

Н. И. Лапицкий

Гомельский государственный университет
имени Франциска Скорины, г. Гомель, Республика Беларусь.
Научный руководитель: В. В. Степанова, ГГУ имени Ф. Скорины

ТЕМАТИЧЕСКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ АНГЛИЦИЗМОВ В НЕМЕЦКОЯЗЫЧНОМ ДИСКУРСЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В статье рассматриваются термины немецкоязычного дискурса многопользовательских компьютерных игр, являющиеся заимствованиями из английского языка. Предлагается дифференцировать игровые термины-англицизмы на уникальные и универсальные, основываясь на различиях в их контекстуальном употреблении. Делается вывод о том, что англицизмы играют важную роль в упрощении игрового процесса, а также способствуют эффективному межкультурному взаимодействию между игроками.

Ключевые слова: игровая терминология, англицизмы, тематическая классификация, многопользовательские игры (МОВА), игровой дискурс.

В современном мире компьютерные игры стали неотъемлемой частью цифровой культуры, объединяя миллионы людей. Игры выходят за рамки развлечения, превращаясь в полноценное средство коммуникации и самореализации. Индустрия компьютерных игр стремительно развивается, вследствие чего в количественном и качественном составе игровой терминологической лексики происходят постоянные изменения.

Актуальность настоящего исследования заключается в необходимости создания понятной игровой терминосистемы, которая будет способствовать упорядочению коммуникации в сфере компьютерных игр и может быть использована в дальнейших лингвистических исследованиях данного профиля. Практическое значение полученных данных выражается в возможности их применения для оптимизации интерфейсов, разработки более логичных сюжетных линий в многопользовательских играх. Исследование семантики игровых терминов может быть полезным в систематизации содержания компьютерных игр. Кроме того, понятная и логично классифицированная терминология облегчает процесс освоения новой информации пользователями, снижает когнитивную нагрузку и делает игровой опыт более комфортным. Исходя из вышеизложенного, обозначим целью данной научной работы выделение тематических групп терминов-англицизмов, представляющих немецкоязычный дискурс многопользовательских компьютерных игр, что в дальнейшем может стать основой для разработки понятной и актуальной терминосистемы соответствующего игрового жанра.

В качестве языкового материала для исследования были выбраны именно англицизмы, поскольку в большинстве случаев соответствующие немецкоязычные эквиваленты отсутствуют, хотя сами именуемые этими англоязычными терминами понятия являются ключевыми для исследуемого жанра игры. Такие термины, будучи адаптированными из английского языка, формируют особый пласт игровой лексики, характеризующийся высокой степенью интеграции в общение. Они не только восполняют лексические пробелы, но и способствуют унификации терминологии среди игроков разных языковых сообществ, облегчая межкультурную коммуникацию в игровой среде.

Английский язык занимает ведущие позиции в сфере компьютерных игр, оказывая значительное влияние как на игровой контент, так и на коммуникацию между пользователями. Данное явление обусловлено рядом факторов, среди которых можно выделить глобальную распространенность английского языка, его статус международного средства общения,

а также его доминирующее положение в сфере информационных технологий и программирования. Кроме того, английский язык отличается относительной лаконичностью и гибкостью, что способствует его активному использованию в игровых интерфейсах, терминологии и внутриигровых коммуникациях, отличительной чертой которых является высокая динамика.

В качестве основного источника анализа выбраны глоссарии, составленные немецкоязычными игроками и журналистами по игре *League of Legends* (далее *LoL*) в жанре *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena) [1; 2]. Пользовательские глоссарии – это живой и динамично развивающийся лексикографический источник, отражающий актуальные тенденции в игровом дискурсе. Выбор именно этого материала обусловлен следующими факторами. Во-первых, данные источники позволяют рассмотреть исследуемую проблему с нестандартной для русскоязычного исследователя перспективы, выявляя специфику англицизмов в немецкоязычной игровой среде. Во-вторых, анализ лексики, принятой непосредственно носителями языка в неформальном игровом общении, дает более точное представление о реальном употреблении терминов. В-третьих, именно в таких исследованиях подтверждается интернациональный характер игрового лексикона и демонстрируется, как языковые заимствования адаптируются в различных лингвокультурных сообществах.

Для формирования четкой и понятной широкому кругу пользователей терминосистемы необходимо выделить несколько основополагающих групп терминов, учитывая взаимозависимость объектов и явлений в игровом пространстве. Начнем с группы слов и выражений, представляющих собой термины ограниченного употребления, то есть встречающиеся в некой определенной игре (жанре) и отсутствующие в терминосистемах других игр (жанров).

В игровой глоссарии можно обнаружить некоторое количество терминов, которые обозначают объекты, явления и процессы только в контексте игры или жанра, к которому принадлежит данная игра. За пределами конкретного контекста данный набор терминов не понятен, вызывает ложные ассоциации, а значит неактуален. Назовем эту группу **«уникальные игровые термины»**.

Несмотря на ограниченный количественный состав уникальной игровой лексики, она довольно разнообразна в семантическом плане, что даёт возможность произвести ее тематическую дифференциацию. Так, в первую подгруппу уникальных игровых терминов мы включили **специфично-тактические термины** – специальные слова, обозначающие широкий спектр внутриигровых действий (от позиционирования и маневров до многоэтапных тактик и оперативного информирования). Специфичность этих терминов отражается в четкой ситуативной обусловленности их использования. Примерами подобных специальных обозначений могут служить: *Top*, *BJ*, *Choke* (Приложение 1) [1; 2].

Вторая подгруппа – **термины, обозначающие уникальные игровые механики**. Ричард Роуз в книге “Game Design: Theory & Practice” определяет игровую механику как «Конкретный способ реализации части игрового процесса. <...> Игровой процесс в целом состоит из ряда различных игровых механик, объединенных вместе» [3, с. 661]. Большая часть игровых механик повторяется многократно в том или ином виде в различных играх, что сводит количество действительно уникальных механик к минимуму. Тем не менее подобные наименования существуют; среди них можно выделить термины, обозначающие нестандартные алгоритмы игрового процесса, а также целые системы алгоритмов (режимы игры). Примерами могут служить следующие термины: *ARAM* (игровой режим), *Maiden* (способность), *Last Hit* (алгоритм начисления игровой валюты) (Приложение 1) [1].

Так как часть уникальной лексики представляет собой имена собственные, а сюжетную составляющую можно характеризовать как мифологическую, логично обратиться к понятию **мифонима**. Н. В. Подольская определяет мифоним как «имя вымышленного объекта любой сферы ономастического пространства в мифах и сказках <...>». Исследователь также выделяет различные виды мифонимов, например, мифозоонимы, мифоперсонимы, мифотопонимы и др. [4, с. 124].

Таким образом, имена персонажей и предметов можно вынести в отдельную подгруппу **терминов-мифонимов**. Примерами таких наименований могут служить *Eve (Evelynn)*, *baron (Baron Nashor)*, *Blitz (Blitzcrank)*, *Donger (Heimerdinger)*, *WW (Warwick)* – имена персонажей; *Dorans (Dorans Klinge, Dorans Ring, Dorans Schild)* – имя набора предметов [1].

Группа **универсальных игровых терминов** противопоставляется уникальной. Она включает в себя англицизмы, употребляемые вне зависимости от жанра и названия игры, формируя общеизвестный (в пределах профильного общения) пласт словарного запаса пользователей. Эти термины широко используются в межигровой коммуникации игроков, киберспортивных трансляциях и профессиональных статьях, что делает их неотъемлемой частью игрового дискурса.

Универсальные игровые термины могут быть дифференцированы на две подгруппы. Первую составляют **универсально-тактические термины**. По аналогии со специфично-тактическими означают многочисленный набор разнообразных действий, но не ограничиваются лишь уникальными, то есть здесь представлены термины, используемые в разных играх (жанрах), например: *ADC (attack damage carry)*, *Aggro*, *Babysit* (Приложение 1) [1].

Вторая подгруппа – **термины, обозначающие универсальные игровые механики**. Здесь речь идет о терминообозначениях популярных (регулярно встречающихся в иных играх / жанрах) способов организации игрового процесса. Среди них можно выделить термины, которые обозначают способности, отдельные алгоритмы, условности или системы механик (режимы игры), а также результаты и элементы игровых механик. Примером могут служить следующие наименования: *Ulti (ultimate)*, *Proc (special procedure)*, *Co-op (cooperative)*, *Support*, *Snowball*, *Elixir* (Приложение 1) [1; 2].

Отдельно следует выделить подгруппу **эмотивно-оценочных терминов**, в которую вошли распространенные фразы, обозначающие разнообразные оценочные суждения, эмоциональные высказывания, которые не поддаются тематической классификации в полной мере, например: *GG (good game)*, *BM (bad manners)*, *GJ (good job)* (Приложение 1) [1].

Тематическая классификация терминов-англицизмов в немецкоязычном игровом дискурсе представлена на рисунке 1.

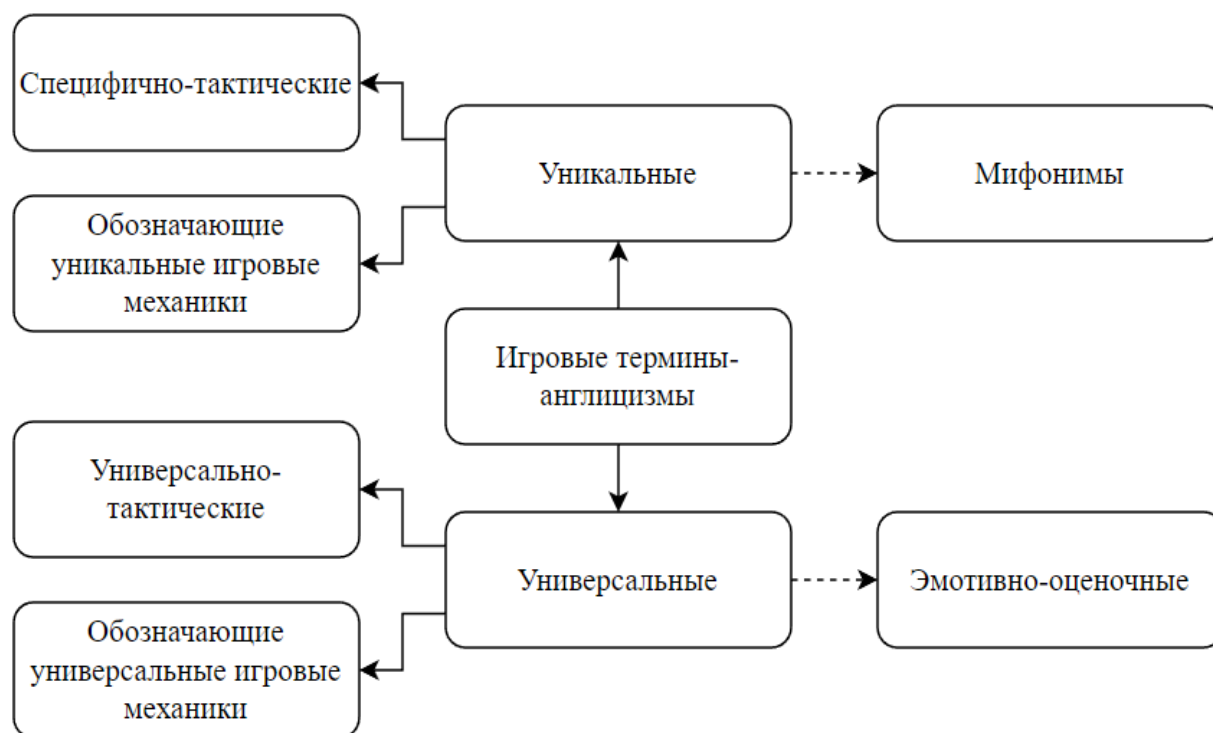


Рисунок 1 – Тематическая классификация англицизмов в немецкоязычном игровом дискурсе

Важно не упускать из виду многозначность отдельных слов и выражений. Некоторые термины могут менять свое значение в зависимости от контекста, жанра игры или особенностей игровой механики, что затрудняет их однозначную категоризацию.

В составе глоссария игрока *LoL* присутствует внушительное количество фраз и выражений, которые имеют либо совсем иное значение, либо частично иное в других многопользовательских проектах.

В качестве примера частично иного значения можно привести термин *Ace*, что означает в *League of Legends* следующее: *‘Alle Champions eines Teams sind gleichzeitig tot’* [1]. В *Counter-Strike* или *VALORANT* определение звучит иначе: *‘Wer in einem teambasierten Shooter wie Counter-Strike Global Offensive oder VALORANT alle Gegner in einer Runde selbst ausschaltet, hat ein sogenanntes Ace erzielt. Etwas seltener wird auch der Begriff “Team-Ace” verwendet’* [5]. Общей у данных значений является сема ‘уничтожение всей команды противника’, но во втором случае в *Ace* присутствует сема ‘один игрок уничтожил вражескую команду’.

Абсолютно иное значение имеет, например, аббревиатура *CS*, что расшифровывается следующим образом: *‘Creeps Slain - Die Anzahl der getöteten Monster eines Spielers’* [1]. В сообществе геймеров, за пределами целевой аудитории жанра *MOBA*, данная аббревиатура вызывает наибольшие ассоциации с сокращением названия игры *Counter Strike (CS)*.

Такая схожесть требует внесения отдельных терминов в классификацию в нескольких значениях в разные группы (подгруппы), что, в свою очередь, усложняет процесс систематизации и создает дополнительные трудности при их интерпретации. Кроме того, наличие многозначных терминов может вызывать сложности у игроков, так как одни и те же выражения могут интерпретироваться по-разному в зависимости от игровой ситуации. Учитывая вышесказанное, разработка классификации игровых терминов требует не только системного подхода, но и гибкости, позволяющей учитывать нюансы их употребления в разных контекстах.

Подводя итог, можно констатировать, что цель данной научной работы достигнута в виде представленной тематической классификации терминов-англицизмов, употребляемых в немецкоязычном дискурсе многопользовательских компьютерных игр. В ходе исследования были определены две основные группы терминов: уникальные и универсальные. Уникальные игровые термины характерны для конкретной игры или жанра и не представлены за их пределами. В рамках данной группы выделяются специфично-тактические термины, термины, обозначающие уникальные игровые механики, а также термины-мифонимы. В группу универсальных игровых терминов входят наименования, которые широко используются в различных игровых жанрах и формируют основу межигровой коммуникации. В рамках этой группы дифференцируются универсально-тактические термины, термины, обозначающие универсальные игровые механики, а также эмотивно-оценочные термины. В процессе классификации игровой лексики важно также учитывать многозначность терминов-англицизмов.

Список использованной литературы

1. *League of Legends Terminologie* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://leagueoflegends.fandom.com/de/wiki/League_of_Legends_Terminologie. – Дата доступа: 09.02.2025.
2. *Glossary – League of Legends* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.esports.com/de/glossary-league-of-legends>. – Дата доступа: 09.02.2025.
3. Rouse R. *Game Design: Theory & Practice*. – 2nd ed. / R. Rouse. – Los Rios Boulevard, Plano, TX, USA: Wordware Publishing, 2004. – 698 p.
4. Подольская Н. В. *Словарь русской ономастической терминологии* / Н. В. Подольская ; отв. ред. А. В. Суперанская. – М. : Наука, 1978. – 200 с.
5. *Glossary – Counter-Strike* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.esports.com/de/glossary-counter-strike>. – Дата доступа: 09.02.2025.

Приложение 1

Определения терминов из глоссариев и их адаптированный авторский перевод приведены в порядке упоминания в тексте:

Top – ‘obere Straße’ – верхнее направление на карте.

BJ – ‘Initiierung des Heinrich Manövers’ – инициация манёвра Генриха.

Choke – ‘Dabei kann es sich um eine Überzahlsituation (4vs2) handeln oder um eine Führung in den Punkteständen, die abgegeben wird’ – ситуация, когда команда теряет численное преимущество (например, 4 против 2) или ведёт по очкам, но затем уступает.

Last Hit – ‘Man übt den letzten Schlag auf den Vasallen oder Champion aus, der den Ausschlag gibt, wer das Gold für die Tötung erhält’ – последний удар по миньону или чемпиону, определяющий, кто получит золото за уничтожение противника.

ARAM – ‘der separate Spielmodus ARAM’ – отдельный игровой режим ARAM.

Maiden – ‘Abk: Maiden of the Mist (Herrin des Nebels). Die ultimative Fähigkeit von Yorick.’ – сокращение от Maiden of the Mist (Госпожа Тумана), ультимативная способность Йорика.

GG – ‘Gutes Spiel (engl. Good Game)’ – хорошая игра.

BM – ‘Bad manners (engl. schlechtes Benehmen)’ – плохое поведение.

GJ – ‘gute Arbeit (engl. Good Job)’ – хорошая работа.

ADC – ‘Kann auch generell den unteren Pfad oder Schützen meinen’ – может означать нижнюю линию или стрелка (в классификации значение «стрелок»).

Aggro – ‘Die Zielpriorität eines von künstlicher Intelligenz kontrollierten Vasalls, Turms, Monsters usw.’ – приоритет атаки у миньонов, башен, монстров, контролируемых искусственным интеллектом.

Babysit – ‘Ein Spieler begleitet die ganze Zeit einen anderen Spieler’ – один игрок постоянно сопровождает другого.

Ulti – ‘Ultimate, Ult oder Ulti beschreibt die stärkste Fähigkeit eines Charakters (Champion, Hero, Agent, etc.)’ – ультимейт, самая мощная способность персонажа (чемпиона, героя, агента и т. д.).

Proc – ‘Eine spezielle Ereignischance eines Effektes (engl. special procedure)’ – особый эффект, который срабатывает с определённой вероятностью.

Co-op – ‘Spiel mit Spielern gegen computergesteuerte Champions’ – игра, в которой игроки сражаются против управляемых компьютером чемпионов.

Support – ‘Ein Champion, der vor allem andere Champions mit seinen Fähigkeiten unterstützt’ – чемпион, который в первую очередь поддерживает других чемпионов своими способностями.

Snowball – ‘Ein Gegenstand, bei dem seine Stärke durch Tötungen oder verstrichene Zeit zunimmt’ – предмет, который становится сильнее с уничтожением противника или со временем.

Elixir – ‘Elixier des Geschicks, Metall, Orakels, Ruins, der Zauberei oder des Zorns’ – эликсир ловкости, металла, оракула, руин, волшебства или ярости.

N. I. Lapitsky

Francisk Skorina Gomel State University,
Gomel, Republic of Belarus

THEMATIC CLASSIFICATION OF ANGLICISMS IN THE GERMAN-LANGUAGE DISCOURSE OF MULTIPLAYER COMPUTER GAMES

The article examines terms in the German-language discourse of multiplayer computer games that originate as borrowings from English. It proposes differentiating game-related Anglicisms into unique and universal categories based on differences in their contextual usage. The study concludes that Anglicisms play a crucial role in simplifying the gaming process and contribute to effective interaction among players.

Key words: gaming terminology, Anglicisms, thematic classification, multiplayer online battle arena (MOBA), gaming discourse.