

Л. А. Хадарин

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПОДСИСТЕМЫ
АНГЛОЯЗЫЧНОЙ СУБСТАНТИВНОЙ ЛЕКСИКИ
КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО СЛЕНГА

Лексическая подсистема английского языка, реализующаяся в компьютерно-игровом дискурсе, представляет собой относительно новое явление, поскольку ее развитие связано с эволюцией интернета, компьютерных технологий и средств коммуникации. Определение *игровой* в названии дискурса подчеркивает значительную роль компьютерных игр в формировании данного подтипа дискурса и его лексических единиц. Особая роль в анализируемой новой лексической подсистеме принадлежит субстантивной лексике компьютерно-игрового сленга, исследование которой позволит увидеть ее тематические группы и лучше понять механизмы саморазвития современного английского лексикона.

Для анализа были отобраны 400 слов геймерского сленга английского языка из электронных словарей неологизмов (urbandictionary.com, netlingo.com), статей по компьютерной и игровой тематике, интернет корпуса английского языка EnTenTen, форума reddit.com и сети Discord.

Были проведены дефиниционный и функциональный виды анализа отобранного лексического материала, которые позволили установить или уточнить главные и второстепенные значения компьютерно-игровых неологизмов.

Лексико-семантический анализ главных значений отобранных единиц позволил выделить в них следующие функционально-тематические группы: термины игровых механик (например, *frag, strafing, zoning*), технические компьютерные термины (*GPU, DPI, DRM*), термины киберспорта (*Ace, MVP, Ladder*), социокультурные термины (*toxic, tryhard, griefer*), классы персонажей игр и их ролей (*DPS, Tank, Support*), названия жанров и типов игр (*RPG, MOBA, Sandbox*).

В целом, проведенный анализ позволил проследить, как субстантивная лексика компьютерно-игрового сленга самоорганизуется в группы по тематической отнесенности и функциональной принадлежности единиц. Некоторые неологизмы оказались полисемантами (такие как *FPS* в значениях 'Frames Per Second' и 'First Person Shooter'). Таким образом формируются прочные не только межсловные, но и внутрисловные семантические связи номинативных единиц, формируя, тем самым, новую полноценную и полноправную лексическую подсистему компьютерно-игрового дискурса английского языка.