

В англоязычных толковых словарях обнаружены *migrant* ‘человек, который переехал для поиска работы’ и *migrant* ‘человек, который поменял страну проживания’. В русскоязычных словарях до сих пор дифференциация значений не зафиксирована.

В американском подкорпусе выявлено 10 самых частотных коллокаций со словом ‘immigrant’: *children, illegal, families, rights, undocumented, communities, parents, population, workers, groups*. В подкорпусе ЮАР сами частотные коллокации и их ранжирование несколько иные: *illegal, polish, rights, communities, Walus, indian, parents, workers, population, Janusz*.

Нами тщательно проанализированы корпусные данные, представляющие образ *illegal immigrant(s)/migrant(s)*. Приведем данные по заданным корпусам. Массмедиа США – отрицательные номинации, сопровождающие их: *illegal alien, alien child, the killer, rapists and other criminals crossing the border, criminal aliens, a prisoner*; нейтральные: *illegal immigrant, undocumented immigrant, an individual who was in this country illegally, minors, refugees, people, a woman, a girl*.; положительные: не выявлено; массмедиа ЮАР – отрицательные: *detainees*; нейтральные: *foreign nationals, suspects, economic immigrants, the illegal immigrants/migrants/foreigners, asylum seekers, undocumented immigrants/children, the group of foreign nationals, people/persons, children who didn't have identity documents, foreign children, a suspect for being an illegal immigrant*; положительные: по имени иммигранта, *a model*.

Итак, выявлены основные нарративы массмедиа США: иммигранты изображаются в негативном ключе – в качестве проблемы, преступников, угрозы; ограничения их прав приветствуются или не критикуются; происходит дегуманизация. Основные выявленные нарративы массмедиа ЮАР следующие: отсутствуют дегуманизация и стигматизация; сообщается о проблемах, которые испытывают иммигранты; рассказывается об историях успеха; о совершенных преступлениях сообщается с нейтральным оттенком.

Л. Хадарин

СПОСОБЫ ОБРАЗОВАНИЯ СЛОВ СЛЕНГА ГЕЙМЕРОВ (на материале английского языка)

Видеоигры – одна из самых прибыльных и широко развивающихся индустрий развлечений XXI века. С появлением и развитием Интернета игры стали доступными практически для всех. Появляются сообщества игроков со своим языком, который для некоторых людей непонятен, как и всякий другой сленг. Для лингвистики важно рассмотреть тенденции его развития, так как это поможет понять, как появляются групповые подязыки, в конечном счете, как принадлежность к социальной группе влияет на средства самовыражения.

Для анализа было взято 265 слов геймерского сленга английского языка. Слова отбирались по критерию популярности употребления в игровой сфере и были взяты из таких ресурсов, как reddit.com, urbandictionary.com и некоторых тематических игровых форумов.

Переход из одной части речи в другую (конверсия) – один из самых простых способов пополнения лексики, так как форма слова не изменяется, а меняются грамматические признаки (всего 55 случаев). Чаще всего происходит переход от существительного к глаголу, так как в игре появляется сначала явление или механика, а потом происходит некое действие с ним: *a bind* ‘привязка к клавише какого-либо действия’ → *to bind*, обозначающий сам процесс привязки. Наблюдается и обратный переход: *to strafe* ‘сделать движение в сторону, чтобы избежать урона’ → *strafe* ‘движение в сторону’.

Аббревиация – второй по частоте употребления способ образования новых сленгизмов у геймеров. В частности, многие явления получают сокращенные до первых букв названия. Например, *CTF* расшифровывается как *Capture The Flag* (захват флага – игровой режим); *AFK* – *Away From Keyboard* (отошел от клавиатуры); *PVP* – *Player Versus Player* (режим «игрок против игрока»). В этот пласт попадают в основном названия игровых режимов, реже внутриигровых механик. В сленге 56 аббревиатур.

Нечастым приемом пополнения сленга является сложение основ или целых слов, в основном по модели «существительное + существительное». Таковы, например, названия некоторых программ, таких как *GameGenie* или *GameShark*, названия некоторых механик, например, *Powergame* или *Quad Damage*. Как видно, правописание этих сложных слов не имеет четких правил. Одни пользователи пишут их слитно, другие – раздельно: «Pulled out the Game Shark for this one».

Анализ лексики доказал, что самыми распространенными способами пополнения сленга являются переход из одной части речи в другую (а точнее, переход существительных в глаголы), аббревиация и сложение. Это, по-видимому, обусловлено тем, что в играх важна каждая секунда и мгновенное получение информации значимо для команды.

М. Шкретов

РЕДУПЛИКАЦИЯ КОМПОНЕНТА В КИТАЙСКОМ ИЕРОГЛИФЕ

Китайская иероглифическая письменность имеет очень богатую историю. Древнейшие иероглифы представляли собой пиктограммы, то есть знаки, которые имели значительное сходство с предметом, изображенным на письме. В течение тысяч лет форма этих иероглифов претерпевала изменения, и сейчас мы не всегда можем с первого взгляда понять, какой предмет они изображают. Ведь эти иероглифы отражали базовые понятия, они стали использоваться для создания новых знаков – идеограмм, передающих более сложные понятия. Любой изучающий китайский язык довольно скоро заметит, что некоторые иероглифы-идеограммы образованы путем редупли-