

### 3. Ш. Шерматов

#### ЛЕКСИКА ТЕМАТИЧЕСКОЙ ГРУППЫ «КИБЕРСПОРТ» В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

Материалом исследования стали 120 единиц языка киберспорта, отобранные методом сплошной выборки из тематических глоссариев.

В результате проведенного исследования были сделаны следующие выводы:

1) по системной организации киберспортивная лексика представляет собой тематическую группу, поскольку соотносится с внеязыковой действительностью, что отличает ее от семантического поля, в котором единицы группируются по критерию семантической общности;

2) поскольку киберспорт является спортивной отраслью, в составе исследуемой тематической группы на основании компонентного анализа лексического значения слова «спорт» выделяются такие лексико-семантические группы, как: виды спорта / жанры видеоигр (*Fighting games, First-person shooters, Multiplayer online battle arena*), участники (*pro-gamers, captain, coach, referee, caster, streamer*), соревнования (вид соревнования:

*league, cup*; формат проведения соревнований: *online, Local Area Network (LAN)*; упражнения / действия (*zerg* 'бросок огромной массой на одного врага'; *grind, farm* 'многократное повторение одного и того же действия'; *nerf, buff* 'ослабление / усиление') и др. Специфика лексических единиц, входящих в исследуемую тематическую группу, определяется ее денотатом: киберспорт – это компьютерные соревнования по видеоиграм, что отражается в характере и содержании выделенных лексико-семантических групп;

3) тематическая группа «Киберспорт» включает однословные номинации, словосочетания, а также предикативные единицы (клише киберспортивной коммуникации). Наиболее частотными являются однословные наименования (76%), среди которых активно представлены аббревиатуры (*OP* 'Overpowered', *PvP* 'Player vs player', *AFK* 'Away from the keyboard' и др.): интенсивность киберспортивных игр предполагает динамичную коммуникацию между участниками, чему способствует аббревиация многословных номинаций;

4) единицы киберспортивного сленга демонстрируют способность к языковому творчеству, о чем свидетельствует тот факт, что в составе киберспортивного сленга присутствуют неологизмы (*noob* – от слова *newbie* 'новичок', которым называют неопытного геймера), а также единицы, изначально относящиеся к общеупотребительным словам, но подвергшиеся переосмыслению, в результате которого возникла вторичная номинация, или переносное значение (*anchor* 'якорь' – игрок, который защищает ключевую точку на карте; *boss* – наиболее сильный игрок во команде соперника; *tank* – персонаж игры со способностями или снаряжением, обеспечивающим наиболее эффективную защиту).