

УДК 811.161.1 + 81'373.611

ОСОБЕННОСТИ МЕЖЪЯЗЫКОВОЙ УНИВЕРБАЦИИ

(на материале геймерского сленга)

Результаты универбации как процесса речевой и текстовой компрессии словосочетаний впервые фиксируются в памятниках письменности приблизительно в XI веке и также отмечаются в наши дни. Принято считать, что универбы появляются в конкретном языке как эквиваленты функционирующих в этом же языке словосочетаний. Однако новейший материал демонстрирует возможность межъязыковой универбации, характеризующейся дублетностью синтетических и аналитических наименований, принадлежащих разным языкам. Одним из актуальных сегментов неологии является игровой дискурс как совокупность сленгизмов с их значениями и функциональными особенностями.

Игровой дискурс динамичен. Это предполагает использование сокращенных, синтагматически редуцированных наименований, что соответствует тенденции экономии речевых и письменных усилий. Одним из способов, направленных на возникновение новых наименований в рамках упомянутого дискурса, является универбация.

С самых первых этапов обобщения информации об универбации и до наших дней нет однозначного понимания учеными данного явления. Ему присваивают как широкое значение, так и узкое. При широком понимании универбацию относят к процессам синтетизма в словообразовании, что объясняется воплощением в одном слове значения, выражаемого также словосочетанием: *первоклассник* и *ученик первого класса*, *дверца* и *маленькая дверь*, *запеть* и *начать петь*, *барабанить* и *бить в барабан* и т.п. В этом значении универбация также определяется как образование слова на базе словосочетания, с которым оно имеет тождественное значение. В этом случае в разряд универбации целесообразно отнести аббревиацию, субстантивацию,

суффиксацию (в том числе и нулевую). Поэтому ее трактуют как практически любой акт появления нового слова на базе словосочетания как синтаксической единицы [6, с. 21]. Исследователи данного явления, обобщая определения существующих видов преобразования словосочетаний в слова, обобщают их термином конденсация [3; 2] или универбализация [5].

Узкое значение термина определяет универбацию как процесс образования слова на базе одного из членов некоего многокомпонентного наименования. Называют указанный процесс и другими терминами-синонимами. Авторы монографии «Русская разговорная речь», например, относят подобные образования к явлениям семантического стяжения, или семантической конденсации, понимая под этим процессы, связанные с утратой семантической расчлененности комплексных наименований, состоящих из двух или более лексем [1, с. 408]. В. Н. Немченко называет стяжением образование производных слов в результате эллипсиса производящего словосочетания с одновременной суффиксацией [4, с. 241]. Суффиксальная универбация является частью общего процесса универбации. Данное явление обязательно характеризуется наличием в языке двух формально связанных номинативных единиц с общей семантикой: расчлененной (аналитической) и нерасчлененной (синтетической). Результатом универбации является синтетическая единица, обозначаемая терминами *универб* или *универбат*.

Однако мы поддерживаем мнение В. И. Теркулова [5], который рассматривает универбацию как особый способ речевого словообразования, определяемый внутренней мотивированностью, характеризующийся тождеством семантики исходной номинативной единицы и ее речевых и / или текстовых аналитических и синтетических воплощений.

Все изложенное выше обусловило необходимость определения критериев описания исследуемых единиц в рамках игрового дискурса. **Целью** исследования стало выявление особенностей универбов-неологизмов, трансформированных из англоязычных аналитических наименований, определение их структуры.

Интересной представляется демонстрация особенностей универбов, употребляемых в речи закрытого сообщества современной молодежи, а именно – в речи геймеров. Как уже было отмечено, игровой дискурс является сферой функционирования языка, продуцирующей неологизмы, получаемые в результате различных видов компрессии. Это связано с динамичностью любой компьютерной игры, а также потребностями геймеров вместить максимум необходимой им информации в единицу времени. Результаты универбации в контексте компьютерной игры «Dota 2» представлены преимущественно именами существительными, реже – глаголами, общей особенностью которых является их семантическое тождество словосочетаниям соответствующих аналитических англоязычных наименований. С этим связано и определение типа их происхождения: универбация, уникальность которой демонстрирует межъязыковая дублетность аналитического исходника и синтетической русскоязычной единицы.

Лексика, связанная с видеоиграми, как правило, появляется в английском языке, который как пласт субкультуры поддерживают процессы, в той или иной степени объединяющие людей всего земного шара. Поэтому большинство номинаций игрового дискурса – геймеризмов – представлено англицизмами, адаптированными русским языком часто путем различных их модификаций.

Так или иначе, можно выделить внешние и внутренние способы словообразования на базе заимствований: суффиксацию (*Пуджик* от *Pudge*, *дизармить* от *to disarm*), аббревиацию (*ДК* из *Dragon Knight*, *СуЯ* из *Sange and Yasha*), в том числе сокращения на базе одного слова (*Шейкер* от *Earthshaker*), эллипсис в направлении главного слова (*Арк* от *Ark Warden*), универбацию (*Легионка* от *Legion Commander*, *Фантом* от *Phantom Lancer*) и др. Довольно часто геймеризмов для русскоязычной версии просто транскрибируются (*увэйжн* – *evasion*) или транслитерируются (*байбэк* – *buyback*).

Однако и русскоязычная словообразовательная база, несмотря на её вторичность по отношению к первородной английской, служит для номинации игровых реалий. Она применяется в нечастых случаях перевода лексем, при

языковой игре с применением фонетической мимикрии, ассоциативной связи, метонимических переносов, культурологических моментов, которые не имеют непосредственной связи с языком, но отражают историю игры и её связь с данным сообществом.

Итак, результаты межъязыковой универбации в рамках исследуемого дискурса представлены следующими синтетическими формами первичных аналитических наименований: *Дровка, Легионка, Фантомка, Фантом, Темпларка, Кристалка, Проретка, Хилка, Морбидка, Нулик, Владимирка, Линка, Баунтос* и т.п. Эквивалентность этих словесных реализаций соответствующим словосочетаниям можно продемонстрировать так.

Легио́нка – *Legion Commander*. Персонаж компьютерной игры Dota 2 класса “Сила”, обладающий ближним типом атаки и следующими способностями: 1) Overwhelming Odds; 2) Press the Attack; 3) Moment of Courage; 4) Duel. По игре является танком-инициатором, не нуждается в большом количестве предметов, чтобы приносить пользу команде. Благодаря способности Duel может выключать из драки героев вражеской команды и в случае победы зарабатывать дополнительный урон. *Пикрейт героя довольно уверенно рос и превысил отметку в 25%, сделав Легионку 4-ой по популярности (<https://dota2.net/news/5818-legion-commander-geroy-kotorogo-ne-populyarniyut>). Legion Commander и герой не могут использовать способности или предметы (https://dota2-ru.gamepedia.com/Legion_Commander).*

Баунто́с – *Bounty Rune*. Руна, появляющаяся в четырёх местах на карте сначала игры, а потом каждый 5 минут. При использовании дают подобравшему дополнительное золото. *Есть два игрока, которые не хотят отдавать друг другу баунтос (<https://dota2.ru/forum/threads/otzhatie-runki.1108423/>). Героям Dota 2 добавили фразы при поднятии Bounty Rune (<https://www.cybersport.ru/news/geroyam-dota-2-dobavili-frazy-pri-podnyatii-bounty-rune>).*

Морби́дка – *Morbid Mask*. Внутриигровой предмет в игре Dota 2, продающийся за 900 единиц игрового золота в разделе «Мистика» в

стандартной и боковой лавке. Даёт герою, который приобрёл данный предмет, способность *Lifesteal*, восстанавливающую 15% здоровья от нанесённого персонажем урона. Является одним из компонентов таких предметов, как *Mask of Madness*, *Vladmir's Offering* и *Satanic*. *Морбидка нужна для убийства Рошана на ранней стадии игры* (<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1423935108>). *Morbid Mask* — это предмет, который можно купить в Основной лавке, в разделе Мистика, и в боковых лавках (https://dota2-ru.gamepedia.com/Morbid_Mask).

Фантом – *Phantom Lancer*. Персонаж компьютерной игры Dota 2 класса “Ловкость”, обладающий ближним типом атаки и следующими способностями: 1) *Spirit Lance*; 2) *Doppelganger*; 3) *Phantom Rush*; 4) *Juxtapose*. По игре чаще всего является типичным керри: слаб и зависим от набора золота и опыта вначале игры, но со временем набирает обороты и способен убить всю команду противника в одиночку. Особенностью героя является наличие у него множества подконтрольных иллюзий, которые сбивают с толку оппонентов, не давая увидеть настоящего героя. *Самый страшный нерф фантома – снижение урона нюка...* (<https://dota2.ru/guides/98-phanton-lancer-by-subs-update-230303>) *Ультимативная пассивная способность, Juxtapose, позволяет Phantom Lancer раздробиться надвое, создав свою иллюзию* (https://dota2-ru.gamepedia.com/Phantom_Lancer).

Байбэкатся – *делать байбэк* – *buyback*. До конца не уверен, но мне кажется, что это тот самый глагольный универб, который вы просили. Дефиниция: то же, что и выкупаться в игру, то есть возродиться раньше установленного игрой срока за определённую сумму внутриигровой валюты не чаще, чем 1 раз в 480 секунд. *Спектра хотела, чтобы Луна байбэкнулась, Луна не хотела байбэкатся* (<https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/midorfeed/2190712.html>). *Не лучше ли подождать пока противники подойдут к базе и тогда уже делать байбек уменьшая тем самым штраф на голду и уменьшенное время воскрешения при следующей смерти* (<https://dota2.ru/forum/threads/smysl-mgnovennogo-bajbeka.862157>). Я хочу

поговорить немного о таком параметре, как эффективность после *Buyback* (<https://dota2.ru/blogs/post/3006-ehffektivnost-posle-buyback>).

Исследование показало, что универбы, возникающие в современных молодежных русскоязычных сообществах, часто являются неологизмами с межъязыковой мотивированностью. Они имеют, в принципе, такую же структуру, как и универбы языка-реципиента. Это обусловлено особенностями адаптации англицизмов в русском языке. Мы считаем, что геймеризмы как сегмент современного русскоязычного сленгового пространства, без сомнения, должны стать материалом более подробного исследования, поскольку они отражают современные процессы в русском языке в его связи с иностранными языками.

ЛИТЕРАТУРА

1. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Ширяев Е. Н. Русская разговорная речь. Москва: Наука, 1981. 276 с.
2. Кудрявцева Л. А. Моделирование динамики словарного состава языка. Киев: ИПЦ «Киевский университет», 2004. 208 с.
3. Москович В. А. Статистика и семантика. Москва: Наука, 1969. 304 с.
4. Немченко В. Н. Современный русский язык. Словообразование : пособие. Москва: Высшая школа, 1984. 256 с.
5. Теркулов В. И. Параметры ономаσιологической классификации универбализационных композитов. *Вісник Луганського нац. пед. ун-ту ім. Тараса Шевченка. «Філологічні науки»*. 2008. № 13 (152). С. 183–191.
6. Устименко И. А. Ономаσιологический аспект семантической конденсации. *Лексикология. Семасиология*. Белгород: БелГУ, 2001. С. 19–25.

АНОТАЦІЯ

Дьячок Н. В., Облап А. Н. Особливості міжмовної універбації (на матеріалі геймерського сленгу).

Стаття постає досвідом опису універбів, що виникли унаслідок міжмовних трансформацій. Матеріалом послужив універсальний сегмент лексики геймерів – кібер-спортсменів гри «Dota 2», який і визначив об'єкт

аналізу. Більш активне виникнення й функціонування універбів у різних російськомовних сленгових системах зумовило необхідність визначення критеріїв організації словникової статті кожної з досліджуваних одиниць. Метою дослідження постало з'ясування особливостей універбів-неологізмів, трансформованих із англомовних аналітичних найменувань, визначення їхньої структури. Було залучено структурний, описовий, зіставний, класифікаційний методи та метод узагальнення. Практичне застосування результатів може втілитися в дослідженнях неології російської мови. Дослідження довело, що універби, які виникають у сучасних молодіжних російськомовних спільнотах, часто постають неологізмами з міжмовною вмотивованістю. Вони мають ту ж саму структуру, що й універби мови-реципієнта. Це зумовлено особливостями адаптування англіцизмів у російській мові. Ми вважаємо, що геймеризми як сегмент сучасного російськомовного сленгового простору мають постати матеріалом більш докладного дослідження, оскільки вони віддзеркалюють сучасні процеси в російській мові в її взаємодії з іноземними мовами.

Ключові слова: універбація, універб, геймерський сленг.

SUMMARY

Diachok N. V., Oblap A. N. Features of Interlanguage Univerbation (Based on Gaming Slang).

The paper is a practice to compile one of the parts of univerbs of the Russian language. Univerbal segment of lexicon of gamers, being cybergame players of *Dota 2*, has determined object of the study. Subject of the study is declaring principles for description of slangism univerbs. More and more active occurrence and functioning of univerbs in the context of different Russian-speaking slangism systems have stipulated the necessity to determine criteria to form lexical entry of each of the units under study. Objective of the study is to identify principles, to define its structure of neological univerbs, and to generalize such basic characteristics of the units as unique and universal. Structural, descriptive, comparative, classificatory, and resumptive methods have been applied. Practical implication of the results may be used while studying neology of the Russian language. We believe that description is the logic

and required stage following the analytic studies of the units. They should be included in the corresponding dictionary type as a part of clearly structured lexical entry demonstrating each unique and universal peculiarity of the units. The study material has demonstrated both stylistic and etymologic peculiarities of univerbs of the segment of the Russian language which supposes opportunity to study them and to generalize data, concerning them, in special purpose dictionaries or explanatory dictionaries.

Keywords: univerbation, univerb, gamers' slang.

Е. С. Карпина

(Бахмут)

УДК 821.161.1

**ПЕНТАЛОГИЯ «ХРОНИКА ЧЕТЫРЁХ ПОКОЛЕНИЙ»
В ТВОРЧЕСКОМ НАСЛЕДИИ ВСЕВОЛОДА СОЛОВЬЁВА**

Высшим художественным достижением Вс. С. Соловьёва как исторического беллетриста является его пенталогия «Хроника четырёх поколений», посвящённая описанию судеб представителей старинного дворянского рода Горбатовых. Она объединяет пять романов: «Сергей Горбатов» (1881), «Вольтерьянец» (1882), «Старый дом» (1883), «Изгнанник» (1885), «Последние Горбатовы» (1886). «Много великолепных, разнообразнейших картин, бытовых сцен, нравоописательных эпизодов, длинная, пестрая галерея исторических лиц и всевозможных типов прошлого составляют содержание названных романов, полных захватывающего интереса, обнимающих собою конец XVIII века и двадцатые, пятидесятые и семидесятые года XIX-го» [1, с. 22-23].

Цель нашей статьи заключается в том, чтобы определить место и значение пенталогии в творческом наследии романиста.

Выбор тематики «Хроники четырёх поколений», в которой предпринята попытка осмыслить историческое значение и судьбу русской аристократии, не