - Л, 1980. - 39 с.
- 28) Шанский Н. М. Лексикология современного русского языка: учеб. пособие для пед. ин-тов по спец. «Рус. яз. и лит.». — Изд. 2-е, испр. — М.: Просвещение, 1972. — 328 с.
- 29) Шанский, Н. М. Современный русский язык / Н. М. Шанский, А. Н. Тихонов. – М.: Просвещение, 1987. – 256 с.
- 30) Щерба Л.В., Языковая система и речевая деятельность / АН СССР. Отд-ние литературы и яз. Комис. по истории филол. наук. – Ленинград: Наука. Ленингр. отд-ние, 1974. – 428 с.

Список интернет-источников:

- 1) Виноградова В. Н. Компьютерный сленг и литературный язык: проблема конкуренции// Исследования по славянским языкам. - № 6. - Сеул, 2001. – С. 203-216 URL: <http://www.philology.ru/linguistics2/vinogradova-01.htm>
- 2) Орлова Н. О. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции// Ярославский педагогический вестник. –№3(40).— Ярославль: Ярославский государственный педагогический университет имени К. Д. Ушинского, 2004. URL: http://vestnik.yspu.org/releases/novye_Issledovaniy/24_6/
- 3) <http://dota2.ru/>
- 4) <http://steamcommunity.com/>
- 5) <http://truepicker.com/>
- 6) <http://prodota.ru/>
- 7) <http://wikipedia.ru/>
- 8) <http://eu.battle.net/>
- 9) <http://la.kiev.ua/?q=node/74>
- 10) <http://l2base.su/publ/1/1/1-1-0-22>
- 11) <http://zadota.ru/>

- 12) <http://citadelinn.com/forum/index.php?topic=3544.0>
- 13) <http://forums.warforge.ru/index.php?showtopic=16649>
- 14) https://vk.com/topic-48616527_27640532
- 15) http://ru.warhammer40k.wikia.com/wiki/%D0%9D%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%89%D0%B8%D0%B5_%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE

http://ru.warhammer40k.wikia.com/wiki/%D0%9D%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%89%D0%B8%D0%B5_%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE

- 16) <http://www.warhammer40.ru/>
- 17) <http://dawnofwar.org.ru/>
- 18) <http://warhammergames.ru/>
- 19) <http://lurklurk.com/>
- 20) <http://urbanculture.in/>
- 21) <http://teenslang.su/content/&slang=warcraft&exp=1>
- 22) <http://spg.arbse.net/index.php?go=termins&namep=txt>
- 23) <http://www.noob-club.ru/index.php?topic=9598.0>
- 24) <http://gamer-info.com/gamer-dictionary/>

Приложения

Приложение 1. Опросный лист

Пожалуйста, укажите, есть ли, по-вашему, эмоционально-экспрессивная окраска у каждого из этих русских слов. Если есть, укажите, какая через тире для удобства даны английские слова, от которых произошли соответствующие русские)

<i>абилка</i> – ability	Нейтральная оценка	Пренебрежительная оценка	Презрительная оценка	Насмешливая оценка
агила – agility				
<i>Алик</i> – Alliance				

<i>ассолтка</i> – assault cannon				
<i>аугметика</i> – augmentics				
<i>аха</i> – АН (Auction House)				
<i>базилка</i> – ring of basilius				
<i>Баньша</i> – Banshi				
<i>Батла</i> – Battlefield				
<i>бижа</i> – bijouterie				
<i>Брига</i> – Brigandin set				
<i>Валька</i> – Sword of Valhalla				
<i>Вара</i> – Warcraft				
<i>Ваха</i> – WarHammer				
<i>веномка</i> – venom cannon				
<i>Виндранерша</i> – Windrunner				
<i>Вичи</i> – Wych				
<i>Вовка</i> – World of Warcraft				
<i>вунда</i> – wound				
<i>гилда</i> – guild				
<i>глэнса</i> – glancing hit				
<i>дамажник</i> – damage				
<i>Ива</i> – Eve				
<i>имбовость</i> – imbalance				
<i>инвизник</i> – invisibility				
<i>Инвиль</i> – Invulnerable saves				
<i>инста</i> – instant kill				
<i>инта</i> – intellect				
<i>инфильтра</i> – infiltration				
<i>казуалка</i> – casual game				
<i>Квака (Квага)</i> – Quake				
<i>Клавса</i> – Claw				
<i>конста</i> – const-party				
<i>Контра</i> – Counter-strike				
<i>Кристалка</i> - Crystal				

Maiden				
<i>Легионка</i> – Legion Commander				
<i>Легионшиа</i> – Legion Commander				
<i>милишник</i> – melee				
<i>мисла</i> – missile launcher				
<i>Некля</i> – necklace				
<i>поверклава</i> – powerclaws				
<i>Профетка</i> – Death Prophet				
<i>Рага</i> – Ragnarok				
<i>Рилайка</i> - Rylay				
<i>рога</i> – rogue				
<i>Сашиа и Яшиа</i> – Soungе and Yasha				
<i>соска</i> – soulshot				
<i>тафна, тафта</i> – toughness				
<i>Темпларка</i> – Templar Assassin				
<i>ТТшкa</i> – Teleport				
<i>трупса</i> – troops				
<i>ульта</i> – ultimate				
<i>Фантомка</i> – Phantom Assassin				
<i>Фармила</i> – farm				
<i>фиста</i> – Power fist				
<i>фласка</i> – flask				
<i>Халфа (Халва)</i> – Half-life				
<i>хилка</i> – heal				
<i>Хомка</i> – Homunkulus' Sword				
<i>Цива</i> – Civilisation				
<i>ЦМка</i> – Crystal Maiden				
<i>эксна</i> – expirience				