

УДК 81'37
ББК 81.03

С.В. Горностаев

**ГРАММАТИЧЕСКАЯ
АДАПТАЦИЯ
АНГЛОЯЗЫЧНЫХ
ЗАИМСТВОВАНИЙ СФЕРЫ
ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
В РУССКОМ ЯЗЫКЕ**

Освещаются вопросы, связанные с грамматическим освоением заимствованных из английского языка единиц сферы индустрии интерактивных развлечений. Выявлены номинации двух типов: производные (аббревиатуры, усечения, сложения, аффиксальные образования) и непроизводные единицы; рассмотрен их деривационный потенциал; дана констатация морфологических признаков адаптации – склоняемость и стабилизация родовой отнесенности.

Ключевые слова: *аббревиатура, аффикс, грамматическая адаптация, заимствование, игровая индустрия, словообразовательные гнезда, сложение, усечение.*

DOI: 10.18522/1995-0640-2017-1-76-84

Горностаев Семён Владимирович – аспирант кафедры русского языка Волгоградского государственного социально-педагогического университета
Тел.: (8442) 30-28-25; 8-909-392-75-56
E-mail: garretbarret@gmail.com

© Горностаев С.В., 2017.

Игровая индустрия – одна из востребованных сфер досуга современной жизни. Ее лексикон стал объектом нашего исследования. В данной работе мы хотели бы осветить вопросы, связанные с грамматической адаптацией заимствований. Теоретическую базу статьи составили работы Л.М. Баш, М.А. Брейтер, А.Д. Васильева, Н.А. Вастьяновой, Э.Ф. Володарской, И.Г. Добродомова, Л.П. Крысина, Л.И. Рахмановой, В.Н. Суздальцовой и И.С. Улуханова. Материалом послужили однословные номинации-существительные, извлеченные путем сплошной выборки из журнала «Игромания», различных интернет-источников и живой разговорной речи (далее – РР), представленной на интернет-форумах.

Русский язык всегда заимствовал множество слов из других языков, вследствие чего у него развилась прочная языковая лояльность. В последние несколько лет все больше английских слов входят в нашу языковую систему, причем всё активнее поглощаясь и все быстрее и органичнее адаптируясь к произносительным и грамматическим нормам. Процесс адаптации заимствований предполагает различные виды освоений: фонетическое, лексическое, грамматическое и семантическое.

Фонетическая адаптация обязательна для иноязычного слова. Так, лексема *геймер* употребляется в русском языке согласно его фонетическим нормам и уже полностью освоена, так как произносится с мягким согласным [м'] перед гласной [э]. Слова, которые всё еще проходят процесс адаптации,

также присутствуют в лексике игровой индустрии. Например, единица *шутер* произносится как с твердым [т], так и с более освоенным вариантом – мягким [т’]. И это не единичный случай: такими словами являются *дебафф*, *девелопер*, *демо-версия*, *квест* и др.

Большинство заимствований сферы игровой индустрии до сих пор проходит лексическую адаптацию: об этом свидетельствует тот факт, что для многих людей, особенно для тех, кто не соприкасается с лексикой видеоигр, необходима расшифровка той или иной номинации.

Если касаться семантической адаптации, то слова-экзотизмы («т.е. слова, обозначающие предметы, явления, несвойственные русской жизни» [Рахманова, Суздальцева, с. 106]) в данной сфере отсутствуют. Среди слов-варваризмов («иноязычные слова, обозначающие реалии, явления, которые существуют и в нашей жизни и входят в систему понятий русского языка» [Там же, с. 108]) наблюдаются как явные (*геймплей* – игровой процесс, *ачивмент* – достижение), так и слова, отличающиеся от русских отдельными семемами (*геймер* – это игрок, но конкретно в видео или компьютерные игры, *файтинг* – это не просто драка, а жанр компьютерных игр, имитирующий эту драку). Более того, в наш язык вошло много слов, обозначающих новые реалии (*аркада*, *геймпэд*, *джойстик*, *игровая консоль*, *интерфейс* и т.д.)

Грамматическое освоение – это подчинение чужого слова правилам грамматики заимствующего языка. Нередко при этом изменения претерпевает словообразовательная структура слова, его морфологические характеристики и синтагматические свойства.

С точки зрения деривации лексика игровой индустрии представлена двумя группами – производные и непроизводные единицы. Однако эти характеристики проявляются в них своеобразно. Рассмотрим подробнее производные номинации.

Первую большую группу среди неаффиксальных дериватов образуют аббревиатуры – «это существительные, состоящие из усеченных отрезков слов, входящих в синонимичное словосочетание, последний из которых (опорный компонент) может быть целым, неусеченным словом» [Грамматика 80, т. 1, с. 255]. Согласно Грамматике-80, аббревиатуры составляют 6 структурных типов: 1) инициальный тип, а) образования из сочетаний начальных звуков, б) образования из названий начальных букв; 2) слоговой тип (аббревиатуры из сочетания начальных частей слов); 3) смешанный тип образований, совмещающий элементы двух предыдущих; 4) аббревиатуры из сочетания начальной части слова (слов) с целым словом; 5) аббревиатуры из сочетания начальной части слова с формой косвенного падежа существительного; 6) аббревиатуры из сочетания начала первого слова с началом и концом второго или только с концом второго [Грамматика 80, т. 1, с. 252 – 253]. Аббревиатуры делятся на изменяемые (типы 1а,2,3,4,5,6) и неизменяемые (типы 1б, а также 1а, 2 и 3 с основой на гласную).

По результатам анализа фактического материала, изменяемых единиц немного – около 10. К инициальному типу, образованному из со-

четаний начальных звуков, относятся такие единицы, как *ДОТ* (от англ. *damage over time* – урон в течение долгого времени [Мюллер, с. 226, 591, 829]) и *ХОТ* (от англ. *heal over time* – лечение в течение долгого времени [Там же, с. 405, 591, 829]). Оба слова относятся к муж. р., I субстантивному склонению. Однако среди слов названной выше группы есть исключение. Так, слово *моба* (от англ. *Multiplayer Online Battle Arena*, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена» [Там же, с. 582, 89, 59]) принадлежит к типу 1а на гласную, но относится к ж.р. II субстантивному склонению и, соответственно, тоже изменяется.

Существительные *некстген* (от англ. *Next generation* – следующее поколение [Там же, с. 563, 372]) и *костплей* (от англ. *costume play* – костюмированная игра [Там же, с. 208, 631]) относятся к 4 типу, *машинима* (от англ. *Machinima* от слов *machine* – машина и *cinema* – кино) – к 6 типу.

Неизменяемые аббревиатуры составляют большую часть (около 30 единиц) и входят в ЛСГ «Номинации массовых многопользовательских онлайн-игр (ММО)». Все они инициального типа. Приведем несколько примеров: *ПК* – (от англ. *player killer* – убийца игроков [Там же, с. 631, 481]), *БГ* (от англ. *battleground* – поле боя [Там же, с. 89]), *ВТБ* (от англ. *want to buy* – хочу купить [Там же, с. 887, 133]), *ВТС* (от англ. *want to sell* – хочу продать [Там же, с. 887, 734]), *ВТТ* (от англ. *want to trade* – хочу обменять [Там же, с. 887, 838]), *ХП* (от англ. *hit points* – очки здоровья [Там же, с. 413, 636]) и многие другие. Как мы видим, их графическое оформление выполнено кириллическими знаками, но передают они начальные звуки английских слов. Такие единицы используются для быстрой коммуникации в чате, однако не следует полагать, что причиной является только тенденция к экономии речевых усилий. В большинстве игр единовременное сообщение ограничено определенным количеством символов, часто небольшим, и для того, чтобы подать всю информацию лаконично, были придуманы такие аббревиатуры.

Известно, что русский язык имеет флективный строй, поэтому одной из тенденций в ходе заимствования слов является потребность в появлении стилистически изменяемых вариантов у неизменяемых слов. Например, к *НПС* (от англ. *non-player character* – неигровой персонаж) в речи интернет-пользователей возникли варианты *нетись* и *нип*.

В лексике игровой индустрии среди аббревиатур встречаются и вкрапления (15 единиц): *DLC* (от англ. *Downloadable content* – загружаемый контент [Мюллер, с. 278, 199]), *QTE* – (от англ. *Quick Time Events* – скоростные события [Там же, с. 672, 829, 311]), *PS4* – (от англ. *Playstation 4*), *FPS* (от англ. **First-Person Shooter** – шутер от первого лица [Там же, с. 341, 619, 744]) и т.д. Кроме того, есть номинации, у которых процесс графической адаптации не завершен и поэтому они фигурируют в русском языке в двух вариантах: *Моба* и *МОВА* (*Multiplayer Online Battle Arena*, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена» [Там же, с. 582, 89, 59]), *РvР* и *РвР* (от англ. *Player versus Player* – игрок против игрока [Там же, с. 632, 879]), *РvЕ* и *РвЕ* (от англ. *Player versus Environment* – игрок против окружения [Там же, с. 632, 879, 305]).

В ходе заимствования сложносокращенных слов из английского языка в русский наблюдаются два явления: 1) будучи в языке-доноре акронимами, эти слова в языке-реципиенте воспринимаются как непроизводные, например, *некстген*; 2) некоторые заимствования могут и в языке-реципиенте характеризоваться как аббревиатуры: *РПГ (RPG)*, *ММОРПГ (MMORPG)*. В последнем случае при переводе слова иногда может происходить синтагматическое рассогласование, когда при расшифровке акронима в контексте будут нарушаться нормы сочетаемости русского языка. Например, единица *АФК*, относящаяся к структурному типу 1б, расшифровывается в английском как *away from keyboard*, что переводится – *далеко от клавиатуры*. Однако данная номинация встречается в таких употреблениях, как *ушёл в афк, пойду в афк*; в полном (переведенном) варианте такое употребление ее не встречается.

Многие аббревиатуры стали в русском языке производящими базами для новых словообразовательных гнезд. Так, от единицы *АФК* образован глагол *афкшить* (отойти от клавиатуры), *афкер* (тот, кто отходит от клавиатуры); от *ПК* – *пкшить* (процесс убийства мирных игроков), *закпкшить* (убить мирного игрока, единоразовое действие), *пкшник* (тот, кто убивает мирных игроков); от *ГМ* (от англ. game master – администратор игры [Мюллер, с. 368, 525]) – *гмить* (заниматься деятельностью администратора); от *КС* (от англ. kill steal – воровство убийства [Там же, с. 480, 783]) – *ксить* (специально добивать чужих противников и таким образом присваивать очки себе). Наиболее продуктивным способом в глагольной и именной деривации является суффиксальный, мало продуктивен префиксальный.

К производным неаффиксальным единицам также относятся лексемы, образованные с помощью чистого сложения. Среди них встречаются слова, пишущиеся как через дефис (*бета-версия, инди-игра, стелс-экшен*), так и слитно (*видеогайд, видеоигра, киберспорт*). Согласно данным нашего исследования, все сложные существительные (16 единиц) со слитным написанием являются изменяемыми, например, *киберспорт, летсплей*: *...а вот десять миллионов в киберспорте разыграют впервые* [http://www.igromania.ru/articles/232410/Prevyu_k_The_International_4_SNast_pervaya_komandy_Zapada.htm]; *С завтрашнего дня делаю летсплеи!* [РР]).

Среди лексем, пишущихся через дефис, встречаются единицы, в которых изменяются либо обе части слова (*контроллер-барабан: Боссов Dark Souls одолели с помощью контроллера-барабана* [Игромания № 208, с. 8]), либо изменяется только второй компонент. Это происходит вследствие того, что первая часть является:

- неизменяемым словом, например, *зомби-игры: Хватит с нас уже зомби-игр!* [РР],

- недавним заимствованием, которое еще не получило парадигму склонения, например: *демедж-дилер, инди-игры, инди-проект: Это был очень хороший год для инди-игр: их признали, им стали давать денег,*

их авторы прекратили дергать исполнительных директоров за рукав [http://www.igromania.ru/articles/57449/Indi_goda.htm],

- аббревиатурой, например, ММО-экшен, МОБА-экшен, РvP-драка: На пресс-конференции PlayStation Experience 2015 компания Epic Games представила первый трейлер МОБА-экшена Paragon [http://www.igromania.ru/news/566115/Epic_Games_pokazala_pervyi_treiler_MOBA-yekshena_Paragon.htm],

- профессиональным употреблением, например, альфа-версия, альфа-тест, бета-версия: Даже если вы играете в War Thunder с самого альфа-теста, всё равно вы наверняка не успели перепробовать все самолёты [Игромания № 208, с. 9],

- словом, которое приближается по значению к соответствующему прилагательному, например, онлайн-игра – от онлайн-овая игра: Это была эпоха текстовых онлайн-игр [РР].

Помимо аббревиации и сложения, к производным единицам неаффиксального типа относятся и те, которые образованы с помощью усечения: *про* (от *профессионал*) – очень хороший игрок или игрок, профессионально занимающийся киберспортом; *комбо* (от *комбинация*) – сочетание действий, приводящих к определенному результату; *демо* (от *демоверсия*) – урезанная, пробная, предварительная версия программы; *бот* (от *робот*) – программа для автоматического выполнения каких-либо действий.

Аффиксальные способы тоже используются в образовании заимствований. Одним из самых продуктивных является суффиксальный. Например, суффикс *-ер-*, который обозначает лицо – производителя действия [Грамматика 80, т. 1, с. 154], встречается в следующих словах: *баффер*, *кастер*, *саммонер*, *платформер*, *читер*, *геймдизайнер* и др. Тем же значением обладает и суффикс *-щик-*, например, *летсплейщик*.

Присутствуют и префиксальные дериваты. Так, приставка *ре-*, обозначающая «повторность действия, явления, названного мотивирующим словом» [Грамматика 80, т. 1, с. 227], используется в словах *ребафф*, *реиграбельность*, *рекаст*; приставка *де-*, обозначающая «действие, противоположное, обратное тому, которое названо мотивирующим словом» [Грамматика 80, т. 1, с.225], отмечена в номинациях *дебафф*, *дебаг*.

Подавляющее большинство слов, функционирующих в сфере игровой индустрии, непроизводные. По данным нашего исследования таких единиц больше 100; все они являются изменяемыми и распределяются внутри субстантивного склонения по трем подтипам с учётом принадлежности к одушевленным или неодушевленным существительным (неодушевленные, названия предметов, и некоторые одушевленные, в частности животные, традиционно включаются в ту или иную группу склонения по формальным признакам; одушевленные, наименования лиц, – в основном, по признаку половой принадлежности). За некоторыми англицизмами (например, такие пары слов, как *to cast* – *cast*, где второе является субстантивным дериватом, произошедшим конверсивным способом) в языке-реципиенте закрепляется стабильный частеречный

статус – существительные. Они распределяются по трем подтипам субстантивного склонения. К 1-му относятся: *каст* (от англ. cast – бросок, бросать [Мюллер, с. 147]) – применение некой способности, на применение которой необходимо некое количество времени; *маунт* (от англ. mount – лошадь под седлом, ездить верхом, ездовое животное [Там же, с. 549]) – некое животное или предмет, на котором можно ездить верхом; *патч* (от англ. patch – заплатка [Там же, с. 609]) – программное средство, используемое для устранения ошибок в программе и др.). В группе 2 подтипа субстантивного склонения вошли *утилиты* (от англ. utility – полезность [Там же, с. 873]) – вспомогательная программа для выполнения определённых задач; *адвенчура* (от англ. Adventure – приключение [Там же, с. 26]) – жанр компьютерных игр, где мы решаем головоломки, общаемся с различными персонажами и продвигаемся по сюжету; *аркада* (от англ. Arcade [Там же, с. 58]) – жанр игр с простым, даже примитивным, игровым процессом и т.д. В количественном отношении слов, относящихся к 1-му склонению, 62 единицы, ко 2-му – 32. Заимствований, которые относятся к 3-му склонению, очень мало (6 единиц), например, слово *консоль* (от англ. console [Там же, с. 196]) – специальное устройство для видеоигр.

Итак, однословные субстантивные производные и непроизводные номинации сферы игровой индустрии, заимствованные из английского языка, представлены в количественном соотношении 55 к 115. Производные единицы возникли либо неаффиксальным путем (аббревиатуры различных типов, усечения, сложения), либо аффиксальным (суффиксацией и префиксацией). Причем некоторые акронимы до сих пор существуют в виде вкраплений, т.е. графически не освоены русским языком, либо параллельно употребляются два варианта, один из которых передается кириллицей, другой – латиницей.

Признаками грамматической адаптации англицизмов являются: 1) появление склоняемости, 2) стабилизация родовой отнесенности (не только у одушевленных, но и у неодушевленных существительных), 3) расширение деривационного потенциал и возникновение в современном русском языке новых словообразовательных гнезд: гнезда-пары (*ГМ – гмить*), гнезда-пучки (*АФК, афкшить, афкер*) и гнезда-цепи (*ПК – пкшить – запкшить*). Новые единицы, производящей базой для которых служат эти заимствования, принадлежат разным частям речи (существительным – *афкер, баффер, летсплейщик*; и глаголам – *афкшить, баффать, летсплеить*) и образуются аффиксальным путем (суффиксацией – *читер, пкшник, ксер*; и префиксацией – *запкшить, ребафф, реюз*) и неаффиксальным (аббревиацией – *АФК, ВТБ, ВТС*; усечением – *про, комбо, демо*; сложением – *видеогайд, киберспорт, бета-версия*).

Как показали наши наблюдения, большинство англицизмов сферы игровой индустрии грамматически адаптировалось в русском языке. Не подверглись (или частично подверглись) этому процессу вкрапления (DLC, QTE, FPS) и неизменяемые акронимы (НПС, БГ, ХП).

Кроме того, присутствуют единицы, которые утвердились в русском языке в определенном частеречном статусе – существительные – *каст, маунт*. Также есть номинации, которые утратили грамматические особенности родного (английского) языка: исчезновение так называемой немой Е (*wargame* превратился в *варгейм*) или её замена на другой гласный (*arcade* – *аркада*), что отразилось впоследствии на родовой принадлежности и парадигме склонения таких существительных.

Материалы проведенного исследования грамматической адаптации англицизмов сферы игровой индустрии в русском языке могут быть использованы в вузовской практике при чтении лекционных курсов современной лексикологии, грамматики, стилистики, культуры речи; на уроках русского языка в средних и среднеспециальных образовательных учреждениях, а также в лексикографической практике (при составлении словарей иностранных слов, грамматического, толкового и идеографического словарей).

Результаты наблюдений, представленные в статье, вносят вклад в теорию номинации, дериватологию и морфологию современного русского языка, разработку общих и частных вопросов теории дискурса.

Литература

Баш Л.М. Дифференциация термина «заимствование»: хронологические и этимологические аспекты. М.: Наука, 1989.

Брейтер М.А. Англицизмы в русском языке: история и перспективы. М.: Изд-во АО «Диалог-МГУ», 1997. 156 с.

Васильев А.Д. Судьбы заимствований в русской лексике: учебное пособие для спецкурса. Красноярск: КГПУ, 1993. 90 с.

Вастьянова Н.А. Иностранная лексика в студенческой среде // Текст: структура и функционирование. Барнаул, 1994. С. 155–156.

Володарская Э.Ф. Заимствование как отражение русско-английских контактов // Вопросы языкознания. 2002. № 4. С. 96 – 118.

Добродомов И.Г. Заимствование // Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1990. С. 158–159.

Игромания / гл. ред. Алексей Макаренков. М.: ООО «Игромедиа», 2015. № 208. 160 с.

Крысин Л.П. Заимствование в языке. Заимствование лексическое // Энциклопедический словарь юного лингвиста. М.: Флинта: Наука, 2006. С. 152–154.

Крысин Л.П. Иноязычное слово в контексте современной общественной жизни // Русский язык конца XX столетия (1985–1995). М.: Языки русской культуры, 1996. С. 142–159.

Крысин Л.П. Некоторые теоретические вопросы заимствования. Заимствование иноязычной лексики русским языком XX века // Русское слово своё и чужое: исследования по современному русскому языку и социолингвистике. М.: Языки славянской культуры, 2004. С. 15 – 229.

Мюллер В.К. Полный англо-русский словарь. М.: Эксмо, 2013. 1328 с.

Рахманова Л.И., Суздальцева В.Н. Современный русский язык. Лексика. Фразеология. Морфология: учеб. пособие. М.: Изд-во МГУ; Изд-во «ЧеРо», 1997. 480 с.

Русская грамматика: в 2 т. / гл. ред. Н. Ю. Шведова. Т. 1. М.: Наука, 1980.

Улукханов И.С. О новых заимствованиях в русском языке // Русский язык в школе. 1994. №1. С. 70 – 75.

Электронный ресурс. URL: <http://stopgame.ru/> (дата обращения: 16.09.2016).

Электронный ресурс. URL: <http://www.igromania.ru/> (дата обращения: 16.09.2016).

References

Bash L.M. *Differentsiatsiya termina «zaimstvovanie»: khronologicheskie i etimologicheskie aspekty*. M.: Nauka, 1989. (In Russ.).

Breiter M.A. *Anglitsizmy v russkom yazyke: istoriya i perspektivy*. Moskva: izd-vo AO «Dialog-MGU», 1997. 156 p. (In Russ.).

Vasil'ev A.D. *Sud'by zaimstvovaniy v russkoi leksike: uchebnoe posobie dlya spetskursa*. Krasnoyarsk: KGPU, 1993. 90 p. (In Russ.).

Vast'yanova N.A. *Inostrannaya leksika v studencheskoi srede // Tekst: struktura i funktsionirovanie*. Barnaul, 1994, p. 155-156. (In Russ.).

Volodarskaya E.F. Zaimstvovanie kak otrazhenie russko-angliiskikh kontaktov. *Voprosy yazykoznaniya*, 2002, no 4, pp. 96-118. (In Russ.).

Dobrodomov I.G. Zaimstvovanie. *Lingvisticheskii entsiklopedicheskii slovar'*. M.: Sovetskaya entsiklopediya, 1990, pp. 158-159. (In Russ.).

Igromaniya / Gl. red. Aleksei Makarenkov. M.: ООО «Igromedia», 2015. no 208. 160 p. (In Russ.).

Krysin L.P. *Zaimstvovanie v yazyke. Zaimstvovanie leksicheskoe // Entsiklopedicheskii slovar' yunogo lingvisty*. M.: Flinta: Nauka, 2006, pp. 152-154. (In Russ.).

Krysin L.P. Inoyazychnoe slovo v kontekste sovremennoi obshchestvennoi zhizni. *Russkii yazyk kontsa XX stoletiya (1985–1995)*. M.: Yazyki russkoi kul'tury, 1996, pp. 142-159. (In Russ.).

Krysin L.P. Nekotorye teoreticheskie voprosy zaimstvovaniya. Zaimstvovanie inoyazychnoi leksiki russkim yazykom XX veka. *Russkoe slovo svoe i chuzhoe: issledovaniya po sovremennomu russkomu yazyku i sotsiolingvistike*. M.: Yazyki slavyanskoi kul'tury, 2004, pp. 15-229. (In Russ.).

Myuller V.K. *Polnyi anglo-russkii slovar'*. M.: Eksmo, 2013. 1328 p. (In Russ.).

Rakhmanova L.I., Suzdal'tseva V.N. *Sovremennyyi russkii yazyk. Leksika. Frazeologiya. Morfologiya: uchebnoe posobie*. M.: Iz-dvo MGU, Izdatel'stvo «CheRo», 1997. 480 p. (In Russ.).

Russkaya grammatika: v 2 tomakh. Gl. red. N. Yu. Shvedova. T. 1. M.: Nauka, 1980. (In Russ.).

Ulukhanov I.S. O novykh zaimstvovaniyakh v russkom yazyke. *Russkii yazyk v shkole*, 1994, no 1, pp. 70-75. (In Russ.).

Elektronnyi resurs. URL: <http://stopgame.ru/> (accessed: 16.09.2016). (In Russ.).

Elektronnyi resurs. URL: <http://www.igromania.ru/> (accessed: 16.09.2016). (In Russ.).

Semen V. Gornostaev (Volgograd, Russian Federation)

Grammatical Adaptation of English Loanwords of Gaming Industry in the Russian Language

The article is devoted to the grammatical adaptation of borrowed from the English lexems in the sphere of the interactive entertainment industry.

It has been given also other processes of development of language units of the thematic groups: phonetic, lexical, semantic. Nominations were taken by continuous sampling of periodicals (magazine «Gambling»), various Internet sources and lively conversation, presented on Internet forums. The subject of the analysis is one-component substantive derivative and non-derivative nomination. During the study the following results were obtained. 1. The leading features of grammatical adaptation of anglicisms in the sphere of the gaming industry are: a) the appearance of declinability, stabilization of generic relatedness (not only animated, but also inanimate nouns), b) expansion of the capacity of the diversion, which is manifested in the formation of word-forming nest of three types - nest-pairs, nest-bundles and nest-chains. 2. Derivative words included in their composition, may belong to different parts of speech (nouns and verbs) and formed by affix (suffixes and prefixing) and non-affix (abbreviation, clipping, adding) ways. 3. There are units in the language-recipient that have not undergone the process of grammatical adaptation: blotches and immutable acronyms.

Key words: *abbreviation, affix, grammar adaptation, borrowing, gaming industry, word-forming nests, addition, truncation.*

Semen V. Gornostaev – post-graduate student of the Russian language dpt. Volgograd State Social and Pedagogical University. Phone: + 909-392-75-56; e-mail: garretbarret@gmail.com