

АНГЛІЙСЬКІ ЗАПОЗИЧЕННЯ В УКРАЇНСЬКІЙ ТА ІТАЛІЙСЬКІЙ ІГРОВІЙ
ТЕРМІНОЛОГІЇ ЯК СОЦІОЛІНГВІСТИЧНИЙ ФЕНОМЕНENGLISH BORROWINGS IN UKRAINIAN AND ITALIAN GAME TERMINOLOGY
AS A SOCIOLINGUISTIC PHENOMENON

Лебедєва С.Л.,

*orcid.org/0000-0001-5281-0759**старша викладачка кафедри філології та перекладу**Київського національного університету технологій та дизайну*

Лебедєв М.К.,

*orcid.org/0000-0002-8985-7080**аспірант кафедри смарт-економіки**Київського національного університету технологій та дизайну*

У статті досліджені спільні риси причин, шляхів адаптації та використання запозичень з англійської мови у вокабулярі носіїв української та італійської мов, що належать до віддалених груп індоєвропейської мовної сім'ї. Студія звертається до соціолекту гравців у комп'ютерні ігри, об'єднаних спільними нормами та стереотипами поведінки.

Онлайн-ігри є одним із найбільш популярних способів проведення вільного часу та охоплюють широку аудиторію. Особливості сучасної комп'ютерно-опосередкованої комунікації тісно пов'язані зі змінами масштабу довкілля, яке формує соціальний досвід індивіда. Цифрове середовище, що прискорює процеси обміну інформацією та стимулює розвиток геймінг-ком'юніті, об'єднує на єдиній платформі людей, які розмовляють різними мовами.

Стереотипований контекст комп'ютерно-опосередкованої ігрової взаємодії сприяє появі особливих лексичних засобів професійного спілкування, породжує характерну інтернаціональну термінологію. Мультимедійний характер комунікації прискорює надходження нових лексем. Значна частина вокабуляру формується шляхом запозичення з англійської мови, яка наразі є глобальною *lingua franca*. Такі слова утворюють окремі термінологічні пласти.

Певна частина соціолекту залишається в полі вузького професійного вжитку, інша знаходить ширше застосування і виходить за рамки ігрового спілкування.

Значним чинником поширення ігрової лексики є захоплення комп'ютерними іграми, що стало більше, ніж дозвілля, та перетворилося на міжнародний професійний спорт з мільйонами прихильників. Феномен кіберспорту полягає в тому, що переважна більшість вболівальників самі грають у комп'ютерні ігри, відповідно, добре обізнані з геймінг-термінологією. Запозичення ігрової лексики найчастіше заповнює номінативні лакуни та розширює синонімічні ряди.

Результати дослідження демонструють схожість процесів адаптації англізмів в українській та італійській мовах, що може свідчити про глобалізацію й універсалізацію сучасних мовних явищ та їхній нерозривний зв'язок із психологією, соціологією, культурологією та іншими суспільними науками.

Ключові слова: запозичення, англізми, міжкультурна комунікація, комп'ютерно-опосередкована комунікація, цифрове середовище, соціолект, термінологія відеоігор.

The article examines the common features that can be traced in the reasons, ways of adaptation, and use of English borrowings in the vocabulary of Ukrainian and Italian speakers belonging to the distant groups of the Indo-European language family. The studio analyses the sociolect of computer game players, who share common norms and stereotypes of behaviour.

Online games are one of the most popular ways to spend free time and have a wide audience. The features of modern computer-mediated communication are closely related to changes in environment expansion that shape the social experience of an individual. The digital surroundings, which accelerates the exchange of information and stimulates the creation of gaming community, brings together people who speak different languages on a single platform.

The stereotyped context of computer-mediated gaming interaction contributes to the development of special lexical means of professional communication and generates a characteristic international terminology. The multimedia nature of communication accelerates the acquisition of new lexemes. A significant part of the vocabulary is formed by borrowing from English, which is now the global *lingua franca*. Such words form distinctive terminological layers.

A certain part of the sociolect remains in the field of narrow professional use, while the other finds wider application and goes beyond game communication.

A significant factor in the spread of gaming vocabulary is the craze for computer games, which has gone beyond leisure and turned into an international professional sport with millions of fans. The phenomenon of e-sports is that the vast majority of fans play computer games themselves and, accordingly, are well acquainted with gaming terminology. The borrowing of gaming vocabulary most often fills nominal gaps and expands synonymic ranks.

The results of the study demonstrate the similarity of the processes of adaptation of anglicisms in Ukrainian and Italian, which may indicate the globalisation and universalisation of modern linguistic phenomena and their close connection with psychology, sociology, cultural studies and other social sciences.

Key words: borrowing, anglicisms, intercultural communication, computer-mediated communication, digital environment, sociolect, video game terminology.

Постановка проблеми. Віртуальна соціалізація, обумовлена глобальним поширенням мережевого спілкування, значно збільшує та урізноманітнює групи, що пропонують свої норми та зразки поведінки. Мультимодальна взаємодія в Інтернеті є одним із факторів суттєвого впливу на лексичний репертуар мовця. Надзвичайно енергійно цей процес відбувається серед учасників мультимедійних ігор онлайн, які є одним з улюблених та модних видів дозвілля. Комп'ютерно-опосередкована комунікація гравців породжує цілий пласт лексичних одиниць, що формують ігровий сленг, який згодом впливає на загальний лексичний фонд мови. Особливо активно вокабуляр диджитал-геймерів поповнюється англізмами. Запозичення, поряд зі збагаченням словникового складу, розширенням синонімічних рядів, заповненням смислових лакун, можуть також витіснити вже існуючі елементи мови, близькі до них за значенням. Аналіз ігрової лексики в українській та італійській мовах також дає змогу дослідити особливості соціолінгвістичного впливу сучасної англійської мови як *lingua franca* на мови різних груп та історичних традицій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Розгляд діахронічних і синхронічних динамік явища лексичного запозичення у зв'язку зі змінами соціокультурного середовища, взаємодії суспільства, мови та мислення був предметом інтересу таких учених, як Фердинанд де Соссюр, Шарль Баллі, Ойген Вюстер, О.О. Потєбня, Бруно Мільоріні, Тулліо де Мауро [1].

Лінгвістичні дослідження, присвячені міжкультурній комунікації та збагаченню словникового складу української мови проводили В.М. Русанівський, Ф.С. Бацевич, Б.М. Ажнюк, О.А. Стишов [2], В.П. Сімонок, Н.Ф. Клименко [3]. Значну увагу причинам і тенденціям розвитку окремих соціальних діалектів приділяли такі українські вчені, як Й.О. Дзендзелівський, І.Г. Матвіяс, Л.О. Ставицька [4]. Вивченню специфічних слів, притаманних окремим групам мовців, особливостей лінгвістичного феномена сленгу гравців у комп'ютерні ігри присвячені студії Джованні Уррачі [5], Лючії Франкаланчі [6], Камілі Мілковська-Самуль [7], Луки Тремолада [8], Клаудії Буссоліно та Маргарити Куаліно [9].

Розвиток кіберспорту, активне міжнародне спілкування гравців у комп'ютерні ігри, стимульоване подальшим розвитком комп'ютерно-опосередкованої комунікації, пропонує багатий соціолінгвістичний матеріал для подальшого дослідження проблем розвитку соціолектів,

їхнього впливу на сучасну літературну та мову повсякденного спілкування.

Постановка завдання. Видається важливим аналіз зв'язку екстралінгвістичних та лінгвістичних чинників процесу запозичення англізмів під час спілкування в ігрових спільнотах. Звернення до процесів набуття нових лексичних засобів, що відображають специфічні риси цього соціокультурного середовища, дає можливість окреслити мовленнєвий портрет представника певної соціальної групи, через мовні вподобання мати уявлення про його картину світу. Дослідження лексичних одиниць англословного походження допомагає поглибити практичні уявлення про ідею продуктивного взаємозв'язку між мовами, ролі англійської мови як *lingua franca*, дослідити сфери, що сприяють поповненню лексичного складу, допомогти чіткіше окреслити вплив соціокультурних умов на тенденції розвитку сучасної мови.

Виклад основного матеріалу. Лексичний склад мови є пластичним і зазнає значного впливу екстралінгвістичних чинників. Сучасна комп'ютерно-опосередкована комунікація, що постійно та інтенсивно вдосконалюється, сприяє міжособистісній взаємодії, попри відстань і кордони, та зумовлює помітні динамічні зміни в лексиці. «Збільшуються потоки неозапозичень, що називають суспільно-політичні, культурні, наукові, технічні явища» [3, с. 3].

Виробництво комп'ютерних ігор – один із напрямів діяльності у сфері індустрії розваг, який розвивається найбільш стрімко. Ера диджиталізації та розвитку інтернету кінця ХХ – початку ХХІ століття, культурна інтеграція як частина глобалізаційних процесів радикально вплинули на цей процес. Відбувся перехід від закритих систем гри з одним гравцем синглплеєр (англ. *singleplayer*) до мультиплеєр (англ. *multiplayer*) ігор, що передбачає взаємодію більше одного учасника. На зміну офлайн формату приходять комп'ютерні ігри онлайн. Зростає інтерес до кіберспорту (*eSports*). Цифрова екосистема, в якій відбувається віртуальне спілкування, є окремою соціальною реалією. Гра дає можливість контактувати з людьми різного віку та сфер життя, хоча комп'ютерні ігри найбільш поширені в молодіжному середовищі. Взаємодія виходить за межі ізольованої системи, інтернаціоналізується, миттєво залучає до віртуальної інтеракції гравців із різних країн. «Це жанр відеоігор, який характеризується високим рівнем взаємодії та співробітництва між користувачами, але, перш за все, використанням певної мови» [6, с. 114].

Одночасно зі зростанням популярності комп'ютерних ігор у лексикон геймерів приходять нові ігрові терміни. Вивчення українських та італійських чатів, трансляцій відеоігор на платформах YouTube та Twitch та усне спілкування з гравцями дають змогу виокремити значну низку універсальної лексики міжнародної кіберком'юніті. В ігровому співтоваристві прийнято здебільшого спілкуватися за допомогою англійських ігрових термінів. Саме слово «геймінг» (англ. gaming) є англізмом. Визначення мовних запозичень, як таких, що «перенесені з однієї мови в іншу в результаті мовних контактів і міжкультурної комунікації» [10, с. 57] наголошує на соціокультурному характері явища.

Лідерство англійської мови як мови міжнародного спілкування та лінгвокультурний вплив її носіїв безперервно зростає у зв'язку зі значними успіхами в різних галузях, зокрема, у геймінг індустрії. Автор кембриджської енциклопедії англійської мови Девід Крістал [11, с. 115] зазначає, що кількість людей, які нині користуються англійською мовою, налічує понад 2,3 мільярда. Протягом останніх десятиліть в багатьох ситуаціях англійська використовується як *lingua franca* і є універсальним інструментом комунікації людей, які від народження розмовляють іншими мовами. «Значення мови передусім залежить від успіхів народу, зокрема в спеціальних, пріоритетних галузях науки та техніки, що сприяють економічному прогресу» [12, с. 631].

Гравці в онлайн комп'ютерні ігри перебувають у вигаданому, фантазійному просторі, який часто побудовано за законами, близькими до реального життя. Під час гри вони вимушені робити вибір, часто колективний, балансувати між обстоюванням власної думки та повагою до рішення інших. Використання точної термінології та зрозумілих інтернаціональних виразів забезпечує ефективну комунікацію та взаєморозуміння. Темп взаємодії передбачає необхідність енергійного реагування на мінливі умови, комунікації вимагають швидкості та лаконічності. У зв'язку з цим колективні ігри, в яких одночасно беруть участь геймери з багатьох країн світу, передбачають наявність термінологічного інструментарію, що дає змогу носіям різних мов здійснювати швидкі та злагоджені дії. Крім цього, гравці відчувають велику емоційну напругу. Простежується тенденція до примітивізації використовуваного вокабуляру. Відповідно, мовець жертвує багатьма мовними засобами, скорочує довжину речень, вживає короткі, прості неускладнені речення або словосполучення, зменшує використання таких самостійних частин мови

як іменники та прикметники. Крім необхідності швидкісного реагування, яке нав'язує темп гри, багато гравців діють таким чином, щоб уникнути непорозумінь і помилок у вимові або на письмі. Для оперативного спілкування можуть використовуватися скорочені форми слів, наприклад, експа (англ. experience), еквіп (англ. equipment). Часто перевага надається вживанню дієслів, в наказовому способі, що дає змогу заощаджувати час і висловлюватися максимально ефективно. Більшість запозичень приходять до лексикону геймерів саме з цієї частини мови.

Український та італійський геймерський лексикон поповнюється англізмами з урахуванням особливостей мови-реципієнта. «Відбувається так зване освоєння запозичень, тобто часткова або повна адаптація до фонетичних, морфологічних, стилістичних особливостей мови, яка їх приймає» [13, с. 208].

Досліджувані мови кириличної та латинської систем використовують відмінну графічну основу та мають різну структуру, що породжує особливості адаптації англійських геймерських запозичень.

Синтетизм української мови зумовлює більше можливостей зміни форми слова. Ми можемо констатувати застосування до англійських запозичень парадигми дієслів, характерної для української мови, використання афіксів для вираження доконаного виду, утворення зворотної форми дієслова. Наприклад, лутала, налутали, підлутався (англ. loot), флеймити, зафлеймлений, флеймить (англ. flame), кастити, кастив (англ. cast), гриндити, гриндив, нагриндили (англ. grind), агрити, агритись, загрилася (англ. aggressive). Іменники наділяються родом і змінюються за відмінками, вживаються суфікси відтінків значення. Наприклад, ачівмент, ачіва, ачівка (англ. achievement), абіліті, абілка (англ. ability). У деяких випадках у мову інтегруються специфічні словосполучення, характерні переважно середовищу гравців у комп'ютерні ігри. Наприклад, го гамати (англ. go game).

Найбільш поширеними способами запозичення слів із геймерського лексикону в українську мову є транскрипція, під час якої зберігається звукова форма слова, наприклад, нуб (англ. noob), раш (англ. rush), чит (англ. cheat), стан (англ. stun) і транслітерація, коли залишається незмінним графічне зображення слова, проте вимова виконується відповідно до правил мови-реципієнта, наприклад, донатор (англ. donator), спот (англ. spot), дроп (англ. drop). Деякі лексеми можуть запозичуватися одночасно обома способами,

залежно від культурного досвіду, звичок і смакових уподобань тих, хто говорить. Наприклад, дамаг, демедж, демейдж (англ. damage).

Перехід англійських ігрових термінів в італійську мову також відбувається переважно способом транскрипції, наприклад, pub, та транслітерації, наприклад, grind, farm, drop. Однак, на відміну від української, деякі англізми зберегли в італійській одночасно оригінальне написання та вимову, наприклад, cheat, loot, healer. Цей феномен може бути пов'язаний зі спільністю графічної системи та тим фактором, що обидві мови мають більш тривалу та інтенсивну історію взаємодії.

Так само як українська, італійська мова має розвинену парадигму дієслова. Ігрові запозичення, як правило, входять до лексичної системи як дієслова першої дієвідміни. Наприклад, lutare, lutando, lutavo (англ. loot), flammare, flammato, flamma (англ. flame), castare, castando, castava (англ. cast), grindare, grinda, grindano (англ. grind), aggirare, aggrato (англ. aggressive).

Аналіз словника геймерів показує, що, попри індивідуальні особливості граматичного ладу української та італійської мов, існують подібні механіки запозичення іноземних слів.

Використання ігрового вокабуляру в багатьох випадках надає спілкуванню більшої емоційності, психологічно зближує комунікантів, сприяє подальшій природній соціалізації. Геймерська лексика надає певної чарівності користування мовою, зрозумілою неширокому колу. Люди, захоплені світом кіберспорту (E-Sport), поступово переносять ці слова у спілкування в інших колах та сферах життя. Широкого вжитку, особливо в молодіжному середовищі, набуло слово «фармити» (укр.), «farmare» (іт.), (англ. farm), яке означає дії геймера у віртуальному світі по збору внутрішніх ігрових ресурсів з метою підвищення свого рівня або розблокування місій. Часто у такий спосіб отримують віртуальні гроші, які можна витратити на необхідні ігрові аксесуари. Останнім часом це слово набуло широкого поширення в повсякденному молодіжному мовленні та може замінювати дієслово заробляти: фармити гроші, фармити бали тощо. Наприклад, слово «стрімер» (укр.), «streamer» (іт.) (англ. streamer) прийшло до загально вживаної лексики з ігрового світу, коли геймери створювали так звані відеоролики «летсплеї» (англ. let's play) за допомогою яких розважали глядачів,

спонтанно коментуючи свої дії під час гри. З розвитком соціальних мереж і різних інтернет-платформ це слово стало широко використовуватися в повсякденній мові, коли йдеться про трансляцію в режимі реального часу. Відбувається вплив спеціалізованої лексики гравців у комп'ютерні ігри на молодіжну розмовну мову загалом. Використання вокабуляру диджитал-геймінгу надає спілкуванню невимушеності, додаткового емоційно-експресивного забарвлення, свідчить про пошук молодими людьми нових універсальних мовних засобів комунікації. З іншого боку, використання таких слів може бути також паролем, сигналом приналежності до певної групи.

Висновки. Мова як засіб спілкування постійно вдосконалюється, в тому числі за допомогою розширення лексичного складу. Постійний розвиток цифрового середовища комунікації, бум популярності комп'ютерних ігор, механізми стереотипізації мислення стають вагомими чинниками трансформації вокабуляру. Своєю чергою запозичення є найбільш відкритою та динамічною системою, на яку продуктивно та свідомо впливають мовці. Соціокультурні зміни є невичерпним джерелом зміни та збагачення лексики.

Готовність різних за організацією мов схоже реагувати на нові потреби спілкування підтверджує універсальність їх загальних механізмів та тенденцій розвитку. Результати дослідження показують, що вузька професійна сфера використання лексики, наприклад, геймінг-середовище, може давати однакові лексеми для поповнення віддалених мов, якими є українська та італійська,

Частина запозичень з англійської, які почали використовувати в міжнародному професійному спілкуванні гравці в комп'ютерні ігри, поступово вийшли з обмеженої сфери та стали частиною загальної практики мовлення та ознакою приналежності до особливої групи в молодіжного мовному колективі. Вони додали спілкуванню більшій експресивності, особливо колориту.

Результати вивчення особливостей англізмів, запозичених до вокабуляру українських та італійських гравців в онлайн ігри, можуть бути використані у теоретичних та практичних курсах вивчення української, італійської та англійської мов, лексикології, соціолінгвістики, а також як ілюстративний матеріал у курсі української мови для іноземних здобувачів освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. De Mauro T. La fabbrica delle parole, Torino : Utet Libreria, 2005. 267 p.
2. Стишов О.А. Динаміка лексичного складу сучасної української мови. Лексикологія. Лексикографія : навчальний посібник. Біла Церква : Авторитет, 2019. 198 с.

3. Клименко Н. Ф. Динамічні процеси в сучасному українському лексиконі / Н. Ф. Клименко, Є. А. Карпіловська, Л. П. Кислюк : монографія. Київ : Видав. дім Дмитра Бураго, 2008. 336 с.
4. Ставицька Л. О. Проблеми й аспекти вивчення жаргонної лексики: Соціолінгвістичний аспект. Українська мова. 2001. № 1. С. 55–68.
5. Urraci G. Il lessico dei MMORPG. Glossario commentato dei tecnicismi delle comunità videoludiche. Letterature straniere &. 2017. Vol. 17. P. 299–321. <https://doi.org/10.4399/978882551588615>
6. Francalanci L. Il gergo dei giochi di ruolo online. Italiano digitale. 2018. Vol. 4. P. 113–124.
7. Miłkowska-Samul K. I gamers italiani: alcune riflessioni sul linguaggio dei videogiocatori online. Studi sull'immaginario italiano: una prospettiva interdisciplinare. Milano : Novate Milanese: Prospero Editore, 2019. P. 333–347.
8. Tremolada L. Nuovo vocabolario essenziale per genitori di giovani gamer. Il Sole 24 Ore. 2020. URL: <https://www.ilssole24ore.com/art/nuovo-vocabolario-essenziale-genitori-giovani-gamer-ACy4utBB> (дата звернення: 19.08.2023).
9. Bussolino C., Quaglino M. La lingua dei MMORPG: i glossari in rete. Dal manoscritto al web: Canali e modalità di trasmissione dell'italiano : atti del XII Congresso SILFI – Società Internazionale di Linguistica e Filologia Italiana, Helsinki, 18-21 giugno 2012. P. 585–594.
10. Бацевич Ф.С. Словник термінів міжкультурної комунікації / Ф.С. Бацевич. Київ : Довіра, 2007. 205с.
11. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of the English Language (3rd ed.). Cambridge : Cambridge University Press, 2019. 506 p. doi: 10.1017/9781108528931
12. Етимологічний словник української мови : в 7 т. / ред. кол. : О.С. Мельничук (головний ред.) та ін. ; АН Української РСР, Ін-т мовознавства ім. О.О. Потебні. Київ : Наукова думка, 1982–2012. Т. 1–6.
13. Лебедева С.Л. Соціолінгвістичні особливості проникнення слів латинського походження в українську, англійську та італійську мови. Закарпатські філологічні студії. 2022. Вип. 21. Том 1. С. 206–211.

УДК 81'37:811.162.1:811.162.1

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2023.29.2.36>

ДЕНДРОСИМВОЛІКА І ЇЇ РЕАЛІЗАЦІЯ В ПОЛЬСЬКІЙ І УКРАЇНСЬКІЙ ФРАЗЕОСИСТЕМАХ

DENDRO-SYMBOLISM AND ITS REALIZATION IN POLISH AND UKRAINIAN PHRASEOLOGY SYSTEMS

Смерчко А.А.,

orcid.org/0000-0002-6303-6022

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри іноземних мов

Приватного вищого навчального закладу

«Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янука»

Будз І.Ф.,

orcid.org/0000-0003-1127-3568

кандидат педагогічних наук, доцент,

завідувач кафедри романо-германської філології

Приватного вищого навчального закладу

«Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янука»

Кочмар Д.А.,

orcid.org/0000-0002-2896-1546

кандидат педагогічних наук, доцент,

завідувач кафедри іноземних мов

Приватного вищого навчального закладу

«Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янука»

У статті розглядається символіка «дерева» взагалі та окремих дендронімів зокрема, яка займає першу позицію в номінативній різноманітності рослинних формацій і є мотивувальною і дериваційною базою чисельних фразеологізмів в польській та українській мовах. Передусім у нашому дослідженні ми робимо акцент на механізмі формування онімів, звертаючи увагу на тип мотивувальних ознак у плані їх змісту, який виділяється в тематичній