

Список литературы

- 1 Рогова, Е. Н. Формирование культурной идентичности у студентов вузов / Е. Н. Рогова, Л. С. Яницкий // Профессиональное образование в России и за рубежом = Professional Education in Russia and Abroad. – 2024. – № 1 (53). – С. 113–119.
- 2 Жукова, О. И. Кризис идентичности как нормообразующее становление личности / О. И. Жукова, В. Д. Жуков // Вестник КемГУКИ. Философия. – 2014. № 29. – Ч. 1. – С. 81–88.
- 3 Кириллюк, С. С. Феномен маргинальности – реалия переходного социокультурного пространства (онтологический аспект) / С. С. Кириллюк // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2007. – № 2 (12). – С. 63–79.
- 4 Поломошнов, А. Ф. Идентичность и маргинальность в контексте социокультурной транзитивности / А. Ф. Поломошнов, А. П. Бахурец // Вестник Донского государственного университета. 2020. – № 2-2 (36). – С. 21–26.
- 5 The official website of Barbara Kingsolver [Electronic resource]. – URL: <https://barbarakingsolver.net/> (date of reference: 02.06.2025).
- 6 Kingsolver, B. Flight Behaviour / B. Kingsolver. – London : Faber and Faber, 2013. – 466 p.

УДК 811.112.2'42'373.45:811.111

Н. И. ЛАПИЦКИЙ
(г. Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины)

К ПРОБЛЕМЕ АДАПТАЦИИ АНГЛИЦИЗМОВ В НЕМЕЦКОЯЗЫЧНОМ ИГРОВЫМ ДИСКУРСЕ

Статья посвящена анализу англицизмов в немецкоязычном новостном дискурсе компьютерных игр. Рассматриваются особенности интеграции заимствований в немецкий язык на материале 16 статей из четырёх изданий. В ходе исследования выявляется высокая степень адаптации англицизмов в немецкоязычных текстах разных игровых жанров.

В условиях глобализации и стремительного развития цифровых технологий английский язык занимает ведущие позиции как международное средство общения, отличающееся функциональной гибкостью, компактностью и коммуникативной эффективностью. Одним из ярких проявлений этого влияния является широкое проникновение англицизмов в различные языки мира. Немецкий язык не является исключением: активное заимствование английской лексики обусловлено не только международным статусом английского, но и его удобством для обозначения новых понятий в сфере культуры, бизнеса, образования и цифровых технологий.

Изменения в языковом пространстве тесно связаны с трансформацией каналов потребления и распространения информации: современные общества стремятся к более простым, быстрым и интерактивным форматам подачи данных. Примером служит смещение фокуса с традиционных текстов к визуально насыщенным и лаконичным формам контента, таким как видеоматериалы, а также рост популярности онлайн-журналистики.

Одним из востребованных направлений в данном контексте является новостной дискурс, охватывающий тематику компьютерных игр – сферы, сочетающей элементы культуры, технологий и развлечения. Благодаря интерактивности и высокой динамике развития игровая индустрия не только формирует новые языковые практики, но и отражает актуальные тенденции. Таким образом, объектом данного исследования являются англицизмы, выделенные в немецкоязычном новостном дискурсе компьютерных игр. Предмет исследования – выявить количественный состав заимствований из английского языка в немецкоязычных текстах различных игровых жанров, а также особенности интеграции данных англицизмов в немецкий язык.

Для выделения англицизмов в группе из 16 новостных статей применялась ручная сплошная выборка, заключающаяся в последовательном анализе текстов с целью выявления всех заимствований из английского языка. В качестве ключевого определения понятия «англицизм» была использована версия Матвеевой Т. В.: «англицизм – слово или другое языковое средство, заимствованное из английского языка» [1]. Анализ текстов произведен в четыре этапа, каждый из которых отражает характеристики определенного жанра игр. Такой подход позволяет выделить отличия и общие черты употребления англицизмов в разных направлениях игровой журналистики.

Груенко С. Е. в своей работе «К вопросу классификации заимствованной лексики», опираясь на работы немецких ученых, описывает схему классификации заимствований.

Заимствованная лексика (Lehngut) делится на два основных типа: заимствованные слова (Wortentlehnung) и заимствованные формы или кальки (Lehnprägung). Заимствованные слова представляют собой прямое заимствование иностранных единиц. К ним относятся иноязычные слова (Fremdwörter), которые сохраняют внешние признаки иностранного происхождения, такие как написание или произношение, и заимствованные слова (Lehnwörter), адаптированные к фонетическим и морфологическим нормам родного языка. Примером последнего может служить слово Fenster, восходящее к латинскому fenestra [2].

В вышеупомянутой работе Груенко С. Е. также присутствует акцент на сложности создания точной классификации заимствований, что порождает множество разнообразных вариаций и способов выделения видов калькирования и форм. В словаре Розенталя Д. Э. и Теленковой М. А. «заимствование» тождественно термину «иноязычное слово» [3]. Исходя из этого, в рамках данного исследования наибольший интерес представляет именно прямое заимствование (заимствованные слова), по причине набора наиболее четких отличий, в том числе: отсутствие семантического искажения, минимум фонетико-грамматических изменений и др.

Для исследования были отобраны англицизмы, представленные в ряде публикаций, выпущенных в электронном виде в следующих немецкоязычных игровых изданиях: GameStar, PCGames, 4P (4Players), GamersGlobal. GameStar и PCGames публикуют статьи от постоянного коллектива редакции, в ранний период игровых СМИ выпускали печатные версии (далее – «издания первой группы»), а 4P (4Players) и GamersGlobal функционируют в формате форумов, следовательно, большая часть материалов имеют любительский и, часто, анонимный характер авторства (далее – «издания второй группы»). Продукция данных изданий представлена, как правило, такими разделами: обзоры, новости, тесты, обучающие материалы. Все вышеперечисленные разделы включают в себя как текстовый формат, так и видео. Каждый день на каждой из вышеупомянутых информационных платформ выходят новые статьи и иные продукты, подтверждая востребованность такого контента и отражая требования сообщества.

Были выбраны статьи по четырем разным играм четырёх разных жанров. Это позволяет описать специфику явления более широко, с учётом жанровых отличий игр. Все исследуемые материалы были взяты из новостного раздела. Предпочтение новостному разделу отдано по причине его популярности и доступности. Тем не менее, следует отметить, что некоторые из упомянутых изданий предлагают разнообразные платные функции, включающие в себя более проработанные и качественные тексты (согласно описанию администрации ресурсов), однако исследование ограничено общедоступной информацией.

Для анализа были выбраны шестнадцать текстов, посвящённых играм Civilization 7 (жанр «Стратегия»), Baldur's Gate 3 (жанр «Ролевая игра»), Minecraft (жанр «Приключения») и Battlefield (жанр «Шутер»), с акцентом на обновления, дорожные карты и игровые особенности. Общее количество слов в шестнадцати текстах составило 3 947, из которых 412 (10,44 %) были англицизмами. Общее число неповторимых англицизмов составило 92. Для жанра «Стратегия» проанализировано 1 356 слов, из которых 143 (10,55 %) – англицизмы (41 без учёта повторений), для жанра «Ролевая игра» – 878 слов, из которых 80 (9,11 %) – англицизмы (30 без учёта повторений), для жанра «Приключения» – 916 слов, из которых 105 (11,46 %) – англицизмы (36 без учёта повторений), для жанра «Шутер» – 797 слов, из которых 84 (10,54 %) – англицизмы (26 без учёта повторений). Первые два текста каждого жанра относятся к первой группе текстов, тогда как оставшиеся два – ко второй.

Займствования демонстрируют высокую степень интеграции в немецкую грамматику. Они получают грамматический род: средний (das Update, das Civilization, das Baldur's Gate, das Minecraft, das Battlefield, das Raytracing), мужской (der Patch, der Release, der Fotomodus, der Shooter), женский (die Roadmap, die Community, die Engine, die News) или множественное число (die Fans, die Features, die Maps, die Resource Packs). Сохраняются английские суффиксы (-s в Fans, Features, DLCs, -es в Bugfixes, Systemupdates, Zerstörungs-Effekte) или используются немецкие (-es в Patches, -en в Biomen, -e в Umgebungs-Effekte). Англицизмы подчиняются немецким правилам склонения по падежам, например: nach dem Launch, mit Patch 8, auf Twitch, im Preview-Build. Отмечается значительное количество гибридных форм и сложных слов, таких как Balancingänderungen, UI-Verbesserungen, Endlosspiel, Fotomodus, Splitscreen-Koop, Soundkulisse, Kreativ-Modus, Grafik-Einstellung, Live-Service, Einzelspieler-Kampagne, Gameplay-Footage. Аббревиатуры (UI, DLC, RPG, CEO) также интегрируются в немецкую грамматику.

Тексты первой группы (профессиональные) содержат меньший процент англицизмов по сравнению с форумными. Для жанра «Стратегия» профессиональные тексты имеют 6,35 % и 11,84 % англицизмов, тогда как форумные – 14,53 % и 17,11 %. Для жанра «Ролевая игра» профессиональные тексты содержат 5,98 % и 10,42 %, а форумные – 8,66 % и 13,89 %. Для жанра «Приключения» профессиональные тексты содержат 8,15 % и 9,48 %, а форумные – 10,67 % и 26,80 %.

Жанр «Шутер» показал отличающийся результат, что можно объяснить характерной для таких игр концентрацией на процессе, а не наполнении: профессиональные тексты содержат 9,31 % и 13,94 %, а форумные – 9,13 % и 9,60 %. Тем не менее, статистические данные разнятся не критично, что позволяет сделать следующий вывод: перевес в количестве англицизмов во второй группе объясняется строгим редакторским контролем в профессиональных СМИ, где предпочтение отдаётся немецким эквивалентам или нейтральной лексике. Форумные тексты демонстрируют большую лексическую свободу, включая технические термины, характерные для геймерского сообщества (Modding-Tools, Live Stream, Splitscreen-Koop, Raytracing, Preview-Build, Resource Packs, Pre-Alpha, Live-Service).

Различия между профессиональными и форумными текстами указывают на разные коммуникативные цели. Профессиональные тексты стремятся к доступности для широкой аудитории, что снижает долю англицизмов. Форумные тексты, ориентированные на геймерское сообщество, используют англицизмы как маркеры принадлежности к субкультуре, что увеличивает их частоту. Они отражают технический жаргон, понятный целевой аудитории, что позволяет отнести их к категории терминов. Морфологическая интеграция англицизмов свидетельствует о гибкости немецкого языка в адаптации займствований. Англицизмы не только склоняются, но и участвуют в словообразовании, формируя композиты (UI-Verbesserungen, Balancingänderungen).

Проведённый анализ показал, что англицизмы играют значительную роль в немецкоязычном новостном дискурсе компьютерных игр, отражая как глобализацию лексики, так и специфику игровой субкультуры. Займствования активно интегрируются в грамматическую систему немецкого языка, участвуют в словообразовании и выполняют как номинативную, так и экспрессивную функции. Исходя из полученных данных, ключевым фактором, влияющим на количество и характер англицизмов, оказался не жанр игры, а формат источника. В редакционных текстах наблюдается умеренное использование англицизмов в соответствии с нормами литературного языка, тогда как в форумных материалах зафиксирована высокая плотность займствований, стилистическая свобода и большая терминологическая насыщенность. Это подчёркивает важность учёта коммуникативной среды при изучении процессов займствования.

Список литературы

1 Матвеева, Т. В. Полный словарь лингвистических терминов / Т. В. Матвеева. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 562 с. – С. 21.

2 Груенко, С. Е. К вопросу классификации заимствованной лексики // Наука о человеке: гуманитарные исследования. 2016. №1 (23). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-klassifikatsii-zaimstvovannoy-leksiki> (дата обращения: 14.05.2025).

3 Розенталь, Д. Э., Теленкова М. А. Словарь-справочник лингвистических терминов: пособие для учителя. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Просвещение, 1985. – 399 с. – С. 77.

Приложение 1

Материалы для исследования.

	Профессиональные		Любительские	
	GameStar	PCGames	4P (4Players)	GamersGlobal
Стратегия: Civilization VII	https://www.gamesstar.de/artikel/civilization-7-update-111-durchsetzen-patch-notes,3430130.html	https://www.pcgames.de/Civilization-7-Spiel-74716/News/update-120-features-bugfixes-patch-notes-1471195/	https://www.4p.de/news/civilization-7-bekommt-update-und-hinweis/3297520	https://www.gamersglobal.de/news/314964/civilization-7-roadmap-bekannt-erster-grosser-patch-am-43
Ролевая игра: Baldur's Gate 3	https://www.gamesstar.de/artikel/baldurs-gate-3-unterklassen-favorit-der-community,3431720.html	https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/News/RPG-Meisterwerk-am-Ende-Kommt-jetzt-das-beste-Rollenspiel-aller-Zeiten-1471447/	https://www.4p.de/news/baldurs-gate-3-das-sind-die-neuen-unterklassen-aus-dem-finalen-gratis-update-a/3316550	https://www.gamersglobal.de/news/319140/baldurs-gate-3-finaler-patch-8-mit-neuen-subklassen-ist-da
Приключение: Minecraft	https://www.gamesstar.de/artikel/minecraft-1215-fruehlings-update-patch-notes,3430141.html	https://www.pcgames.de/Minecraft-2-Spiel-15521/News/Release-2025-Download-Kostenlos-1462901/	https://www.4p.de/news/minecraft-die_kloetzchen_werden_15-_und_sind_erfolgreicher_denn_jemals_zuvor/3231301	https://www.gamersglobal.de/news/217743/minecraft-preview-build-unterstuetzt-raytracing-auf-xbox-series-xs
Шутер: Battlefield	https://www.gamesstar.de/artikel/neues-battlefield-realistische-zerstoerung,3406802.html	https://www.pcgames.de/Battlefield-2042-Spiel-73341/News/Battlefield-6-Leak-Gameplay-1467761/	https://www.4p.de/news/das-neue-battlefield-wird-massiv-ea-spuckt-wieder-grossetoene-lxn/3249979	https://www.gamersglobal.de/news/312779/neues-battlefield-mit-sp-kampagne-battlefield-labs-vorgestellt