

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-

кации компонента, например: 从 ‘следовать’, 众 ‘толпа’ (компонент 人 ‘человек’), 林 ‘роща’, 森 ‘лес’ (компонент 木 ‘дерево’) и многие другие. В нашем исследовании мы подвергаем подобные иероглифы тщательному анализу.

В китайской лингвистической традиции данные единицы письма называют 重叠字 ‘иероглифы с редупликацией [компонента]’, где 重叠 означает ‘повторение, редупликация’, а 字, соответственно, ‘иероглиф’. Количество одинаковых компонентов в одном иероглифе может достигать 8, однако, чем больше число компонентов, тем реже данные иероглифы употребляются самостоятельно в современном китайском тексте.

Чтобы узнать, насколько часто в современном китайском языке встречаются иероглифы с 3 одинаковыми компонентами, мы обратились к Современному китайскому словарю иероглифов (新华字典), где были перечислены 155 таких знаков. Мы проверили частотность каждого знака в текстах на современном китайском языке с помощью сайта «Лингвистический корпус онлайн» (语料库在线). Результаты показали, что 95 единиц вообще не распознаются компьютером как текстовый знак, 47 единиц не упоминаются в текстах корпуса и только 13 знаков имеют 1 и более вхождений.

Установленный факт свидетельствует о том, что большинство подобных иероглифов вышли из употребления, вытеснились вариантами с фоно-идеограмматической структурой: в таких иероглифах содержится информация о значении и произношении знака, например, иероглиф 麤 цу ‘грубый’ сменил иероглиф 粗 с таким же звучанием и значением, где графема 且 цзу передает произношение. Возможно, причинами такой рокировки послужили сложность написания многих подобных иероглифов, а также отсутствие в их составе компонентов, несущих информацию о произношении знака, – фонетиков, что затрудняет запоминание заданных иероглифов.

В заключение отметим, что исследовательский потенциал представленной темы достаточно велик. Возможными направлениями исследований нам представляются изучение места подобных иероглифов в китайской культуре, особенностей их употребления, границ продуктивности редупликации графем как способа создания иероглифов и многое другое.

**К. Ясінская**

#### БЕЛАРУСКІ МОЛАДЗЕВЫ СЛЭНГ: УЖЫВАННЕ Ё ІНТЭРНЭТ-ПРАСТОРЫ

Асноўнай крыніцай вывучэння сацыялектаў з’яўляецца вусная мова. Але беларускі моладзевы слэнг фарміруецца ва ўмовах білінгвізму, дзе пераважная большасць насельніцтва з’яўляецца рускамоўнай. Аднак у цяпе-