

Britain has always been known for its cultural achievements. The theater is of great importance in the British culture. This fact explains the existence of idioms which have theatrical component. Expression *to set the stage for smth* illustrates the result of the work of certain person who prepared the environment for some specific actions. The person who acted badly may be called *the villain of the piece* — that is how the main negative character in the play is called. It is worth mentioning the phrase *to take smth in good part*, which means to treat the situation in a calm and enthusiastic manner. A fortunate, significant role in the play, and generally profitable way of doing things is called *a fat part*. The idiom *an oyster part* denotes a role in the play where the actor has only one cue.

Thus, English idioms represent unique features of the culture and people. These peculiarities are manifested in various phrases, reflecting everyday life, everyday activities, geographical and historical features, and specific perception of the world.

#### REFERENCES:

1. Каргин, А.В. (2007) Национально-культурная специфика фразеологических единиц бельгийского варианта французского языка с компонентом-прагматонимом. *Вестник Московского университета Сер.19 Лингвистика и межкультурная коммуникация.* №4. С. 78-84

2. Кунин, А.В. (2006) Большой англо-русский фразеологический словарь. Изд. 5-е переработанное. М.: Русский язык медиа. 1210 с.

3. Маркелова, Т. В. (2005) Метафорическая ценность фразеологизмов с опорным компонентом зоонимов или фитонимом. *Филологические науки.* № 5. С. 17-27.

4. Мороз, О. (2010) Фразеологізми з топонімом-компонентом як джерело формування українознавчого світогляду мовної особистості. *Українознавство.* №4. С. 210-312.

5. Телия, В.Н. (1996) Русская фразеология: Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. М.: Языки русской культуры. 288 с.

*Іванілова Вікторія  
Вінниця*

### ФОРМУВАННЯ ІГРОВОГО СЛЕНГУ В УКРАЇНОМОВНОМУ ПРОСТОРИ

Комп'ютерні ігри вже не одне десятиліття є частиною культурної спадщини різних країн. Деякі з них можна без сумнівів називати витворами мистецтва, бо вони не тільки технічно складні та захоплюючі, але й красиві з візуальної точки зору. В кожній із них знаходить своє відображення як мова оригіналу, так і переклад. Особливий інтерес представляють для лінгвістів ігри з можливістю грати через мережу інтернет, бо вони об'єднують величезну кількість гравців з різних куточків світу, створюючи поле міжкультурної та міжмовної комунікації. Предметом цього дослідження є письмові та усні тексти, які відображають спілкування між геймерами в україномовному просторі. Об'єктом

цієї розвідки виступають способи формування сленгових англіцизмів для полегшення і оптимізації ігрового процесу.

Світ шанувальників комп'ютерних ігор та кіберспорту володіє власним знаковим рівнем, обумовленим реаліями і традиціями гри. Геймери використовують лексичні одиниці, зміст яких зрозумілий не всім, і які можна, без сумніву, вважати сленгом. Так як значення терміну «сленг» є доволі широким, нижче подано одне з означень сленгу, яке пропонується в «Словнику лінгвістичних термінів» О.С. Ахманової. На думку лінгвіста, сленг – це 1) розмовний варіант професійної мови; 2) елементи розмовного варіанту тієї або іншої професійної або соціальної групи, які, проникаючи в літературну мову або взагалі в мову людей, що не мають прямого відношення до даної групи осіб, набувають в цих мовах особливого емоційно-експресивного забарвлення. (Ахманова, 1966).

Розглядаючи це визначення можна зробити висновок, що сленг – це нелітературна лексика, яка знаходиться за межами літературної мови з точки зору вимог сучасної літературної норми. Ця лексика виникає і вживається, перш за все, в усному мовленні, і, що важливо, всі слова такого прошарку мови є яскраво експресивними. Фамільярне емоційне забарвлення багатьох слів і виразів сленгу відрізняється великою різноманітністю відтінків, наприклад, вони можуть бути жаргівливими, іронічними, глузливими, зневажливими, презирливими, грубими і навіть вульгарними. Крім того, сленг – це жива, рухлива мова в мові, яка йде в ногу з часом і реагує на будь-які зміни в житті країни і суспільства. Саме через своє яскраве емоційне забарвлення в цьому дослідженні специфічна лексика, яку використовують геймери в процесі спілкування під час гри, визначається саме як сленг, а не як жаргонізм.

В свою чергу, ігровий сленг можна визначити як особливу умовну мову, за допомогою якого гравці в різних іграх обмінюються інформацією. Як і літературна мова, ігровий сленг є засобом комунікації людей, але сферою його використання є здебільшого ігрові ситуації, коли гравцям потрібно виробити стратегію ведення гри. Більшість подій в грі розгортаються дуже швидко, тому, щоб донести важливу інформацію до всіх членів групи, гравці потребують універсального засобу передачі інформації, який буде зрозумілим всім учасникам акту комунікації. Ігровий сленг з легкістю зрозуміє будь-який гравець з певним «стажем», тому міжмовні кордони всередині ігрового поля стираються. Іншими словами, гра формує своєрідну універсальну мову, якою можуть говорити носії різних мовних культур. (Жабина, 2014)

Мова геймерів зазвичай базується на вживанні перекручених слів англійського походження, англіцизмів, в ігрових ситуаціях. За визначенням Енциклопедії української мови, англіцизм – це слово, його окреме значення, вислів, тощо, які запозичені з англійської мови або перекладені з неї чи утворені за її зразком. Мовці, переважно, усвідомлюють, що англіцизми є чужорідними елементами, які зберігають ознаки свого походження: фонетичні, словотвірні або семантичні. Через специфічність своєї сфери застосування ігровий сленг (в процесі гри) має низку особливостей, головна з яких стислість. Дійсно, якщо розглянути приклади ігрового сленгу, то ми помітимо, що велика кількість слів складається з одного, двох, максимум трьох складів, наприклад, *трежа* (англ.

treasure «скарби») – місце, де за перемогу можуть дати багато сильних юнітів або відмінних артефактів.

Ігровий сленг можна умовно розділити на глобальний і локальний підкласи. Для **глобального сленгу** характерна лексика, використовувана у всіх іграх, незалежно від країн, наприклад *AFK* (*Away from the keyboard*) – «афк», буквально «відійшов від клавіатури», використовується, коли гравець відлучився (хоче відлучитися) на короткий час; *cast* (англ. «кидати») – «каст» – процес використання вміння або час, за який вимовляється заклинання; *EXP*, *Experience* (опыт) – «експа» - бали досвіду, які гравець отримує за певні дії по грі, найчастіше - за вбивство монстрів і ворожих героїв; *Imba* (от *Imbalance* – «дисбаланс») – «імба» – характеристика незбалансованості, наприклад, певного вміння, предмета або героя. До **локального сленгу** можуть відноситися назви класів персонажів, здібностей і їх похідні: в грі *Heroes of Might and Magic V* вміння «Ворота пекла» називають «гейти» (англ. gates «ворота»), «стеком» (англ. stack) – загін істот на ігровому полі. (Мелконян, 2012)

Серед головних способів формування ігрового сленгу можна виділити кальку, напівкальку, усічення та фонетичну мімікрію.

**Калька** включає в себе утворення запозичення, граматично не освоєні українською мовою. При цьому слово запозичується цілком зі своєю вимовою, написанням і значенням, наприклад, *bag* (англ. bug «помилка») – помилка в грі; *build* (англ. build «стиль») – розподіл характеристик і вивчення умінь, націлене на певний стиль гри; *greid* (від англ. grade - «ранг») – ранг або ступінь якостей ігрового предмета; чим вище грейд предмета, тим він кращий і, відповідно, дорожчий.

**Напівкалькою** є запозичення, при якому лексична одиниця підганяється під норми не тільки фонетики, а й граматики мови, яка це слово приймає. Прикладом може бути лексема «хіл» (*Heal*). Дослівно це означає лікування. При додаванні афіксів та інших граматичних частин слова, утворюються такі похідні як «хілитися», «недохіл» і «оверхіл».

Як вже було сказано вище, для економії часу при друкуванні повідомлень в чаті під час онлайн-гри, слова, зазвичай, **скорочуються** до одного-двох складів: *art* (скорочення від «артефакт») – предмет ігрового світу, яким може оволодіти персонаж гравця; *def* (англ. Defense «захист») – одна з основних характеристик персонажа гравця. Найчастіше скорочення слова або словосполучення відбувається до утворення аббревіатури: «*DD*» (англ. Dimension Door) – просторові ворота; «*NPC*» (*Non playable character*) – персонаж, керований програмою, за яких не можуть грати гравці і т.д.

Метод **фонетичної мімікрії** заснований на збігу семантично несхожих загальноживаних слів і англійських комп'ютерних термінів: «*Noob*» (від англ. «*Newbie*», що перекладається як «новачок», «чайник») – неосвідчений гравець, або той, хто грає гірше всіх – «*Нуб*».

Цікавими є зміни, які відбуваються з мовним матеріалом гри, коли користувачі, не розуміючи значення англійських слів, підмінюють їх словом, близьким за звучанням при прочитанні в їх рідній мові, наприклад, в рольових комп'ютерних іграх часто зустрічається такий клас персонажів, як *rogue* (англ. «розбійник»), котрий винахідливі україномовні геймери іноді називають *рога*.

Таким чином, слід відзначити велику вагу англіцизмів у процесі формування словника ігрового сленгу. Процес запозичення відбувається постійно, віддзеркалюючи нові ігрові реалії, даючи їм нові найменування. Зараз ігровий сленг набув широкого поширення в світі. Його використовують не тільки в чатах онлайн ігор, але і в реальному житті. Зважаючи на це необхідно пам'ятати, що його надмірне вживання веде до збіднення рідної мови, тому вживати дані вирази доцільно лише в певному соціально-культурному оточенні, де вони будуть доречні.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Англійські слова в українській мові (1973) *Сучасна українська літературна мова. Лексика і фразеологія*. К.: Наукова думка. С. 140.
2. Ахманова, О.С. (1966) *Словарь лингвистических терминов*. М.: Советская энциклопедия.
3. Жабина, Л.В. (2014) К вопросу об игровом сленге. *Университетские чтения, 2014. Материалы научно-методических чтений ПГЛУ*. Часть V. Пятигорск. ПГЛУ. С. 170-174.
4. Мелконян, Н. И. (2012) К вопросу о способах образования компьютерного сленга. *Вестник Адыгейского государственного университета*. Серия 2: Филология и искусствоведение. No 1. С. 211-214.
5. Словник ігрового сленгу. [Електронний ресурс]. – URL: <http://ongab.ru/dictionary>
6. Українська мова: Енциклопедія (2000) [Електронний ресурс]. К.: Українська енциклопедія ім. М. П. Бажана. 752 с. – URL: <http://litopys.org.ua/ukrmova/um.htm>

*Ігнатенко Дарина  
Вінниця*

### **ФРАЗЕОЛОГІЗМИ НА ПОЗНАЧЕННЯ ГНІВУ В АНГЛІЙСЬКІЙ, НІМЕЦЬКІЙ, РОСІЙСЬКІЙ ТА УКРАЇНСЬКІЙ МОВАХ**

Природа емоцій та особливості їхньої вербалізації постійно цікавили психологів і лінгвістів (М. К. Голованівська, А. Вежбицька, К. Ізард, П. Екман, В. І. Шаховський). Ця увага зумовлена тим, що емоції певною мірою виявляються в усіх сферах діяльності людини, зокрема і мовній: «Емоції необхідні людині для вживання і щастя. Не маючи емоцій, тобто не вмюючи відчувати радість і смуток, гнів і провину, ми не були б повною мірою людьми» (Екман, с. 21).

Емоції виникли в результаті еволюції людини для її кращої адаптації у навколишньому середовищі. Будь-яку активність людини супроводжують емоційні переживання, завдяки яким вона може відчувати стан іншої людини, співпереживати їй. Психологи виділяють базові емоції, тобто основоположні, ті, які не були сформовані в процесі культурного розвитку. Такі емоції мають універсальний характер, оскільки супроводжуються певними реакціями організму, які мають фізіологічний, а не культурно-національний характер. Виявити