

Universität Potsdam
Philosophische Fakultät

Arbeit zur Erlangung des akademischen Grades „**Master (M.A.)**“ an der
Universität Potsdam

über das Thema

Entlehnungen aus dem Englischen im
Gruppenwortschatz der russischen
Brettspielgemeinschaft

Erstgutachterin: **Prof. Dr. Gerda Haßler**
Zweigutachterin: **Dr. Stefanie Wagner**

Eingereicht von:
Aleksandr Matrenochkin

Potsdam, den 11. Juni 2018

An **Frau Dr. Gerda Häbler**,

der ich für einsichtsvolle Betreuung und stetige Unterstützung
bei der Vorbereitung dieser Arbeit
und im Laufe meines ganzen Studiums
herzlich dankbar bin.

Online veröffentlicht auf dem

Publikationsserver der Universität Potsdam:

URN urn:nbn:de:kobv:517-opus4-413397

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus4-413397>

Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung	1
0.1. Relevanz des Forschungsgegenstandes	1
0.2. Materialkorpus und Methodologie	2
0.3. Wichtigste Terminologie	3
1. Verfahren der Wortschatzerweiterung	6
1.1. Ursachen der Änderungsprozesse im Wortschatz	6
1.2. Mechanismen von Wortschatzentwicklung	10
1.2.1. Reorganisation des Wortschatzes	11
1.2.2. Expansion des Wortschatzes: Entlehnung im Fokus	14
1.2.2.1 Evidentes Lehngut	17
1.2.2.2 Latentes Lehngut	19
1.3. Entlehnungen aus dem Englischen im modernen Russischen	20
2. Moderne Brettspielsubkultur als gesellschaftliches Phänomen und Kommunikationsmilieu	23
2.1. Ursprünge	23
2.2. Historische Entwicklung	25
2.3. Problem der Klassifikation	26
2.4. Entwicklung im 20. Jahrhundert	27
2.5. Hobbyspielkultur	29
2.6. Aufschwung	31
2.7. Aktuelle Lage	34

3. Entlehnungen aus dem Englischen im analysierten Korpus:	35
Feststellungen und Schlussfolgerungen	
3.1. Brettspielsubkultur in Russland: Die Bedeutung vom Sprachkontakt	· 35
3.2. Motive für die Entlehnung	· · · · · 36
3.3. Struktur des Lehngutes im Gruppenwortschatz	· · · · · 43
der russischen Brettspielsubkultur	
3.3.1. Elemente des evidenten Lehngutes	· · · · · 43
3.3.2. Elemente des latenten Lehngutes	· · · · · 47
3.4. Integration und Transformation von Entlehnungen	· · · · · 51
3.4.1. Etappen der Integration	· · · · · 51
3.4.2. Phonetische und orthographische Anpassung	· · · · · 54
3.4.3. Morphologische Anpassung	· · · · · 63
3.4.3.1. Morphologische Integration von Nomina	· · · · · 64
3.4.3.2. Morphologische Integration von Verben	· · · · · 68
3.4.3.3. Problem der möglichen Analytisierung	· · · · · 72
3.4.4. Entlehnungen in Derivationsprozessen	· · · · · 74
4. Fazit	80
Literaturverzeichnis	82
Anhang	89
Abbildungen	94
Selbstständigkeitserklärung	95

0. Einleitung

0.1. Relevanz des Forschungsgegenstandes

Die technologischen und gesellschaftlichen Veränderungen der Jahrtausendwende hatten unter anderem weitgehende Implikationen für die Sprachwissenschaft. Einerseits hat der Fortschritt in den Computer- und Kommunikationstechnologien wirksame Ressourcen zur Verfügung gestellt, die die linguistische Forschung stark unterstützen. Zu nennen sind hier Sprachkorpora und internetbasierte Banken von wissenschaftlichen Publikationen, spezialisierte Software zur schnellen und effizienten Verarbeitung von linguistischen Daten und neue Kommunikationskanäle und -formen, die einen globalen Informationsaustausch ermöglichen. Andererseits haben die zeitnahen politischen Ereignisse, die makroökonomischen Trends, die steigende Mobilität und der Wandel in den Formen und Mustern der sozialen Interaktion die globale sprachliche Landschaft tief geprägt, dessen Auswirkungen ohne Zweifel die linguistische Reflexion beanspruchen und neue analytische Perspektiven fordern.

Die Entwicklung der globalen sprachlichen Landschaft lässt sich in gewissem Maße durch die Dialektik der zentripetalen und zentrifugalen Antriebskräfte definieren. Englisch hat sich als die globale Lingua Franca, die Sprache des Internets, der IT und der Massenkultur etabliert und seinen dominierenden Einfluss ausgedehnt, wodurch neue Sprachkontaktsituationen entstanden sind. Da verschiedene soziale Gruppen diesen Sprachkontakten in unterschiedlichem Ausmaß ausgesetzt sind, folgt daraus die Entstehung von berufs-, alters- oder tätigkeitsbezogenen Soziolekten innerhalb der Zielsprache, die anderen Muttersprachlern nicht unbedingt verständlich vorkommen.

Solche Sprachvarianten erscheinen oftmals auf der Tagesordnung der modernen linguistischen Forschung, denn die nicht evaluative Untersuchung über verschiedene Sprachvarianten als Erscheinungen sui generis ermöglicht das Verständnis der Wertschätzung und Weltanschauung der entsprechenden Gemeinschaften, was für die immer multikultureller werdenden modernen Gesellschaft lebenswichtig ist. Sie bietet oftmals auch die eigenartige Möglichkeit, das Werden von Soziolekten live zu beobachten, weil viele durch die Globalisierung induzierte Sprachvarietäten rezent entstanden und relativ gut dokumentiert sind und sich noch in der Formation befinden.

Oft stellt der Wortschatz der jeweiligen Sprachvarietät den Ausgangspunkt und den Schwerpunkt der Forschung dar, wofür es objektive Gründe gibt: Innovationen im Wortschatz sind unmittelbar evident und ihre Quellen ggf. Ursachen - konsistent nachvollziehbar; die Lexik ist unter allen Subsystemen der Sprache grundsätzlich für gesellschaftliche Veränderungen am empfänglichsten: sie spiegelt alle Neuerungen im Leben der Sprachgemeinschaft wider und reagiert auf alle sozialen, ökonomischen, politischen und kulturellen Entwicklungen. Als Beispiele von Studien dieser Art kann man POMAHOB 2004, VETTOREL 2014, RAJEWSKI 2000 und BRUNS 2001 anführen.

Die Brettspielgemeinschaft in Russland ist eine vor relativ kurzer Zeit entstandene Hobbyaktivitätsgruppe, deren Wortschatz in Bezug auf die Anglisierung besonders anfällig ist. Aufgrund ihrer jungen Geschichte ist sie noch kaum zu einem Gegenstand regulärer wissenschaftlicher Reflexion geworden, obwohl es seit kurzem immer wieder einzelne Publikationen gibt, deren Autoren versuchen, die sozialen, kulturellen und pädagogischen Dimensionen des Phänomens zu erforschen (siehe. z. B. АНДРЕЕВ 2017, ИВАНОВ/ИВАНОВА/КУСКОВ 2017). Aus diesem Grund ist diese Studie von besonderer sprachwissenschaftlicher Relevanz, da sie erstmalig den Versuch einer systematischen Beschreibung der hervorstechenden Merkmale des gruppeninternen Wortschatzes der russischen Brettspieler bezüglich der darin vorkommenden Amerikanismen, unternimmt.

0.2. Korpus und Methodologie

Das Textkorpus der Studie stellen die Materialien der Web-Seite Tesera (<https://tesera.ru/>) dar, die als Forschungsobjekt aufgrund einer Vielzahl von Gründen ausgesucht worden sind, und zwar folgende:

- Geschichte: die Web-Seite besteht seit 2010 und bietet einen Einblick in die historische Perspektive auf das Brettspielen als Hobby in Russland und anderen ehemaligen UdSSR-Ländern;
- Umfang: mit über 29¹ Tausend registrierten Nutzern ist Tesera bei Weitem das größte Internetportal für Brettspiele im russischsprachigen Raum;
- Repräsentativität: das Portal richtet sich an einen möglichst breiten Kreis von Brettspielern;

1 Stand April 2018

- Kollektive Autorenschaft: viele aktive Nutzer tragen ihre Rezensionen, Artikel und Berichte bei, die das Portal bereichern und die Wahrscheinlichkeit minimieren, dass die Totalität von Materialien eher die sprachlichen Eigenheiten einer engen Autorengruppe widerspiegelt.

Gewählt für die Studie wurde die deskriptiv-analytische Methode, und zwar aus den folgenden Gründen:

- Die Texte, die den unmittelbaren Untersuchungsgegenstand darstellen, haben aufgrund ihrer Neuheit den Weg in die bestehenden Korpora des Russischen noch nicht gefunden;

- Sogar wenn realisierbar, würde jede quantitative Einschätzung wegen des extrem labilen Zustandes des tatsächlich gerade zustande kommenden Kommunikationsmilieus schnell und dramatisch entwertet werden.

Die Studie hat notwendigerweise eher Überblickscharakter: der Umfang und das Format der Masterarbeit würden die detaillierte Behandlung aller beachtenswerten Aspekte kaum erlauben, während eine engere Formulierung des Themas mangels einer mehr oder weniger breiten vorbereitenden Übersicht kaum angemessen wäre.

Bei der Erklärung des untersuchten Phänomens wird von den soziolinguistischen und pragmatischen Aspekten ausgegangen: wie bei allen anderen sprachlichen Neuerungen ist es äußerst wichtig festzustellen, **von wem** und **mit welchem Ziel und Zweck** die unter die Lupe genommenen Tendenzen in Wirkung gesetzt werden.

0.3. Wichtigste Terminologie

Als Abschluss des einführenden Teils soll die Wahl der Grundterminologie begründet werden.

1) **Entlehnung.** Für die Wahl dieses Terminus sprechen folgende Gründe. Erstens umgeht er die Lehnwort-versus-Fremdwort-Diskussion, auf die in zum Thema Wortschatzentwicklung zugehörigen deutschsprachigen Quellen sehr oft eingegangen wird. Die Wahl einer der beiden Termini für die Zwecke dieser Studie würde eine detaillierte Begründung erfordern und der Studie eine weitere Dimension geben, nämlich die

der Lehnwort/Fremdwortstatusbestimmung, die angesichts der Natur des Untersuchungsgegenstandes weder umsetzbar noch sinnvoll wäre. Zweitens ermöglicht *Entlehnung* als ein im weiten Sinne zu deutender² Oberbegriff auch solche kontaktinduzierten sprachlichen Phänomene in Betracht zu ziehen wie Lehnbedeutung, Lehnschöpfung und Lehnformung. Die binäre Semantik des Terminus *Entlehnung*, der zugleich auf den sprachlichen Prozess und sein Ergebnis Bezug nimmt (BRUNS 2001), ist ein weiterer Vorteil in Anbetracht der Dynamik des Forschungsobjekts.

2) **Gruppenwortschatz.** Der Terminus *Gruppenwortschatz* (alternativ – *gruppenspezifischer Wortschatz*, siehe SCHIPPAN 1987) ist gegenüber den Konkurrenten *Slang* und *Jargon* bevorzugt worden, und zwar aus ähnlichen Gründen: eine ausführliche Auseinandersetzung mit deren inhaltlichen Differenzierung und Anwendbarkeit im Kontext der Studie würde vom Hauptkurs der Untersuchung der lexikalischen Merkmale gewissermaßen abweichen. Der Soziolekt der Brettspielgemeinschaft ist einerseits fürwahr ein Jargon, da er eine Varietät darstellt, die durch die Beteiligung an einer bestimmten Tätigkeit bestimmt wird. Andererseits weist er mehrere gemeinsame Merkmale der Sprache der sogenannten Geek-Kultur auf, die Hobbyaktivitäten wie Computer- und Rollenspiele, Comics usw. umfasst, wie auch die der Jugendsprache im Allgemeinen, was die Frage seiner Zugehörigkeit einer überordneten Slang-Varietät nicht völlig ausschließt. Dazu ist der Terminus *Gruppenwortschatz* prononciert neutral, während *Jargon* „der weitaus häufigste pejorative Ausdruck für Gruppensprache“ (NABRINGS 1981 : 172) ist.

3) **Brettspiel.** Für Fachleute und seriöse Hobbyisten bleibt die Bezeichnung nicht unumstritten, denn viele Spiele, die darunter klassifiziert werden, setzen prinzipiell keine Nutzung eines Brettes voraus. Daher werden häufig zusammengesetzte Bezeichnungen wie „Brett- und Kartenspiele“ oder „Brett-, Karten- und Legespiele“ verwendet, die ziemlich umständlich und auf keinen Fall gegen Unvollständigkeitsvorwürfe immun sind. Alternativ lässt sich die Tendenz feststellen, *Gesellschaftsspiel* als Oberbegriff zu verwenden, der hier aber nicht gefolgt wird. Erstens ist der Terminus historisch diffus und kann auch Spielarten beinhalten, die nicht in den Umfang dieser Studie fallen wie z. B. Wortspiele, Scharaden und Geschicklichkeitsspiele (wie Fangen oder

2 Es gibt auch engere Interpretationen vom Terminus wie „Übernahme von Lexemen, also der Transfer lexikalischer Einheiten“ (Rothe, zitiert nach PETERSON 2015 : 46).

Verstecken). Zweitens ist die Verwendung des Terminus offensichtlich inkonsistent: Fachleute und thematische Medien tendieren, ihn eher als Sammelbegriff zu benutzen („Die SPIEL in Essen ist die größte Messe für Gesellschaftsspiele der Welt“, <https://www.abenteuer-brettspiele.de/neue-brettspiele-auf-der-spiel-in-essen>), aber es gibt auch Quellen, wo er tatsächlich als das deutsche Pendant des englischen „Partygame“ gedeutet wird (sprich ein Spiel mit einfachen Regeln, bei dem eher Kommunikation, Phantasie und gemeinsames Spaßhaben als das strategische oder taktische Denken im Mittelpunkt steht): „Ein *game* ist ein Brettspiel (*board game*), ein Gesellschaftsspiel (*party game*), ein Fußballspiel (*soccer* beziehungsweise *football game*)“ (HANSEN 2017 : 94). Interessanterweise ist die letztere Bedeutung schon ins Onlinewörterbuch PONS eingetragen worden (<https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung/deutsch-englisch/Gesellschaftsspiel>). Es wurde also entschieden, dem von WOODS angekündigten Ansatz zu folgen:

For the purpose of this book I use the term board game to refer to any game that requires a tabletop for play. However, many of the games described herein are not played on a board as such. In fact, a significant number are card games. Nevertheless, I have used the term board games to avoid the clumsiness of repeated reference to "board and table games" (WOODS 2012 : 5).

1. Verfahren der Wortschatzerweiterung

1.1. Ursachen der Änderungsprozesse im Wortschatz

Die Problematik von Sprachgenese und Sprachwandel stand und steht im Mittelpunkt des Forschungsinteresses von vielen hervorragenden Linguisten wie Hermann Paul, Eugenio Coseriu, Peter von Polenz, William Labov, Rudi Keller, Helmut Lüdtke, Elisabeth Leiss und Wolfgang Ulrich Wurzel. Die von ihnen postulierten Sprachwandelmodelle sind zwar unterschiedlich, aber die historische Veränderlichkeit der Sprache per se ist ein zweifelloses Axiom der sprachwissenschaftlichen Theorie:

Vergleichen wir zwei beliebige Sprachzustände miteinander, zwischen denen ein bestimmtes Zeitabschnitt liegt, so stellen wir stets gewisse Veränderungen fest, die in diesem Zeitabschnitt vor sich gegangen sind. Diese Veränderungen einer natürlichen Sprache, die durch ihre Verwendung in den zahlreichen Kommunikationsakten bedingt sind, fallen um so mehr ins Auge, je größer der zeitliche Abstand ist (WILSKE 1984 : 126).

Es gibt allerdings Zeiten, in denen die Anzeichen des Sprachwandels sich anhand einfacher Beobachtung der tatsächlichen Wirklichkeit und ohne jeglichen Einblick in die Sprachgeschichte feststellen lassen, wobei die Änderungen im Wortschatz einer Sprache am auffälligsten sind. Die Beschleunigung von Sprachwandelprozessen fällt durchweg mit dramatischen Neuerungen im politischen, wirtschaftlichen, sozialen und/oder kulturellen Leben zusammen, wie auch mit technischen und technologischen Innovationen, was notwendigerweise auch die lexisch-semantische Dimension der Sprache prägt:

Der Wortschatz ist der Bestandteil einer Sprache, in dem sich die außerprachliche Welt wohl an unmittelbarsten spiegelt. Während Lautung und Grammatik relativ geschlossenen Systeme sind, deren Entwicklung weitgehend einer inneren Dynamik folgt und wo Veränderungen nur über längere Zeiträume beobachtbar sind, ist der Wortschatz [...] einer Sprache ein offenes System, das einem ständigen Wandel unterworfen ist (Peter Lucko, zitiert nach SÖRENSEN 1995 : 14).

Es wäre kaum gerechtfertigt, das obige Postulat zu übertreiben, da es eben um die Relativität des Offenheits-/Geschlossenheitsgrades geht: die Sprache ist ein autonomes ganzheitliches System mit einer "structure of its own right" (Fritz zitiert in

SCHÜTTE 1996 : 22), in dem alle Bestandteile eine innerliche Entwicklungslogik aufweisen und auf externe Einflüsse reagieren, wenn auch nicht unbedingt gleich empfindlich. Daher lassen sich die Antriebskräfte der Neuerungen im Subsystem Wortschatz ausschließlich durch eine integrale Berücksichtigung der innersprachlichen und außersprachlichen Faktoren erforschen, die bei der Analyse oftmals nur schwer voneinander zu trennen sind:

Die sprachliche Entwicklung ergibt sich somit in doppelter Weise, und zwar einmal aus den Veränderungen der objektiven Realität, in der die Sprache kommunikativ verwendet wird, zum anderen aus den Gesetzmäßigkeiten des Sprachsystems, das dafür die Voraussetzung bieten muß, die sich wandelnden Kommunikationsbedürfnisse der Menschen zu befriedigen (WILSKE 1984 : 127).

Das Vorstehende gilt völlig in Bezug auf die Entlehnungsvorgänge als Einzelaspekt der sprachlichen Entwicklung:

Das Problem der Entlehnung von Elementen einer Sprache durch eine (oder mehrere) andere Sprachen bildet einen komplizierten Fragenkomplex, wobei nicht nur linguistische Gesichtspunkte beachtet werden müssen (WILSKE 1984 : 134).

Die außersprachlichen Faktoren sind „von außen“ bei weitem am auffälligsten, da ihre intuitive (zumindest wenn grobe und ungefähre) Erkenntnis ohne tiefen Einblick in die Prinzipien und Regelmäßigkeit von Sprache als Zeichensystem grundsätzlich möglich wäre. Sie stellen Ereignisse im Leben der Sprache benutzenden menschlichen Gemeinschaft dar, die zur Entstehung oder Entdeckung von früher unbekanntem Gegenständen, Funktionen, Situationen, Formen oder Konzepten führen, was letztendlich eine Veränderung in den Kommunikationsbedürfnissen der Gesellschaft (oder einer Gruppe davon) nach sich zieht.

Die Veränderung kann direkt mit dem Erscheinen oder Verschwinden von Referenten (mit *Webseite* und *Intershop* als jeweiligen Beispielen) bestehen, wie auch mit neuen Kommunikationsformen und -kontexten (SMS-Kommunikation als Quelle von Kurzwörtern), mit dem Wechsel von Konnotationen (*Atheismus*) und mit neuen stilistischen Normen und Konventionen (Sprache von Presse und Medien in den ehemaligen sozialistischen Ländern Europas früher und heute).

Zu den außersprachlichen Faktoren zählen in erster Linie (nicht ausschließlich) politische Revolutionen, wissenschaftlicher und technologischer Fortschritt, interkulturelle Kontakte und kreative Tätigkeiten. Die ausführliche Auflistung oder Systematisierung von diesen Makrofaktoren wäre ein vollwertiges Thema per se; im Weiteren (siehe **1.3 Entlehnungen aus dem Englischen im modernen Russischen**) wird ein konkretes Beispiel der Zusammenwirkung von außersprachlichen Faktoren beigelegt (Veränderungstendenzen im Russischen ab den 1980er Jahren).

Ein weiteres Cluster von externen Faktoren beinhaltet die sprachbezogenen Einstellungen und Gepflogenheiten der Sprachgemeinschaft; diese sind zwar auf längere Sicht durch die Makrofaktoren bedingt, aber nicht immer linear davon abhängig, daher ist ein besonderes Augenmerk darauf völlig gerechtfertigt:

So wird also eine pragmatische Sprachgeschichte sprachliche Veränderungen grundsätzlich im Zusammenhang mit der Entwicklung der Sprachträger zu thematisieren haben (Dräxler, zitiert nach SCHÜTTE 1996 : 24).

In diese Gruppe fallen nämlich sprachliches Normbewusstsein, sprachbezogene Wertschätzungen sowie Prestigeerwägungen.

Das Umfeld, in dem soziale Makrofaktoren und subjektspezifische Antriebskräfte interagieren, ist die Sprachkontaktsituation. Der Sprachkontakt ist ein äußerst komplexes, multidimensionales Phänomen: einerseits wird er durch Makrofaktoren wie Kriege, Migrationen und Globalisierung hervorgebracht, andererseits induziert er weitgehende, manchmal indirekt und klandestin ablaufende Auswirkungen (wie die Neigung von Sprachträgern, Abweichungen von der sprachlichen Norm bereitwilliger zu akzeptieren, wenn sie einem mehrsprachigen Einfluss ausgesetzt sind). Der genaue Verlauf des Sprachkontakts inklusive der Konsequenzen für den Wortschatz der jeweilig kontaktierenden Sprachen hängt von einer Menge Variablen ab, zu denen beispielsweise ihr Status und ihr relatives Prestige, der Grad ihrer Affinität, der Umfang der Interaktion und andere Umstände gehören.

Die innersprachlichen Gründe des Sprachwandels sind weniger offenkundig, aber genauso maßgebend. Vielleicht ist das Prinzip der Sprachökonomie am häufigsten in der Fachliteratur erwähnt, welches schon von Junggrammatikern thematisiert wurde.

Dieses Prinzip besagt, dass der Sprecher bei der Realisierung der Kommunikationsabsicht dazu tendiert, überwiegend auf die für die Kommunikation tatsächlich notwendigen sprachlichen Mittel zurückzugreifen. Die Entscheidung, welche Herangehensweise letztendlich verwendet wird, ist häufig spontan und unabhängig vom Willen des Sprechers.

Diese Regelmäßigkeit ist historisch unterschiedlich begründet worden; der psychophysiologische Ansatz, nach dem der Mensch einfach nach dem geringsten Kraftaufwand in der Kommunikation strebt, ist grob vereinfachend und ohne Ergänzungen und Vorbehalte kaum zu akzeptieren: sprachliches Handeln ist immer soziales Handeln, daher wäre das Phänomen eher auf pragmatische Motive zurückzuführen, auf eine unbewusste Einstellung, „sich mit einem Minimum an sprachlichem Aufwand zu verständigen, ohne das intendierte Kommunikationsziel zu gefährden“ (SCHÜTTE 1996 : 25).

Das Prinzip von Sprachökonomie wurde von Martin Haspelmath weiter elaboriert; nach dem von Haspelmath vorgeschlagenem Konzept der sprachlichen Aktivität wird diese durch vier Maximen gesteuert:

- Clarity: talk in such a way that you are understood;
- Economy: talk in such a way that you do not expend superfluous energy;
- Conformity: talk like the others talk;
- Extravagance: talk in such a way that you are noticed;

die auf der zugrundeliegenden „Hypermaxime“ beruhen: „talk in such a way that you are socially successful, at the lowest possible cost“ (HASPELMATH : 1999).

Manchmal wird der Effekt von innersprachlichen Wandelfaktoren dialektisch durch die Opposition von gegenseitigen Wirkungen erklärt; ein Beispiel dafür ist der Widerspruch zwischen der rein informatorischen und der expressiven (alternativ terminologisiert - zwischen der rein benennenden und der stilistisch benennenden) Funktion der Sprache: wenn ein Gegenstand nicht nur einen informativen, sondern auch einen emotionellen Wert besitzt, entsteht der Bedarf an Mitteln, darauf nicht nur neutralen Bezug, sondern auch subjektive Stellung zu nehmen. Dies ist häufig der Fall im Jargon: auf diese Weise wurde in der informellen Kommunikation von russischen Computerfachleuten das aus dem Englischen entlehnte „CD“ mit den nativen, emotional stark ge-

prägen Suffixen ausgestattet: *сидюшка/сидишка, сидюха, сидюк, сидюшник* usw. (siehe z.B. BRUNS 2001).

Manche Autoren bezeichnen als innersprachliche Umstände auch solche wie den „Widerspruch zwischen der Notwendigkeit, eine bestimmte Erscheinung zu bezeichnen (einen Gegenstand), und dem Fehlen einer entsprechenden Bezeichnung im Sprachsystem“ (WILSKE 1984 : 128). Diese Umstände liegen innerhalb des sprachlichen Bereiches, stellen direkte Folgen der außersprachlichen Makrofaktoren dar und können ausschließlich durch die der Sprache innewohnenden Logik nie zustande kommen. Ähnliches gilt im Falle der Tendenz zur Internationalisierung des Wortschatzes: sie könnte aus der autarken Vermehrung des einmal importierten internationalen Sprachgutes resultieren, aber wird in Wirklichkeit durch Sprachkontakt und Globalisierung gesteuert.

Zusammenfassend kann man den lexikalischen Wandel als einen dynamischen Prozess definieren, der sich durch die Metapher Nachfrage/Angebot erklären lässt: Umstände außerhalb der Sprache bedingen den Bedarf an Neuerungen, während die verfügbaren „Produktionsmöglichkeiten“ die alternativen Lösungen (handlungsorientierte „Varietäten“ in SCHÜTTE 1996) liefern. Der „Verbraucher“ (Sprachgemeinschaft) möchte mehrere Lösungen ausprobieren, und zwar aus ganz diversen nicht immer selbstverständlichen Gründen (wie Einflüsse von Medien, Modetendenzen usw.), aber die, die letzten Endes ins System der Sprache integriert werden, sind diejenige, die den pragmatischen Kriterien langfristig optimal entsprechen:

Sprachwandel ist die durch sprachexterne Faktoren bedingte und zur Entstehung neuer Varietäten führende Selektion von Varianten eines fremden Sprachsystems oder sprachlichen Teilsystems durch einen oder mehrere Sprecher einer Sprachgemeinschaft oder eines anderen sprachlichen Teilsystems zum Zweck der optimalen Erfüllung aktueller Kommunikationsbedürfnisse (SCHÜTTE 1996 : 30).

1.2. Mechanismen der Wortschatzentwicklung

Der duale Ansatz lässt sich von der Gliederung der Faktoren des Sprachwandels auch auf die Verfahren der Wortschatzentwicklung extrapolieren, wobei man in Hinblick auf das Volumen des Wortschatzes unter seiner Reorganisation und Expansion unterscheidet: die erstere betrifft die Semantik, die Verwendungshäufigkeit und die Verteilung von Wortschatzeinheiten, ohne dass ihre Anzahl dadurch beeinflusst wird. Die letz-

tere dagegen besteht in dem Zuwachs ggf. Schrumpfen des Lexikons (das Schrumpfen ist allerdings gegenwärtig kaum jemals der Fall, da sogar die tatsächlich ungebräuchlich werdenden Lexeme trotzdem in den Wörterbüchern als Archaismen oder Historismen bleiben).

1.2.1. Reorganisation des Wortschatzes

Das erste Beispiel für die Prozesse innerhalb des Wortschatzes, die ohne Übernahme von neuen Elementen verlaufen, stellen die quantitativen Distributionsveränderungen dar, die als Verschiebungen im Kern-Peripherie-Verhältnis zu definieren wären. Die Verwendungsfrequenz von Wortschatzeinheiten ist eine variable Größe, die von vielen Faktoren abhängt (Änderungen im sozialen Dasein, Einfluss von Medien, Massenkultur und Prominenzen usw.), die sich aber grundsätzlich auf Fluktuationen in der gesellschaftlichen Relevanz der entsprechenden Denotate zurückführen lassen.

Die Nachhaltigkeit solcher Relevanz bestimmt den Verlauf der Aktivierung und Passivierung von den entsprechenden Lexemen, wobei die Geschichte des Projekts *Wort des Jahres* (<https://gfds.de/aktionen/wort-des-jahres/>) einen anschaulichen Einblick ermöglicht: die nominierten Wörter, die im gesellschaftlichen Diskurs langfristig signifikante Konzepte bezeichnen (*Holocaust*, *Multimedia*, *Klimakatastrophe*), bleiben eher im aktiven Wortschatz als situativ bedingte Prägungen wie *Teuro*. Die Analyse von Einzelfällen ergibt, wie komplex die Konstellation von einbezogenen Faktoren ist und wie divers die maßgeblichen Umstände sein können: *Fanmeile* (Wort des Jahres 2006) wird höchstwahrscheinlich künftig mit einer vierjährigen Periodizität reaktiviert, während die ständig hohe Häufigkeit vom Wort *Bundeskanzlerin* (Wort des Jahres 2005) einer bestimmten politischen Figur zu verdanken ist und dessen weitere Dynamik vom Geschlecht derjenigen Person abhängt, die nach Angela Merkel amtiert wird.

Eine quantitative Dimension haben auch die Prozesse von Archaisierung und „Historisierung“ von Wortschatzeinheiten. Archaismen sind Wörter, die an Gebräuchlichkeit verlieren und von der Sprachgemeinschaft als veraltet oder altmodisch empfunden werden. Laut WANZECK 2010 liegen der Archaisierung mehrere Einflüsse zugrunde, wovon einige eher von den Einstellungen und Bestrebungen des Sprechers abhängen: Wunsch nach Kürze, Wunsch nach Eindeutigkeit (Ersetzung von *Abendmahl* als Mahlzeitsbezeichnung durch das eindeutigere *Abendessen*), Perspektivwechsel (*sprach-*

behindert statt *taubstumm*) oder Präferenzwechsel. Der ausschlaggebende Faktor ist augenscheinlich das Verlorengelassen von Gegebenheiten, das im extremen Fall zur Umwandlung von den betroffenen Lexemen in Historismen führt d.h. in Wortschatzeinheiten, die aus der aktuellen Kommunikation hinausgedrängt sind und ausschließlich in einem Kontext der historischen Vergangenheit vorkommen (*Kurfürst, Kammerjunker*).

Ein anderes internes Verfahren ist der Bedeutungswandel als semantische Veränderung von schon vorhandenen Wörtern (daher der alternative Terminus - „semantische Derivation“), der eigentlich ein eigenständiges Thema darstellt, das hier kaum vollinhaltlich zu behandeln wäre. Wie die meisten Wortschatzentwicklungsprozesse wird er durch eine Gesamtheit an Faktoren ausgelöst, worunter nicht nur Änderungen in den objektiven Denotaten gehören, sondern auch die kollektive Kreativität der Sprachgemeinschaft, die bestrebt, die gewohnten sprachlichen Ausdrucksmittel zu variieren. Dieses spontane und ungesteuerte Bestreben erzeugt nicht nur neue Wortformen und -kombinationsmuster, sondern auch semantische Derivationen.

Der Bedeutungswandel hat zwei Hauptdimensionen:

- Bedeutungserweiterung vs. Bedeutungsverengung; ein interessanterweise ambivalentes Beispiel liefert das englische Verb *starve*, das ursprünglich eine maximal allgemeine Bedeutung hatte („sterben“), dann zu verhungern spezifiziert wurde und schließlich eine übertragene Nebenbedeutung erwarb („sehr hungrig sein“);
- Melioration (Engl. *lord* vom altenglischen *hlāfweard* („Brothalter“)) vs. Pejorisation (Engl. *villain* („Schurke“) von Lat. *villanus* („Dorfbewohner“)).

Darüber hinaus gibt es Einzelverfahren wie z.B. die Terminologisierung als Umwandlung von Lexemen des allgemeinen Wortschatzes in fachspezifische Bezeichnungen wie Engl. *server* („ein Computer, der für andere Computer im Netz Dienste bereitstellt“): die neue technische Bedeutung hat die ursprüngliche („ein Speisen servierender Diener“) in die Peripherie gedrängt, und genau mit dieser Semantik ist das Wort in mehrere Sprachen entliehen worden. Der entgegengesetzte Prozess ist die Entterminologisierung oder Determinologisierung, sprich die Aneignung ehemaliger Termini zugunsten des allgemeinen Wortschatzes (*punkten* außerhalb des Kontextes von Sport und Spielen).

Unmittelbar wird der Bedeutungswandel (oder die „semantische Derivation“) durch Prozesse von metaphorischer, metonymischer und funktionaler Bezeichnungsübertragung realisiert. Der Metaphernmechanismus beruht auf einer Assoziation von zwei Erscheinungen im Bewusstsein des Sprechers aufgrund ihrer ähnlichen oder übereinstimmenden Eigenschaften. Der Metapher zugrunde liegt das Streben nach Expressivität als Ausdruck von Werturteilen und Emotionen; es ist daher kein Zufall, dass der Begriff in erster Linie mit literarischer Kreativität assoziiert ist. Viele Metaphern bleiben fürwahr Kunstprägungen, aber manche finden breite Verwendung und werden als stabilisierte lexikalisch-semantische Varianten in die Struktur des polysemen Lexems integriert (*zerbrochenes Herz*).

Bei der metonymischen Bezeichnungsübertragung werden Objekte nicht durch Ähnlichkeit, sondern durch den Bestand von bestimmten Verhältnissen zusammengestellt. Diese Verhältnisse können extrem mannigfaltig sein, die üblichsten Muster umfassen ohne Beschränkung die folgenden: Ganzes – Teil, *pars pro toto* (*Kopf für Mensch*) oder *totum pro parte* („*Italien* (= die Mannschaft) *wird an der Weltmeisterschaft nicht teilnehmen*“), Ergebnis – Tätigkeit (*Publikation*), Autor – Werk (*ein Gauguin*), Inhalt – Gefäß (*Glas* als ein Gefäß und die entsprechende Menge an Flüssigkeit), Besitzer – Besitztum („*Unser Nachbar* (= das Haus) *ist abgebrannt*“), Rohstoff - Erzeugnis (*Eisen* als Metall und Waffe) etc.

Ein weiteres Szenario ist die funktionale Bezeichnungsübertragung als die Verwendung alter Bezeichnungen für Gegenstände bzw. Handlungen, die ihre äußere Form bzw. die Art ihrer Realisierung im Laufe der Zeit verändert haben (WILSKE 1984 : 134). Dazu gehören solche Fälle wie *Füllfeder* oder *Korken*, die seit langem aus alternativen, oftmals mit dem Originalmaterial nicht übereinstimmenden Stoffen hergestellt werden, was aber keine Auswirkungen auf die Bezeichnung mit sich trug.

Als Zwischenfazit ist allerdings anzumerken, dass der Bedeutungswandel (insbesondere kurzfristiger) bei weitem nicht immer so offenkundige Formen annimmt wie in den obigen Beispielen und sich zum Teil nur indirekt diagnostizieren lässt, nämlich aus „veränderten Distributionen, veränderten Kollokationen und Restriktionen“ (SCHIPPAN 1987 : 262).

1.2.2. Expansion des Wortschatzes: Entlehnung im Fokus

Innerhalb der Wortschatzexpansion kann man wiederum das Wechselspiel von zwei Antriebskräften erkennen, die in der prinzipiellen Lokalisierung der Quelle von den Mitteln zur Expansion zu unterscheiden ist. Diese Differenzierung ist ziemlich anschaulich und in hohem Maße wirksam, aber etwas grob und nicht immer durchgehend realisierbar (POPP 1997), denn es gibt Zwischenfälle, die einer eindeutigen Zuordnung trotzen wie z. B. Lehn schöpfungen, die durch prinzipiell eigene Mittel der Sprache, aber unter einem nachvollziehbaren Einfluss „von draußen“ realisiert werden. Im Rahmen dieser Arbeit werden solche Fälle, in Übereinstimmung mit dem in der sprachwissenschaftlichen Literatur gängigsten methodologischen Ansatz, ebenfalls als Entlehnungen betrachtet.

Der Rückgriff auf eigensprachliches Material findet tendenziell statt, wenn die neuen zu deckenden Kommunikationsbedürfnisse eher durch die interne Dynamik im Leben der Sprachgemeinschaft als durch Kontakte und Austausch erzeugt werden oder alternativ, wenn sprachpuristische Einstellungen und Initiativen innerhalb der Sprachgemeinschaft Einfluss und Ansehen genießen; das Vorhandensein und die Produktivität von verschiedenen Wortbildungsszenarien sind aber durch den morphosyntaktischen Bau der Sprache bestimmt und daher so variabel, dass sogar die Ansätze zu deren Beschreibung und Klassifikation sprachspezifisch und nicht immer übertragbar sind. Ein Beispiel ist die in der russischen linguistischen Literatur übliche Gliederung in lexikalisch-syntaktische, morphologisch-syntaktische und morphologische Verfahren, die stark durch die flektierende Grammatik des Russischen bedingt ist und auf eine synthetische Sprache wie Englisch nicht sofort projizierbar wäre. Im Kontext dieser Studie wird also auf die folgende, wenig spezifische aber daher universellere Klassifikation gebaut:

- Konversion wie der für das Englische typische Wortartwechsel (*eye* (N.) – *to eye* (V.), *up/down* (Adv.)– *ups and downs* (N. Pluralia tantum); als Einzelfall hierfür kann man auch das morphologisch-syntaktische Verfahren der Lexikalisierung von grammatischen Formen im Russischen (*осень* — *осенью* (Adv.)) oder im Deutschen (*Morgen* – *morgens*) zählen;
- Derivation als Wortbau mithilfe von Affigierungsmitteln;
- Komposition als Summierung von mehreren Wortstämmen (die Situation,

wenn die zu kombinierenden Einheiten aus verschiedenen Sprachen stammen (*Computerunterricht*), wird manchmal als Hybridisierung abgesondert);

– oftmals auf Komposition bildende kondensierende Wortbildungsverfahren, darunter Kompression (*Uni* statt *Universität*), Kontamination (*breakfast + lunch = brunch*), Univerbierung (*ultraviolet* statt *ultraviolet radiation*), Bildung von Klammerwörtern (*Kirschblume*) und Silbenanfangwörtern (*HiFi*), Kürzungen usw.

Diese Gliederung kann natürlich weiter elaboriert werden (GLAHN 2000 unterscheidet unter anderem synthetische und analytische Abkürzungen, wie jeweils *NATO* und *PC*); sie bietet aber einen ausreichenden theoretischen Rahmen für die Zwecke dieser Studie, die kaum umhin kann, das Thema Wortbindung im Zusammenhang mit der Integration von Entlehnungen in die russische Sprache zu erörtern (siehe **3.4.4. Entlehnungen in Derivationsprozessen**).

Im Gegensatz zu den obigen Verfahren setzt die Entlehnung einen Sprachkontakt voraus, der immer einen Kulturkontakt einschließt: “As a phenomenon of language contact, borrowing is indeed a culturally induced process“(ONYSKO 2007 : 15). Viele Sprachwissenschaftler (darunter Weinreich, Krysin und Sorokin) plädieren für Bilingualismus als notwendige Voraussetzung für die Entlehnung, wobei es sich bemerkenswerterweise nicht um eine „Zweimuttersprachlichkeit“ handelt, sondern eher um einen bestimmten Grad der Beherrschung einer zweiten Sprache, welche gewissermaßen funktional ins Milieu der Nehmersprache eingliedert ist.

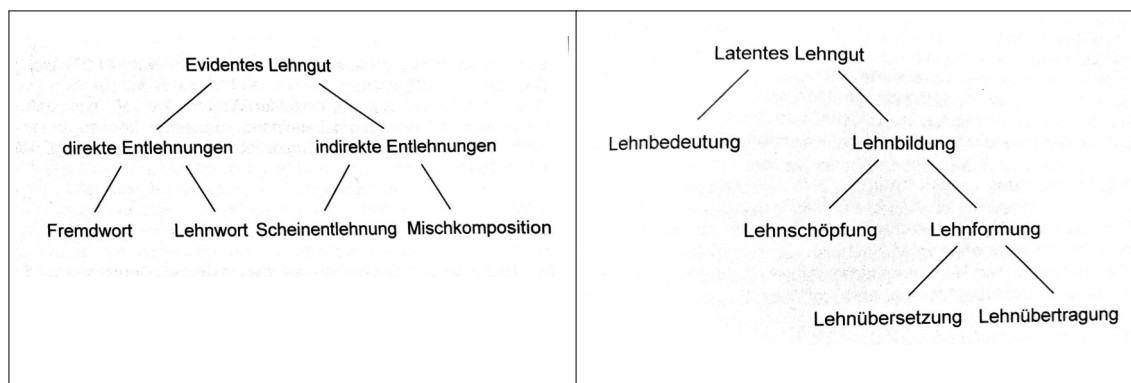
Die Entlehnung impliziert immer die Entscheidung zugunsten einer „importierten“ Lösung, die denen bevorzugt wird, die die innerlichen Ressourcen der Nehmersprache alternativ bieten könnten. Daher wäre es nicht inkorrekt zu behaupten, dass sie eine der Aspekte der Sprache darstellt, die höchst subjektabhängig sind:

Das Phänomen des Fremdworts belegt wie nur wenige, dass die Geschichte einer Sprache ganz entscheidend auch von den Einstellungen ihrer Sprecher geprägt wird (GARDT 2001: 31).

Als Folge wird die Entwicklung der Lexik einer Sprache nicht nur von objektiven Faktoren (Fehlen einer Bezeichnung, Sprachökonomie) beeinflusst, sondern auch von dem Wunsch nach kommunikativer Klarheit, der Differenzierung von Bedeutungs-

nuancen und Ausdruckskraft, dem hohen Ansehensstatus der Gebersprache und der allgemeinen Sprachkultur der des neuen Worts empfangenden gesellschaftlichen Schichten (JOTTE 1982).

Abbildung 1. Evidentes und latentes Lehnwort



Quelle: GLAHN 2000

Im Kontext dieser Studie wird der Terminus Entlehnung im breitesten Sinne so gedeutet, dass er **alle** fremdsprachigen Einflüsse abdeckt, so wie es im folgenden Zitat in Bezug auf Anglizismen im Deutschen formuliert ist:

An anglicism is any instance of an English lexical, structural and phonological element in German that can be formally related to English. This means that the term anglicism includes borrowings, codeswitches, and the productive use of English forms in German (semantic changes, hybrids and pseudo-anglicisms). Apart from that, anglicism also refers to instances of interference and to unobtrusive borrowings in German (ONYSKO 2007 : 90).

Die Heterogenität des Untersuchungsgegenstandes macht eine gut strukturierte und umfassende Klassifikation notwendig. Hier ist die Grundlage eine Klassifizierung, die auf einer Unterteilung in evidentes und latentes (äußeres und inneres) Lehnwort basiert (siehe Abbildung 1). Sie wurde ursprünglich von Werner Betz vorgeschlagen und ist seitdem in der linguistischen Literatur häufig zur Anwendung gekommen, wenn auch mit nebensächlichen Ausarbeitungen (siehe z.B. GLAHN 2000). Diese Klassifizierung bietet eine systematische Einsicht in Entlehnungsvorgänge und ist tatsächlich in der Lage, alternative Klassifikationen, wie die von POLENZ (1991 : 44) zu berücksichtigen. Ihre Anwendung in dieser Studie ist daher aufgrund ihres dualen Charakters angemessen.

1.2.2.1 Evidentes Lehnwort

Evidentes Lehnwort beinhaltet direkte und indirekte Entlehnungen; die ersteren werden wiederum in Fremdwörter und Lehnwörter untergegliedert, welche Gliederung allerdings im Rahmen dieser Studie nicht speziell thematisiert wird. Sie ist Gegenstand einer wissenschaftlichen Diskussion, die bisher noch kein Ende gefunden hat. Traditionell wurden die Termini nach dem Grad ihrer Integration in den Kernwortschatz der Nehmersprache unterschieden; das Lehnwort wirke demnach völlig „eingebürgert“:

Als Lehnwort im engeren Sinne bezeichnet man ein Fremdwort, das in lautlicher, grammatischer und teilweise wohl auch in orthographischer Hinsicht so weit an einheimisches Wortgut angeglichen worden ist, daß es von einem philologisch ungebildeten Menschen nicht mehr als Wort fremder Herkunft erkannt wird (SCHÖNFELDER 1956: 57).

Das Fremdwort wird namenstreu aufgrund seiner Lautung, Schreibung oder anderer Faktoren als „implantiertes“ Element wahrgenommen. Polenz findet diesen Ansatz mangelhaft und betont die pragmatische, benutzerorientierte Dimension des Problems:

Die herkömmliche Definition des Unterschiedes zwischen 'Fremdwort' und 'Lehnwort' nach dem formalgrammatischen Prinzip der graphischen, phonetischen und flexivischen Angleichung ist unbefriedigend: Danach wären z.B. allgemein gebräuchliche Wörter wie *Lexikon* und *Atlas* wegen ihrer besonderen Pluralbildung, Fremdwörter und seltene Fachwörter wie *Enzyklopädie* oder *Foliant* wegen ihrer normalen deutschen Pluralbildung 'Lehnwörter'. Das Fremdwort/Lehnwortproblem kann mit solchen äußerlichen Kriterien des Wortkörpers nicht gelöst werden. Es kommt im gegenwärtigen Zustand einer Sprache vielmehr darauf an, von wem ein Wort benutzt wird, gegenüber welchem anderen Sprachteilhaber, in welcher Sprech- oder Schreibsituation, mit welchem Sachbezug, in welchem Kontext, mit welcher Stilfärbung und vor allem mit welcher Bedeutung im Verhältnis zu den Bedeutungen der anderen Wörter des Wortfeldes, in dem das entlehnte Wort seinen Platz gefunden hat (zitiert nach BRAUN 1979 : 19).

Dieser Perspektivenwechsel kann wohl begründet sein, aber sollte kaum übertrieben werden, sonst hat er die Subjektabhängigkeit als seine notwendige Folge, die die Berücksichtigung von mehreren zusätzlichen Variablen und Kriterien erfordert:

'Lehnwörter' im synchronischen Sinne sind [...] alle Wörter fremdsprachlicher Herkunft, die mindestens in einer größeren Gruppe von Sprachteilhabern zum üblichen Wortschatz gehören (Polenz, zitiert nach BRAUN 1979 : 23).

In Anbetracht der Diffusität der Definition in Bezug auf zahlreiche Aspekte (Kriterien der Wortschatzüblichkeit, minimale Zahl zugehöriger Elemente, bei der die Gruppe als „größere“ zu betrachten wäre, Koexistenz von zahlreichen alters-, berufs-, ausbildungs- und interessenbezogenen Gruppen in der Gesellschaft, die oftmals ausgeprägte gruppenspezifische sprachliche Gepflogenheiten haben) sind die Vorschläge, das terminologische Problem relativistisch und tatsächlich ohne Lösung aufzuheben, völlig kalkulierbar:

Was der eine als Fremdwort erkennt, hält ein anderer für ein deutsches Wort. Eine endgültige Entscheidung ist nicht möglich (Zindler, zitiert nach BUSSE 1993 : 10)

Der Autor dieser Arbeit teilt die obige, radikal benutzerorientierte Ansicht nicht und ist geneigt zu glauben, dass die prinzipielle Unterscheidung von Lehn- und Fremdwörtern anhand mehr oder weniger objektiver Kriterien nicht völlig unmöglich ist. Nichtsdestotrotz ist es als angemessen erachtet worden, hier darauf zu verzichten, zumal die Opposition Fremdwort/Lehnwort, die in der deutschen Sprachwissenschaft eine lange Geschichte hat, für andere linguistische Traditionen nicht so wesentlich ist (PETERSON 2015).

Direkte Entlehnungen stellen den prototypischen und weitgehend häufigsten Entlehnungsfall dar, der insbesondere dann zu beobachten ist, wenn die Sprachgemeinschaft mit neuen Denotaten konfrontiert wird, für die die Sprache keine völlig adäquaten Bezeichnungen anbieten kann: *Jeans*, *Cowboy*, *Bachelor* (als akademischer Grad).

Das Bestehen von direkten Entlehnungen setzt logischerweise das Vorhandensein von indirekten voraus, unter denen Scheinentlehnungen und Mischkomposita unterschieden werden.

Die Scheinentlehnungen werden in sprachwissenschaftlichen Quellen ebenfalls unter den Aliasnamen Fremdwortbildung (Polenz) und Falsch- und Pseudoentlehnung behandelt (insbesondere in Bezug auf Entlehnungen aus dem Englischen – oder auch als

Scheinanglizismen und Selfmade-English, siehe z.B. LEHNERT 1990). Diese sind Wörter, die gängig als Entlehnungen wahrgenommen werden, aber in der angeblichen Gebersprache nicht existieren (*Friseur*) oder eine essenziell andere Bedeutung haben (*Handy*).

Der Terminus Mischkompositum (alternativ – Hybridkompositum) ist völlig selbsterklärend: er bezieht sich auf Komposita, in denen die Bestandteile aus zwei verschiedenen Sprachen stammen (*Taschencomputer, Hobbyspieler*).

1.2.2.2 Latentes Lehnwort

Latentes oder inneres Lehnwort beinhaltet in erster Linie die Lehnbedeutung als Erwerb von neuen Bedeutungen durch schon in der Nehmersprache vorhandene Wörter nach einem fremdsprachlichen Vorbild (SCHUMANN 1965); in einem extremen Fall führt der Prozess zum Entstehen von Homonymen. Das wohlbekannteste Beispiel einer Lehnbedeutung liefert das deutsche Wort *Held*, das die zusätzliche Bedeutung „Hauptfigur eines literarischen oder kinematographischen Werkes“ unter fremdsprachlichem Einfluss erworben hat.

Die anderen drei Klassen innerhalb des latenten Lehnwortes (Lehnwortschöpfungen, Lehnübertragungen und Lehnübersetzungen) formen eine Dreierheit unter dem Oberbegriff Lehnwortbildung³ und stellen alternative Szenarien zur Wiedergabe der Bedeutung einer in der Gebersprache vorhandenen lexikalischen Einheit mithilfe des Baumaterials der Nehmersprache dar, wobei der prinzipielle Unterschied im Grad der formellen morphologisch-derivativen Nachbildung der Struktur der obigen originellen lexikalischen Einheit liegt: in Lehnübersetzungen ist eine vollständige Äquivalenz auf dem Niveau des Ganzen genauso wie auf dem der entsprechenden Einzelelemente festzustellen (*Halbwelt – demi-mond, Datenverarbeitung – data processing*), in Lehnübertragungen ist das nur teilweise der Fall (*Wolkenkratzer – skyscraper, Halbinsel – paen-insula*), während Lehnwortschöpfungen freie Prägungen darstellen, die die Bedeutung der Original-einheit wiedergeben, ohne sich an ihrer morphologischen Struktur anzulehnen (*Umwelt – milieu, Nietenhose – blue jeans*).

³ Lehnübersetzungen und Lehnübertragungen werden, im strengen terminologischen Sinne, als Unterarten von Lehnwortbildungen betrachtet und von Lehnübersetzungen abgegrenzt (siehe Abbildung 1).

Das Schema ist in vielerlei Hinsicht zur Diskussion offen; unter anderem kommen Fragen zur genauen Zuordnung von Lehnwendungen (nach fremdsprachigen Mustern gebildeten Wortkombinationen wie *Sinn machen* nach Engl. *make sense*) innerhalb des latenten Lehngutes und zum Status von Lehnaffixen auf, die Polenz als autonome Entlehnungsklasse absondert. Nichtsdestotrotz bietet es einen soliden konzeptuellen Rahmen, auf dem ein Forschungsprojekt zu Entlehnungen bauen kann.

1.3. Entlehnungen aus dem Englischen im modernen Russischen

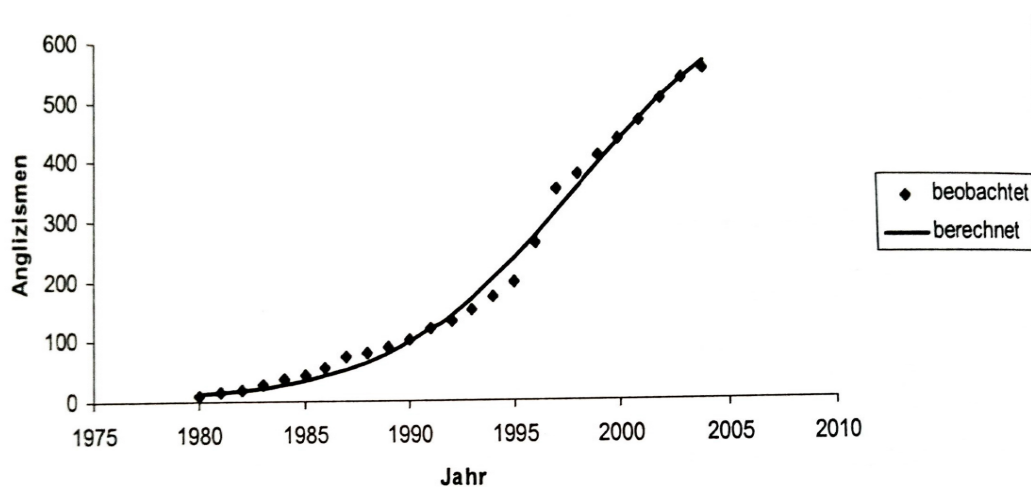
Englisch ist als globale Weltsprache die Quelle von Entlehnungen und sprachlichen Innovationen für viele Sprachen der Welt, und auch Russisch ist dabei keine Ausnahme:

Es unterliegt keinem Zweifel, daß das Englische seit langer Zeit einen starken Einfluß auf das Russische, insbesondere auf seinen Wortschatz ausübt. Ebenso wissen wir, daß der Einfluß des Englischen in den Jahren nach 1945 am intensivsten gewesen ist und unvermindert anhält (PYO 1997: 11).

PYO 1997 beschäftigt sich aber mit der Periode 1945-1985 und kommt zu einer ziemlich unerwarteten Schlussfolgerung:

Die Anzahl der Anglizismen ist im Russischen weit geringer als in anderen Sprachen, beispielsweise in den westeuropäischen Sprachen und einigen anderen slawischen Sprachen (PYO 1997: 103).

Abbildung 2. Anglizismen im Russischen



Quelle: STUHLPFARRER 2014 : 68

Die Situation änderte sich aber dramatisch mit dem lawinenartigen Zustrom an Entlehnungen aus dem Englischen im Zusammenhang mit den ökonomischen und gesellschaftlichen Veränderungen in der ehemaligen Sowjetunion, die durch die Reformen der 1990er Jahre ausgelöst wurden. Der Umfang dieses Zustroms lässt sich anhand der Grafik einschätzen (siehe Abbildung 2).

Der zu beobachtende Trend ist das Ergebnis einer Menge an Faktoren in allen Sphären des Lebens, darunter:

In der Wirtschaft: Einführung der freien Marktwirtschaft, Liberalisierung der unternehmerischen Tätigkeit, des Handels und des Bankwesens, Privatisierung von staatlichen Unternehmen, Gründung von internationalen Unternehmen, Förderung (zumindest deklarativ) von Privatinitiativen;

In der Politik: Pluralisierung des politischen Lebens, Einführung eines Mehrparteiensystems und freier demokratischer Wahlen von Angestellten des öffentlichen Dienstes, offene politische Diskussionen in Medien und Wahlkampagnen;

In der Technologie: Einfuhr von fortgeschritteneren Technologien, in erster Linie in den Bereichen Computer und Kommunikation;

Im Kulturleben: Abschaffung des staatlichen Monopols für Presse und Medien, Meinungsfreiheit, Pluralisierung in den Bereichen Bildung, Medien und Kultur, freier Zugang zur westlichen Massenkultur, Möglichkeiten zum Reisen ins Ausland, Tourismus, erweiterte Kommunikationsmöglichkeiten.

Die obigen Entwicklungen haben einen massiven facettenreichen Sprachwandel bewirkt, der zahlreiche Einzeldimensionen beinhaltet, darunter die Desowjetisierung des Lexikons (inklusive neuer Toponyme), neue lexikalische Dominanten und Sprachetikettenparadigmen, Enttabuisierung des niedrigen Stils und der obszönen Lexik, Wiedereinführung von ehemaligen Historismen, linguistische Kreativität und das Streben nach Neuem. Die letzteren, so WILSKE 1984, wurden manchmal zu einem Selbstzweck (wie die Einführung von der Bezeichnung *грузовой вагон* neben *товарный вагон*), was die Annahme von Anglizismen gewissermaßen begünstigen, aber auf keinen Fall prinzipiell auslösen könnte.

Die neuen Anglizismen sind nicht nur zahlreich, sondern weisen auch über-

durchschnittliche Vitalität auf; insbesondere verdrängen sie Entlehnungen aus anderen Sprachen (vor allem aus dem Französischen und Deutschen), die sich früher im Russischen etabliert haben: *анимация* statt *мультипликация*, *дисплей* statt *экран*, *картридж* statt *патрон*, *хит* statt *шлягер* usw. (КОСТОМАРОВ 1999). Mehrere Autoren betrachten sie daher als Gefahr für die künftige Entwicklung der russischen Sprache (siehe z.B. ДУЛИЧЕНКО 1994, ЗЫВАТОВ 1995, СКВОРЦОВ 1996, КОСТОМАРОВ 1999). Sprachpuristische Aussagen sind aber leider oftmals emotionsgeladen und nicht immer argumentativ konsistent. Daher ist es sehr wichtig, neue Anglizismen und Entlehnungen insgesamt einer objektiven linguistischen Analyse zu unterziehen. Dabei ist die Beschränkung auf ein thematisches Gebiet opportun, da dies nicht nur die notwendige Fokussierung ermöglicht, sondern auch den Einbezug der pragmatischen Gründe und kommunikativen Bedürfnisse der jeweiligen Gesellschaftsgruppe ermöglicht. Positive Beispiele hierfür sind RAJEWSKY 2000 (Entlehnungen im Bereich Wirtschaftsrecht), BRUNS 2000 (Entlehnungen in der Internet- und IT-Terminologie), VOLLMERT-SPIESKY 1996 (Fußballspielterminologie), МЕЧКОВСКАЯ 2008 (Internet- und Computerslang). Diese Studie fokussiert sich auf die Entlehnungen aus dem Englischen im Gruppenwortschatz der Brettspielersubkultur, der bisher (nach dem besten vorhandenen Wissen) sprachwissenschaftlich unerschlossen geblieben ist.

2. Moderne Brettspielsubkultur als gesellschaftliches Phänomen und Kommunikationsmilieu

2.1. Ursprünge.

Brettspiele als Hobbyaktivität haben eine jahrtausendelange Geschichte. Die ältesten Exemplare (das ägyptische Senet und das sogenannte „Königliche Spiel von Ur“ aus Mesopotamien) werden auf 3100 und 2600 v. Chr. datiert. Der erste Versuch einer systematischen Beschreibung wurde allerdings erst im 13. Jahrhundert von Alfons X., „dem Weisen“ von Spanien unternommen, der in seinem „Buch der Spiele“ zeitgenössisch bekannte Spiele beschrieben hat, darunter Schach, Würfelspiele, Mühle, Tricktrack und andere. Der Traktat legte die Tendenz fest, der bis vor kurzem gefolgt wurde: die Studien von Brettspielen beschäftigten sich fast ausschließlich mit klassischen oder historischen Spielen (siehe z. B. MURRAY 1952 oder BELL 1979). Dieselbe Perspektive mit dem Schwerpunkt auf der Geschichte wird in der wissenschaftlichen Zeitschrift *Board Game Studies* eingenommen. Diese Tradition dauerte bis zur Jahrtausendwende an: sogar in PARLETT 1999 nimmt das Kapitel „*Today's Games*“ (worin tatsächlich die ganze Entwicklung von *The Landlord's Game*, dem Vorläufer von *Monopoly*, enthalten ist) kaum ein Zehntel des ganzen Bandes ein. Erst seit kurzem haben sich moderne Brettspiele im eigentlichen Sinne als Gegenstand eines Forschungsinteresses etabliert.

Die Evolution von klassischen Brettspielen lässt sich (teilweise wegen lückenhafter Informationen, aber auch aufgrund ihres immanenten Charakters) kaum als nachhaltigen linearen Prozess darstellen; stattdessen bietet es sich an, die generischen Eigenschaften der besagten Spiele aufzulisten:

- Anonymität des Erfinders;
- räumliche Manipulation mit Spielelementen als grundlegendes Spielprinzip⁴;
- meist themenarmer und abstrakter, bestenfalls symbolischer Charakter der Handlung;
- Vorhandensein einer Zielposition oder -konfiguration, deren Erreichen das Gewinnen gewährleistet.

4 PARLETT 1999 unterscheidet zwar zwischen vier distinktiven Mechaniken, nämlich zwischen Renn-, Raum-, Verfolgungs- und Verdrängungsspielen („*race, space, chase und displace games*“), aber alle vier können zwecks einer Studie, die eher auf die sprachbezogene Dimension des Phänomens fokussiert, gerechtfertigt unter dem Oberbegriff *räumliche Manipulation* zusammengeführt werden.

Der genaue Ursprung von vielen klassischen Spielen und Spielelementen (wie Würfeln) ist nicht nachgewiesen oder überhaupt prinzipiell nicht nachzuweisen, denn sie sind offensichtlich spontan und dezentralisiert in mehreren Regionen der Welt unabhängig voneinander entstanden. PARLETT 1999 beschreibt unter anderem das Spielprinzip, das Rennspielen wie Totolospí und Zohn Ahl (Nordamerika und Mexiko), Nyot (Korea) und Pachisi (Indien) zugrunde liegt, in welchem Fall kaum die Rede von Entlehnung oder einem kulturellen Einfluss sein dürfte. Sogar in Bezug auf die meist erforschten Spiele wie Schach gibt es keinen ultimativen Konsensus; manche Autoren wie z.B. PARLETT 1999 listen das angebliche Prototypenspiel Chaturanga als basierend auf der gleichen Grundlage wie das chinesische Xian-qi, das japanische Shogi und die weiteren, momentan „ausgestorbenen“ nationalen Varietäten und führen ihre Entwicklung auf einen Vorfahren zurück, der sich nur schematisch durch gemeinsame Eigenschaften wie bilaterale Symmetrie rekonstruieren lässt.

Hier möchte man vorsätzlich von jeglicher Diskussion über die mögliche Herkunft von Brettspielen aus magischen Ritualen Abstand halten, die u.a. von PENNICK 1989 in den Mittelpunkt gestellt wird. Eine symbolische Komponente liegt zweifellos in vielen klassischen Brettspielen vor und es ist äußerst wahrscheinlich, dass ihnen eine überragende Bedeutung als Mittel zum Spaß und zur intellektuellen Übung zugeschrieben wurde. Zahlreiche Exemplare von Senet wurden z.B. in altägyptischen Gräbern gefunden; dieses Spiel ist im ägyptischen *Totenbuch* erwähnt, wobei sein Prinzip das Konzept des Schicksals widerspiegeln sollte. Ein anderes Beispiel stellen die Spiele der Mancala-Familie dar, in deren Mechanismen Parallelen zu Landbauaktivitäten gesehen werden. Diese Perspektive, obwohl interessant, gehört kaum zum vorliegenden Gegenstand; es ist darüber hinaus nicht völlig klar, ob die symbolische Bedeutung in den obigen und ähnlichen Fällen ursprünglich intendiert oder später eventuell zugeschrieben wurde. Das letztere Szenario ist eine historische Realität und hat sich im Fall von Tarot zugetragen, dessen Karten zum Spielen konzipiert und nur später zu Zwecken der Wahrsagerei umgedeutet wurden (DUMMETT/MANN 1980). Es ist aber nicht ausgeschlossen, dass die obige Frage selber, als Projektion der modernen Denkweise mit ihren strengen Differenzierungen und Kategorisierungen im historischen Kontext durchaus relevant ist, worauf SCHWARTZ 2007 mit Bezug auf die Geschichte von Spielwürfeln hinweist.

2.2. Historische Entwicklung

Im Laufe der Jahrhunderte blieben Brettspiele Änderungen gegenüber zwar nicht unempfindlich, aber sehr innovationsarm; prinzipielle Erneuerungen gab es nur sporadisch. Eine davon, die die weitere Entwicklung der Aktivität revolutionierte, war das sogenannte *Gänsepiel* (*Gioco dell'Oca*), das in Europa seit dem 16. Jahrhundert bekannt ist und vermutlich von antiken Vorläufern zehrte; das spiralförmige Spielbrett soll das des ägyptischen Spiels Mehen (etwa 2650 v. Chr.) nachahmen. Diese Vermutung ist allerdings hypothetisch, da die Regeln von Mehen leider nicht erhalten geblieben sind, was den sachlichen Vergleich unmöglich macht. Im Gegensatz zu den meisten zeitgenössischen Brettspielen war das *Gänsepiel* (a) maßgeblich glücksabhängig, was die Gewinnchancen von intellektuell ungleichen Mitspielern ausglich und das Ergebnis unberechenbarer machte; und (b) wesentlich reicher an thematischen und illustrativen Elementen, was seine allgemeine Attraktivität erhöhte. Der Erfolg rief zahlreiche Nachahmungen hervor und motivierte die weitere Entwicklung von Brettspielen, die allerdings bis ins 19. Jahrhundert durch objektive Faktoren (vorhandenes technologisches Niveau, begrenzte Nachfrage) weitgehend gebremst wurde.

Ab dem 19. Jahrhundert kann schon von der Entwicklung der Brettspielindustrie die Rede sein, die das Brettspielen als Freizeitaktivität einer starken Veränderung unterwarf. Diese Entwicklung wird durch die folgenden Trends gestaltet:

- 1) Die Herstellung von Spielen, wie die von den meisten Waren, wird massenhaft und industriell;
- 2) Große sich gezielt auf Spielerzeugnisse spezialisierende Firmen entstehen (*Parker Brothers, Waddington, Ravensburger*), die von damit verbundenen Produktionen wie Papierherstellung, Polygraphie und Buchdruck umgeschaltet hatten;
- 3) Proprietäre Spiele, die eigentlich schon im 18. Jh. erstmals vorkamen (siehe z.B. *A Journey through Europe, or The Play of Geography* von John Jefferys (1759) oder *The New Game of Human Life* von John Wallis und Elizabeth Newbery (1790)), erobern den Markt;
- 4) Autoren greifen immer wieder auf traditionelle Spiele als Inspirationsquelle zurück; ein Großteil von neu veröffentlichten Produkten sind tatsächlich Neugestaltungen von klassischen Mustern: Pachisi wurde z.B. als *Ludo* in England, *Sorry!* in den USA, *Chinesenspiel* und *Malefiz* in

Deutschland umbenannt (PARLETT 1999);

- 5) Ständig fortschreitende Technologien ermöglichen die Herstellung von zunehmend visuell und ästhetisch ansprechenden Spielen;
- 6) Die Deutlichkeit der thematischen Komponente steigt; schon unter den zahlreichen „Klonen“ von *Gänsepiel* gibt es viele mit einem geographischen, historischen und moralisch-didaktischen thematischen Hintergrund (PARLETT 1999);
- 7) Die sozialisierende Komponente gewinnt an Bedeutung: der Schwerpunkt wird allmählich von Manipulationen auf dem Brett zur Kommunikation mit den Mitspielenden verlagert. Parallel wird die Tendenz der Spielerkreiserweiterung sichtbar: Zweikampfspiele werden zunehmend zu einer Minderheit.

Als mögliches prototypisch modernes Brettspiel führt PARLETT 1999 *Monopoly* auf, das die folgenden archetypischen Eigenschaften aufweist:

- es ist urheberrechtlich geschützt und basiert auf *The Landlord's Game*, einem der ersten patentierten Brettspiele (1904);
- seine Mechaniken sind teilweise auf klassische Brettspiele zurückzuführen (unzweideutig auf das *Gänsepiel* und indirekt auch auf antike Rennspiele wie Nyot);
- es führt eine innovative Idee ein, nämlich die vom Besitzen von Spielfeldern;
- es ist thematisch in dem Sinne, dass es eine tatsächliche Tätigkeit repräsentiert (Immobilienhandel);
- es setzt eine enge Interaktion mit den Mitspielenden voraus, wobei psychologische und soziale Kompetenzen eine wichtige Rolle spielen.

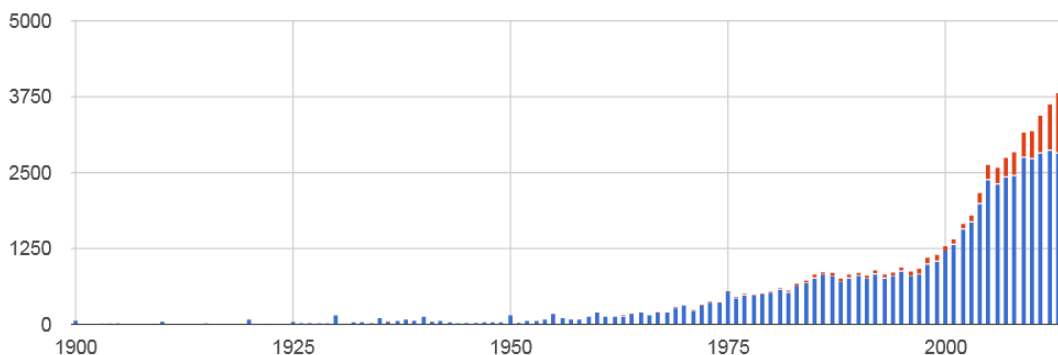
2.3. Problem der Klassifikation

Im Laufe der Zeit hat die Industrie ein Spektrum von Spielvarietäten erzeugt, um einen möglichst breiten Kreis von Menschen mit ungleichen Neigungen und Vorlieben anzusprechen. Gleichzeitig blieb sie meistens am „Normalverbraucher“ (Non-Hobbyist, Gelegenheitsspieler) orientiert; interessanterweise wären sogar Spiele, die PARLETT 1999 unter „*specialist games*“ einstuft, kaum als „Kenner-“ oder „Expertenspiele“ im heutigen Sinne des Wortes zu verstehen, denn diese Definition („games of skill and stra-

tegy, appealing to players broadly describable as adults, serious, educated, intelligent“ (PARLETTT 1999 : 347)) betont eher den Grad des intellektuellen Anspruchs als Sachkundigkeit oder systematisches Interesse.

Die obige Mainstream-Orientierung hat schon im Kontext der Massenproduktion eine ganzheitliche Klassifikation von Brettspielen erschwert: die Kategorisierungen, die in PARLETTT 1999 wie auch in WOODS 2012 zu finden sind, versuchen mehrere heterogene Dimensionen holistisch zu berücksichtigen, darunter die Zielgruppe, Komplexität und thematische Beziehung zu der Massenkultur. Infolgedessen kann man ein Spiel zwei oder sogar drei Kategorien zuordnen. In der Tat könnten Umgestaltungen von z.B. *Monopoly* oder *Scrabble* (beide werden schon weitgehend als **klassische Spiele** bezeichnet) im Setting eines Filmes oder einer Serie zugleich wegen des thematischen Hintergrundes als **Trivialsiele** (*pulp games*) und nach der Zielgruppe als **Familien-spiele** gelten. Die Entwicklung der an den Hobbyisten umorientierten Industrie, die mit permanenter Komplizierung und Diversifizierung einhergeht, hat die Situation noch weitaus vielschichtiger gemacht.

Abbildung 3. Anzahl von veröffentlichten Brettspielen, pro Jahr



Quelle: BoardGameGeek, <https://boardgamegeek.com/article/21662975>

2.4. Entwicklung im 20. Jahrhundert

Abbildung 1 ermöglicht einen Überblick zur neuesten Entwicklung der modernen Brettspielbranche. Das Erste, was auffällt, ist die Periode des mäßigen aber nachhaltigen Wachstums in der zweiten Hälfte des 20. Jh., welcher mit der allgemeinen Dynamik der globalen Wirtschaft übereinstimmt und dem eine Phase scheinbarer Stagnation folgt. Dies wäre aber eine nur teilweise treffende Schlussfolgerung. Neben den klassischen umsatzstarken Produkten, so WOODS 2012, haben die Branchenführer regelmä-

Big viele neue Spiele auf den Markt gebracht, die aber, meistens auf den Themen von trendigen TV-Shows und Film-Lizenzen beruhend, durch einen recht kurzen Lebenszyklus bestimmt waren und fast nie neu veröffentlicht wurden:

Businesses that once hoped to sell a game that would be a staple in the line for decades were now making products that would be obsolete as soon as the program on which they were based was no longer in the air. More attention was given to the name and character on the box than to the product inside (Whitehill, zitiert in WOODS 2012 : 19).

Da die Marktkonjunktur mit Rücksicht auf die allgemeine Popularität von neuen Medien eine solche Strategie begünstigte, nahmen Innovationen in den Spielmechanismen für die führenden Produzenten keine erstrangige Priorität ein, zumal Brettspiele meistens nur eine der vielen Linien in ihren Produktpaletten darstellten. Unter diesen Umständen mussten Innovationen meistens von kleineren Firmen, Hobby-Vereinigungen und begeisterten Einzelpersonen durchgesetzt werden. Emblematisch ist das Beispiel von *Diplomacy* (1959), in dem eine bahnbrechende Verhandlungsmechanik implementiert wurde: die Marktführer hatten es abgelehnt und der Autor Alan Calhamer musste die erste Auflage von 500 Exemplaren auf eigene Kosten finanzieren und selber vermarkten. Seitdem wurde *Diplomacy* 50 Mal neu herausgegeben und rangiert hervorragend unter den besten 500 Spielen auf dem Internetportal *BoardGameGeek* (<https://boardgamegeek.com/boardgame/483/diplomacy>).

Die Bemühungen von Brettspielenthusiasten förderten die Akkumulierung der brancheninternen Voraussetzungen für den qualitativen und quantitativen Durchbruch, der Ende der 1990er erfolgte. Darunter haben die folgenden Spiele, Projekte und Initiativen eine große Rolle gespielt (die Liste ist eher zusammenfassend als streng chronologisch, denn bei manchen Elementen handelt es sich weniger um Ereignisse als um dauerhafte Tendenzen und Entwicklungen)⁵:

- *Acquire* (1962) von Sid Sackson, in dem, so SHAPIRO 2003 und WOODS 2012, die prototypischen Merkmale vom Eurogame-Genre zukunftsweisend verkörpert wurden, nämlich die überschaubare Spielzeit und die prinzipielle Ausschließung von Spielereliminierung;

⁵ Da diese Arbeit nicht als eine ausführliche, historische Studie konzipiert ist, wäre das Nennen von allen erwähnenswerten Beiträgen kaum plausibel. Daher hat die Liste einen prinzipiell unbeschränkten Charakter.

- Erarbeitung vom Wargame-Genre, überwiegend durch amerikanische Verlage wie *Avalon Hill*, *Game Designer's Workshop* und (später) *GMT Games*. Das Konzept des Genres besteht nicht nur im konfliktreichen, taktischen Charakter des Spielverlaufs, sondern auch in der plausiblen Simulation von realen Ereignissen. Die historische Dimension erhöhte nicht nur die Anforderungen an die Spieler in Bezug auf Gelehrsamkeit, sondern förderte auch das intellektuelle Image von den nichtklassischen Brettspielen sowie allgemeines Prestige und Attraktivität des Hobbys;
 - Entwicklung von Rollenspielen, die durch das Einführen des Spielsystems *GURPS (Generic Universal Role Playing System)* von Steve Jackson popularisiert wurden, dessen Flexibilität und vielfältige Anwendungsmöglichkeiten mehrere an verschiedenen literarischen und kinematographischen Genres orientierte Varietäten hervorgebracht hat (*GURPS-Horror*, *GURPS-Fantasy* usw.). Im Grunde genommen sind die klassischen Pen-&-Paper-Rollenspiele, für die das System entwickelt wurde, nicht als Brettspiele zu klassifizieren, allerdings haben sie die Genese der letzteren stark und mannigfaltig beeinflusst (Konzept von Heldenattributen und -klassen, Quest als Brettspielsubgenre mit *Talisman* (1982) als Vorreiter, Rollenkomponente als Bestandteil in zahlreichen Brettspielen einschließlich ihrer parodierenden Form in der *Munchkin*-Serie);
 - das Spiel *Cosmic Encounter* (1977), das das Konzept von variablen Spielerstärken einführt, was für eine grundsätzliche Asymmetrie im Spielprozess sorgte;
 - *Magic: The Gathering (MTG)* von Richard Garfield: der erste Vertreter des Genres Sammelkartenspiel (Engl. CCG, *collectible card game*) oder TCG, *trading card game*) kombinierte die Kartenspielmechanik mit der Idee des Kartensammelns, -tauschens und -handelns (die in der Form von Baseballkarten schon seit langem in der amerikanischen Hobbykultur präsent gewesen war) und wurde tatsächlich zu einer neuen Kartensportart: bereits 3 Jahre nach dem Markteintritt des Spiels im Jahre 1996 wurden Wettbewerbe mit beträchtlichen Geldpreisen veranstaltet (WOODS 2012).

2.5. Hobbyspielkultur

Im Laufe der Zeit und als Ergebnis der obigen Entwicklungen keimte im meist von der Massenproduktion dominierten Feld eine neue Klasse von Brettspielen auf, die WOODS 2012 als „Hobbyspiele“ („hobby games“) definiert. SHAPIRO 2003 schreibt in

diesem Zusammenhang von der „zweiten Generation“ von Brettspielen, jedoch ist die erstere Bezeichnung anschaulicher in Bezug auf die Eigenart der jeweiligen Spiele. Sie waren aufgrund ihrer zunehmenden Aufwendigkeit kontinuierlich weniger für gelegentliche Unterhaltung geeignet und setzten nachhaltiges Interesse voraus, in der Eigenschaft eines Hobbys, das mehr oder wenig regelmäßiger zu treiben ist. Der genaue Charakter der Aufwendigkeit konnte unterschiedlicher Art sein: die finanzielle Aufwendigkeit von Sammelkartenspielen, die zeitliche Aufwendigkeit von vielen Strategie- und Rollenspielen, die intellektuelle Aufwendigkeit, die mit dem Begreifen von komplexen Spielregeln verbunden ist. Eine Kombination der letzten beiden ist besonders bei der Erforschung vom Metagame und beim Lesen der Fachliteratur für das Verständnis des historischen Hintergrundes in Kriegsspielen erforderlich.

Solange Hobbyspiele nur als Nischenprodukt in der Peripherie der öffentlichen Aufmerksamkeit waren, blieb die Anzahl der Brettspielhobbyisten ebenfalls relativ begrenzt. In dieser Situation hat der Charakter des Hobbys, das unmittelbare persönliche Kommunikation voraussetzt, einen starken konsolidierenden Effekt auf die Spielergemeinschaft (LOWDER 2007). Diese meistens hochgebildete Gemeinschaft war nicht nur aktiv im Sinne von Selbstorganisierungsfähigkeiten, sondern auch sie wurde zu einem Milieu von Kreativität (Experimente mit Spielregeln, Amateurumgestaltungen von Spielen usw.) und brachte später zahlreiche Spielautoren hervor.

Parallel schritten die Institutionalisierung der Brettspielindustrie als autonomer Branche und die Etablierung der Gemeinschaft von Spielautoren, -herstellern, und -kritikern voran. Im Rahmen dieses Prozesses sind die folgenden Aspekte zu merken:

- die Veröffentlichung von spezialisierten Zeitschriften wie *Strategy&Tactics* (ab 1967), *White Dwarf* (ab 1977), *Die Pöppel-Revue* (1979-2001), *Spielbox* (ab 1981) und anderen;
- die globale Kommunikation der Spielautorengemeinschaft (Fachkonferenzen, jährliche Treffen in Göttingen (ab 1983);
- die Anerkennung des urheberrechtlichen Status von Spielautoren und ihr steigendes Selbstbewusstsein (die Massenproduktionsspiele wurden eher mit den Inhaberfirmen oder Handelsmarken als mit deren Autoren assoziiert (BOOTH 2015)): Coaster Proclamation von 1988, Gründung von GAMA (Game Manu-

- facturers Association, 1977), SAZ (Spieleautorenzunft, 1991) u.Ä;
- die zunehmend breitere Repräsentation von Brettspielen auf fachbezogenen Messen und Festivals (Spielwarenmesse in Nürnberg, Comic-Con International in San-Diego) und Gründung von spezialisierten Treff- und Ausstellungsveranstaltungen für Brettspiele wie GenCon (USA, ab 1968), Internationale Spieltage in Essen (Deutschland, ab 1983);
 - die Gründung von Preisen, mit denen hervorragende oder innovative Brettspiele ausgezeichnet werden wie *Spiel des Jahres* (Deutschland, 1978), *Origins Awards* (USA, 1979), *Essener Feder* (Deutschland, 1981), *As d'Or* (Frankreich, 1989), *Deutscher Spiele Preis* (Deutschland, 1990), die für die Werbung und weitere öffentliche Aufmerksamkeit sorgen.

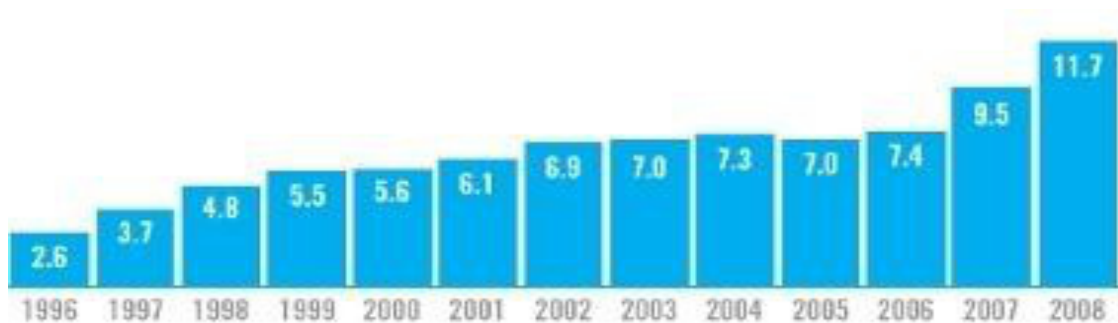
2.6. Aufschwung

Eine weitere Feststellung anhand von Abbildung1 ist das starke Wachstum zum Ende der 90er hin, welches üblicherweise dem Erfolg von *Die Siedler von Catan* (1995) von Klaus Teuber zugeordnet wird. Das dadurch erregte Aufsehen war tatsächlich beispiellos: innerhalb eines Jahres wurden 500.000 Exemplare verkauft, wobei das Spiel zugleich mit mehreren Preisen ausgezeichnet wurde (*Spiel des Jahres* (1995), *Deutscher Spiele Preis* (1995), *Essener Feder* (1995) und *Origins Awards* (1996)). Die Nachhaltigkeit der Popularität des Spiels schließt deren Zufälligkeit aus, denn seit 2014 wurden weltweit 18 Millionen Exemplare verkauft (RAPHEL 2014). Zu den wesentlichen Stärken des Spiels gehören der modulare, jedes Mal neu zusammengesetzte Spielplan, der kontrollierbare Zugfähigkeitsfaktor, die überschaubare Spielzeit, die hohe Dynamik der Handlung, die strategische Variabilität und der Raum für Handel und Verhandlungen zwischen den Spielern. Diese Eigenschaften des Spiels hätten jedoch den zu beobachtenden bahnbrechenden Effekt auf die ganze Branche kaum erklären können, es sei denn, man vermutet, dass *Die Siedler von Catan* nur zum Auslöser der Prozesse wurde, die bereits von tiefer liegenden Faktoren vorbereitet worden waren.

Laut der Ansicht, die insbesondere in SAX 2016 vertreten ist, stellt die neue Popularität von Brettspielen eine Reaktion auf die zunehmende Digitalisierung dar; SAX 2016 behandelt sie innerhalb des globalen Trends der „Rache des Analogens“ (*revenge of the analog*), zusammen mit der „Rache“ des Vinyls, des Papiers und des Filmes und

führt sie auf das Verlangen nach dem Wahren, Authentischen und Greifbaren zurück, das mit der zunehmenden Vertrautheit mit den digitalen Medien und Technologien einsetzt, wenn man die letzteren realistischer einschätzt und die Vorteile und Stärken der alternativen Lösungen erkennt. Diese These ist zwar plausibel, jedoch kann man ihr aber in Bezug auf die aktuellen Tendenzen nicht völlig zustimmen, da das Wachstum der Brettspiel- und Computerspielbranche von 1990 – 2000 parallel erfolgte. Abbildung 2 zeigt die Dynamik der Videospielmarkts als eine nachhaltige Steigerung ohne Rückschläge, die angeblich entgegenwirkende Faktoren verursachen könnten. Ein weiterer Beweis dafür, dass die Entwicklung von Brett- und Computerspiele einen kaum entgegenwirkenden Charakter hat, ist der Austausch zwischen ihnen, dessen Intensität die zum Ausdruck gebrachte These unterstützt, dass die Grenze zwischen den beiden zunehmend verschwimmt (HERN 2014), und zwar in beide Richtungen (Brettspiele in den Settings von Computerspielen (*World of Warcraft, Gears of War*) und digitale Versionen von Brettspielen).

Abbildung. 4. Videospielumsatz in den USA (in Milliarden USD)



Quelle: Forbes, <https://blogs-images.forbes.com/erikkain/files/2012/04/salesgrowthindollars96.jpg>

Glaubhafter wäre die Vermutung, dass die Entwicklung von Brett- und Computerspielen keine gegenläufigen Prozesse sind, sondern zwei Indikatoren einer allgemeinen Tendenz, die in der generellen zunehmenden Bedeutung von Spiel und Spielen besteht (Popularisierung von neuen Sportarten, Anerkennung vom eSport, Etablierung vom Spiel als Forschungsgegenstand, Gamifizierung als neuer an Popularität gewinnender Ansatz zur Organisation und Optimierung von spielfremden Aktivitäten). Diese Tendenz wird durch mehrere Faktoren bestimmt; manche davon sind ziemlich banal wie der Zuwachs an Wohlstand und Kaufkraft und der damit verbundene Wertewechsel, der global zu erkennen ist (laut COHEN 1987 hat sich die Anzahl der jungen Leute, die ein ru-

higes Leben mit Zeit für Hobbys als höchste Lebenspriorität nennen, sogar in Japan, das stark geprägt ist durch seine Arbeitskultur, von 1960 - 1987 verdreifacht), ein vielfältiges Angebot, die größere Zugänglichkeit zu Spielen (inklusive Apps für Mobilgeräte), während die anderen weniger offensichtlich und daher für Debatte offener sind. SUTTON-SMITH 1978 postuliert beispielsweise in Bezug auf die soziale Funktion von Spielen im Allgemeinen: „Das Spiel bringt eine große Anzahl von Reaktionsweisen mit zunächst nur potentielltem Wert hervor“ (SUTTON-SMITH 1978 : 84). KOLB 1990 baut auf dieser These vom „Lernen auf Vorrat“ auf und plädiert, dass das Spielen, unabhängig vom Inhalt, die Fähigkeit zur kreativen und innovatorischen Problemlösung fördert, die genau in den Veränderungsphasen der gesellschaftlichen Entwicklung an Bedeutung gewinnen: „Das Spiel wird vor allem dann zum Thema, wenn soziale Wandlungsprozesse neue Fähigkeiten von den Mitgliedern der Gesellschaft verlangen“ (KOLB 1990 : 11). Die gegenwärtige Situation charakterisiert er als ein repräsentatives Beispiel des Trends:

Die Entstehung der hochkomplexen Informationsstruktur auf der Grundlage einer technischen Revolution fordert von den Mitgliedern der Gesellschaft vollkommen neue Fähigkeiten, wie ein flexibles Sich-einstellen auf neuartige Situationen, symbolische Verarbeitung, schöpferisches Problemlösen, das Erfüllen vielfältiger Rollenansprüche und vieles andere mehr (KOLB 1990 : 10).

Die Frage, inwieweit genau die digitale Revolution zur allgemeinen Popularisierung der spielerischen Aktivitäten durch die Erzeugung des Bedarfs an schöpferischen Lösungen und Fähigkeiten oder anderweitig beigetragen hat, ist einer gründlichen wissenschaftlichen Diskussion zu stellen, die aber eher in den Bereich der Soziologie oder der Sozialphilosophie fällt. Kaum umstritten ist aber die Tatsache, dass die neuen Informationstechnologien und in erster Linie das Internet die unabdingbaren Voraussetzungen für den Aufschwung der Brettspielbranche geschaffen haben (WALKER 2014, DUFFY 2014). Das Internet konsolidierte die globale Brettspielgemeinschaft und bot sich als Kommunikationsmilieu für das Brettspielthema an, das bisher in der Peripherie des medialen Interesses geblieben war. Im Jahr 2000 wurde die Webseite BoardGameGeek eingerichtet (<https://www.boardgamegeek.com/>), die sich zur größten Datenbank über 88.000 Brettspielen entwickelte (mit ausführlichen Informationen zu Profilen, Bewertungen, Rezensionen und Analysen) und momentan fast 1,5 Millionen registrierte Nutzer aufweist. Zu weiteren Antriebskräften wurden die Entwicklung des globalen In-

ternethandels, die Hobbybrettspiele weitaus zugänglicher machte und für eine nachhaltig positive Dynamik der Branche sorgte, und, paradoxerweise, die Digitalisierung von Brettspielen: die E-Version bietet sich als Lösung für die Personen an, die aus bestimmten Gründen keinen Kontakt zu Live-Mitspielern finden können bzw. wollen, wie auch eine Möglichkeit, das Originalspiel preiswert auszuprobieren, was im Endeffekt die Popularität des Hobbys steigert.

2.7. Aktuelle Lage

Heute stellt die Hobbybrettspielbranche eine boomende Industrie dar, deren hohe Wachstumsrate sogar in den Krisenperioden (wie 2007-2008) unverändert blieb; bestimmten Schätzungen zufolge betrug der Branchenumsatz 2016 1,4 Milliarden USD⁶. Einen positiven Einfluss hatte die immer gängiger werdende Crowdfunding-Praxis mithilfe der Plattformen wie Kickstarter (<https://www.kickstarter.com/>), die die Umsetzung von Projekten ermöglichte, für die traditionelle Finanzierungsmodelle zu riskant oder aufwändig gewesen wären. Die Internationalen Spieltage (Essen) brechen jedes Jahr die Besucherrekorde (2017 waren es 182.000 Besucher⁷), wie auch die Veranstaltungen im Zusammenhang mit dem Internationalen Brettspieltag (International Tabletop Day), die im zweijährigen Rhythmus stattfinden. Das Brettspiel als Hobby gewinnt zunehmend an Medienaufmerksamkeit (siehe z.B. die Sendung *Tabletop* mit Wil Wheaton, in der eingeladene Prominente moderne Brettspiele spielen) und nähert sich vermehrt dem Mainstream an. Brettspiele integrieren sich in die moderne Medienkultur und werden zum vollwertigen Gegenstand des wissenschaftlichen Interesses, wobei immer öfter außerhalb des früher üblichen Gebiets von historischen Studien und der komparativen Beschreibung von Spielmechaniken geforscht wird (siehe z.B. die Forschung von Paratextualität in Brettspielen in BOOTH 2015)

6 <https://icv2.com/articles/icv2-pro/view/38010/hobby-games-market-over-1-4-billion>

7 <https://www.waz.de/staedte/essen/spielemesse-spiel-17-endet-mit-besucherrekord-id212384747.html>

3. Entlehnungen aus dem Englischen im analysierten Korpus: Feststellungen und Schlussfolgerungen

3.1. Brettspielsubkultur in Russland: Die Bedeutung vom Sprachkontakt

Die Geschichte der Hobbybrettspielgemeinschaft im russischsprachigen Raum weist Besonderheiten auf, die die Aktualität dieser Studie bedingen und die grundsätzlich im importierten Charakter der vorhandenen Brettspielkultur bestehen. Brettspiele waren zu Zeiten der UdSSR weitgehend bekannt und beliebt, aber die Branche operierte ausschließlich nach Massenproduktionsgrundsätzen und stellte fast ausschließlich klassische Spiele (z.B. Schach, Mühle, Domino etc.) und an Kinder und gelegentliche Freizeitspieler adressierte Produkte her. Die alternative selbstorganisierende Institutionalisierung der Hobbyaktivität durch unabhängige Verlage und Kleinunternehmen kam in der vom Staat gesteuerten Planwirtschaft kaum in Frage. Die Bemühungen von Hobbyspielenthusiasten ergaben zuweilen merkwürdige Ergebnisse, die aber (außer wenigen Durchbrüchen wie das psychologische Gesellschaftsspiel *Mafia*) dem breiteren Publikum unbekannt blieben.

Die Perestroika-Zeit (Ende 1980er – 1990er) kennzeichnete eine radikale Wende in allen Bereichen des gesellschaftlichen Lebens inklusive des Wertesystems, in dem der Individualismus und die Erwerbstätigkeit beharrlich rehabilitiert wurden. Die Folge für die Brettspielbranche war das Aufblühen von „ökonomischen“ Spielen, die angeblich die Prozesse der Marktwirtschaft simulieren sollten, aber in Wirklichkeit die alte „Würfeln-und-Bewegen“-Mechanik strapazierten. Die allgemeine Liberalisierung des Lebens übte kaum einen positiven Effekt auf die Entwicklung der Hobbybrettspielkultur aus: die wenigen aussichtsvollen Projekte wurden nie langfristig erfolgreich aufgrund der Unterentwicklung der damals verfügbaren Druck- und -produktionskapazitäten und der dramatischen Senkung der Bevölkerungskraft als Folge der Schocktherapie-maßnahmen in der Wirtschaft.

Ende der 1990er musste die Hobbybrettspielkultur in Russland tatsächlich aufs Neue „implantiert“ werden; das Treiben dieses Hobbys für die Enthusiasten in Russland war schließlich mit engem Kontakt zur englischen Sprache verbunden und zwar aus den folgenden Gründen:

- ein begrenztes Angebot von Spielen, die eine russische Auflage haben: sogar im Falle eines sprachunabhängigen Spiels muss man zumindest die Spielanleitung lesen (die russischen Regeln von nicht lokalisierten Spielen, die von den Spielgeschäften angeboten werden, sind häufig von unprofessionellen Übersetzern verfasst und daher inkonsistent oder fehlerhaft); wenn die Spielkomponenten (Karten, Spielplan) längere Texte beinhalten, dann erhält der Sprachkontakt einen langfristigen Charakter;
- die häufige Verzögerung in der Veröffentlichung von den russischen Versionen. Erwähnt seien die Tatsache, dass es die russische Version von *Magic: The Gathering* erst seit 2005 gibt, während sich das Spiel in Russland schon seit Ende der 90er aktiv verbreitet hatte (unter anderem durch die Organisation von Spielclubs, Turnieren usw.); *Die Siedler von Catan* erschien auf Russisch 7 Jahre nach der Erstausgabe. Das Problem ist neuerdings zwar weitgehend abgeschwächt, hat aber nicht an Relevanz verloren;
- die aktive Kommunikation mit der globalen Spielergemeinschaft in verschiedenen Formen, die überwiegend auf Englisch erfolgt (Teilnahme an internationalen Veranstaltungen, Lektüre von Rezensionen, Austausch in Internetforen, Verfolgung von Videoblogs wie *The Dice Tower* (<http://www.dicetower.com/>)).

Der Umfang und die Intensität des Sprachkontaktes haben nachvollziehbarerweise dazu geführt, dass der Gruppenwortschatz der russischsprachigen Brettspielgemeinschaft zahlreiche Entlehnungen aus dem Englischen absorbiert hat, was die übliche Strategie der russischen Sprache in Bezug auf die Terminologie der aus englischsprachigen Ländern stammenden Hobbyaktivitäten (wie Fußball und andere Sportarten) ist. Es handelt sich dabei aber nicht um einen passiven Empfang, sondern um eine Menge von Adaptions-, Selektions- und Umdeutungsprozessen, die von ЮРКОВСКИЙ 1988 in Bezug auf Fußballterminologie analysiert werden. Im Falle der Hobbybrettspielsubkultur sind sie noch aktiv im Gange und wurden - nach bestem Wissens des Autors - noch keiner systematischen linguistischen Reflexion unterzogen, daher könnte die vorliegende Studie von besonderer wissenschaftlicher Relevanz sein.

3.2. Motive für die Entlehnung

Die Analyse des Ausgangsmaterials im Rahmen dieser Studie weist die Wirkung aller wichtigen Entlehnungsantriebskräfte nach, die in PYO 1997 für Anglizismen im

Russischen aufgelistet sind:

1. Die Notwendigkeit, auf ein neues Denotat Bezug zu nehmen; der Sachzwang stellt in diesem Fall eine erstrangige Antriebskraft des Entlehnungsprozesses dar, da die moderne Brettspielkultur nicht nur auf der linguistischen, sondern auch auf der materiellen (neue Gegenstände wie Spielkomponenten) und konzeptuellen (Bezeichnungen von Spielarten und -mechanismen) Ebene „importiert“ werden musste:

- *филлер* (von Engl. *filler*, schnelles Spiel mit einfach zu erklärenden Regeln, die oft in kurzen Pausen zwischen Partien längerer, komplexerer oder anspruchsvollerer Spiele oder während Wartezeiten gespielt wird:

(1)⁸ *простой и незамысловатый филлер, убитый 15-20 минут, ожидая опаздывающих* (https://tesera.ru/game/There_s_a_Moose_in_the_House/comments/);

- *пати(-)гейм* (von Engl. *party game*, einfaches, oft kommunikatives Spiel, das für eine große Gesellschaft geeignet ist:

(2) *Я сыграл уже после - игра очень весёлая и хорошая у ребят получилась. Для пати-гейма, конечно* (<https://tesera.ru/game/1136444/comments/>);

- *флейвор* (von Engl. *flavor*, deskriptiver Text auf Spielkarten, der zur thematischen Atmosphäre beiträgt, ohne für den Spielprozess Relevanz zu haben:

(3) *С другой стороны, катер — всё-таки ни разу не торговое судно, а флейвор на английской карте гласит «Built for cargo, armed for conflict»* (<https://tesera.ru/article/456484/comments/>).

2. Allgemeine Internationalisierung des Wortschatzes, wobei Englisch weitgehend als Gebersprache agiert. Der Zustrom von Anglizismen ins russische Lexikon seit den 1990er Jahren wird in der sprachwissenschaftlichen Literatur oft thematisiert. Im Laufe dieser Studie wurden auch mehrere lexikalische Einheiten entdeckt, die auch für ein breites Spektrum von Kommunikationsbereichen und die moderne Massenkultur im Allgemeinen üblich sind wie *вишлист* (von Engl. *wish list*, Wunschliste), *рандомный* (Engl. *random*, zufällig), *токен* (Engl. *token*, Marke, Spielstein), *мастхэв* (Engl. *must have*, etwas, was man unbedingt haben muss); vgl.

(4) *Что же он прислал. так как в вишлисте номером один стояли 7 чудес, то я на неё очень надеялся* (<https://tesera.ru/user/captan2/journal/30887/>);

(5) *А фанатам Каменного века эта игра маст хэв*

8 Im Folgenden werden Beispiele immer in der Originalorthographie angeführt; die Hervorhebung ist jeweils durch den Verfasser.

(<https://tesera.ru/game/ninjato/comments/>);

mit den folgenden Beispielen aus jeweils einem Hochzeits- und einem Gesundheitsforum:

(6) Ну, и конечно, было бы здорово услышать отзывы тех, кто практиковал **вишлисты** на своих свадьбах (<https://www.nevesta.info/forum1/wishlist-na-svadbu-plyusi-i-minusi-topic18423/>);

(7) Попробую составить наиболее универсальный список всего, что **мастхев** для взрослых (<https://thequestion.ru/questions/110812/chto-mozhno-poleznogo-kupit-v-apteke-mastkhev>).

Solche Wörter wurden in der Studie nur unter Voraussetzung ihrer überdurchschnittlichen Häufigkeit oder Produktivität im Soziolekt der Brettspielgemeinschaft einbezogen, da die Berücksichtigung aller unspezifischen Anglizismen hier weder möglich noch angemessen wäre. Gleichmaßen wurden (aufgrund ihrer hohen kommunikativen Relevanz) die Entlehnungen in Betracht gezogen, die auch für verbundene Hobbyaktivitäten (in erster Linie – Computer- und Rollenspiele) typisch sind wie *летсплей* (von Engl. *let's play*, „wollen wir spielen“; ein Video, das den Spielprozess veranschaulicht), *оверлорд* (von Engl. *overlord*, (gegnerischer) Oberherr, *лут* (von Engl. *loot*, Beute), vergl.:

(8) Бой с рейдерами - просто сравнение параметров оружия и брони, и **лут** с убитых - их машина и вещи. (<https://tesera.ru/game/756395/comments/>); einen Brettspielbezogenen Kontext, mit dem vom Computerspielen:

(9) Спасибо, что прочли, всем удачных игр, лёгких боссов и много-много **лута** (https://pikabu.ru/story/mama_i_kompyuternye_igryi_5088417).

3. Streben nach ökonomischer Sprachgestaltung i.e. das Prinzip der Sprachökonomie. Es ist objektiv einzugestehen, dass die englischen Vokabeln oftmals viel „ökonomischer“ sind als ihre möglichen russischen Übersetzungsäquivalente:

Viele Angloamerikanismen können Anklang finden, weil sie kürzer und damit praktischer sind als entsprechende russische Wörter: das kurze einsilbige angloamerikanische Wort ist oft viel handlicher, d.h. mundgerechter, bequemer, prägnanter und einprägsamer als das entsprechende russische mehrsilbige und schwerfällige Synonym (PYO 1997: 105).

Die Sprachökonomie gewinnt zweifellos an Relevanz in bestimmten Situationen der Echtzeitkommunikation, unter denen das Brettspielen fällt: da der Zweck des Zusammenseins in der Spielhandlung und der aktiven Teilnahme besteht, ist jeder zusätzliche Zeitaufwand bei dem Erzählen von Regeln, Antworten auf Fragen und Erklären von eigenen Aktionen meistens unwillkommen. Daher werden die kürzere Ausdrucksweise ermöglichende Entlehnungen massenhaft erfolgreich assimiliert, obwohl sie semantisch nicht unbedingt zu rechtfertigen wären: *тайл* (von Engl. *tile*, Platte), *сет* (von Engl. *set*, Set), *трейт* (von Engl. *trait*, Eigenschaft), *фан* (von Engl. *fun*, Spaß), *аддон* (von Engl. *add-on*, Erweiterung) sind deutlich kürzer als die russischen Pendanten *плитка*, *набор*, *свойство*, *удовольствие*, *дополнение*.

Noch konsistenter ist die Wirkung des Trends, wenn dem entlehnten Einzelwort im Russischen eine ganze (manchmal komplexe) Phrase entspricht: *даунтайм* (Engl. *downtime*, Wartezeit zwischen Zügen eines Spielers), *дайстауэр* (Engl. *dice tower*, Gerät zum Würfeln), *еврогейм* (Engl. *eurogame*, Brettspiel europäischen Stils) gewährleisten klare Sprachökonomie im Vergleich zu *время ожидания*, *башня для кубиков*, *игра европейской школы*.

Die Orientierung an sprachlicher Sparsamkeit ist so eindringlich, dass sich eine klare Vierkürzungstendenz feststellen lässt; sie äußert sich in bevorzugter Entlehnung von gekürzten Lexemen aus der Gebersprache:

- *статы* (von Engl. *stats* ← *statistics*):

(10) Пришел предатель, бафнул свои **статы** на количество игроков (+б, так как мы играли в шестером)(<https://tesera.ru/game/1024806/comments/>);

- *комбо* (von Engl. *combo* ← *combination*):

(11) Перед тем как играть **комбо** стрелок должен громко и внятно объявить об этом. (<https://tesera.ru/game/bang/comments/>);

- *имба* (von Engl. *imba* ← *imbalance*):

(12) Однако после нескольких партий закрадывается мысль, что существует в ней "**имба**", которая сможет все испортить (https://tesera.ru/game/Clash_of_Cultures/comments/);

wie auch in deren Kürzung in der Nehmersprache „vor Ort“; mehr dazu in **3.4.4. Entlehnungen in Derivationsprozessen**.

4. Die Möglichkeit für die Bewertung eines Gegenstandes oder Sachverhaltes (der „Gefühlswert“ als Wortbedeutungskomponente laut Erdmann)

Das Streben nach emotioneller Expressivität ist ein wichtiger Anreiz zur sprachlichen Neuerung, der den Sprecher antreibt, „neue, ungewöhnliche und wirkungsvolle Ausdrucksmöglichkeiten zu erproben“ (POPP 1997 : 79). In dieser Hinsicht hat die Studie denotativ wenig motivierte Entlehnungen von Lexemen festgestellt, die meistens zum Ausdruck einer demonstrativ informellen, etwa nonchalanten Haltung dienen:

(13) *Здесь мы выставляем **кричей** и бьём ими вражеских кричей, как завещал дедушка Гарфилд* (von Engl. *creature*, Kreatur) (<https://tesera.ru/game/TheV/comments/>);

(14) *С допом можно прикупить себе в колоду целителя и **хилить** 1 XII за прокрутку колоды* (von Engl. *heal*, heilen) (<https://tesera.ru/user/fladin/journal/1136641/comments/>);

(15) ***дровать** больше не обязательно: чудища таскали карты из колоды, лекари - с кладбища, а можно и просто насаживать сильных карт* (von Engl. *draw*, „ziehen“) (https://tesera.ru/new/gwent_public_beta_started/comments/);

(16) ***Пиканье** персов соответственно логике контрмер является необходимым элементом геймплея* (von Engl. *picking*, Auswählen) (<https://tesera.ru/user/Ksedih/journal/751455/>).

Die emotionale Expressivität wird auch gängigerweise durch Kombination mit russischen Wortbildungselementen erzielt (mehr davon in 3.4.4. **Entlehnungen in Derivationsprozessen**).

5. Die Möglichkeit der semantischen Differenzierung. In vielen Fällen bilden die Entlehnungen quasi-synonymische Paare mit nativen oder schon weitgehend eingebürgerten Wörtern, die durch minutiöse Begriffselemente präzisiert oder abgegrenzt werden:

- *дека* (von Engl. *deck*), persönlicher Kartenstapel, der oft vom Spieler seiner Spielstrategie gemäß zusammengesetzt wird, im Unterschied zu *колода* als Kartenstapel generell; das letztere Wort wäre in (16) ebenfalls akzeptabel, aber der umgekehrte Einsatz wäre kaum möglich:

(17) *игра реально отличается от остальных подобных игр, авторы явно старались сделать не «очередную игру про построение **деки**», а попытались*

переосмыслить весь подход, все базовые концепции и, мне кажется, у них это получилось (https://tesera.ru/article/overview_tower_35/);

(18) Карты приказов, однако, имеют ограниченное время действия, по истечении которого играют новые карты из колоды событий (<https://tesera.ru/game/1149678/>);

- *читер* (von Engl. *cheater*, Falschspieler): im Vergleich zu den russischen *Pendants* (*мошенник, обманщик, жулик*), ist das Wort in seiner Anwendung ausschließlich auf Spielaktivitäten beschränkt und gewissermaßen weniger negativ konnotiert:

(19) Это не я *читер*, и не мы дурачки и играем с двумя атаками монстров за ход, а просто я сыграл карту "Бешенство", дающая дополнительное действие-атаку. (<https://tesera.ru/user/RobinHood/journal/863369/>);

- *дайс* (von Engl. *dice*), zu werfender Würfel mit bedeutungstragenden Informationen auf den Seitenflächen (20) im Gegensatz zu кубик als Objekt mit bestimmter geometrischer Form (21):

(20) Друзья, подскажите подскажите ещё хорошие игры с большим количеством *дайс*ов кроме *Roll for the galaxy* и *Ваху* (<https://tesera.ru/game/quarriors/comments/>);

(21) Единственно, что было бы неплохо заменить эти картонные жетоны урона на деревянные *кубики* (<https://tesera.ru/game/znamenosets/comments/>).

Der Unterschied ist in manchen Situationen wesentlich; ein Praxisbeispiel stellt das Spiel *Troyes* dar, das ebenfalls Würfel (*dice*) und würfelförmige Markensteine (*cubes*) beinhaltet, was in den ersten inoffiziellen Übersetzungen von der Spielanleitung nicht berücksichtigt wurde und heftige Kommunikationsprobleme verursachte;

- *каунтер* (von Engl. *counter*), kleines Spielelement, das eine Einheit oder Menge kennzeichnet, im Gegensatz zu *маркер* (Engl. *marker*), ein formgemäß ähnliches Element, das informativen, aber nicht quantitativen Wert hat:

(22) Тут наконец появились *каунтеры* победных очков!

(https://tesera.ru/game/Smash_Up_Awesome_Level_9000/comments/);

(23) Разыграли первого игрока и выставили соответственно *маркеры* на линейку очередности хода (<https://tesera.ru/user/Cimonis/thought/73554/>).

6. Die Anziehungskraft des Englischen, die auch im Zusammenhang mit anderen Sprachkontaktsituationen festgestellt wird z.B. Deutsch/Englisch: „Speaker attitude seems to play an important role in the occurrence of anglicisms in German” (ONYSKO 2007 : 49). Die Tendenz ist wenigstens teilweise auf die Popularität der angloamerikanischen Massenkultur zurückzuführen und hat besondere Relevanz im Kontext von Brettspielen als Freizeitaktivität, die schon fest in der Massenkultur integriert ist. Das analysierte Material legt offen, dass die Nutzer sich parallel auch aktiv für Computerspiele, Comics, Fantasy- und Science-Fiction-Literatur und nordamerikanische Filme und Serie interessieren, was den Sprachkontakt mit dem Englischen intensivieren dürfte.

Da die Anziehungskraft weitgehend realer aber ein subjektiver Faktor ist, lässt sich seine Wirkung ohne gezielte Forschungsmaßnahmen wie Umfragen nur hypothetisch anhand indirekter Indizien erschließen. Als relevanten aussagekräftigen Indikator könnte man die Überflüssigkeit von Entlehnungen annehmen:

Das Prestige, das eine Fremdsprache aufgrund der kulturellen Vorbildrolle ihrer Träger genießt, kann dazu führen, daß es auch zu Übernahmen kommt, für die strenggenommen gar keine Notwendigkeit besteht (BUSSE 1993 : 15).

Die Analyse hat mehrere Beispiele von denotativ scheinbar unmotivierten Anglizismen diagnostiziert, die dabei keine deutliche expressive Funktion aufweisen;

(24) Я очень люблю кооперативные приключения и **эксплорейшен** (von Engl. *exploration*, statt *исследование*) (https://tesera.ru/game/the_7_continent/comments/);

(25) Я динозавров пробовал, кстати - действительно банальный **сет-коллекшин** (von Engl. *collection* statt *сбор*) (<https://tesera.ru/user/Taran/journal/1121098/comments/>); hier wird interessanterweise das englische Wort vorgezogen, obwohl es sogar länger ist;

(26) Рандом в игре присутствует ровно настолько, насколько он нужен для повышения **реплейабилити** (von Engl. *replayability* statt der vorhandenen Lehnübersetzung *реиграбельность*) (<https://tesera.ru/new/606749/comments/>).

Das letzte Beispiel ist emblematisch, da der Beitrag von einem Vertreter des Verlags *Zvezda* stammt und stilistisch eher dem formellen Register angehört. Dies widerspricht der These von PYO 1997, dass die sogenannten „Luxusanglizismen“ meistens in der Umgangssprache und im Slang vorkommen und durch das Streben nach Neuartig-

keit und nach gefühlsmäßiger Entladung gegenüber affektbetonten Gegenständen bedingt werden. Ein weiteres Indiz für den Prestigewert des englischen Wortes, der sich kaum innerhalb der Koordinaten von Expressivität und Kreativität erklären lässt, liefern die Namen der russischen Unternehmen der Branche, die überwiegend angliert sind, wobei die englischen Elemente nicht unbedingt kreativ und neuartig wirken: *Hobby World* und sein Crowdfunding-Projekt *CrowdRepublic*, *Crowd Games*, *GaGaGames*, *Cosmodrome Games*, *Brain Train*, *Banz Games*.

Manche Autoren ersehen die ultimative Quelle von Entlehnungen in der hohen Wertschätzung von Englischkenntnissen als Kompetenz; Kristensson schreibt z.B. von „Imponierkabeln“, die „nichts zur Information beitragen, außer daß der Verfasser (vielleicht) Englisch spricht“ (zitiert nach LEHNERT 1990 : 171). Etwas milder drückt dies Schönfelder aus: „Auch der Wunsch, durch das Einflechten fremder Wörter in die Muttersprache für gebildet und vornehm gehalten zu werden, ist natürlich vorhanden“ (SCHÖNFELDER 1956: 60). Man ist geneigt zu denken, dass eine solche Einstellung, obwohl unter der Gegebenheiten des postsowjetischen Russlands in den 90ern tatsächlich vorhanden, erheblich an Relevanz verloren hat, in dem Maße, wie Englischkenntnisse zur Selbstverständlichkeit geworden sind. Die Grundlage für das Prestige bildet eher die Zugehörigkeit zu einer Gruppe (Computerfachschaft, Profi-Gamers, Geek-Subkultur), deren Identität einen weitgehend anglierten Jargon beinhaltet, der zunehmend zu einem Mittel humorvollen Wortspieles und zum Ausdruck einer informellen, oft scherzenden Haltung wird:

Gerade in den und der modernen Technik aufgeschlossenen gegenüberstehenden Teilen der Bevölkerung wurden englische Fremd- und Lehnwörter nur allzu bereitwillig aufgenommen (BRUNS 2001 : 29-30).

3.3. Die Struktur des Lehngutes im Gruppenwortschatz der russischen Brettspielsubkultur

3.3.1. Elemente des evidenten Lehngutes

Die überwiegende Mehrheit der im untersuchten Korpus zu findenden Einheiten stellen, wie wohl zu erwarten war, direkte Entlehnungen dar, was für die Kulturkontaktsituationen typisch ist, insbesondere wenn der Kulturkontakt eher unidirektional nach dem klaren Geber/Nehmer-Szenario abläuft. Gerade direkte Entlehnungen werden im

Weiteren zum Hauptgegenstand der Analyse, da solche Aspekte wie phonetische und morphologische Integration und Derivation (fast) ausschließlich für sie relevant sind.

Die beobachteten direkten Entlehnungen sind in mehreren Subbereichen des gesamten Themenbereich Brettspiel zu finden, darunter: Spielzubehör und -material (*анимипл, бандл, инлей* von Engl. *animeeple, bundle, inlay*), Manipulationen mit Spielkomponenten (*шафлить, дровать, тапать* von Engl. *shuffle, draw, tap*), auf Spiele und Spielkomponenten bezogene Eigenschaften (*кастомный, фойловый, хардкорный* von Engl. *custom, foil, hardcore*), Spielgenres und -arten (*квест, скормиш, дуэлька* von Engl. *quest, skirmish, duel game*), Spielfiguren (*крича, пруст, босс* von Engl. *creature, priest, boss monster*), Parameter von der Spielhandlung und (oder) Spielfiguren (*ХП, мораль, дамаг* von Engl. *HP (health points), morale, damage*), Spielstrategien (*аггро, милл* von Engl. *aggro, mill (MTG)*), Aktionen innerhalb der Spielhandlung (*муваться, хилиться, ассолтить* von Engl. *move, heal, assault*), Spielmechanismen (*бэзбилдинг, милл-плейсмент, драфт* von Engl. *bag-building, meeple placement, draft*), Turnierterminologie (*констрактед, муллиган* von Engl. *constructed, mulligan (MTG)*), Bezeichnungen für Menschen je nach Spielpräferenzen (*америпрешер, варгеймер, казуал* von Engl. *amerithrasher, wargamer, casual player*) oder Spielgewohnheiten (*читер* von Engl. *cheater*), Konstituenten des Spielprozesses und -erlebnisses (*сеттинг, геймплей, фан* von Engl. *setting, gameplay, fun*).

Hinsichtlich der Opposition Fremdwort/Lehnwort fällt der Gegenstand der in dieser Studie festgestellten direkten Entlehnungen offensichtlich unter den Fremdwörtern: trotz der klaren Tendenz der ungesteuerten Anpassung an das graphematische und morphologische System des Russischen bleiben die entsprechenden lexikalischen Einheiten außerhalb des üblichen Wortschatzes und wären dem durchschnittlichen Sprecher des Russischen ohne Vorkenntnisse der Brettspielsubkultur nicht unbedingt intuitiv erschließbar.

Die Entstehung von Scheinentlehnungen, im Gegensatz zum Direktentlehnungsprozess, ist das Ergebnis einer eigenartigen komplexen Konstellation von Faktoren. Daher sind Scheinentlehnungen relativ seltene Unikatprodukte; die Wahrscheinlichkeit, sie im Rahmen dieser Studie zu entdecken, wurde demgemäß von vornherein als sehr gering eingeschätzt. Dennoch wurden zwei Fälle festgestellt, die als solche interpretiert

werden können. Der erste, *даунтаймер* („ein zu lange überlegender und die Spielhandlung bremsender Spieler“), ist das Ergebnis der Derivation in der Nehmersprache auf der Basis des englischen *downtime* und mithilfe des für ebenfalls englische Entlehnungen typischen Suffixes *-er*:

(27) *И почти не провисает даже на самых упоротых даунтаймерах* (<https://tesera.ru/user/Padmasambhava/journal/922539/>);

(28) *Уже в первом раунде в игре сразу выявился "даунтаймер". Им оказался Сергей* (<https://tesera.ru/user/Confessor/journal/1086562/>).

Die Suche nach dem Wort in den englischsprachigen Korpora und in den online-verfügbaren Quellen mithilfe der üblichen Suchmaschinen hat keinen semantisch relevanten⁹ Treffer ergeben, was den Grund zur Annahme gibt, dass es sich in diesem Fall wirklich um eine vollwertige Scheinentlehnung handelt; der zweite Fall ist weniger eindeutig, denn die entsprechende lexikalische Einheit ist zwar im Englischen vorhanden, hat aber eine ganz andere Bedeutung. Es geht nämlich um *хоумрул* (von Engl. *home rule*) als eine inoffizielle Regel, die von Spielern angenommen wird:

(29) *Придумать хоумрулы и скрестить три игры технически возможно* (<https://tesera.ru/game/320978/comments/>).

Das übliche englische Äquivalent ist aber *house rule*:

(30) *After playing the game a few times I had some ideas for some **house rules*** (<https://boardgamegeek.com/thread/1810384/more-house-rule-ideas>).

Die Suche nach *home rule* im Korpus COCA (<https://corpus.byu.edu/coca/>) hat 393 Treffer ergeben, die ausschließlich eine politische Konnotation haben, in Einklang mit der Bedeutung, die im Wörterbuch Merriam-Webster festgelegt ist:

home rule (noun) : self-government or limited autonomy in internal affairs by a dependent political unit (such as a territory or municipality)
(<https://www.merriam-webster.com/dictionary/home%20rule>).

Der Vorbehalt ist aber nötig, dass die vorhandenen Korpora in ihrem Umfang von themenspezifischen Texten noch begrenzt sind. Die Wortkombination *home rule*

9 Die vorhandenen Treffer für *down timer* beziehen sich auf Countdown-Timer (als Geräte wie auch Computerprogramme).

wird in englischsprachigen Foren (wie BoardGameGeek) gelegentlich als Synonym für *house rule* benutzt; diese Fälle sind allerdings selten und es bleibt unklar, ob die Autoren der entsprechenden Beiträge Englischmuttersprachler sind; emblematisch ist der folgende Fall, wo der zweite Sprecher (offensichtlich US-Staatsbürger) tatsächlich eine verschleierte Korrektur einbringt:

(31) - *Should there be a **home rule** where you cannot equip weapons to Sparky the dog? Seems like that's a little bit of reach.*

- *Can we wait until a game is released before we create **house rules**?*

(<https://boardgamegeek.com/thread/1196138/home-rule>).

Die zweite Kategorie innerhalb indirekter Entlehnungen sind Mischkomposita. die Wortzusammensetzung im Russischen ist zwar ein produktives Verfahren zur Wortschatzentwicklung, aber im Vergleich zum Deutschen sind ihre Kapazitäten im Sinne der Kompositalänge und Elementkombinierbarkeit deutlich begrenzt. Die Studie hat allerdings mehrere Beispiele von Mischkomposita ergeben, wobei englische und russische Elemente in beliebiger Reihenfolge kombinierbar sind:

RUS+ENG: *настолкэмн/настолкемн* (*настольные* (игры) + *camp*), ein Treffen von Brettspielenthusiasten in einer Pension auf dem Lande, das mehrere Tage dauert:

(32) *На юшинском **настолкемне** в игру сыграли две разные компании по 5 человек и недовольных не было* (<https://tesera.ru/game/770188/comments/>);

ENG+RUS: *дайсомет* (*dice* + *метать*), ein Spiel, bei dem viel gewürfelt wird.

(33) *Чистый **дайсомет** с прямым взаимодействием* (<https://tesera.ru/game/quarriors/comments/>).

Sehr produktiv hat sich in diesem Sinne der Wortstamm *евро-* (von Engl. *euro-game*) bewiesen:

(34) *Эта игра точно не про уютный **евромирок*** (<https://tesera.ru/user/welox/journal/1104970/>): für Spiele des europäischen Stils typisches Dorf- oder Kleinstadtsetting;

(35) *У вас в профиле написано, что вы мечтаете "о покупке хардкорных **евросухарей**"* (<https://tesera.ru/game/442032/comments/>): „trockene“ d.h. an der thematischen und narrativen Komponente arme Spiele;

(36) *За то, что он был одним из первых (насколько мне известно), кто сбросил с*

евро рамки "подобающего дизайна", и стал примером того, что *евролюбители* не обязаны довольствоваться миплами и условными кубиками (<https://tesera.ru/new/1106578/comments/>): Eurogame-Enthusiasten.

Höchstwahrscheinlich hängt diese Produktivität mit der des Stammes *евро-* im pur geographischen Sinne zusammen: *евроинтеграция*, *Евросоюз* usw. Im Grunde genommen kann in diesem Fall von zwei homonymischen Stämmen die Rede sein, denn *евро-* in (34)-(36) drückt prinzipiell keine geographische Beziehung, sondern nimmt attributiv auf einen bestimmten Stil vom Spieldesign Bezug. Solch eine Entwicklung spiegelt allerdings eine Regelmäßigkeit wieder: das Auftreten von Homonymen ist sprachhistorisch oft durch Entlehnungsvorgänge bedingt.

3.3.2. Elemente des latenten Lehngutes

Im Laufe der Studie wurden mehrere Fälle entdeckt, wo Lexeme, die im Russischen schon seit Langem vorhanden sind, neue Bedeutungen erwerben; es steht zur Diskussion offen, ob sie alle als Lehnbedeutungen ohne Vorbehalt zu klassifizieren wären, denn das Entstehen von solchen „Dubletten“ oftmals mit Transformationen wie Kompression oder Affigierung verbunden ist. Die folgenden Szenarien sind dabei zu identifizieren:

a) Einfache Bedeutungserweiterung (Lehnbedeutung im wahrsten Sinne):

– *порт*₂ (von Engl. *port*, Computerversion eines Brettspieles) neben *порт*₁ (Hafen):

(37) *Ааааа, нормальный порт RFTG!* (<https://tesera.ru/article/977836/comments/>);

– *лор*₂ (von Engl. *lore*, das Grundwissen über die eingebildete Welt in einem Fantasy- oder Science-Fiction-Spiel) neben *ЛОП*₁ (HON-Arzt):

(38) *Оптимист, далеко не все, кто знаком с игрой понимают ее лор* (<https://tesera.ru/article/1090591/comments/>);

– *хит*₂ (von Engl. *hit*, Schlag) neben *хит*₁ (Hit):

(39) *Соперник попросил перебросить – и выпал хит. У джампа оставалась 1 жизнь* (<https://tesera.ru/user/michigun/journal/783692/>);

b) Entlehnung > Kompression (Univerbierung) > Homonymie:

– *евро*₂ (von Engl. *eurogame*) neben *евро*₁ (Währung der EU):

(40) Я видел заплывы игры как в ярый америтреш (по броску было на каждый чих), так и в сухое **евро** (https://tesera.ru/article/overview_tower_363/);

– *протектор*₂ (von Engl. *protector sleeve*, Kartenschutzhülle) neben *протектор*₁ (Schutzplatte)

(41) Как-то в дебрях «Тесеры» у меня случилась занимательная переписка о том, какие **протекторы** лучше, у каких производителей качественнее (<https://tesera.ru/article/567192/>);

(40) ist auch wegen der Genuszuordnung interessant: *евро*₂ als Substantiv mit einem Endvokal wird intuitiv als Neutrum klassifiziert (zur Genuszuordnung bei neuen Entlehnungen siehe **3.4.3.1. Morphologische Integration von Nomina**). Phonetische Motivierung ist besonders wichtig für die russische Umgangssprache (siehe die Genusdiskrepanz bei *кофе*: Maskulinum in der Standardsprache und tendenziell Neutrum in der Umgangssprache). Die Etablierung von *протектор*₂ ist vermutlich auf den Markennamen *Deck Protector* zurückzuführen, dessen Kartenhüllen in Russland aktiv vermarktet werden.

Dieses Szenario ist weitgehend der produktivste (siehe **3.4.4. Entlehnungen in Derivationsprozessen** für weitere Beispiele);

c) Entlehnung > Affigierung > Homonymie:

– *дека*₂ (von Engl. *deck*, Kartenstapel) neben *дека*₁ (Resonanzboden eines Musikinstruments):

(42) Однажды за ход игрок может заиграть карту из сайдборда, на её место кладется новая карта из **деки** (<https://tesera.ru/article/60063/>);

d) inakkurate Entlehnung > Homonymie:

– *корсет*₂ (von Engl. *core set*, Kernkartendeck), neben *корсет*₁ (Korsett):

(43) Чтобы собрать нормальную колоду любого из 4 домов **корсета**, достаточно всего двух базовых наборов (https://tesera.ru/game/agot_kings_of_the_sea/comments/);

– *мораль*₂ (von Engl. *morale*, Kampfgeist) neben *мораль*₁ (Moral, vgl. Engl. *moral*); der orthographische Unterschied, der im Englischen eine ausschlaggebend

differenzierende Rolle spielt (*morale* hat übrigens das genaue russische Äquivalent *моральный дух*), wurde beim ungesteuerten Sprachkontakt nachvollziehbar vernachlässigt; vielleicht hat dabei auch der Kürzefaktor eine bestimmte Rolle gespielt:

(44) Но вот здесь не сказано, что жетон голода не понижает **мораль**, если еды достаточно

(https://tesera.ru/game/Dead_of_Winter_A_Crossroads_Game/comments/).

Die Lehn schöpfung als Wortschatzentwicklungsmechanismus ist eng mit sprachpuristischen Bemühungen verknüpft (siehe z.B. KIRKNESS 1984) und setzt gezielte linguistische Kreativität voraus. In Anbetracht der untersuchten Sprachkontaktsituation, die massive und willkürliche Entlehnung von fremdsprachlichen Elementen kennzeichnet, wurde die Wahrscheinlichkeit, Lehn schöpfungen im gesammelten Material zu finden, als minimal eingeschätzt, welche Vermutung sich als richtig bewiesen hat. Das Eintreten von Lehnübersetzungen und (in geringerem Maße) Lehnübertragungen ist dagegen ziemlich regelmäßig; es wird vermutet, dass das Lehnformungsszenario für die Sprecher an Attraktivität gewinnt, wenn die Lehnformungen den entsprechenden direkten Entlehnungen in Hinsicht auf die Kombination von informativem und expressivem Wert mit Kürze und Knappheit äquivalent sind oder wenn die Faktoren wie phonetische Unüblichkeit der direkten Entlehnung, ihre semantische Intransparenz oder Probleme bei deren morphosyntaktischer Integrierung einen demotivierenden Effekt ausüben:

(45) Долгая, нудная, случайная, нет ощущения влияния на процесс, нет ощущения построения движка, **проблема убегающего лидера** в полный рост (https://tesera.ru/game/Dungeon_Fighter/comments/), von Engl. *runaway leader problem*, Mangel der Spielmechanik, bei dem der einmal führende Spieler nicht einzuholen ist);

(46) *Successors (Диодохи)* – стратегический варгейм на карточном движке, посвящённый войнам Диодохов - наследников империи Александра Македонского (<https://tesera.ru/game/7473/>), von Engl. *card-driven*, auf dem Ausspielen von Karten basierend.

In vielen Fällen koexistieren Lehnformungen allerdings mit den entsprechenden direkten Entlehnungen:

(47) Вам понадобятся протекторы, это даже не обсуждается, **декбилдинг** в игре перманентный и очень крутой (об этом далее)

(<https://tesera.ru/user/Soundheart/journal/630633/>), von Engl. *deckbuilding*, Spielmechanik, bei der man sein eigenes Kartendeck zusammensetzt und verbessert;

(48) *Этим летом выйдет Quarriors — игра, сочетающая в себе «колодостроение» и азарт бросков кубиков* (<https://tesera.ru/new/25037/>).

Interessanterweise kommt die Lehnübersetzung in (48) in Anführungszeichen vor, was darauf hinweisen dürfte, dass die Formulierung sogar vom Schreibenden selber eher als Okkasionalismus empfunden wird; das Beispiel ist datiert auf 2011, in neueren Treffern entfallen die Anführungszeichen emblematisch:

(49) *В данном материалы мы разберём механики, некоторые тонкости колодостроения* (<https://tesera.ru/article/1149187/>), Beispiel von 2017.

Die Situation kann noch komplexer sein: neben mehrfachen möglichen Formulierungen der Lehnformung kann es der Fall sein, dass die direkte Entlehnung graphematisch alternativ adaptiert oder unadaptiert vorkommt. Beispielhaft wird das aus dem Englischen entlehnte *worker placement* (Spielmechanik, bei der der Spieler Arbeiterfiguren oder -marker auf bestimmte Felder platziert, um die entsprechenden Effekte zu aktivieren) wie folgt alternativ realisiert:

(50) *Я бы по неопытности дал местному ИИ 5 звёзд из 5, но значок **worker placement** Павел Медведев оценил игру ботов на 4 звезды* (<https://tesera.ru/article/412982/>): Code-Switching mit der Erhaltung der Originalschreibweise in Lateinschrift;

(51) *Я бы охарактеризовал эту игру как дипломатический **воркер-плейсмент*** (https://tesera.ru/article/overview_tower_332/): Transkription/Transliteration;

(52) *Keuper является игрой на **размещение рабочих*** (<https://tesera.ru/game/874437/>): Lehnübersetzung;

(53) *Если хочется **расстановки рабочих** с разными их видами - стоит обратить внимание на *Age of Empire III* и *Clockwork Wars** (https://tesera.ru/user/Desert_witch/thought/1156848/comments/): Lehnübertragung.

Manchmal ist die „Einbürgerung“ einer Entlehnung stufenweise nachzuvollziehen wie im folgenden Beispiel für *hand management* (Spielmechanik, bei der der Spieler die auf der Hand vorhandenen Karten möglichst optimal ausspielen soll):

(54) *В игре используется механика **hand management*** (<https://tesera.ru/game/se->

[ven7s/](#));

(55) Это так, *хенд-менеджмент* с элементами *декбилдинга* (<https://tesera.ru/new/726493/comments/>);

(56) В отличие от *декбилдинга*, *менеджмент руки* даёт вам полный контроль над вашими картами (<https://tesera.ru/article/1001105/>);

(57) В *Akrotiri*— которая сочетает в себе элементы *тайл-плейсмента*, *управления рукой карт* и *получения-доставки*—игроки размещают тайлы земли так, чтобы получающееся игровое поле соответствовало карте, которая есть у них в руках (<https://tesera.ru/game/akrotiri/>).

Die obigen Beispiele illustrieren nicht nur die mehrfachen Lehnformungsmuster, sondern sorgen auch für die Überbrückung zum nächsten Aspekt der Studie, nämlich der Integration und Transformation von Entlehnungen.

3.4. Integration und Transformation von Entlehnungen

3.4.1. Etappen der Integration

Sogar ein kursorischer Einblick in die etymologische Problematik verrät, dass sich entlehnte lexikalische Einheiten in der Nehmersprache starken Veränderungen und Anpassungen unterwerfen:

Die Besonderheit der lexikalischen Entlehnung besteht darin, daß das betreffende Wort nicht als völlig grammatisch „verarbeitetes“ Wort übernommen wird, sondern nur als ein mehr oder weniger formloses Stück lexikalischen Materials, das erst im System und mit den Mitteln der aufnehmenden Sprache eine neue „Bearbeitung“ erfährt (WILSKE 1984 : 135).

Die erwähnte Bearbeitung ist ein vielseitiger Prozess, in dem das neu übernommene Element nach den Regelmäßigkeiten der Nehmersprache eingegliedert und klassifiziert wird, neue grammatische Beziehungen baut, phonetischen Anpassungen unterworfen wird und stilistische Färbungen und Konnotationen erwirbt.

Der Integrationsprozess besteht aus mehreren fallweise unterschiedlich schnell aufeinander folgenden Etappen; Krysin unterscheidet global die folgenden fünf, die

auch teilweise im analysierten Material zu erkennen sind:

1. Die Entlehnung bleibt orthographisch originell, ohne Transkription oder Transliteration; ihre explizite Erklärung ist häufig der Fall:

(58) *однажды я наткнулся на must have любого настольного фэнтези-гика — **dice tower**, баиню для кубиков* (<https://tesera.ru/article/529562/>).

Krysin hat solche Erscheinungen als *иноязычные вкрапления* (fremdsprachliche Inklusen) Bezeichnet; in der deutschsprachigen linguistischen Tradition ist das von Polenz eingeführte „Zitatwort“ die weitaus nächste Analogie. Interessanterweise gibt es auch mehrere Beispiele, in denen die „Inkluse“ der Erklärung folgt und wahrscheinlich kommunikativ nicht unbedingt nötig wäre, wie unten:

(59) *Это солидный еврогейм, в котором реализованы интересные механики: драфт (игроки передают по кругу карты, позволяющие разместить кубики влияния и получить всяческие полезности), контроль зон (**area control**) и перемещение кубиков влияния в рамках определенных игровых зон (**point-to-point movement**)* (<https://tesera.ru/user/serfalinskiy/journal/453899/>).

In solchen Situationen hat die originelle nicht adaptierte Form die stilistische Bedeutung: die Begriffe zur Beschreibung und Analyse von Brettspielen wurden historisch in englischsprachiger Literatur erarbeitet, und ihre dublierende Anwesenheit hat die Funktion eines verständigungssichernden Bezugs auf die etablierte Terminologie, was dem Text einen ausgeprägt fachlichen und wissenschaftsähnlichen Charakter verleiht;

2. Die Entlehnung wird an das phonetische und graphematische System der Sprache angepasst, aber bleibt ein Fremdelement (Okkasionalismus oder Autorenprägung), was beispielsweise durch Anführungszeichen angekündigt wird:

(60) *Как итог, интрига до самого финала, отсутствие «**кингмейкинга**» и потерявших мотивацию «доигрывающих»* (<https://tesera.ru/article/1001105/>), von Engl. *king-making*, die Bestimmung des Siegers durch die Aktionen von den offenkundig verlierenden Mitspielenden);

3. Die Entlehnung wirkt weitgehend verständlich und wird zum Bestandteil des üblichen Wortschatzes, aber behält dabei stilistische oder situative Konnotationen wie die ausgeprägt informelle, scherzhaft lässige Färbung im folgenden Beispiel:

(61) *Зачем в это играть? Чтобы **пофаниться** с друзьями, не сильно увлечёнными настолками, ведь правила в один абзац можно уместить* (<https://tesera.ru/article/1064297/>), von Engl. fun, Spaß (hauptsächlich fürs Vergnügen spielen, in der Regel schnell und oft zwischendurch);

4. Die Entlehnung wird endgültig in den neutralen Wortschatz integriert, ihre Deutung wird stabilisiert; dies ist der Fall¹⁰ bei den Entlehnungen, die häufig in den Texten vorkommen, die unter dem untersuchten Material weitestgehend zum formellen Register gehören, nämlich in denen, die im Bereich Nachrichten nach Moderierung veröffentlicht werden, meistens von Firmen, Verlagen, Veranstaltungsorganisations- oder der Webseitenverwaltung verfasst; diese Texte (Annoncen, Mitteilungen, Digests u.Ä.) haben einen möglichst breiten Leserkreis anzusprechen und ihm verständlich zu sein, daher wäre es angemessen zu vermuten, dass die in ihnen vorkommenden Anglizismen als weitgehend akzeptabel und im Grunde genommen konnotativ neutral empfunden werden. Meistens geht es dabei um die semantisch konkrete Lexik, mittels deren Spiele beschrieben oder klassifiziert werden inklusive der folgenden Bezeichnungen:

a) Spielgenres:

(62) ***Варгейм** «Легенды Сигнума» с самого начала был запланирован как настольная игра с сильной турнирной составляющей* (<https://tesera.ru/new/1160800/>), von Engl. war game, Kriegsspiel);

b) Spielrequisit:

(63) *постепенно забираем **тайлы** со стола, чтобы в конце партии получить очки за численное превосходство в разных цветах* (<https://tesera.ru/new/1167696/>), von Engl. tile, Platte, Plättchen);

c) Spielmechanismen:

(64) *Сначала игроки набирают посредством **драфта** карты (5 в первом раунде и 4 — во втором) и разыгрывают их* (<https://tesera.ru/new/1165399/>), von Engl. draft, Spielmechanik, bei der die Spieler aus den angebotenen Karten eine (meistens) oder mehrere aussuchen und die restlichen den Mitspielern für die weitere Auswahl übergeben);

d) Aspekte und Eigenschaften, die den Spielprozess beschreiben oder charakterisieren:

¹⁰ Der Vorbehalt ist notwendig, dass die Entlehnungen manchmal in den neutralen Wortschatz innerhalb eines bestimmten thematischen Feldes eingebaut werden, genauso wie technische und wissenschaftliche Termini.

(65) Это невероятно красивая и умная игра, способная порадовать всех любителей простых правил и глубокого геймплея (<https://tesera.ru/new/1138568/>), von Engl. *game-play*, Art und Weise, in der das Spiel gespielt wird;

e) mit der Herstellung oder Vermarktung von Spielen verknüpfte Begriffe:

(66) Обратите внимание, что мы привезём в Россию делюкс-версию игры, со всеми *стретч-целями*, керамическими монетами (<https://tesera.ru/new/1166995/>), von Engl. *stretch goals*, Boni, die angeboten werden, wenn bei der Growdfunding-Finanzierung eine bestimmte Extrasumme gesammelt wird;

5. Die Entlehnung wird in der Totalität ihrer Bedeutungen in Wörterbücher eingetragen; angesichts der Neuheit der entsprechenden Entwicklungen und des Nischencharakters des Brettspielwortschatzes könnte momentan vom Eintragen in allgemeine Wörterbücher des Russischen kaum die Rede sein. Es gibt eine interessante ungesteuerte Initiative, die spielbezogene Terminologie zu systematisieren (<http://boardgamer.ru/slovar-nastolshhika>, <https://bgidilliya.wordpress.com/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%BA/>), siehe Ähnliches auch auf der Tesera-Webseite unter https://tesera.ru/article/boardgamers_glossary/#%D0%BA%D0%B8%D0%BD%D1%8C%D0%B8%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D1%8C). Diese Glossare sind im Sinne von Nützlichkeit für Anfängerhobbyisten nicht zu unterschätzen, werden jedoch von Amateuren zusammengesetzt und sind durch die typischen Merkmale gekennzeichnet wie unregelmäßiges Updaten, bedenkliche Einträge (selbsterklärende Wörter wie *стратегия* oder, umgekehrt, eindeutige Okkasionalismen), ungenaue oder willkürliche Erklärungen und Übersetzungen (*area majority* als *преимущество в области* oder *fiddly game* als *хлопотная (?) игра*). Das festzustellende zunehmende Interesse für die Brettspielkultur als Hobbyaktivität und (seit kurzem) als möglichen Forschungsgegenstand gibt Anlass zur Hoffnung darauf, dass der terminologische Aspekt konsistenter und fachkundiger elaboriert wird.

3.4.2. Phonetische und orthographische Anpassung

Die hobbybezogene Kommunikation verläuft meistens im informellen Register; in Bezug auf die russische Umgangssprache wird oft Diffusität als emblematisches Merkmal festgestellt (siehe z.B. ХИМИК 2008), die auf der phonetischen wie auch auf der lexischen und semantischen Ebene zu finden ist. In Hinblick auf die Integration von

Entlehnungen hat diese Diffusität einerseits das hohe Tempo des Integrationsprozesses zur Folge und andererseits – seinen nichtlinearen, heterogenen und nicht immer konsistenten Verlauf. Da diese Studie sich mit geschriebenen Texten beschäftigt, wird hier der phonetische Aspekt nur insoweit betrachtet, wie er in der Schreibweise wiedergegeben ist.

Bei Entlehnungen aus den die Lateinschrift verwendenden Sprachen ins Russische ist die erste Integrationsinstanz nachvollziehbarerweise das kyrillische Zeichensystem, wobei die Handlungsszenarien weder synchronisch noch diachronisch konsistent sind; daher kommt z.B. die veraltete Schreibweise *Дидером* statt *Дидро* für Diderot in literarischen Quellen vor, die aus der Zeit der Vorherrschaft des schriftorientierten Ansatzes stammen, der durch den überwiegend schriftlichen Charakter des internationalen Austausches bedingt wurde. Heutzutage erfolgt die internationale Kommunikation nicht nur regelmäßiger und intensiver, sondern auch auf eine komplexere Weise, wobei die mündlichen und schriftlichen Kanäle durch fernmündliche (Telefon, Videoblogs usw.) ergänzt werden. Die These, dass die Übernahme der englischen Aussprache im Russischen als eine „ungeschriebene Norm“ (BRUNS 2001 : 84) zu postulieren sei, spiegelt tatsächlich die Haupttendenz wieder (in diesem Sinne sind die Wörter anschaulich, die auf Englisch mit einem nicht ausgesprochenen „e“ (*silent „e“*) enden), siehe *майл, антайм, лор* jeweils von Engl. *tile, uptime and lore*). Diese Tendenz wirkt aber auf keinen Fall ausnahmslos.

Dem geschriebenen Wort liegt immer eine phonetische Repräsentation zugrunde, daher kann der Schwerpunkt bei der Adaption von Entlehnungen wahlweise auf der Schreibweise und/oder auf der Aussprache liegen. ТИМОФЕЕВА 1992 listet dementsprechend die vier möglichen Handlungsmethoden auf: **Transplantation** (Beibehaltung der ursprünglichen Form des Wortes in der Nehmersprache, wodurch die fremdsprachlichen Inklusen entstehen, von denen die Rede in **3.4.1. Etappen der Integration** war), **Transphonierung** (Feststellung von konsistenten Übereinstimmungen zwischen den phonetischen Einheiten der Gebersprache und den graphischen Zeichen der Nehmersprache; kaum völlig umsetzbar wegen fast immer bestehender prinzipieller Unterschiede zwischen Lautsystemen), **Transliteration** (Festlegung von Übereinstimmungen unter den Zeichen oder Zeichenkombinationen der beiden Sprachen) und **Transkription** (Kombination von den zwei letzteren). Ein ähnlicher Ansatz wurde noch früher von

Wóitowicz erarbeitet (WÓITOWICZ 1975); er unterscheidet zwischen drei Verfahren der lexikalischen Übernahme aus dem Englischen ins Russische: der phonetischen Entlehnung, der graphischen Entlehnung und der Mischform von den beiden.

Die Orthographische Kommission, die in den 1960ern unter der Leitung von Dr. Prof. Winogradow organisiert wurde, thematisierte das Problem der Unifikation der Vorschriften zur Rechtschreibung von Lehnwörtern, aber die 1964 von A. Superanskaya vorgeschlagenen Regeln sind nicht durchgesetzt worden. Das Problem blieb ungelöst; laut Timofeeva haben die meisten im Russischen Anfang der 90er festgestellten Anglizismen wegen der komplexen Verflechtung von verschiedenen Prinzipien unvollständige Transliteration und unvollständige Transkription aufgewiesen (ТИМОФЕЕВА 1992 : 14).

Die Situation hat sich in den 90ern und später durch fast komplett ungesteuerte Übernahme von zahlreichen Entlehnungen weiter erschwert, so „dass wiederum in der graphischen Realisierung seltsam anmutende Gebilde entstanden sind, die ein Konglomerat aus eigen- und fremdsprachlichen Regeln, Erscheinungen und Graphemen darstellen“ (BRUNS 2001 : 84). Das analysierte Material liefert zahlreiche Beispiele, die einen Einblick in die Komplexität und Heterogenität der aktuellen Lage in mehrerlei Hinsicht ermöglichen:

1) Koexistenz von verschiedenen prinzipiellen Ansätzen:

✓ ausspracheorientiert:

(67) Мы предлагаем вашему вниманию **анбоксинг** основной коробки игры под названием *Core Set!* (<https://tesera.ru/article/1033271/>), von Engl. *unboxing*, Video- oder Photobericht, der die Komponenten eines Spieles beim Auspacken detailliert demonstriert);

(68) Практически все партии сводятся в ничью по очкам и разыгрываются на **тай-брейке** (<https://tesera.ru/user/MoriQuessir/journal/65808/>), von Engl. *tie break*, Parameter, der über den Gewinn beim Punktgleichstand entscheidet;

✓ schreiborientiert:

(69) Тут соглашусь с тем, что для **скирмиша** миниатюры прямо таки идеальны (<https://tesera.ru/user/smerch/thought/253349/comments/>), von Engl. *skirmish*, Scharmützel simulierendes Spiel;

(70) Вы будете играть за несокрушимых Дварфов (https://tesera.ru/game/warhammer_invasion_the_card_game/), von Engl. *dwarf*, Zwerg.

Es sind auch Fälle festzustellen, wo die zwei Ansätze in Bezug auf dieselben lexikalischen Einheiten zumindest teilweise konkurrieren:

(71) Второй квест по **рулбуку** уже гораздо интереснее и насыщеннее событиями получился (<https://tesera.ru/user/Odekva/journal/26866/>): von Engl. *rule-book*, Spielanweisung;

(72) Но в **рулебуке** такого правила нет (<https://tesera.ru/user/kosulya/journal/112466/comments/>);

(73) Посоветуйте, какой-то азартный **филлер** (<https://tesera.ru/user/Spotty/thought/330885/>);

(74) ну в названии как бы вопрос - **филеры** или соло? (<https://tesera.ru/user/kaminka/journal/1024276/comments/>).

Das Beispiel (73) vs. (74) ist dem von ТИМОФЕЕВА 1992 zitierten Fall *триллер/трилер* ähnlich, in dem die zwei alternativen Schreibweisen als die Norm im Kontext von jeweilig Transliteration und Transkription zu erkennen wären (die zweite ist allerdings im Laufe der Zeit unüblich und unorthographisch geworden). Noch komplexer ist der nächste dreifache Fall, in dem die phonetische Integration von der zweiten Komponente von Engl. *dungeon crawler* (ein Spiel mit dem Thema von Abenteuern in einem Verlies) überwiegend via Transkription (1), Transliteration (2) und nach einem Zwischenszenario (3) abläuft:

(75) Если *Descent* - тактический **данжен-краулер**, то *Dungeonquest* - это приключения в случайных и хаотичных подземельях (<https://tesera.ru/new/214656/>);

(76) игра с корнями **данжен кролера** не подошла к тем, что этот самый данжен кролер полюбил (<https://tesera.ru/user/GraVVitY/journal/1047456/comments/>);

(77) За ним скрывается приключенческая игра жанра **данжен-кроулер**, события которой происходят в вымышленном мире вестерна и невообразимых ужасов (https://tesera.ru/game/Shadows_of_Brimstone/).

Die genauen Gründe für die Wahl eines der zwei konkurrierenden Ansätze oder ihrer Kombination lassen sich nicht völlig erschließen; man hatte die Arbeitshypothese, dass die mit der Aussprache vermutlich bewusst nicht übereinstimmende Transliteration

eine Art Sprachkreativität darstellen könnte:

(78) *Карта Poison Spit показала себя очень крутой - практически удвоение дамага* (<https://tesera.ru/user/gagin/journal/362590/>), von Engl. *damage*, Schaden;

(79) *Тов. Ardenis дал погамать в Испахан* (<https://tesera.ru/user/maleficmax/journal/97414/>), von Engl. *game*, Spiel.

Solche expressive, salopp und lässig klingende Prägungen sind allerdings für die Spielersprache nicht untypisch; weitere Beispiele sind die parodistischen Bezeichnungen von bestimmten Karten und Kartentypen im MTG-Jargon: *Врас* (von Engl. *Wrath of God*) oder *Антенна* (*Glorious Anthem*). Es gibt aber Beispiele, die Zweifel an der Erklärung erzeugen:

крича: Transkription > expressive, Jargon-gefärbte Bedeutung (siehe (13));

казуал: Transliteration > stilistisch neutrale Bedeutung:

(80) *иногда раскладываем эту игру, игра уровня "начинающий – казуал"* (<https://tesera.ru/game/undermining/comments/>), von Engl. *casual player*, gelegentlicher Spieler.

Es ist regelmäßig der Fall, dass verschiedene Ansätze innerhalb eines einzigen Wortes frei kombiniert werden; daher entstehen interessante Hybridlösungen wie:

(81) *Димон спокойно ушел в развитие, ставил дешевых и крутых кнайтов с контрстрайком на баттлефилд* (<https://tesera.ru/user/edgarrus/journal/899020/>), jeweils von Engl. *knight*, Ritter und *battlefield*, Schlachtfeld.

Die Stammvokale aus *knight* und *-field* sind bei den Entlehnungen phonetisch treu repräsentiert, während das *к*- in *кнайт* und die Schreibweise *баттле*- zweifelsohne Merkmale der Schriftorientierung darstellen; siehe auch (75)-(77);

2) Ersetzung oder Reduzierung von Phonemen, die für die russische Phonetik untypisch sind:

✓ [θ] > [т]:

(82) *Мнение о маттрейде — понравилось!* (<https://tesera.ru/user/ufimez/thought/594479/>), von Engl. *math trade*, auf einem mathematischen Algorithmus basierendes komplexes Spieldaustauschsystem mit mehreren Beteiligten;

✓ [dʒ] > [z]:

(83) «Экслибриум» — карточная игра на драфт и **мажорити** (<https://tesera.ru/game/Exlibrium/>), von Engl. *majority*, Mehrheit.

Im Grunde genommen, ist das Affrikat [dʒ] in die russische Phonetik zwar unproblematisch durch die entsprechende zweiphonemische Kombination integrierbar, aber in diesem Fall hat höchstwahrscheinlich das Vorhandensein von *мажор/мажорный* eine Rolle gespielt (phonetische Analogie). Die Variante *маджорити* kommt tatsächlich vor, aber nur sporadisch:

(84) *Казалось бы, обычное бодание за маджорити, чего мы тут не видели* (<https://tesera.ru/article/pastperfect2007/>);

✓ [w] > [в]:

(85) *Я давно заглядываюсь на блочные варгеймы, но поскольку играть в них одному уж точно не получится, решил сделать одну игру PnP* (<https://tesera.ru/user/Alxin/thought/95369/>), von Engl. *wargame*, Kriegsspiel;

(86) *Рекомендую как гейтвей.* => (<https://tesera.ru/user/SkAZi/thought/76909/>), von Engl. *gateway*, Spiel mit relativ einfachen Regeln, die für die Einführung von Anfängern ins Hobby geeignet ist; siehe auch *дварф* < *dwarf* in (70).

Eine der wenigen Ausnahmen ist *dice tower*, wo die Beibehaltung einer relativ originaltreuen Lautkombination hypothetisch durch das Vorhandensein von *Тауэр* (Name der Festung in London) zurückzuführen wäre:

(87) *Новый дайстауэр всем понравился и послужил отлично! удобная вещь!* (<https://tesera.ru/user/Noonoo/journal/95321/>);

3) durch die phonemische Anpassung bedingten Inkonsistenzen, die emblematisch mit dem Phonem [æ] verbunden sind, dessen distinktiver Status für die Sprecher des Russischen nicht intuitiv selbstverständlich ist. Dabei sind die folgenden alternativen Lösungen festzustellen:

✓ [æ] gleich [a], entsprechend geschrieben:

(88) *В целом аддоны не портят игру, за что уже им спасибо* (<https://tesera.ru/user/arzav/journal/316216/>), von Engl. *add-on*, Spielerweiterung;

(89) *Руки из армор китов совершенно не предназначены для поз, отличных от*

"держу оружие перед собой", так что пришлось попотеть (<https://tesera.ru/user/funny/journal/1042772/>), von Engl. *armor*, Rüstung;

✓ [æ] gleich [e], geschrieben als э:

(90) Все четыре на **погэмблить** и либо полечить стареньких, либо подкачать новеньких (<https://tesera.ru/user/funny/journal/1052095/>), von Engl. *gamble*, spielen/zocken;

(91) Да и есть там свой кайф собирать миниатюры, красить, придумывать **бэк** (https://tesera.ru/game/vov_letu_1941/comments/), von Engl. *back* (background), thematischer Hintergrund

✓ [æ] gleich [e], geschrieben als е:

(92) Вы тратите ленддроп на землю, которая не даёт **ману** (<https://tesera.ru/user/SadSido/thought/1088105/>), von Engl. *land drop* (MTG), Ausspielen einer Landkarte;

(93) Выставит один **стек** блоков (по 1 ОД за блок, но не более стека за ход) (<https://tesera.ru/game/torres/>), von Engl. *stack*, Stapel;

4) Mangelnde Einförmigkeit in Bezug auf Zusammen-, Getrennt- oder Bindestrichschreibung.

Dieser Aspekt wurde ebenfalls in ТИМОФЕЕВА 1992 thematisiert und ist für die Entlehnungen aus dem Englischen wegen des analytischen Baues der Sprache besonders relevant. Variationen in diesem Sinne sind im analysierten Material massig zu finden:

(94) Это как **декбилдинг**, только картбилдинг (<https://tesera.ru/article/837594/>);

(95) Почти все последующие **дек-билдинг** игры ударились в фэнтези и сражения, пытаюсь добавить какие-то свои механики к удачной основной (<https://tesera.ru/new/18491/comments/>), von Engl. *deck-building*, siehe (47);

(96) И как-то так получилась, что именно **мипплейсмент** создаёт необходимую для «Agricola» атмосферу (<https://tesera.ru/article/697600/>);

(97) Об игре ничего не известно, кроме того, что это будет **мипл-плейсмент** с большой долей взаимодействия (<https://tesera.ru/user/ZoRDoK/thought/451596/>), von Engl. *meeples placement*, Varietät von Worker-Placement-Spielen (siehe (50)-(53)), wo die Arbeiter durch charakteristische Meeple-Figuren repräsentiert werden;

(98) Я помню, когда познакомился с этой игрой (давно, этак года 2-3 назад), подумал - неплохой **пати-гейм** (https://tesera.ru/game/Капитан_очевидност/);

(99) Как я люблю тесеру, только выложил **патигейм** сразу найдется человек который поставит ему единицу даже не сыграв) (<https://tesera.ru/game/yazykolom/>), von Engl. *party game*, siehe (2);

5) Einfluss von bestimmten in der Nehmersprache etablierten Präzedenzen:

- ✓ *control* wird oft zu *контроль* sogar in den Entlehnungen, die sonst phonetisch treu transliteriert werden:

(100) Кажется довольно глубокой по сравнению с другими играми на **эриа контроль** (<https://tesera.ru/game/Inis/comments/all/>), von Engl. *area control*, Spielmechanik, bei der der Schwerpunkt auf der Kontrolle von bestimmten Zonen des Spielplans liegt;

- ✓ bei *counter-* mit einer entgegengesetzten Bedeutung wird statt der Transliteration oder Transkribierung auf das Präfix *контр-* zurückgegriffen, was auf einer konsistenten in der russischen Sprache etablierten Tendenz beruht: *counter-culture* – *контркультура*, *counter-revolutionary* – *контрреволюционный*, *counter admiral* – *контр-адмирал*, daher *counter* (v.) > *контрить*, *законтрить*¹¹:

(101) Те же ощущения, так при игре втроем к седьмому ходу игра заканчивается победой первого попывшего. Это как-то **контрится?** (https://tesera.ru/game/Sail_to_India/comments/); siehe auch: *контрстрайк* von Engl. *counter strike*, Gegenschlag in (81).

Manchmal agieren solche Präzedenzen tatsächlich als „falsche Freunde“; daher entstehen anekdotische Quid-pro-quo-Fälle wie *бейкер* von Engl. *backer* (Person, die ein Crowdfundingprojekt unterstützt hat), der höchstwahrscheinlich das Ergebnis einer falschen Assoziation darstellt, und zwar mit dem im englischsprachigen Raum verbreiteten Namen *Baker* und/oder mit dem Straßennamen *Baker Street*, der in dem Massenkulturdiskurs unter dem Einfluss von den Werken von Conan Doyle mit Bedeutungen und Konnotationen geladen ist:

11 Das Verb *контрить* existierte zwar früher im Russischen (siehe z.B. ЕФРЕМОВА 2000 oder УШАКОВ 2009, aber hatte eine ausgeprägte technische Bedeutung („die unerwünschte Bewegung von Mechanismen oder Apparaten blockieren“) und eine niedrigere Vorkommenshäufigkeit (4 Treffer im Russischen Nationalkorpus); deswegen dürfte man hier eher von einer Neuentlehnung als einer Lehnbedeutung sprechen.

(102) По Европе больше всего **бейкеров** именно в Великобритании, так что вилами по воде писано (<https://tesera.ru/game/816724/comments/>).

Ein anderes Beispiel dieser Sorte ist die uniformierende phonetische Anpassung des Wortes, das ursprünglich als *аггро* entliehen wurde (von Engl. *aggro*, aggressive Strategie), und des verbalen Derivats *аггриться*, die in der Reduktion des Doppelkonsonanten besteht, mit Übereinstimmung mit dem russischen Wortstamm *агресс-* als wahrscheinlicher Antriebskraft. Der Endeffekt ist aber zweideutig, da *агро-* auf Russisch ausschließlich landwirtschaftsbezogene Assoziationen weckt:

(103) Первый тип (**агро**) прямолинеен. Для такого типа колоды достаточно 1-2 цветов (<https://tesera.ru/user/digest/new/88035/>).

Allerdings ist festzustellen, dass die jeweiligen linguistisch korrekteren Formen *бэкер* und *аггро* ebenfalls in Gebrauch sind:

(104) В частности в ней представлен такой фактик: игра "Наместник" привлекла больше **бэкеров**, чем издательство смогло привлечь всеми вместе взятыми запущенными через Кик играми в соседние 2013 или 2015 годы (<https://tesera.ru/user/ThunderWolf/thought/849799/>);

(105) В 2005 году стандарт был практически полностью съеден одной сверхмощной **аггро**-колодой (<https://tesera.ru/user/SadSido/thought/974477/>).

Bei der phonetischen Anpassung gibt es auch Transformationen, die auf zufällige oder unklare Faktoren zurückzuführen sind wie z.B. die Konsonantenverdopplung in *мин(н)л* (von Engl. *meeples*, eine schematische menschenförmige Figur als Spielelement, das einen „Arbeiter“ oder „Angehörigen“ darstellt), was weder phonetisch noch graphematisch gerechtfertigt ist:

(106) Устранение механики крестьян и добавление движения по дорогам добавляет игре динамики, не позволяя новичкам остаться без **минплов** уже в середине партии и тихо/громко унывать (https://tesera.ru/game/Carcassonne_Over_Hill_and_Dale/comments/).

ТИМОФЕЕВА 1992 spricht in Bezug auf ähnliche Fälle (*диллер* statt *дилер*) von Autoinnovationen, was allerdings die Frage nicht behebt, durch welche Faktoren solche Innovationen begünstigt werden können.

Die phonetische Adaptation von neuen Entlehnungen im modernen Russischen ermöglicht einen anschaulichen und zeitlich kompakten Einblick in den Mechanismus der dynamischen Sprachnorm: die konkurrierenden Alternativen stellen „potentielle Normen“ dar, die sich mit unterschiedlicher Wahrscheinlichkeit, in Abhängigkeit von den potentiellen Möglichkeiten der Sprache und den schon implementierten Mustern, durchsetzen können. Manche Formen, die in ТИМОФЕЕВА 1992 als Varianten erwähnt sind, sind nach relativ kurzer Zeit (25 Jahren) marginalisiert worden; anschaulich ist das Beispiel von *истэблишмент* – *истеблишмент*: die Formen haben im Russischen Nationalkorpus jeweils 31 und 269 Treffer, wobei *истэблишмент* zum letzten Mal 2007 eingetragen wurde. Ein anderes Beispiel für den Konkurrenzkampf zwischen alternativen orthographischen Formen von Entlehnungen liefert МАРИНОВА 2010 (*ленч* vs. *ланч*). Man könnte aufgrund der zu beobachtenden Entwicklungen vermuten, dass die Schreibweise von vielen dem Themenbereich Brettspiel zugehörigen Entlehnungen schon kurzfristig weitgehend normalisiert wird.

3.4.3. Morphologische Anpassung

Um im Kontext der Nehmersprache vollständig funktionieren zu können, soll das entlehnte Wort sich nicht nur der phonetischen Integration unterziehen, sondern auch an die neue Grammatik anpassen:

От начала семантической ассимиляции до превращения чужого слова в свое само слово проходит этап переоформления и деривации и системе заимствующего языка (БРАГИНА 1977 : 263)

In der analysierten Situation ist dieser Aspekt besonders relevant, da die russische Sprache ein ausgeprägt flektierender Bau auszeichnet, während Englisch eher zum analytischen Ausdruck von grammatischen Informationen tendiert:

Alle englischen Wörter, die im Russischen entlehnt sind, erhalten die russische grammatische Kategorie, unabhängig vom Vorhandensein oder Fehlen analoger Kategorien im grammatischen System der englischen Sprachen (PYO 1997 : 169).

Bei der Betrachtung des Problems der grammatischen Integration von Anglizismen stehen die Nomina und Verben im Mittelpunkt, was nicht nur durch Ihre Dominanz in der Entlehnbarkeitshierarchie, auch sondern durch die Diffusität der Grenze zwischen

Nomina und Adjektiven im Englischen bestimmt wird; es bleibt also offen, ob es im Falle vom Wortpaar *имба — имбовый* (gleichermaßen von Engl. *imba*) um die Entlehnung und Integration von zwei lexikalischen Einheiten geht oder eher um Entlehnung und anschließende Derivation in der Nehmersprache:

Im Russischen werden die Adjektiva größtenteils nicht direkt aus den Fremdsprachen entlehnt, sondern von Substantiva abgeleitet. In diesem Zusammenhang ist die Anzahl der aus dem Englischen direkt entlehnten Adjektiva besonders gering (PYO 1997: 221).

Sogar in den relativ wenigen Fällen, wo die Entlehnungen zweifellos von englischen Adjektiven stammen, findet die Derivation durch Suffigierung statt:

(107) *Во время своего хода игрок бросает пять **кастомных** кубиков, имея три переброса* (https://tesera.ru/game/Arkham_Express/), von Engl. *custom*, speziell;

(108) *High Command – одна из тех игр, в которой вы можете легко обучить кого-то из своих знакомых основам... это не означает, что игра **лайтовая**, это просто значит, что в неё легко научиться играть и легко понять базовые механики.* (<https://tesera.ru/article/936041/>), von Engl. *light*, leicht.

3.4.3.1. Morphologische Integration von Nomina

Für die morphologische Integration von Nomina spielt grundsätzlich die Genuszuweisung die ausschlaggebende Rolle, da das Genus (komplementiert mit bestimmten phonetischen Besonderheiten) die Zugehörigkeit zu einem der drei Deklinationstypen und dadurch (wenn überhaupt) die Pluralform bestimmt. Im Laufe der Studie wurden die in der Literatur (siehe z.B. PYO 1997) beschriebenen Merkmale der Genuszuweisung im Russischen belegt:

1. Allgemeines Frequenzverhältnis: laut МУЧНИК 1963 ist das Verhältnis von Genera (M : F : N) 46% : 41% : 13% im allgemeinen Wortschatz des Russischen und 57% - 33% - 10% für Neologismen (die oftmals auf Entlehnungen beruhen). Die meisten englischen Lehnwörter sollen auch dem Maskulinum zugeordnet werden (PYO 1997 : 169). Dieser Fall ist ausgeprägt im analysierten Textkorpus: der Anteil von Entlehnungen, die das Femininum und Neutrum annehmen, ist minimal (jeweils 13 und 7 Einheiten), wobei die der Maskulina über 100 beträgt¹².

12 Berücksichtigt wurden die themenspezifischen direkten Entlehnungen, abgesehen von

2. Die Genuszuweisung von Entlehnungen ist im Russischen weitgehend phonetisch motiviert:

Englische Substantive werden größtenteils als Maskulina, nicht jedoch als Neutra oder Feminina im Russischen adaptiert und zwar aus morphologischen Gründen, d. h. in Abhängigkeit von der Lautform der Substantiva (PYO 1997 : 173).

Phonetisch auf Konsonanten endende Nomina sind tendenziell Maskulina: dabei ist ein Unterschied zum Deutschen festzustellen, wo (so KÖPCKE 1982, EISENBERG 2011) die Genuszuweisung in erster Linie aufgrund von semantischer Ähnlichkeit erfolgt: „Findet sich nicht sofort ein Bedeutungsverwandter, wird das Genus nach anderen Prinzipien vergeben“ (EISENBERG 2011 : 229), wobei das Maskulinum allerdings als unmarkiert gilt und schlechthin über eine Mehrheit verfügt. Die folgenden Beispiele veranschaulichen, dass dies im Russischen kaum der Fall ist. Trotz der phonetischen Ähnlichkeit und der transparenten semantischen Analogie mit dem Femininum *кампания* wird das neu entlehnte *кампейн* eindeutig unter den Maskulina klassifiziert:

(109) *Если брать глобальный кампейн, получается, что первая часть — «Потоп», затем идут «Последние сыны»*(<https://tesera.ru/article/979865/>);

(110) *Этот кампейн требует очень опытного мастера, тогда он может расцвести всеми красками.*

<https://tesera.ru/user/HellS1c/journal/1107481/comments/>), von Engl. *campaign*, *Kampagne*.

Die gefundenen Feminina enden ausschließlich auf *-a*, Neutra – auf *-i* und *-o*:

(111) *Карточная игра: пытаемся набрать 7 очков чёрной или белой мань раньше соперников — при этом чёрная мана уничтожает белую в нашем пуле, и наоборот* (<https://tesera.ru/article/878635/>), Femininum, von Engl. *mana* (ursprünglich - aus austronesischen Sprachen), *Macht*, *Lebenskraft*;

(112) *В этносе достаточно набить "среднее по больнице" мажорити, ни о какой борьбе за обладание речи нет* (<https://tesera.ru/game/953063/comments/>), Neutrum, von Engl. *majority*, *Mehrheit*.

Lehnbedeutungen und Derivaten.

Иллюстратив im Sinne der nachhaltigen Abhängigkeit der Genuszuweisung von phonetischen Faktoren ist das Beispiel *комбо* – *комба*, von Engl. *combo*, Kombination: Femininum:

(113) Для этого в первой руке должна быть другая грозная **комба** и не должно быть животных (<https://tesera.ru/game/Seasons/comments/>);

(114) построить какую-то хорошую **комбу** не дают соперники со своими "Ассасинами"(https://tesera.ru/game/Master_Merchant/comments/);

Neutrum:

(115) Партию вдвоем я проиграл, потому что ушел в сильное **комбо** из карт, а мой соперник очень вовремя уловил момент, чтобы закончить игру и разорил последнее поселение варваров (<https://tesera.ru/game/deus/comments/>);

(116) Сыграв это **комбо** из 8 карт, вы забираете Муху, открытую любой стороной у ее владельца и выкладываете перед собой стороной 1 (<https://tesera.ru/game/photo/930286/comments/>).

Die einzelne Situation, in der die semantische Analogie erwiesen eine Rolle spielt, ist die Genuszuweisung bei Abkürzungen, die offensichtlich auf einer Korrelation mit den russischen Übersetzungspendants beruht:

(117) у Каркассонов очень очень слабый **AI** (нейрошиму и элдерсигн - не пробовал (https://tesera.ru/list/boardgames_android/comments/), Maskulinum, Engl. *artificial intelligence*, Genuszuweisung nach dem russischen *искусственный интеллект*;

(118) От себя, конечно же, не могу не посоветовать обратить внимание на новость о выходе седьмой по счёту **LCG** от FFG - *Warhammer 40,000: Conquest* (<https://tesera.ru/user/Ksedih/thought/387019/>), Femininum, Engl. *live card game*, Genuszuweisung nach dem russischen *живая карточная игра*.

Diese sind allerdings marginale Einzelfälle, die die generelle Tendenz kaum ändern.

3. Aus dem Englischen entlehnte Neutrums substantive tendieren dazu, undeklinierbar zu sein, siehe z.B. (112), (115), (116)

Durch den Erwerb des Genus wird das Nomen ins Paradigma des entsprechenden Deklinationstyps integriert, was meistens die Vollendung der morphologischen Inte-

gration bedeutet. Interessanterweise kann diese Vollendung fallweise ohne phonetische Integration stattfinden, wie in den Beispielen unten (*planeswalker* – Katrentyp in *MTG*):

(119) В сете Worldwake блока Zendikar был запланирован эксперимент по изданию первого в истории Magic **planeswalker-a** с четырьмя способностями (<https://tesera.ru/user/SadSido/thought/974477/>): Genitiv Singular;

(120) Набор содержит четыре колоды по 60 карт (только перепечатанные карты), четыре карты **planeswalker-ов** с новыми иллюстрациями и колоду «замыслов» из 20 новых уникальных карт замыслов (<https://tesera.ru/game/1004072/>): Genitiv Plural;

(121) В игре Magic игроки становятся **planeswalker-аму** — могущественными магами, которые сражаются друг с другом за славу, знания и победу (https://tesera.ru/game/magic_the_gathering/): Instrumentativ Plural).

In Bezug auf die Kategorie Numerus und Zählbarkeit, die in den zwei Sprachen ähnlich funktioniert, ist in dem analysierten Material komplette Übereinstimmung festzustellen:

- ✓ Pluralia tantum: *stats* – *статы* (einzelner Fall, siehe (10));
- ✓ Singularia tantum, die im analysierten Korpus durch Abstrakta vertreten werden : *gameplay* – *геймплей*, *flavor* – *флавор* usw. siehe jeweils (65) und (3).

Der einzelne merkwürdige und etwas anekdotische Abweichungsfall bei den analysierten Entlehnungen ist die russische Singularform *дайс* (Pl. *дайсы*) von der englischen Pluralform *dice* (Sing. *die*):

(122) Викинги (в качестве **дайсов**) сражаются с бесчисленными врагами пред вратами города (https://tesera.ru/game/Champions_of_Midgard/);

(123) Да, инфа об игровых аксессуарах нужна (сам сейчас ищу где б в Питере купить кучу **дайсов** подешевле)(<https://tesera.ru/game/103288/comments/>).

Die Entlehnung kommt im Russischen überwiegend im Plural vor und es wurde schon angenommen, dass es sich um einen weiteren Fall von Pluralia Tantum handeln könnte. Die weiter entdeckten Beispiele haben diese Hypothese allerdings widerlegt:

(124) Мда, надо было написать "**дайс**" вместо кубика =) (https://tesera.ru/game/zombie_dice/comments/);

(125) Зато забежали на пять минуток к Пандоре бокс, где я не удержалась и приобрела чудесный **дайс** (<https://tesera.ru/user/Roger/thought/457887/>).

Die Falschinterpretation ist höchstwahrscheinlich durch die hohe Häufigkeit der Pluralform *dice* in englischsprachigen Quellen bedingt wie auch durch das oben beschriebene überwiegende konsonantfinale Muster bei den Entlehnungen aus dem Englischen .

Der Deklinationstyp I, zu dem die meisten neuen Entlehnungen gehören, ist der einzige, für den die Kategorie Belebtheit/Unbelebtheit eine grammatische Rolle spielt, was in der Form Akkusativ Singular zu beobachten ist. Die durchgeführte Analyse zeigt, dass diese Kategorie den entlehnten Nomina konsistent zugeordnet wird, vergl.:

✓ belebt:

(126) Видимо планиет полностью заменит **оверлорда** (https://tesera.ru/game/Descent_Journeys_in_the_Dark/comments/), von Engl. *overlord*, gegnerischer Oberherr;

(127) Т.е. возможно ли вычислить **читера** после вскрытия? (<https://tesera.ru/user/MoriQuessir/journal/73671/>), von Engl. *cheater*, siehe (19);

✓ unbelebt:

(128) После того как противник закончил ход в этом секторе ты можешь передвинуть любой 1 (улучшается) свой **юнит** (в любом секторе) на 1 сектор дальше (https://tesera.ru/game/Theseus_The_Dark_Orbit_Hunters/comments/), von Engl. *unit*, Einheit;

(129) Изначально задуманная как домашняя версия правил *Elfenland*, за десять лет разработки игра несколько раз поменяла поле и **сеттинг**, чтобы стать приключением в духе «Тарзана» и «Индианы Джонса» (https://tesera.ru/game/isla_dorada/), von Engl. *setting*, Szenerie.

Dank der Eindeutigkeit der semantischen Grundlage der Kategorie erfolgt die Zuordnung konfliktlos und braucht keine detaillierte Thematisierung.

3.4.3.2. Morphologische Integration von Verben

Im Vergleich zu Nomina stellt die Integration von Verben in eine synthetische

Sprache einen komplexeren Prozess: sie muss häufig über die Flexion hinausgehen und setzt weitere Aspekte voraus wie z.B. Kasusreaktion und Etablierung von Kollokationsmustern:

As opposed to the transfer of nouns, which can simply be inserted into German sentence structures, incorporating foreign verbs into German requires substantial formal integration involving, among other factors, verbal inflection, case assignment, and collocations with objects and prepositions (DUX 2017 : 380).

Die Aussage trifft (zumindest) ebenfalls auf das Russische zu: wie oben schon veranschaulicht, ist die Aufgabe der morphosyntaktischen Integration bei Nomina grundsätzlich durch die Genuszuweisung gelöst und setzt sogar nicht unbedingt Flexion voraus (undeklinierbare Nomina). Bei Verben läuft dagegen ein multidimensionaler Prozess mit den folgenden Schwerpunkten ab:

- 1) obligatorischer Einbezug in ein flektierendes Paradigma;
- 2) Zuordnung einer Konjugationsklasse;
- 3) Bau von Aspektpaaren;
- 4) Präfigierung zum Ausdruck von Aktionsarten;
- 5) Stabilisierung vom Rektionsmuster (Valenzen).

Die durchgeführte Analyse hat die folgenden Beobachtungen ergeben:

- ✓ Verben stellen unter den neuen Entlehnungen eine Minderheit dar (es wurden nur 25 verbale Stämme festgestellt, die mehr oder weniger regelmäßig vorkommen);
- ✓ Der überwiegende Trend ist die Zuordnung von neuen Verben der Konjugationsklasse II (16 gegen 8¹³);
- ✓ Verben werden oftmals nicht tatsächlich entlehnt, sondern in der Nehmersprache anhand von entlehnten Lexemen neu konstruiert, was eine bestimmte Affinität mit der bei Adjektiven weitgehend zu beobachtenden Tendenz aufweist:

(130) *Во время второй партии, которая тоже шла против Йига, мне выпал частный детектив(!), брат не стал **рандомить**, а просто взял археолога =>* (<https://tesera.ru/user/realtosy/journal/136019/>): *рандомить* („sich dem Glücksfaktor aussetzen“) von Engl. *random*, zufällig, vgl. *randomize* (v);

(131) *Я на последней руке, у меня есть кое какая армия, почему бы не*

13 Ein Verb weist in diesem Sinne Ambivalenz auf (*лутить* aber gelegentlich auch *лутать*, siehe (146) und (147).

пофаниваться тем более глядя на одинокого стоящего зилота на базе Тассадара без малой орбитальной защиты (<https://tesera.ru/user/DiS/journal/214204/>): von Engl. *fun* (n/adj.), siehe (61), vgl. *to have fun*¹⁴;

✓ Die Kategorien Aspekt und Aktionsart tendieren, bei den entlehnten Verben zu fusionieren: das perfektive Pendant in den vermutlichen Aspektpaaren ist meistens durch ein charakteristisches Präfix gezeichnet (*за-, на-, с-, про-* usw.):

(132) Дундланцы немного помогают Изенгарду, могут принимать на себя повреждения и немного **дамажить**

(https://tesera.ru/game/War_of_the_Ring_Warriors_of_Middle_earth/comments/): imperfektiv, von Engl. *damage*, schaden;

(133) Решив, что в попытках **продамажить** льва серпом никакого смысла нет, я отправил Мадеру собирать акант, разбросанный по полю (<https://tesera.ru/user/funny/journal/929059/>): perfektiv;

(134) Не купил вовремя здание после захвата /перезахвата города - соперник с пиратами сразу **агрится**) (<https://tesera.ru/game/Islebound/comments/>): imperfektiv, von Engl. *aggro*, siehe (103), (105);

(135) Прочитал вчера запись про "кооперативные болезни" *Death Angel'a* - разумеется сразу **сагрится** (<https://www.tesera.ru/user/Paf/journal/42312/>): perfektiv;

(136) Событие в городе сильно **рандомится** от мушкетёров, т.к. есть плюшки отдельно для каждого мушкетёра

(https://tesera.ru/game/DArtanyan_tri_mushketera/): imperfektiv, von Engl. *random*, siehe (130);

(137) Любой квест способен раскатать героев в плоский блин если **нарандомится** злая последовательность

(<https://tesera.ru/article/444028/comments/>): perfektiv;

(138) ... в панике открывать еще какое-то здание, чтобы оно подходило тебе или **контрило** предыдущее или еще что-то

(<https://www.tesera.ru/user/tabakow/journal/1177464/comments/>): imperfektiv, von Engl. *counter*, kontern;

¹⁴ Das im Englischen tatsächlich vorhandene Verb *to fun* hat eine distinktiv andere, im gegebenen Kontext weniger relevante Bedeutung (*necken, scherzen*).

(139) *Т е сопротивляться этому как то бессмысленно при условии что тебе не особо повезло и твою область разработки **законтрили*** (<https://www.tesera.ru/user/Padmasambhava/journal/1076053/comments/>): perfektiv;

(140) *Я на двоих люблю на ВГА дуэлиться на рейтинг, а на 3-4 в живую с друзьями **фаниться*** (<https://tesera.ru/user/Fellah/journal/1102561/comments/>): imperfektiv, von Engl. *fun*, siehe (131);

(141) *Потому что я хочу "пофаниться", а не сидеть часами, ломать голову над своей декой и думать, что бы такое мои противники могли бы запихнуть в свои деки, и как этому противостоять.*

(<https://tesera.ru/user/vadimb/journal/225542/comments/>): perfektiv.

Die Präfixe drücken zwar ein Spektrum von Aktionsartbedeutungen (terminative, semefaktive, kumulative, finitive, delimitative) aus, sind aber keine eindeutigen Merkmale von grammatischer Aspektualität, vergl. z.B. die Paare *прописывать-прописать, считывать-считать, накалывать-наколоть, засчитывать-засчитать, покуривать-покурить*. Daher kann in diesem Kontext nur die Rede von **vermutlichen** Aspektpaaren sein, zumal das analysierte Korpus in Bezug auf entlehnte Verben mangelhafte und nicht immer lückenlose und konsistente Daten bietet. Eine vereinzelte Ausnahme ist das Paar *тапать-тапнуть*, von Engl. *tap* (hier - Karte in eine waagrecht Position drehen als Zeichen davon, dass ihr Effekt momentan nicht verfügbar ist):

(142) *Поэтому надо беречь эти корабли и не **тапать** их ради других действий* (<https://tesera.ru/user/Roger/journal/356492/>): imperfektiv;

(143) *...следует выбрать членов команды с высоким доходом (символ короны) и **тапнуть** их* (https://tesera.ru/article/excavation_6/): perfektiv.

Der Mangel an konsistenten und lückenlosen Daten verhindert auch die Untersuchung reflexiver Verben oder der verbalen Rektion, wobei die semantische Flexibilität von manchen Verben die Situation nicht unerheblich erschwert; das Verb *агриться* weist z.B. eine Bedeutungserweiterung von „aggressiv spielen“ zu „sich ärgern“ (vgl. jeweilig (134) und (135)) auf und entwickelt sich grammatisch nach dem Muster vom russischen „злиться/сердиться“, wobei es seine Rektion übernimmt:

(144) *Хватит **агриться** на Hobby Games* (<https://tesera.ru/new/951635/>);

und ein nicht reflexives, transitives Derivat *агрить* erzeugt hat:

(145) Но десятка "своей" игре агрит и подталкивает влупить кол, уподобясь "Троммелю" (https://tesera.ru/game/slumber_tower/comments/).

Es ist aber nicht immer der Fall, dass sich das entlehnte Verb ins Paradigma des nativen semantischen Äquivalentes einbaut: in (133) hat das Verb *дамажить* eine Akkusativergänzung, im Gegensatz zum russischen Gegenstück *наносить вред/ущерб*, das ausschließlich eine Dativergänzung erfordert. Für eine zuverlässige Schlussfolgerung sind die Daten aber weder quantitativ ausreichend noch systematisch. Die Situation wird durch die Enge des thematischen Feldes von neu entlehnten Verben erschwert, die sich fast immer auf Manipulationen mit Spielkomponenten (*шафлить*, *тондекнуть*, *таннуть*) und imaginäre Aktionen im Rahmen der Logik des Spiels (*хилиться*, *муваться*, *ассолтить*) beziehen, wie auch durch ihre semantische (wie die Bedeutungserweiterung von *агриться*) und morphologische Instabilität: in (146) und (147) ist dasselbe entlehnte Verb (von Engl. *loot*, plündern) jeweils der Konjugation I und Konjugation II zugeordnet:

(146) Хожу Вдовой Тарха к двери и лутаю
(<https://tesera.ru/user/Aikei/thought/466310/>);

(147) На удивление все монстры которые были призваны в катакомбах игнорировали Монашку и Дженни и направлялись куда-то в церковь, что позволяло нашей группе достаточно быстро лутить предметы
(<https://tesera.ru/user/DiS/journal/214430/>).

Für eine vollwertige Analyse der morphosyntaktischen Integration von entlehnten Verben wäre also eine weitere gezielte Studie anhand eines breiteren Textkorpus angemessen.

3.4.3.3. Problem der möglichen Analytisierung

Bisher war ausschließlich die Rede von der Adaption von Entlehnungen aus dem Englischen ans grammatische System des Russischen; manche Forscher äußern aber Zweifel daran, dass der Prozess tatsächlich so einseitig gerichtet ist, und stellen die Frage, ob die Entlehnungen bestimmte Merkmale der englischen Grammatik mitnehmen könnten. BRUNS 2001 plädiert unter anderem, dass vermehrtes Aufkommen von Bindestrichkomposita wie *допинг-контроль* und *сервис-центр* eine Analytisierung des

Russischen als Folge haben könnte. Die Analyse hat tatsächlich mehrere Beispiele diesen Typs ergeben:

(148) *Вот не думал, что Будда против дайс-феста* (<https://tesera.ru/user/Padmasambhava/journal/138355/>), von Engl. *dice fest*, Spiel oder Spielsituation, wo viel gewürfelt wird, vgl. *дайсомет* in (33);

(149) *А по факту, игра нормально скрасила вечер, эдакий безэмоциональный тайм-киллер* (https://tesera.ru/user/kil_q/thought/889770/), von Engl. *time-killer*, Mittel zum Zeitvertreib.

Einen Großteil der Gesamtmenge stellen die Hybridkomposita, in denen sich entlehnte und native Elemente zusammenschließen:

(150) *Набралось уже 20 фигурок вместе со стретч-целями Кикстартера!* (<https://tesera.ru/user/MakVlad/thought/986515/>), von Engl. *stretch goals*, siehe (66);

(151) *Это синий энчант (только посмотрите на мана-стоимость!)* (<https://tesera.ru/user/SadSido/thought/1088105/>), von Engl. *mana cost*, Manakosten, über *mana* siehe (111).

Interessanterweise werden solche analytischen Formationen manchmal auf die im Englischen übliche Art und Weise, nämlich getrennt und ohne Bindestrich geschrieben, was eigentlich gegen die russischen Orthographieregeln verstößt:

(152) *Давайте, я бы посмотрел на дайс тауэры и другие красивые штуки* (<https://tesera.ru/game/103288/comments/>), von Eng *dice tower*, siehe auch (58) und (87);

(153) *Берсерк кинул какой то овер дамаг* (https://tesera.ru/game/Descent_Journeys_in_the_Dark/comments/), von Engl. *over + damage*, siehe (78);

(154) *Про змею я предположил, просто уж слишком имба постройка* (https://tesera.ru/game/Cyclades_Monuments/comments/), von Engl. *imba*, siehe (11).

Es wäre trotzdem kaum gerechtfertigt, anhand solcher Beobachtungen eine Analytisierungstendenz zu postulieren: es bestehen keine eindeutigen Nachweise, dass die Bindestrichkomposita explizit als analytische Strukturen und nicht als ganzheitliche lexische Einheiten („*chunks*“) empfunden werden. Ein Argument zugunsten der letzteren Erklärung ist die alternativ vorkommende Zusammenschreibung:

(155) Большинство таких игр вырождаются в *дайсфест* и очень напоминают примитивные гадания на костях, упомянутые в начале статьи (https://tesera.ru/article/dice_in_games/);

(156) Новый *дайстауэр* всем понравился и послужил отлично! (<https://tesera.ru/user/Noonoo/journal/95321/>).

In diesem Zusammenhang und unter Einbeziehung der aktiven Anpassung der Entlehnungen an die flektierende Morphologie des Russischen, auf die hier schon eingegangen worden ist, wäre es wahrscheinlich angemessener, die Entwicklung als Zunahme des Anteils von Komposita im Wortschatz als eine Analytisierung im tatsächlichen Sinne festzustellen.

3.4.4. Entlehnungen in Derivationsprozessen

Neben der Anpassung an die Morphologie ist der Einbezug in Derivationsprozesse eine weitere wesentliche Dimension der Integration von Entlehnungen:

Der Grad, in dem neue Übernahmen akzeptiert werden, läßt sich häufig direkt aus der realisierten Wortbildungsmöglichkeit ablesen. Man kann in zahlreichen Fällen ein spielerisches Experimentieren in diesem Bereich, das sich etwa durch spontane Ableitungen von Adjektiven und andere okkasionell vorgenommenen „Wortschöpfungen“ äußert, beobachten (POPP 1997: 98).

Das Derivationspotential von Lehnwörtern wird erheblich höher, wenn sie sich auf kommunikativ wichtige Objekte und Erscheinungen beziehen (КАСЬЯНОВА 2006), was bei hobbyaktivitätsbezogenen Entlehnungen genau der Fall ist. Laut KOESTER-THOMA/ZEMSKAYA 1995 erfüllt die Wortbildung im informellen Register die folgenden Funktionen:

- 1) Nominative (Schaffen der für den Kommunikationsakt notwendigen Nomination);
- 2) Expressive (Ausdruck von Emotionen oder Einstellungen);
- 3) Konstruktive (Vereinfachung des syntaktischen Baus);
- 4) Kompressive („Verdichtung“ des Informationsinhaltes).

Die Gliederung, obwohl anschaulich, hat aber einen gewissermaßen vereinfachenden Charakter: bei ihrer tatsächlichen Implementierung findet oftmals ihre Fusion

statt, da dieselben Wortbildungsvorgänge mehrere Funktionen unterstützen können, was tatsächlich in der durchgeführten Analyse festgestellt wurde, die die folgenden wichtigen Beobachtungen ergibt:

1) die nominative Wortbildung lässt sich nicht immer von einer morphologischen Adaption von Entlehnungen unterscheiden. Die Ursache hierfür besteht in der häufigen Unmarkiertheit von Wortarten im Englischen außer eines syntaktischen Kontexts, die im Russischen nicht akzeptabel ist; daher ist die Affigierung bei der Übernahme von vielen Wörtern (in erster Linie Adjektiven und Verben) tatsächlich ein Muss. Folglich kann man nur vermuten, ob in den Paaren wie *рандом-рандомный* oder *лут-лутить* die letzteren Komponenten in der Nehmersprache abgeleitet wurden oder separat entlehnt und dem für die jeweilige Wortart üblichen Affigierungsprozess unterzogen wurden. Auf jeden Fall lassen sich klare regelmäßige Muster von tatsächlicher Derivation mithilfe der folgenden Affixe erkennen:

Nomen > Adjektiv: *-н-* oder seltener *-ов-* für attributive Adjektive (*мастхэв — мастхэвный, гейтвей — гейтвейный, геймплей — геймплейный; имба — имбовый, чит - читовый*), *-ск-* für relative Adjektive (*варгеймер — варгеймерский, читер — читерский*);

Nomen > Verb: *-ить (ся)* (*аггро — аг(г)риться, хоумрул — хоумрулить, рандом — рандомить, казуал - казуалить*);

Adjektiv > Adjektiv: Präfixe *без-, не-* zum Bau von Antonymen (*рандомный — безрандомный, хардкорный — нехардкорный*);

2) das analysierte Korpus weist auch zahlreiche Beispiele der expressiven Wortbildung auf (Expressivität gilt generell als Merkmal der Kommunikation im informellen Register, siehe z.B. BRUNS 2000, KOESTER-THOMA/ZEMSKAYA 1995). Diese sind aber, im Gegensatz zur normativen Wortbildung, weniger regelmäßig und stellen eher eine Konstellation von Innovationen und oft okkasionellen Neubildungen als nachhaltige Tendenzen dar. Für die expressive Derivation werden weitgehend traditionelle russische Werturteilsuffixe benutzt wie *-к-, -ищ-, -чик-, -щин-* und das Präfix *недо-*:

(157) Другой вариант: человек покупает готовую **дечку** Магии, играет ей какое-то время, мета меняется, его дечка становится неспособием (<https://tesera.ru/user/SadSido/thought/1051734/comments/>): *дечка<дека<deck*, siehe (17), (42); das Suffix vermittelt eine diminutive Bedeutung und eine saloppe Einstellung;

(158) Поэтому получается вечная болезнь карточных игр - его величество **рандомчик** (<https://tesera.ru/user/Padmasambhava/journal/1076053/>):

рандомчик<рандом<random, Glücksfaktor, siehe auch (130), (136), (137); Variante vom Muster in (157) oben für Maskulina;

(159) И Дон на мой взгляд не просто Must Have, а **Мастхэвище** (<https://tesera.ru/user/sputnik1818/thought/1059464/>): мастхэвище<мастхэв<must have, siehe (5), (7); das Suffix vermittelt eine emotionell gefärbte augmentative Bedeutung;

(160) Дизайн по сравнению с оригинальной игрой резко сошел в примитивную **казуальщину**

(<https://tesera.ru/game/316437/comments/>): казуальщина<казуальный<casual, siehe (80); das Suffix leitet Abstrakta mit abwertender Bedeutung von Adjektiven und Nomina ab;

(161) Чем она отличается от называемых мною **недокооперативами** игр? (<https://tesera.ru/article/719848/>): недокооператив<кооператив<cooperative (game); das Präfix vermittelt die Bedeutung von Mangelhaftigkeit und Unvollständigkeit.

Häufig wird das Derivationsszenario mit Kompression kombiniert:

(162) Постапокалиптический **еврик**, похожий чем-то на *Dungeon Lords* (<https://tesera.ru/game/764208/>): еврик<евро<еврогейм<eurogame;

(163) **Миньки** роботов так вообще изумительные (<https://tesera.ru/article/8995/>): миньки<миниатюры<miniatures.

Eine interessante Dimension der expressiven Wortbildung stellen die Derivate von Abkürzungen dar, die КАСЬЯНОВА 2006 als Zeichen der Verankerung von Entlehnungen in der Sprache bezeichnet und deren Mannigfaltigkeit von BRUNS 2001 im Internet-Jargon beobachtet wird:

(164) А встречал ли кто-то сканы игры, дабы замутить **ПнПшк** (<https://tesera.ru/game/wizard/comments/>): selbstgefertigtes Exemplar eines Spieles, von Engl. PnP (Print-and-Play);

(165) Так как D&D меня не впечатлил, а *Descent 2ed*-ом **ФФГшники** пока только дразнят (<https://tesera.ru/user/Padmasambhava/journal/130438/>), Vertreter der Firma FFG (US-amerikanischer Brettspielhersteller);

(166) Нет, я понимаю, что в этой настолке правила не **ДнДшные**

(<https://tesera.ru/user/Ares/journal/86617/>), von Engl. *DnD* (Dungeons&Dragons), populäres Rollenspiel.

Die obigen Neubildungen haben einen ausgeprägt saloppen, jargonähnlichen Charakter, wie auch die für den Hobbyistenslang üblichen informellen Denominationen der Spiele *Magic: The Gathering* (167) und *Warhammer 40.000* (168), häufig jeweils abgekürzt als MTG und WH40K):

(167) *Если я правильно помню основы Мотыги, там 12-13 карт земель в колоде*
(<https://tesera.ru/new/264264/comments/>);

(168) *Как оказалось ВаХа не такое дорогое удовольствие как коллекция автомобилей Порше, но соотносимое с МТГ*
(https://tesera.ru/user/Slim_Slam_Snaga/thought/146237/).

Innerhalb der expressiven Funktion spielt im Zusammenhang mit den neuen Entlehnungen die kreative Komponente eine wichtige Rolle i.e. das Streben nach einer nichtusuellen Ausdrucksweise (nach der Maxime von Extravaganz von Haspelmath: „talk in such a way that you are noticed“):

Einerseits ist man bestrebt, sich von der Schablone, vom Klischee zu befreien, sein Sprachschöpfertum unter Beweis zu stellen, andererseits will man nicht erst mühsam einen schon vorhandenen fertigen Ausdruck suchen oder sich dem Zwang zu unterziehen, eine komplizierte syntaktische Konstruktion zu erstellen. Mitunter ist es leichter, sich seinen eigenen Ausdruck zu modellieren, als den fertigen, usuellen zu suchen (KOESTER-THOMA/ZEMSKAYA 1995 : 216).

Vereinzelt gesehen stellen aber die resultierenden Okkasionalismen (Augenblickbildungen, Ad-hoc-Bildungen) meistens kontextgebundene Gelegenheitsbildungen dar, die von anderen Sprachnutzern kaum übernommen werden. Bei deren Prägung wird der Effekt durch die inhaltliche Neuheit des zu fixierenden Denotats (169), durch die formelle Neuheit der Kombinationen von entlehnten Elementen mit russischen Affigierungsmitteln oder Wortstämmen (170) und (oder) durch die hohe Konzentration von Neuheiten (171) erzielt:

(169) *Я думаю, что прослойка оверлордов, не вводящих колоды лейтенантов в игру при их (колод) фактическом у игрока наличии, еще уже, чем прослойка десенщиков, красящих ВСЕ миниатюры всех допов:)*

(<https://tesera.ru/article/525314/comments/>), Enthusiasten des Spieles *Descent: Journeys in the Dark*;

(170) *Переигроз, правда, в словарики уже есть – заплэй...* (https://tesera.ru/article/boardgamers_glossary/comments/): von Engl. *play* plus das Präfix *за-*, mithilfe dessen Bezeichnungen für (pathologisch) anhaltende Aktivitäten gebildet werden (vgl. *загул, запой*);

(171) *Лично для меня эта игра просто какой-то сгусток недостатков. даже писать лень, настолько это игра "недо". Недогейтвейно-недохардокрно, недокарддриверный неареаконтрольный недокооперативный недостратегический недотематичнский недоабстрактный недокросовер* (<https://tesera.ru/article/1042674/comments/>);

siehe auch (32)-(36) über Mischkomposita als Kategorie innerhalb des evidenten Lehn-gutes;

4) Die kompressive Wortbildung besteht üblicherweise in der Eliminierung vom bedeutungsärmeren Endelement (*евро, пати, амери* statt *еврогейм, патигейм, америпрэи*); die resultierenden Kopfwörter erwerben in diesem Fall einen höheren Grad an Informalität, ohne allerdings die ursprünglichen vollständigen Ausdrucksvarianten völlig zu verdrängen, siehe z.B. *евроигры* in (173):

(172) *Любителям евро категорически рекомендую!* (<https://tesera.ru/game/430204/comments/>);

(173) *Но то что это первый гибрид, в котором евроигры положили больше, чем амери* (https://tesera.ru/game/Blood_Rage/comments/all/);

(174) *Да, Обезьяна больше к пати относится, а не к вдумчивому евро или сложному амери-кооперативу* (https://tesera.ru/user/Fil_/journal/663696/comments/).

Die affine ähnliche Tendenz manifestiert sich auch bei der Realisierung der konstruktiven Funktion durch Univerbierung: die semantisch weniger prägnante Phrasenkomponente tendiert dazu, weggelassen zu werden, und das Univerbat wird anhand des spezifizierenden Elementes gebaut: *промки* (von Engl. *promotional materials*), *кооператив, абстракт, гибрид, база* (jeweils von Engl. *cooperative/abstract/hybrid/base game*), siehe z.B. (174) oben. Dies führt häufig zur Er-

weiterung des Bedeutungsumfangs von bereits vorhandenen Lexemen und im extremen Fall zur Entstehung von neuen Paaren von Homonymen, worauf schon in **3.3.2. Elemente des latenten Lehngutes** Bezug genommen wurde. Als weitere Beispiele kann man die folgenden anführen:

кооператив: 1. Genossenschaft 2. kooperatives Spiel;

абстракт: 1. Abstraktum 2. abstraktes Spiel;

гибрид: 1. Mischwesen 2. Merkmale vom europäischen und amerikanischen Stil kombinierendes Spiel;

пати: 1. Party (Slang) 2. Partygame.

Tendenziell werden solche Wörter im analysierten Korpus in der engeren spezifischen Bedeutung angewendet; eine merkwürdige Ausnahme ist *база*, dessen ursprüngliche konkrete Bedeutung für viele Spiele in einem Krieg- Exploration- oder Science-Fiction-Setting relevant ist, vgl.:

(175) *В игре база Единой Аэрокосмической Корпорации на Марсе подверглась нападению демонических существ из другого измерения* (https://tesera.ru/game/doom_boardgame): *база*₁ als Stützpunkt; und

(176) *Собрались вечером с женой поиграть в базу Талисмана* (<https://tesera.ru/user/antiflood/journal/178629>): *база*₂ als Basisspiel d.h. Originalspiel ohne eventuelle Erweiterungen.

Zusammenfassend kann man feststellen, dass die beobachteten neuen Entlehnungen aktiv in komplexe Wortbildungsprozesse einbezogen werden, wobei oftmals verschiedene Wortbildungsmuster (Kompression, Affigierung, Komposition) und Funktionen (konstruktive, expressive usw.) in einer Kombination realisiert werden.

4. Fazit

Die durchgeführte Studie lässt die folgenden Schlussfolgerungen zu:

- Die moderne Brettspielsubkultur im russischsprachigen Raum ist einem intensiven Kontakt mit dem Englischen ausgesetzt, was den Gruppenwortschatz der Brettspielgemeinschaft deutlich prägt.
- In der meist informellen Kommunikation im Zusammenhang mit Hobbyaktivitäten haben Entlehnungen nicht nur eine denotative, sondern vor allem eine expressive Funktion und kreatives Potential.
- Die gesammelten Originaldaten ermöglichen ein konsistentes Nachvollziehen der wichtigsten Regelmäßigkeiten (Gründe, Mechanismen), die in linguistischer Literatur in Bezug auf die Entlehnungsproblematik beschrieben werden, was bedeutet, dass der untersuchte Fall ein vollständig repräsentatives Beispiel der Auswirkungen eines Sprachkontakts auf die Lexik darstellt.
- Die russische Sprache weist eine hohe Vitalität im Umgang mit externen Einflüssen auf, und zwar nicht nur durch grammatische und graphische Assimilation von Entlehnungen, sondern auch durch ihre Inklusion in Wortbildungsprozesse und Generierung von Alternativen (Lehmformungen, Lehnübersetzungen).

Wie bereits vermerkt, hat diese Studie notwendigerweise den Charakter eines Überblicks. Der Untersuchungsgegenstand ist breit und vielfältig, was weitere Forschungsarbeit begünstigt, die beispielsweise den folgenden Linien folgen könnte:

- möglichen künftigen Änderungen in der Sprachlandschaft, wobei zwei Faktoren eine Rolle spielen könnten:

a) die geänderte Marktkonjunktur mit mehreren konkurrierenden Firmen, die seit kurzem immer mehr lokalisierte (i.e. ins Russische übersetzte) Brettspiele anbieten;

b) die Wirkung des Piotrowski-Gesetzes:

Nach anfänglich zögerlicher Ausbreitung [von Entlehnungen] steigt die Frequenz rapide an, lässt dann aber zu einem gewissen Zeitpunkt wieder nach und nähert sich einem Grenzwert an. Daraus hat man ein mathematisch formuliertes Gesetz (EISENBERG 2011 : 13);

- der künftigen Standardisierung von Formen mit zurzeit instabiler orthographischen Gestaltung;

- einem diachronischer Vergleich von Frequenzvorkommen von bestimm-

ten Wortschatzeinheiten;

- der weiteren Entwicklung von Entlehnung-Lehnübersetzung-Paaren (wie *декбилдинг — колодостроение*) in Bezug auf Semantik und Vorkommensfrequenz;
- der zukünftig möglichen Determinologisierung des sich auf Brettspiele beziehenden Wortschatzes ähnlich zur Sportterminologie, die im Russischen massiv eine englische Herkunft hat und, aufgrund der Popularität der entsprechenden Aktivitäten, weitgehend metaphorisch umgedeutet wird (siehe ЮРКОВСКИЙ 1988).

Literaturverzeichnis

- Agricola, Erhard/Schildt, Joachim/Viehweiger, Dieter (1982). Wortschatzforschung heute : aktuelle Probleme der Lexikologie und Lexikographie. Leipzig : VEB Verlag Enzyklopädie
- Alfons X "der Weise"(2009). Das Buch der Spiele. Übersetzt und kommentiert von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo. Wien [u.a.] : LIT
- Arnault, Andreas von (Hrsg.)(2003). Recht und Spielregeln. Tübingen : Mohr Siebek
- Attia, Peter (2016). The Full History of Board Games. - Unter : <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>
- Bambek, Andrea/Harm, Volker (2014). Fremd- und Lehnwortschatz im sprachhistorischen Wörterbuch. Hildesheim [u.a.] : Olms
- Bell, Robert Charles (1979). Board games and table games from many civilizations. New York : Dover Publications
- Bell, Robert Charles (1979). The board game book. Los Angeles : Knapp Press
- Best, Karl-Heinz (2014). Entlehnungen und Fremdwörter : Quantitative Aspekte. Lüdenscheid : RAM-Verlag (*Studies in quantitative linguistics*, 15)
- Booth, Paul (2015). Game play : paratextuality in contemporary board games. New York, NY [u.a.] : Bloomsbury Acad.
- Braun, Peter (Hrsg.)(1979). Fremdwort-Diskussion. München : Wilhelm Fink Verlag
- Bruns, Thomas (2001). Russische Internet-Terminologie unter vergleichender Berücksichtigung des Französischen und des Deutschen. Frankfurt-am-Mein : Peter Lang
- Busch, Albert (2004). Diskurslexikologie und Sprachgeschichte der Computertechnologie. Tübingen : Max Niemeyer Verlag
- Busch, Albert/Wichter, Sigurd (Hrsg.)(2000). Computerdiskurs und Wortschatz : Corpusanalysen und Auswahlbiographie. Frankfurt am Main/Berlin/Bern/Bruxelles/New York/Oxford/ Wien : Peter Lang
- Busse, Ulrich (1993). Anglizismen im Duden : Eine Untersuchung zur Darstellung englischen Wortguts in den Ausgaben des Rechtsschreibdudens von 1880-1986. Tübingen : Max Niemeyer Verlag
- Bußmann, Hadumod (1990). Lexikon der Sprachwissenschaft. Stuttgart : Kröner
- Carstensen, Broder (1965). Englische Einflüsse auf die deutsche Sprache nach 1945. Heidelberg : Carl Winter Universitätsverlag
- Castells, Manuel (2010). The Rise of the Network Society : The Information Age. Malden : John Wiley & Sons Ltd.
- Cohen, David (1987). The development of play. New York : New York University Press
- Coleman, Julie (2014). Global English slang : methodologies and perspectives. London [u.a.] : Routledge
- Davidson, Drew/Costikyan, Greg (2011). Tabletop : Analogue Game Design. ETC Press
- Detjen, Hendrik/Thun, Harald (2017). Anglizismen in Hispanoamerika : Adoption und Integration, Nivellierung und Differenzierung. Berlin/Boston : De Gruyter
- Dummett, Michael A.A./Mann, Sylvia (1980). The Game of Tarot : from Ferrara to Salt Lake City. London : Duckworth Publishers
- Duffy, Owen (2014). Board games' golden age : sociable, brilliant and driven by the internet. - In: *The Guardian* unter <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>
- Dux, Ruyan (2017). Classifying Language Contact Phenomena : English Verbs in Texas German. - In : *Journal of Germanic Linguistics* 29.4 (2017) : pp. 379-430

- Eisenberg, Peter (2011). *Das Fremdwort im Deutschen*. Berlin/New York : De Gruyter
- Effertz, Andrea/Vieth, Ulrike (1996). *Das Verständnis wirtschaftsspezifischer Anglizismen in der deutschen Sprache bei Unternehmern, Führungskräften und Mitarbeitern der neuen und alten Bundesländer*. Frankfurt am Main/Berlin/Bern/New York/Paris/Wien : Peter Lang
- Elsen, Hilke (2013). *Wortschatzanalyse*. Tübingen/Basel : A. Francke Verlag
- Eisenberg, Peter (2011). *Das Fremdwort im Deutschen*. Berlin/New York : De Gruyter
- Fink, Hermann (1997). *Von Kuh-Look bis Fit for Fun : Anglizismen in der heutigen deutschen Allgemein- und Werbesprache*. Frankfurt am Main/Berlin/Bern/New York/Paris/Wien : Peter Lang
- Fink, Hermann/Fijas, Liane/Schons, Danielle (1997). *Anglizismen in der Sprache der Neuen Bundesländer : Eine Analyse zur Verwendung und Rezeption*. Frankfurt am Main/Berlin/Bern/New York/Paris/Wien : Peter Lang
- Fink, Hermann/Schons, Danielle/Nolte, Berndt/Schäfer, Maria (1995). *Amerikanisierung in der deutschen Wirtschaft : Sprache, Handel, Güter und Dienstleistungen*. Frankfurt am Main/Bern/Bruxelles/New York/Oxford/Warszawa/Wien : Peter Lang
- Finkel, Irving (Ed.) (2007). *Ancient Board Games in Perspective*. London : British Museum Press
- Galinsky, Hans (1963). *Stylistic Aspects of Language Borrowings : A Stylistic and Comparative View of American Elements in Modern German, and British English*. - In : *Jahrbuch für Amerikastudien Bd. 8, pp. 98-135*. - Unter : <http://www.jstor.org/stable/41155031>
- Gardt, Andreas (2001). *Das Fremde und das Eigene. Versuch einer Systematik des Fremdwortbegriffs in der deutschen Sprachgeschichte*. - Unter : https://www.uni-kassel.de/fb02/fileadmin/datas/fb02/Institut_%C3%BCr_Germanistik/Bilder/IDS-VORTRAG.pdf
- Gibson, Ellie (2014). *Board games don't just bring us together – they remind us how to play*. - In : *The Guardian* unter <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>
- Glahn, Richard (2000). *Der Einfluß des Englischen auf gesprochene deutsche Gegenwartssprache : eine Analyse öffentlich gesprochener Sprache am Beispiel von „Fernsehdeutsch“*. Frankfurt am Main : Peter Lang
- Hansen, Eric T. (2017). *Forbetter Your English : Der etwas andere Sprachkurs – Ein Insider erklärt die Fallstricke und Feinheiten der englischen Sprache*. Heyne Verlag
- Harm, Volker (2015). *Einführung in die Lexikologie*. Darmstadt : WGB
- Haspelmath, Martin (1999). "Why is grammaticalization irreversible?" - In : *Linguistics 37-6 (1999): pp. 1043-68*.
- Heller, Klaus (1966). *Das Fremdwort in der deutschen Sprache der Gegenwart : Untersuchungen im Bereich der Gebrauchssprache*. Leipzig : VEB Bibliographisches Institut
- Henne, Helmut (1986). *Jugend und ihre Sprache : Darstellung, Materialien, Kritik*. Berlin/New York : Walter de Gruyter
- Hern, Alex (2014). *How the boundary between board and video games in blurring*. - In : *The Guardian* unter <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/28/how-the-boundary-between-board-video-games-is-blurring>
- Hickey, Raymond (ed.)(2010). *The Handbook of Language Contact*. Malden, Mass [u.a.] : Wiley-Blackwell
- Kantorczyk, Ursula (Hrsg.)(1998). *Sprachnormen und Sprachnormwandel in der*

- russischen Sprache am Ende des 20. Jahrhunderts : Festschrift zum 65. Geburtstag von Prof. Dr. phil. Habil. Oskar Müller. Rostock : Universität Rostock
- Keller, Rudi/Kirschbaum, Ilja (2003). Bedeutungswandel : Eine Einführung. Berlin/New York : Walter de Gruyter
- Kick, Isabel (2004). Die Wirkung von Anglizismen in der Werbung : „Just do it“ oder lieber doch nicht?. Paderborn : IFB Verlag im Institut für Betriebslinguistik
- Kirkness, Alan (1984). Das Phänomen des Purismus in der Geschichte des Deutschen – In : *Besch, Werner/Reichmann, Oscar/Sonderegger, Stefan (Hrsg.). Sprachgeschichte. Ein Handbuch zur Geschichte der deutschen Sprache und ihrer Forschung. (Band 1) pp. 290-299*
- Klaus, Georg (1971) : Sprache der Politik. Berlin : Deutscher Verlag
- Kolb, Michael (1990). Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt Augustin : Academia Verlag Richarz
- Koester-Thoma, Soia (1996). Die Lexik der russischen Umgangssprache. Berlin : Dieter Lenz Verlag
- Koester-Thoma, Soia/Zemskaja, Elena Andrejewna (1995). Russische Umgangssprache. Berlin : Dieter Lenz Verlag
- Köpcke, Klaus-Michael (1982). Untersuchungen zum Genusssystem der deutschen Gegenwartssprache. Tübingen : Max Niemeyer Verlag
- Langner, Heidemarie C. (1995). Die Schreibung englischer Entlehnungen im Deutschen: eine Untersuchung zur Orthographie von Anglizismen in den letzten hundert Jahren, dargestellt an Hand des Dudens. Frankfurt am Main/Berlin/Bern/New York/Paris/Wien : Peter Lang
- Lehnert, Martin (1990). Anglo-Amerikanisches im Sprachgebrauch der DDR. Berlin : Akademie-Verlag
- Lowder, James (2007). Hobby Games : The 100 Best. Renton : Green Ronin Pub.
- MacCain, Jessica/Gentile, Brittany/Campbell, W. Keith (2015). A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture. - Unter : <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0142200>
- Murray, Harold James Ruthven (1952). A history of board-games other than chess. Oxford : Clarendon Press
- Murray, Harold James Ruthven (2015). A history of chess : The Original 1913 Edition. New York : Skyhorse Publishing
- Nabrings, Kirten (1981). Sprachliche Varietäten. Tübingen : Narr
- Onysko, Alexander (2007). Anglicisms in German : Borrowings, Lexical Productivity, and Written Codeswitching. Berlin/New York : Walter de Gruyter
- Parlett, David Sidney (1999). The Oxford history of board games. Oxford/New York : Oxford University Press
- Pennick, Nigel (1989). Games of the Gods : The origin of board games in magic divinations. York Beach, Maine : Red Wheel/Weiser
- Peterson, John (2015). Sprache und Migration. Heidelberg : Universitätsverlag Winter
- Polenz, Peter von (1991). Deutsche Sprachgeschichte vom Spätmittelalter bis zur Gegenwart. Berlin [u.a.] : de Gruyter
- Polizzi, Rick (1991). Spin again : board games from the fifties and sixties. San Francisco : Chronicle Books
- Popp, Hermann (1997). Ideologie und Sprache : Untersuchung sprachlicher Veränderungen und Neologismen im Kontext der politischen und wirtschaftlichen Umgestaltungsprozesse in der ehemaligen Sowjetunion. Marburg/Lahn : Bilon Verlag

- Pyo, Sang-Yong. 1997. Die Einflüsse des Angloamerikanischen auf das heutige Russische unter besonderer Berücksichtigung der semantischen und morphologischen Untersuchung der neuen Anglizismen in der russischen Sprache (nach Materialien russischer Zeitungen und Zeitschriften aus den Jahren 1945 – 1985). Marburg/Lahn : Biblion
- Römer, Christine/Matzke, Brigitte (2010). Der deutsche Wortschatz : Struktur, Regeln und Merkmale. Thübingen : Narr
- Sax, David (2016). The revenge of analog : real things and why they matter. New York : Public Affairs
- Schmöe, Friederike (1998). Italianismen im Gegenwartsdeutschen unter besonderer Berücksichtigung der Entlehnungen nach 1950. Bamberg : Colibri-Verlag
- Rajewsky, Alice (2000). Changes in the Russian Terminology of Economic Law since Perestroika. München : Verlag Otto Sagner
- Raphel, Adrienne (2014). The man who built Catan. - In : *The New Yorker* unter <https://www.newyorker.com/business/currency/the-man-who-built-catan>
- Rüttinger, Johann (1988). Das Spiele-Buch : Brett- und Legespiele aus aller Welt : Herkunft, Regeln und Geschichte. Ravensburg : Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
- Shapiro, Dave (2003). To Boldly Go. - In : *The Games Journal* unter <http://www.thegamesjournal.com/articles/ToBoldlyGo.shtml>
- Schippan, Thea (1987). Lexikologie der deutschen Gegenwartssprache. Leipzig : VEB Bibliographisches Institut
- Schönfelder, Karl-Heinz (1956). Probleme der Völker- und Sprachmischung. Halle/Saale : VEB Max Niemeyer Verlag
- Schönle, Siegfried (2014). Internationale Bibliographie zur Geschichte der Schach- und Brettspiele : Artikel in Sammelmonographien und Jahrbüchern. Vindobona [Wien] : Refordis-Verlag
- Schultz, Julia (2016). Twentieth century borrowings from German to English : their semantic integration and contextual usage. Frankfurt am Main/Bern/Bruxelles/New York/Oxford/Warszawa/Wien : Peter Lang Edition
- Schumann, Kurt (1965). Zur Typologie und Gliederung der Lehnprägung. - In : *Zeitschrift für slawische Philologie* 32, pp. 61-90
- Schütte, Dagmar (1996). Das schöne Fremde : anglo-amerikanische Einflüsse auf die Sprache der deutschen Zeitschriftenwerbung. Opladen : Westdeutscher Verlag
- Schwartz, David (2007). Roll the Bones : History of Gambling. New York : Gotham
- Sörensen, Ilse (1995). Englisch im deutschen Wortschatz : Lehn- und Fremdwörter in der Umgangssprache. Berlin : Volk und Wissen Verlag GmbH
- Steinhauer, Anja (2000). Sprachökonomie durch Kurzwörter : Bildung und Verwendung in der Sprachkommunikation. Tübingen : Gunter Narr Verlag
- Stuhlpfarrer, Michael (2014). Anglizismen im Russischen. - In : *Best, Karl-Heinz. Entlehnungen und Fremdwörter : Quantitative Aspekte. Studies in quantitative linguistics, 15. Lüdenscheid : RAM-Verlag : pp. 59-75*
- Sutton-Smith, Brian (1978). Die Dialektik des Spiels : eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf : Hofmann
- Vettorel, Paola (2014). English as a Lingua Franca in wider networking : blogging practices. Berlin; Boston : De Gruyter Mouton
- Vollmert-Spiesky, Sabine (1996). Vergleichende Untersuchung der Lexik des Fußballspiels im Russischen, Polnischen und Deutschen : Ein Beitrag zur EuroLinguistik. Wiesbaden : Harrasowitz Verlag
- Walker, Damian Gareth (2014). A book of historic Board Games. Cynningstan

- Wanzeck, Christiane (2010). Lexikologie : Beschreibung von Wort und Wortschatz im Deutschen. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht
- Williams, J. Patrick/Hendricks, Sean. Q./Winkler, W. Keith (ed.) (2006). Gaming as culture : essays on reality, identity, and experience in fantasy games. Jefferson, NC : McFarland & Company
- Wilske, Ludwig (Verfasser)(1984). Die russische Sprache der Gegenwart / hrsg. von einem Red.-Rat unter Leitung von Kurt Gabka. Band 4 : Lexikologie. Leipzig : VEB Verlag Enzyklopädie
- Widura, Anne (2015). SpielRäume : kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten. Rahden, Westf. : Leidorf
- Wóitowicz, Marian (1975). О фонетических вариантах слов, заимствованных русским языком из английского. - In : *Studia Rossica Posnaniensia* 6, pp. 129-134
- Woods, Stewart (2012). Eurogames : the design, culture and play of modern European board games. Jefferson, NC [u.a.] : McFarland
- Yang, Wenlian (1990). Anglizismen im Deutschen : am Beispiel des Nachrichtenmagazins Der Spiegel. Tübingen : Niemeyer
- Zabel, Hermann (Hg.)(1987). Fremdwortorthographie : Beiträge zu historischen und aktuellen Fragestellungen. Tübingen : Max Niemeyer Verlag
- Zybatow, Lew N. (1995). Russisch im Wandel. Die russische Sprache seit der Perestrojka. Wiesbaden : Harrasowitz Verlag
- Андреев, Евгений Александрович (2017). «Формирование и уровень развития гик-культуры настольных игр в России». - In : *Вестник культуры и искусства* — 2017. - № 2 (500) pp. 115-121
- Белодед, Иван Константинович/Акуленко, Валерий Викторович и др. (1980). Интернациональные элементы в лексике и терминологии. Харьков : Издательство при Харьковском государственном университете издательского объединения «Вища школа»
- Брагина, Алла Алексеевна (1977). Чужое - свое. (От заимствования к словотворчеству). In : *Грамматика и норма/ отв. ред. Л. И.Скворцов; ред.: В. А. Ицкович, Г. И. Миськевич. Москва : Наука, pp. 250-267*
- Брагина, Алла Алексеевна (1986). Лексика языка и культура страны. Изучение лексики в лингвострановедческом аспекте. Москва : Русский язык
- Володина, Майя Никитична (ред.)(2008). Язык средств массовой информации. Москва : Альма Матер
- Григорьев, Борис Васильевич/Чумакова, Валентина Ивановна (2008). Межкультурные коммуникации. Санкт-Петербург : ИД «Петрополис»
- Дуличенко, Александр Дмитриевич (1994). Русский язык конца XX столетия. München, Verlag Otto Sagner
- Ефремова Татьяна Федоровна (2000). Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. – Москва : Русский язык
- Иванов Иван Степанович/Иванова Жанна Борисовна/Кусков Алексей Сергеевич (2017). Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции. - In : *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. – 2017. – Т. 9. – pp. 44–51. unter : <http://e-koncept.ru/2017/870008.htm>.
- Костомаров, Виталий Григорьевич (1999). Языковой вкус эпохи : Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. Санкт-Петербург : Златоуст
- Касьянова, Людмила Юрьевна (2006). Векторы неологизации в современном русском языке. Астрахань : Издательский дом «Астраханский университет»

- Крысин, Леонид Петрович (1996). Иноязычное слово в контексте современной общественной жизни/Русский язык конца XX столетия (1985-1995)(1996). Москва : Языки русской культуры
- Лотте, Дмитрий Семенович (1982). Вопросы заимствования и упорядочения иноязычных терминов и терминологических элементов. Москва : Наука
- Маринова, Елена Вячеславовна (2010). Почему ленч стал ланчем? - In : *Русская Речь*, 6/2010, pp. 48-50
- Мечковская, Нина Борисовна (2008). Профессиональное просторечие новейшей формации : Социолингвистическое своеобразие русского интернет-компьютерного сленга. - In : *Standardisierung und Destandardisierung. (De)Standardisierungsphänomene im Russischen und Tschechischen. München, Verlag Otto Sagner. pp. 105-127*
- Мучник, Иосиф Павлович (1963). Категория рода и ее развитие в современном литературном русском языке/Развитие современного русского языка, Москва : Изд-во Академии наук СССР
- Никитевич, Василий Михайлович (1985). Основы номинативной деривации. Минск : Вышэйшая школа
- Романов, Артемий Юрьевич (2004). Современный русский молодежный сленг. München : Verlag Otto Sagner
- Сенько, Елена Викторовна (2007). Неологизация в современном русском языке : межуровневый аспект. Санкт-Петербург : Наука
- Скворцов, Лев Иванович (1996). Экология слова или поговорим о культуре русской речи. Москва : Просвещение
- Тимофеева, Галина Григорьевна (1991). Письменная фиксация иноязычных слов в ситуации заимствования (на материале новой лексики английского происхождения). - In : *Вестник Ленинградского университета* 3, pp. 40-45
- Тимофеева, Галина Григорьевна (1992). Английские заимствования в русском языке (фонетико-орфографический аспект). Автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора филологических наук. Санкт-Петербург
- Ушаков, Дмитрий Николаевич (2009). Большой толковый словарь современного русского языка. Москва : Альфа-Принт, Дом. XXI век
- Химик, Василий Васильевич (2008). Диффузность русской разговорной речи. In : *Standardisierung und Destandardisierung. (De)Standardisierungsphänomene im Russischen und Tschechischen. München, Verlag Otto Sagner. pp. 93-105*
- Юрковский, Игорь Михайлович (1988). Активные процессы в русской спортивно-игровой лексике. Кишинев : Штиинца

Internetressourcen

<https://bgidilliya.wordpress.com/>

<http://bgsj.ludus-opuscula.org/>

<http://boardgamer.ru/>

<https://boardgamegeek.com/>

<https://de.pons.com/>

<https://www.forbes.com/>

<https://gfds.de/aktionen/wort-des-jahres/>

<https://icv2.com/>

<https://pikabu.ru/>

<https://thequestion.ru/>

<https://www.abenteuer-brettspiele.de/>

<http://www.dicetower.com/>

<https://www.kickstarter.com/>

<https://www.merriam-webster.com/>

<https://www.nevesta.info/>

<https://tesera.ru/>

<https://www.waz.de/>

Anhang. Lehnwort im analysierten Korpus

Die Tabelle listet die englischen lexikalischen Einheiten und ihre Erscheinungsformen in der Nehmersprache auf (mit Derivaten aber ohne Inkluden).

Englisch	Russisch
abstract game	абстрактная игра, абстракт
ability	абилка
add-on	аддон
action point (AP)	экс(е)н-пойнт
amerithrash, amerithrasher	америтрэш/америтреш, амери, америтрэшер/америтрешер, америтрэшерский/америтрешерский
animeeple	анимипл
aggro	аг(г)ро, аг(г)рить(ся)
area control	эриа контроль/эриаконтрол/эреаконтроль, контроль зон
area influence	эриа инфдюэнс
armor	армор
assault	ассолтить
back (N.)/background	бэк(граунд)
back (V.), backer	бэкнуть, бэкер/бейкер
bag building	бэг(-)билдинг
battlefield	баттлефилд
boss (monster)	босс
blessing	блессинг
board-gamer	бо(а)рдгеймер
booster	бустер
buff	баф, бафать(бафнуть)
bundle	бандл
camp	(настол)кэмп
campaign	кампейн
card driven	на карточном движке
card building	картбилдинг
case	кейс
casual	казуал, казуальный, казуальщик, казуальщина, (о)казуальить
constructed	констрактед
charge	чарджить

cheat, cheater	чит, читер, читовый, читерский, читерить
collectible card game (CCG)	коллекционная карточная игра, ККИ
combo	комбо/комба
cooperative game	кооперативная игра, кооператив
core set	корсет
corrupt	коррумпить
counter (N.)	каунтер
counter (V.)	(за)контрить
creature	крича
crossover game	кроссовер
custom	кастомный
damage	дамаг, (про)дамажить
deck	дека, дечка
deck building	дек(-)билдинг. колодостроение
dice	дайс
dice building	дайсбилдинг, куб-билдинг
dice tower	дайс(-)тауэр
dice fest	дайс(-)фест, дайсомет
downtime	даунтайм, даунтаймер
draft	драфт, (на)драфтить
draw	(на)дровать
duel game	дуэльная игра, дуэлька, дуэльный
dungeon crawler	данжен-краулер, данжен кролер, данжен-кроулер
<i>Dungeons&Dragons (D&D)</i>	ДнДшный, ДнДшник
dwarf	дварф
enchant	энчант
eurogame	еврогейм, евро, евромирок, еврик, евровый, евролюбитель
eurogamer	еврогеймер, еврогеймерский
experience	экспириенс
explore(ing), exploration	эксплорейшен
FFG	ФФГшник, ФФГшный
fiddle, fiddly	фидл, фидлевый
filler	фи(л)лер

flavor	флейвор
foil	фойловый
fun	фан, фановый, (по)фаниться
gamble	(по)гэмблить
game	гамать
game designer	геймдизайнер
game tester	геймтестер
game-play	геймплей, геймплейерный
gateway	гейтвей, гейтвейный
hand management	хэнд-менеджмент, менеджмент руки, управление рукой
hard(-)core	хардкор, (не)хардкорный, хардкорщик
heal	хилить(ся), хил, хилалка
health point (HP)	ХП, ХПшка
hero pack	херопак
hex	гекс
hit	хит
home rule	хоумрул, (за)хоумрулить, хоумрульщик
hybrid game	гибрид
imba	имба, имбовый
inlay	инлей
king-making, kingmaker	кингмейкинг, кингмейкер
kit	кит
knight	кнайт
land drop	ленддроп
legacy	легаси
let's play	летсплей
light	лайтовый
live card game (LCG)	живая карточная игра, ЖКИ
location	локация
loot	лут, лутить (лутать)
lore	лор
luck	лакернуть
majority	мажорити
mana	мана
marker	маркер
math trade	маттрейд

meeple	мипл
meeple placement	мипл(-)плейсмент
mill	милл
miniature	миниатюра, минька
morale	мораль
move	(по)муваться
Magic The Gathering (MTG)	МТГ, мотыга, МТГшник, мотыжник
must have	мастхэв, мвстхэвный, мастхэвище
mulligan	муллиган
organizer	органайзер
overlord	оверлорд
party game	пати(-)гейм, пати
picking	пиканье
point salad	очковый салат
port	порт, портировать
promotional material	промка
protector sleeve	протектор
priest	прист
print-and-play (PnP)	ПнП, ПНПшка, ПНПшник, ПНПшный
protector (sleeve)	проректор
quest	квест
random	рандом/рэндом, рандомчик, рандомище, (без)рандомный, рандомность, (на)рандомить(ся)
replayability	реплейабилити/риплейабилити, реиграбельность
respawn	респаун/респавн, респавнить(ся)
rondel	рондель
role-playing game (RPG)	РПГ
roll&move	кинь-двинь
rule-book	рул(е)бук
runaway leader	ранэвей лидер, убегающий лидер
script	скрипт, заскриптованный
set	сет/сэт
set collection	сет-коллекшн
setting	сеттинг
setup	сетап

shuffle	шаф(ф)лить
sideboard	сайдборд
skirmish	скирмиш
slot	слот
solo game	соло-игра, соло
stack	стек
starter pack	стартер
stats	статы
story-telling	стори(-)теллинг
stretch goals	стретч-цели, стретчи
storytelling	сторителлинг
tap	тапать, тапнуть
tie(-)break	тай(-)брейк
tile	тайл
tile placement	тайл-плейсмент
time killer	тайм-киллер
token	токен
topdeck	топдекнуть
track	трек
trait	трейт
trigger	триггер
unboxing	анбоксинг, «распакуйка»
unit	юнит
uptime	аптайм
victory point (VP)	виктори-пойнт, очко победы/победное очко
wargame, wargamer	Варгейм, варгеймер, варгеймерский
Warhammer 40.000 (WH40K)	Вархаммер, ВаХа, Ваха, вархаммерский
wish list	вишлист
wizard	визард
worker placement	воркер(-)плейсмент, (расстановка) размещение рабочих
zip lock	зиплок

Abbildungen

Abbildung 1. Evidentes und latentes Lehngut	16
Abbildung 2. Anglizismen im Russischen	20
Abbildung 3. Anzahl von veröffentlichten Brettspielen, pro Jahr	27
Abbildung 4. Videospieldumsatz in den USA (in Milliarden USD)	32

Erklärung

Ich versichere, dass ich, Aleksandr Matrenochkin die Masterarbeit *Entlehnungen aus dem Englischen im Gruppenwortschatz der russischen Brettspielgemeinschaft* selbstständig und nur mit den angegebenen Quellen und Hilfsmitteln (z. B. Nachschlagewerke oder Internet) angefertigt habe. Alle Stellen der Arbeit, die ich aus diesen Quellen und Hilfsmitteln dem Wortlaut oder dem Sinne nach entnommen habe, sind kenntlich gemacht und im Literaturverzeichnis aufgeführt. Weiterhin versichere, ich, dass weder ich noch andere diese Arbeit weder in der vorliegenden noch in einer mehr oder weniger abgewandelten Form als Leistungsnachweise in einer anderen Veranstaltung bereits verwendet haben oder noch verwenden werden. Die „Richtlinie zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis für Studierende an der Universität Potsdam (Plagiatsrichtlinie) - Vom 20. Oktober 2010“, im Internet unter <http://www.uni-potsdam.de/am-up/2011/ambek-2011-01-037-039.pdf>, ist mir bekannt.

Es handelt sich bei dieser Arbeit um meinen ersten Versuch.

Ort, Datum

Unterschrift