

УДК: 811.92

**МОДЕЛИ ОБРАЗОВАНИЯ НЕОЛОГИЗМОВ В ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ
(НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГРЫ CYBERPUNK 2077)**

Ощепкова Н. А.

к. филол. н., доцент

*Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского,
Калуга, Россия*

Дорофеев Н. С.

студент,

*Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского,
Калуга, Россия*

Аннотация. В статье рассматриваются наиболее эффективные методы образования неологизмов в современном игровом дискурсе. Объектом исследования выступает оригинальный текст англоязычной видеоигры Cyberpunk 2077, а предметом – способы образования неологизмов в игровом дискурсе.

В качестве материала исследования был использован официальный локализованный перевод игры Cyberpunk 2077, а теоретической базой исследования послужили труды отечественных лингвистов Арутюновой Н. А., Заботкиной И. В, Земской Е. А. а также зарубежного исследователя Л. Гилберта, В качестве методов исследования использованы: метод сплошной выборки (при подборе примеров), трансформационный анализ (анализ способов образования неологизмов), анализ научной литературы по исследуемой теме.

Было установлено, что наиболее частотные способы образования неологизмов: фонологические, семантические, заимствование и сокращение.

Ключевые слова: видеоигровой дискурс, фонологические, заимствованные, семантические и синтаксические неологизмы

***MODELS OF FORMING NEOLOGISMS IN GAME DISCOURSE (ON
THE EXAMPLE OF THE VIDEO GAME CYBERPUNK 2077)***

Oshchepkova N. A.

PhD, Associate Professor,

Kaluga State University,

Kaluga, Russia

Dorofeev N. S.

Student,

Kaluga State University,

Kaluga, Russia

Abstract. This article examines the most effective methods of neologism formation in modern gaming discourse. The original text of the English-language video game *Cyberpunk 2077* is the object of the study, and the methods of neologism formation in gaming discourse are the subject.

The official localized translation of *Cyberpunk 2077* was used as the research material, and the theoretical basis for the study was the work of Russian linguists N. A. Arutyunova, I. V. Zabolotkina, and E. A. Zemskaya, as well as the international researcher L. Gilbert.

The research methods used included continuous sampling (for selecting examples), transformational analysis (analysis of neologism formation methods), and an analysis of the scientific literature on the topic.

It was found that the most common methods of neologism formation are phonological, semantic, borrowing, and abbreviation.

Keywords: video game discourse, phonological, borrowed, semantic and syntactic neologisms

Видеоигровой дискурс, как и кинодискурс, как и медиадискурс, представляет собой мультимодальное образование, однако отличается более
Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

сложной структурой взаимодействия знаковых систем. Актуальность данной работы обусловлена «растущим вниманием публики к цифровым развлечениям и онлайн общению» [Ощепкова 2024]. К лингвистическим компонентам видеоигрового дискурса относятся устная и письменная речь персонажей, субтитры, элементы интерфейса или даже внутриигровые документы. Экстралингвистические компоненты включают визуальные образы, анимацию, музыкальное сопровождение, звуковые эффекты, а также игровые механики, которые могут напрямую влиять на интерпретацию вербального текста. Все эти элементы находятся в тесной взаимосвязи и формируют единое смысловое пространство, что требует от переводчика комплексного подхода при принятии переводческих решений.

К числу основных особенностей видеоигрового дискурса относятся:

- Сочетание вербальных и невербальных знаковых систем в условиях интерактивности.
- Нелинейная организация текста, обусловленная вариативностью игрового процесса.
- Жанровая и стилистическая неоднородность, связанная с особенностями игрового мира.
- Активное использование экспрессивных, разговорных и субкультурных языковых средств.
- Высокая степень креативности языкового материала, включая неологизмы и окказионализмы [Mangiron, O'Hagan: 2006].

Видеоигры, ориентированные на изображение альтернативных или футуристических миров, создают благоприятную среду для языкового экспериментирования, что приводит к активному использованию семантической деривации, словосложения, заимствований и окказионального словообразования. В данном контексте видеоигра *Cyberpunk 2077* представляет собой показательный материал, поскольку в ней неологизмы выполняют не

только номинативную, но и мирообразующую функцию, формируя специфическую языковую картину будущего.

Проблема способов образования неологизмов на протяжении последних десятилетий остается одной из центральных в неологии и лексикологии. Изучение механизмов формирования новых слов позволяет глубже понять закономерности развития языка, а также механизмы его адаптации к изменениям в окружающем мире.

Как отмечает В. И. Заботкина, в основе любого неологизма лежит потребность номинации новой реалии или нового аспекта уже известного явления [Заботкина 1989: 9]. Сходную мысль высказывает также Л. Гилберт, предложивший классификацию неологизмов в зависимости от способа их образования, выделяя фонологические, заимствованные, семантические и синтаксические неологизмы [Gilbert 1975]. Этой классификации придерживаются многие современные лингвисты (Д. А. Ерастова 2019, Чибисова Е. Ю. 2010), что делает ее наиболее универсальной для анализа неологизмов.

Фонологические неологизмы – это слова, образованные из новых звуковых сочетаний, не имеющих ранее значения. Как правило, они создаются искусственно и чаще всего встречаются в технических, научных и иногда художественных текстах, где требуется обозначить принципиально новое явление.

Примерами могут служить слова «quark» (элементарная частица), «lepton» (физическая частица с малой массой), «blip» (короткий электронный сигнал). В научных текстах подобные неологизмы формируются на основе звукоподражаний или фонетических моделей латинского и греческого происхождения: «perfol», «triploid», «aquaregia».

Во вселенной видеоигры Cyberpunk 2077 фонологические неологизмы отражают технологический и урбанистический характер мира. Так, например, braindase (виртуальная симуляция чужого пережитого опыта и эмоций) или Sandevistan (наномеханизм, ускоряющий реакцию человека до невероятных

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

значений. Назван в честь фамилии создателя импланта) отличаются нетипичной для общезыковой лексики звуковой формой. Использование сложных сочетаний согласных, резкой ритмикой и своеобразным акустическим образом способствует формированию ассоциаций с технологичностью, искусственностью и нечеловеческой природой происхождения, что соответствует эстетике видеоигрового дискурса.

Вторым способом образования неологизмов является заимствование. Заимствования поступают в язык из других лингвокультур и выполняют номинативную функцию – они называют реалии, отсутствующие в принимающем языке.

В контексте Cyberpunk 2077 встречаются заимствования и гибридные образования с использованием японский и испанских элементов, отражающие многоязычную среду города, в котором происходят все события видеоигры, – Найт-Сити: «Arasaka» (японская корпорация), «Militech» (сокращение от military technology), «choom» (сленговое обращение, производное от chum – «приятель»).

Семантические неологизмы формируются не через появление новой формы, а через изменение значения существующего слова. Как отмечает Е. А. Земская, новое значение слова может стать столь же устойчивым, как и исходное, если оно отвечает актуальным потребностям коммуникации [Земская 1997].

Например, слово «virus» изначально означало «биологический вирус», но с развитием цифровых технологий приобрело новое значение – «компьютерная программа, наносящая вред программному обеспечению». Аналогично «cloud» – облако, стало обозначать «облачное хранилище данных», «surfing» – «катание на доске для серфинга/катание на волнах» – теперь имеет значение «поиск информации в Интернете».

В лексике видеоигр подобная семантическая деривация особенно продуктивна, поскольку существующие общезыковые единицы переосмысливаются в рамках вымышленного мира и наделяются

дополнительными, контекстно обусловленными значениями. Так, в Cyberpunk 2077 лексема «net» в репликах персонажей и описании игрового мира употребляется не в значении «глобальная компьютерная сеть», а как обозначения автономной виртуальной среды, в которой возможно полноценное автономное существование человеческого сознания. В игровом нарративе «net» представляет собой самостоятельное пространство с собственной уникальной структурой, законами, правилами и уровнями доступа, что позволяет говорить о расширении исходного значения слова за счет концепта цифровой реальности.

Аналогичным образом слово «gunner», первоначально обозначающее «бегуна» в игровом контексте, получает новое значение и используется для номинации специалиста в технической сфере. Как правило, специалиста по взлому и навигации внутри этой самой виртуальной сети «net», то есть хакера, действующего непосредственно внутри сети.

Подобное переосмысление становится возможным благодаря устойчивому повторению данной лексемы в однородных игровых ситуациях, что формирует у реципиента новое, контекстно закрепленное значение.

Таким образом, семантическое переосмысление часто отражает технологические и культурные изменения современности, а также тенденцию к метафоризации и экспрессивности.

К категории синтаксических неологизмов относятся как морфологические, так и фразеологические образования. Именно эта группа является наиболее разнообразной и превалирует в современном английском языке.

К морфологическим неологизмам можно отнести языковые единицы, образованные при помощи различных средств словообразования. Наиболее частые способы образования морфологических неологизмов: аффиксальный способ, словосложение, сокращение, конверсия и обратная деривация [Ерастова 2019: 2].

Аффиксальное словообразование остается одним из ведущих способов пополнения лексического уровня языка. Оно осуществляется путем присоединения префиксов и\или суффиксов, формирующих новое значение.

В Cyberpunk 2077 активно используются префиксы cyber-, bio-, tech- для образования терминов киберреальности: «cyberware», «cyberpsycho», «techie».

Суффиксальное словообразование также чрезвычайно продуктивно: -ism («transhumanism»); -ware («software», «wetware», «hardware»); -bot («nano-bot»); -punk («steampunk», «biopunk», «cyberpunk»). Суффиксы -punk и -cyber стали символом культурной и эстетической субверсии – именно из него возникло название самого жанра «киберпанк».

Словосложение (композиция) – один из наиболее динамичных способов образования неологизмов. По мнению, Н. Д. Арутюновой, словосложение отражает способность языка к аналитическому синтезу новых значений без утраты прозрачности структуры [Арутюнова 1990].

В Cyberpunk 2077 существует множество подобных неологизмов: cyberdeck, neural-link, mind-hack, data-shard, night-market.

Конверсия представляет собой переход от одной части речи в другую без изменения формы. В контексте вселенной киберпанка конверсия активно используется для создания динамичных сленговых выражений: «to chrome up» – усилить свое тело при помощи киберимплантов, «to zero» – «обнулить» (убить кого-либо), «to delta» – «дельтовать» (убегать, спастись бегством).

Современный английский язык характеризуется высокой частотностью сокращений – композитов, усечений, акронимов, аббревиатур, усечений и слияний (блендов).

Бленд (portmanteau) – слово, полученное слиянием частей двух или более слов, в результате чего образуется новая форма, часто с экспрессивной и стилистической окраской [Bauer 1983].

В игровой дискурсе бленды становятся достаточно популярными: «netizen» (net + sitizen), «doomscrolling» (doom + scrolling), «phubbing» (phone + snubbing);

Усечение – безаффиксный способ словообразования, при котором исходное слово сокращается до одной из частей и функционирует как самостоятельная лексема [Жеребило 2010].

В игровом сленге и медиа-лексике усечений используются повсеместно: «vid» (video), «cam» (camera), «mod» (modification).

Аббревиация – общий термин для различных типов укорочений; акроним – укорочение, образованное из начальных букв словосочетания и произносимое как слово (например, «НАТО»), инициализм – укорочение и произносимое по буквам (например, «FBI») [Crystal: 1995].

Таким образом, существует четыре способа образования неологизмов, самым распространенным из которых является морфологический.

Библиографический список:

1. Арутюнова Н. Д. Язык и мир человека. – М.: Языки русской культуры, 1990. – 896 с.
2. Ерастова Д. А. Неологизмы и способы их образования в англий-ском языке // Филологические науки. – URL: (<https://cyberleninka.ru/article/n/neologizmy-i-sposoby-ih-obrazovaniya-v-angliyskom-yazyke>) (Дата обращения: 10.01.2026).
3. Заботкина И. В. Неологизмы в современном английском языке. – М.: Высшая школа, 1989. – 126 с.
4. Земская Е. А. Современный русский язык. Словообразование. – М.: Флинта: Наука, 1997. – 304 с.

5. Ощепкова, Н. А. Перевод безэквивалентной лексики на материале англоязычного компьютерного дискурса / Н. А. Ощепкова, А. А. Умеренкова // Дневник науки. – 2024. – № 2(86).
6. Чибисова Е. Ю. Словообразовательные модели неологизмов в современном английском языке // Филологические науки. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/slovoobrazovatelnye-modeli-neologizmov-v-sovremennom-angliyskom-yazyke/viewer> (Дата обращения: 10.01.2026).
7. Bauer L. English Word-Formation. – Cambridge: Cambridge University Press, 1983. – 311 p.
8. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of the English Language. – Cambridge: Cambridge University Press, 1995. – 489 p.
9. Guilbert L. La créativité lexicale. – Paris: Larousse, 1975. – 285 p.
10. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. – Amsterdam: John Benjamins, 2013. – 200 p.