

**К. А. Бородынич**

## ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ И ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ ЕДИНИЦ В СОЦИОЛЕКТЕ ГЕЙМЕРОВ

Гейминг – это деятельность, связанная с игрой на компьютере и других электронных устройствах. Сегодня это одно из доминирующих направлений в области информационных технологий и индустрии развлечений. Особой популярностью пользуются многопользовательские онлайн игры, предполагающие коммуникацию между игроками. Этот и некоторые другие факторы обусловили появление нового социолекта.

Социолект геймеров, как особая лексическая подсистема языка, активно развивается, и с каждым годом все больше элементов сленга игроков проникает в речь носителей русского языка. Основным механизмом формирования лексем социолекта русскоязычных геймеров является заимствование лексических единиц английского языка и их преобразование под влиянием правил русского языка и мировоззрений, привычных русскоговорящим членам игрового сообщества. Изменения происходят и в результате спонтанной коммуникации геймеров, которые стремятся называть действия и реалии игры максимально точно и кратко. Спонтанность коммуникации делает задачу классификации и кодификации лексем сложной, однако анализ практического материала все же позволяет нам выделить несколько моделей их формирования.

Первая модель – это транскрипция или транслитерация и приспособление к привычной системе языка. Часто это происходит с аббревиатурами. Например, глагол *афэкашит* образуется в результате транскрибирования аббревиатуры *AFK* (away from keyboard) и обозначает действие игрока, не вышедшего из игры, но не принимающего участие в игровом процессе и не следящего за ним. Формула вежливого приветствия перед матчем *гылыхыфы* также образована от англоязычной аббревиатуры *GLHF* (good luck, have fun). В данном случае преобразования связаны с упрощением произношения для русскоговорящих игроков.

Вторая модель – это создание неологизмов при помощи сочетания английского корня и русских аффиксов. Часто таким способом формируются глаголы (*хэлповать* – помогать, *руинить* – портить игру). Неологизмы также могут формироваться на основе фонетической схожести. Например, существительное *сало*, обозначающее эффект, при действии которого персонаж не может применять свои умения, образовано от английского слова *silence* (тишина, молчание). Стоит отметить, что неологизмы в социолекте геймеров быстро перестают восприниматься как таковые из-за частотности использования.

Таким образом, социолект геймеров является динамичной лексической подсистемой, которая не только активно развивается, но и становится источником неологизмов в лексике разговорного стиля.