

The definitions of "slang" show its inconsistency and ambiguity. The distinctive feature of gamers' slang is due to the necessity of quick communication. The carried out analysis has allowed to conclude that gamers' slang is formed by means of conversion. Other means of gamers' slang forming include compounding, abbreviation, acronym, affixation. A certain number of gamers' expressions are regarded as phraseological unities.

**Key words:** abbreviation, acronym, affixation, agro, compounding, conversion, slang, word-formation.

**Постановка проблеми.** Мова та суспільство, культура й мова – зв'язок між цими поняттями є очевидних для мовознавців. Останнім часом цей зв'язок стає ще більш явним в нашому бурхливому суспільстві. Одним з найбільш значних винаходів ХХ століття вважається комп'ютер. Як і любий інший винахід, комп'ютер породив новий потужний пласт термінології, що розвивається за загальними семантичними законами і водночас має ряд специфічних рис. Комп'ютерна термінологія являє собою особливий лінгвокультурний феномен, що заслуговує на пильну увагу та ретельне вивчення. **Актуальність** нашого дослідження зумовлено необхідністю комплексного аналізу сленгу геймерів, що збагачує лексичний пласт англійської мови, що постійно розвивається.

**Постановка завдання.** **Об'єктом** представлено дослідження слугує геймерський сленг, відібраний з онлайн ігор мережі Інтернет. **Предметом** вивчення обрано функціонально-семантичні характеристики лексичних одиниць, що належать до сленгу геймерів.

**Мета** нашої роботи полягає у вивченні та виявленні функціональних та семантичних характеристик геймерського сленгу. Для досягнення поставленої мети поставлено ряд **завдань**:

- 1) зробити короткий екскурс в історію виникнення та розвитку комп'ютерних ігор;
- 2) проаналізувати поняття «сленг» та виявити його загальні характеристики;
- 3) класифікувати геймерський сленг за способом утворення;
- 4) описати функціонування сленгу геймерів в мові.

**Матеріалом** дослідження послуговували слова, вирази та скорочення, що зустрічаються в онлайн іграх мережі Інтернет, які відібрані у кількості 195 найменувань.

**Виклад основного матеріалу.** Протягом останніх десятиліть індустрія комп'ютерних ігор вистигла народитися з нічого та завоювати шалену популярність серед різних вікових груп. Більш того, за кількістю зароблених грошей вона досягнула рівня найбільш «розкрученої» індустрії кіно [6, с. 20]. Однак, починалося все досить скромно. В далеких 60-х роках минулого століття народилася гра *Space War*. Ця подія залишилася непоміченою, адже комп'ютерні ігри тих часів були досить дорогі, щоб в них гратися. Однак, це

не заважало її розробникам вигадувати все нові ігри та самим гратися в них. Відома *Space War* була досить цікавою з технічної точки зору: в ті часи й на тому комп'ютері ще не було звичних нам графічних дисплеїв, лише тільки текстові терміналі та векторні графічні дисплеї, де електронний промінь на кожному кадрі не бігав по рядку, а прямо вимальовував задані програмою контури об'єктів [там само, с. 16].

Суть *Space War* полягала у тому, що два маленьких кораблі літали на екрані та стріляли один в одного снарядами. Ця гра започаткувала перший жанр серед комп'ютерних ігор – *аркаду*.

В 1971 році Н. Башнелл створив першу комерційну аркадну гру, що отримала назву *Computer Space*. Основою для цієї гри послуговувала *Space War*. Однак, Нолана спіткала невдача: його перша спроба провалилася. Тому наступним кроком програміста стало створення компанії *Atari* й випуск нової гри, що розпочала еру комерційних комп'ютерних ігор, – *Pong*. Далі було створено ряд аркадних ігор, що стали досить популярними.

В середині 70-х років було розроблено першу «бродилку», що породила наступний жанр комп'ютерних ігор – *adventure game*.

З часом індустрія комп'ютерних ігор досягла неймовірних розмахів. Продажі склали мільярди доларів, нові ігри з'являлися дуже швидко: *Donkey Kong* від *Nintendo*, *Galaxian*, *Centipede*, *Tempest*, *Ms. Pac-Man* тощо.

Однак згодом на комп'ютерну індустрію очікувала криза, що тривала кілька років поспіль. Багато компаній втратили гроші, зароблені під час буму на комп'ютерні ігри. Переломним моментом став 1984 рік, коли компанія *Apple* представила на ринку свій *Macintosh*. Після цього була продана велика кількість не лише тільки домашніх комп'ютерів, але й комп'ютерних ігор.

Щороку комп'ютери становилися більш потужними, ігри – більш яскравими та цікавими, що сприяло стрімкому розвитку комп'ютерної індустрії. А поява мультиплеєрів, мережі Інтернет, онлайн-світів – все це увійшло у життя більшості людей та стало її невіддільною частиною. Більш того, це створило новий лексичний пласт, *сленг*, який потребує ретельного аналізу та вивчення.

Ще на початку ХІХ століття з'являється нове поняття, яке широко вживається укладачами

словників для позначення слів, що не визнаються як літературні одиниці словникового складу англійської мови. Це поняття отримує назву *сленг*. Вперше цей термін зафіксовано в словнику Дж. Ендрюса 1809 року. Походження поняття *сленг* досі не встановлено й представляється спірним, викликаючи палкі дискусії. На думку видатного лінгвіста І.Р. Гальперін, змістова структура терміну, що позначає це явище, обов'язково має бути прозорою [3].

Взагалі, сленг є англійським терміном, що займає особливий стан серед соціальних діалектів в англійській мові. Дотепер існує термінологічна плутанина відносно поняття *сленг* та його етимології, що спричинена суперечливістю його визначень.

Розглянемо існуючі трактування поняття *сленг*.

В *Oxford English Dictionary* поняття *сленг* визначено як “*language of a highly colloquial type, considered as below the level of educated standard speech, and consisting either of new words or of current words employed in some special sense*”, тобто сленг є різновидом розмовної мови, що не відповідає загально прийнятим стандартам мови та складається з нових слів чи зі слів, що вживаються в якому певному сенсі [13]. На нашу думку, в даному визначенні слід виділити слово *highly* (високо), яке вказує на відмінність сленгу від розмовної лексики.

Словник *Longman* пропонує таку дефініцію сленгу: “*very informal, sometimes offensive language that is used especially by people who belong to a particular group, such as young people or criminals*” [14]. В даному визначенні *сленг* розуміється як *образлива мова*, що вживається певною групою людей, наприклад, молоддю чи злочинцями. Неможливо погодитися із запропонованим визначенням терміну *сленг*, адже не всі сленгові слова/вирази є образливими.

Словникові визначення терміну *сленг* є, на наш погляд, досить суперечливими та не дають чіткого розуміння цьому поняттю.

Серед закордонних дослідників вирують наступні визначення досліджуваного поняття. Дж. Х. МакНайт вважає, що сленгом є “*a form of colloquial speech created in a spirit of defiance and aiming at freshness and novelty*”. С. Поттер визначає сленг як “*variety of familiar and colloquial speech, often new, picturesque, and striking, but not yet fully recognized and accepted by the community as a permanent part of the common language*” [12, с. 212]. В наведених визначеннях *сленг* відноситься до сфери *розмовного мовлення*, збагачуючи мовлення яскравими та позитивними характеристиками.

На відміну від закордонних вчених, російські лінгвісти розуміють під *сленгом* не стиль мовлення, а лексичний прошарок чи пласт. І.В. Арнольд вказує на те, що *сленгом* називають виключно розмовні слова з грубим або жартівливо-емоційним забарвленням [1, с. 264].

Т.О. Соловйова вважає, що чіткого визначення сленгу немає, тому пропонує наступне його пояснення: «*сленг – це найбільш рухливий прошарок розмовного мовлення англійської мови, що включає слова та вирази, запозичені з інших груп англійської мови чи інших мов, або створені за словотворчими моделями, що існують в англійській мові, які вживаються в більш конкретних значеннях завдяки набутому емоційному забарвленню*» [9, с. 123].

Російський вчений М.М. Маковський вважає, що сленг вживається навмисно й свідомо з певною стилістичною метою, зокрема, для створення ефекту новизни, для емпізи, тощо [7, с. 103]. Проте, варто зауважити, що створення певного специфічного ефекту можна досягнути за допомогою інших засобів експресивного мовлення таких, як метафора, літота, гіпербола, тощо. Вважаємо, що таке бачення сленгу російського вченого є туманним та не проливає світла на зміст терміну.

В українській лінгвістиці одним з перших дефініцій сленгу належить О.Т. Горбачу. Вчений відзначає, що разом з ростом модерного міста з'явилася нова форма аргю, яка отримала назву сленг. Він вважає *сленг* аргю міської вулиці, міських низів, аргю школярів, волоцюг. Генетично ця нова форма аргю в кожній мові найбільш споріднена з аргю злодіїв та розбійників [5, с. 177].

Пізніше до терміну сленг звертається інший український дослідник, І. Г. Матвіяс. Він визначає сленг як «гуртові розмови, що виникають у людей (переважно молодих), які з певних причин мають знаходитися у тривалому контакті та до певної міри бути віддаленими від решти суспільства» [8, с. 13].

Серед сучасних українських досліджень звертає на себе увагу дефініція *сленгу* Л.О. Ставицької, яка визначає його як «практично відкриту мовну систему ненормативних, стилістично знижених лексико-фразеологічних одиниць, що виконують експресивну, оцінну (як правило, негативну) та евфемістичну функції» [11, с. 42]. На відміну від визначення сленгу, що запропоновано І.Г. Матвіясом, дефініція Л.О. Ставицької не передбачає соціальної та професійної прикріпленості сленгу.

Безліч дефініцій терміну *сленг* вказує на його невичерпність та безсумнівну актуальність.

В нашому дослідженні ми дотримуємося визначення сленгу, що наведено в *Термінологічній енциклопедії української дослідниці О.О. Селіванової*.

Сленг – це не літературна додаткова лексична система, яка представляє паралельну експресивно-оцінну, найчастіше стилістично знижену синонімію позначень загальновідомих понять і належить певній соціальній субкультурі; різновид соціолекту – соціально маркованої лексики певної суспільної групи (професійної, вікової й інше) у межах національної мови. Сленг не є формою існування мови, оскільки не має власної специфіки фонетичного та граматичного рівнів і ґрунтується на закономірностях національної мови [10, с. 560].

Важливо звернути увагу на таку рису, притаманну сленгу, як динамічність. Вчені вважають сленг динамічною лексичною системою, для якої є характерною *нетримкість* в часі. Іноді сленг проникає до літературної мови. Дослідники вважають шляхом такого проникнення низку переходів від корпоративного сленгу до інтержаргону, далі – до просторіччя, розмовної лексики й до літературної мови. Сферою поширення сленгу до рівня інтержаргону є засоби масової комунікації (газети, журнали, телебачення, Інтернет), тексти художньої літератури. Термін *сленг* здебільшого ототожнюється з термінами «соціальний жаргон» і «різновид соціолекту» [10, с. 560].

З аналізу наведених дефініцій поняття *сленг* витікають наступні його *загальні характеристики*: нестійкість та перехідний характер, динамічність та постійний розвиток, асиміляція до літературної мови.

Щодо специфіки саме геймерського сленгу, то відзначимо, що вона зумовлена потребою геймерів у *швидкій комунікації*. Геймерський сленг почав зароджуватися, тому що у розробників не було можливості зв'язуватися із гравцями або навіть просто додавати велику кількість тексту до своїх ігор. Саме тому гравці починали називати якісь речі та поняття самостійно. Відеоігри часто потребують швидких дій та реакції, що вплинуло на геймерський сленг. Велику кількість слів, що належать до сленгу геймерів, просто вимовити, що прискорює комунікацію між гравцями та дозволяє передавати важливу інформацію, використовуючи мінімум слів.

В сучасній лінгвістичній літературі наведено багато класифікацій сленгу. В нашому дослідженні ми пропонуємо класифікацію геймерського сленгу, що побудована на *критерії словотворення*. Аналіз лексичних одиниць показав, що найбільш продуктивними способами утворення

сленгу геймерів є *словоскладання, афіксація, аббревіація та акронімія, конверсія*. Розглянемо кожний спосіб окремо та проілюструємо прикладами.

Найчастіше геймерський сленг утворюється за допомогою конверсії, що зафіксована в 38% дослідницького матеріалу. *Конверсія* – один із продуктивних способів утворення геймерського сленгу. Цей спосіб передбачає появу нових слів без зміни основи похідного слова, тобто нове слово утворюється без приєднання чи зміни будь-яких морфем, воно переходить з однієї частини мови до іншої, повністю змінюючи свою парадигму та набуваючи нові синтаксичні функції, сполучуваність, нове лексикограматичне значення [2, с. 137]. Прикладом геймерського сленгу, утвореного за допомогою конверсії, слугує слово *casual*. *Casual* є прикметником, що позначає щось *звичне/звичайне*. Однак, серед геймерів *casual* позначає людину, що грає нечасто. Ще один приклад геймерського сленгу, утвореного шляхом конверсії: слово *tank*, що позначає місткість для зберігання та транспортування чогось рідкого, в геймерському середовищі номінує спеціального персонажа, робота якого полягає в отриманні великої кількості пошкоджень, поки інші гравці атакують супротивника.

*Скорочення, чи аббревіація*, – словотворчий спосіб, відповідно до якого слова утворюються шляхом втрати одного чи кількох звуків [2, с. 108]. Кількість аббревіатур складає 30% дослідницького матеріалу. Наприклад:

- **AI** “artificial intelligence” – штучний інтелект;
- **EXP, XP** “experience” – досвід, що заробляється у вигляді балів;
- **OMW** “on my way” – вже йду;
- **TDM** “team death match” – командний бій на смерть.

Одним з різновидів аббревіації вважається жартівливе «розкриття» аббревіатур, омонімічних вже існуючим словам, наприклад, *HAND* – *Have a nice day*. Подібні аббревіатури називаються акронімами. Під *акронімом* розуміється складноскорочене слово, що збігається за графічним та, у більшості випадків, фонетичним образом зі звичайним словом, як правило, корінним. Прикладами акронімів є наступні:

- **GAL** (*сленг*: дівчина, молода жінка) – Get A Life;
- **JAM** (*сленг*: скрутне незручне становище) – Just A Minute;
- **SPAM** (*сленг*: консервований ковбасний фарш) – Stupid Persons Advertisement;
- **TIC** (*сленг*: тік) – Tongue In Cheek.

Серед сленгу геймерів акроніми складають 9%, наприклад, *МОВ* є сленговим словом, що позначає *натопн*. Як акронім *МОВ* (*Monster or Beast*) позначає супротивника, якого потрібно вбити, щоб просунутися в грі.

*Афіксація*, або *деривація*, передбачає творення нових слів шляхом приєднання до основи тих чи інших словотворчих елементів, чи афіксів [2, с. 107]. Утворення геймерського сленгу шляхом афіксації зафіксовано в 10% слів. Наприклад:

– *farming* походить від *farm* (деякі гравці «фармлять» для отримання внутрішньої грової валюти, ігноруючи квести та сюжетну лінію, просто граючи, щоб знайти більше скарбів);

– *grinding* походить від *grind* (процес гри, якому приділяється величезна кількість часу та частіше за все зводиться до повторення однієї дії знову і знову для отримання репутації, рівнів або предметів).

Обидва іменники утворені за допомогою суфіксу *-ing*, семантика якого передбачає дію, результат, процес. Геймерські слова *farming* та *grinding* позначають певні ігрові процеси.

*Словоскладання* являє собою способів морфологічного словотворення, при якому нове слово утворюється шляхом об'єднання двох чи, рідше, трьох, основ, що функціонують як одне ціле завдяки своїй цільнооформленості [4, с. 276; 2, с. 159]. Прикладами геймерського сленгу, що утворені за допомогою словоскладання слугують наступні слова: *hitpoint*, *killsteal*, *sandbox*, *spellcaster*.

Попри те, що словоскладання є продуктивним способом утворення нових слів, в нашому дослідницькому матеріалі його зафіксовано лише в 6% геймерського сленгу.

Окрім вище описаних способів утворення геймерського сленгу в 7% нашого дослідження зафіксовані *фразеологічні єдності*, тобто такі словосполучення, які за певних обставин вживаються

в метафоричному значенні [2, с. 208], наприклад: *blue screen of death* – голубий екран, що виникає після збою операційної системи, *button masher* – звичка гравців новачків, які натискають усі кнопки підряд замість того, щоб виконувати певні комбінації ударів.

**Висновки.** Таким чином, проведене дослідження показало, що геймерський сленг являє собою особливий лінгвокультурний феномен, який знаходиться в стадії стрімкого розвитку, тому подальше вивчення його особливостей представляється актуальним. Велика кількість дефініцій терміну сленг вказує на його невичерпність та суперечливість. В нашому дослідженні ми дотримуємося визначення сленгу, що наведено в *Термінологічній енциклопедії* української дослідниці О.О. Селіванової, а саме: сленг – це нелітературна додаткова лексична система, яка представляє паралельну експресивно-оцінну, найчастіше стилістично знижену синонімію позначень загальновідомих понять і належить певній соціальній субкультурі. Аналіз дефініцій поняття *сленг* дозволив виявити та окреслити його *загальні характеристики*: нестійкість та перехідний характер, динамічність та постійний розвиток, асиміляція до літературної мови. Специфіка геймерського сленгу зумовлена потребою геймерів у *швидкій комунікації*, тобто їм необхідно передавати важливу інформацію, використовуючи мінімум слів.

Проведене дослідження дозволило встановити, що геймерський сленг утворюється за допомогою конверсії (38%), аббревіації (30%), акронімії (9%), афіксації (10%), словоскладання (6%). В 7% дослідницького матеріалу зафіксовані фразеологічні єдності, що позначають певні геймерські поняття.

*Перспективою* нашого дослідження вбачаємо у вивченні специфічних рис, властивих сленгу геймерів.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Арнольд И.В. Лексикология современного английского языка. Москва: Высшая школа, 1959. 318 с.
2. Арнольд И.В. Лексикология современного английского языка. Москва: Флинт, Наука, 2012. 376 с.
3. Гальперин И.Р. О термине сленг. *Вопросы языкознания*. Москва: Изд-во АН СССР, 1956. Вып. № 6. С. 107–114.
4. Ганич Д.І., Олійник І С. Словник лінгвістичних термінів. Київ: Вища Школа, 1985. 360 с.
5. Горбач О.Т. Арго в Україні. Львів: Інститут українознавства ім. І. Крип'якевича НАН України, 2006. 688 с.
6. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: дис....канд. филол. наук: 10.02.19 / Московский государственный областной университет. Москва, 2007. 173 с.
7. Маковский М.М. Языковая сущность современного английского сленга. *Иностранные языки в школе*. 1962. Вып. № 4. С. 102–113.
8. Матвіяс І.Г. Українська мова і її говори. Київ: Наукова думка, 1990. 168 с.

9. Соловьева Т.А. К проблеме сленга. *Вопросы лексикологии английского, немецкого и французского языка*. 1961. №4. С. 117–126.
10. Селіванова О.О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. Полтава: Довкілля-К, 2008. 712 с.
11. Ставицька Л.О. Арго, жаргон, сленг: соціальна диференціація української мови. Київ: Критика, 2005. 464 с.
12. Potter S. *Language in the modern world*. Pelican books, 1964. 321 p.
13. Oxford English Dictionary. URL: <http://stylistics.diary.ru/p195044646.htm>
14. Longman Dictionary. URL: <https://www.ldoceonline.com/dictionary/slang>

УДК 82'38'42

## РЕАЛІЗАЦІЯ ЕМОЦІЙНОЇ ТА ЕКСПРЕСИВНОЇ ОЦІНКИ В ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ

### REALIZATION THE EMOTIONAL AND EXPRESSIVE EVALUATION IN DISCOURSE

**Островська О.М.,**

*orcid.org/0000-0003-2493-0141*

*кандидат філологічних наук, доцент,*

*доцент кафедри іноземних мов для гуманітарних факультетів  
Львівського національного університету імені Івана Франка*

**Поплавська Л.Л.,**

*orcid.org/0000-0002-9099-6483*

*викладач кафедри іноземних мов для гуманітарних факультетів  
Львівського національного університету імені Івана Франка*

Оцінку як лінгвістичне явище ми визначаємо як закріплене в семантичній структурі слова оцінне значення, яке передає ставлення мовного колективу до співвіднесеного зі словом поняття або предмета за схемою схвалення/несхвалення. Словосполучення «емоційна оцінка» називає різноманітні явища. Експресія виявляє різноманітні відтінки виразності сили слова. Експресія – це посилення виразності, те, що робить мовлення більш яскравим, вражаючим. Стаття присвячена проблемі лінгвостилістичної реалізації емоційної та експресивної оцінки в художньому дискурсі за допомогою якісних прикметників.

**Ключові слова:** слова-оцінки, емоційність, експресивність, лінгвостилістичні засоби, художній дискурс, конотація, денотація.

Оценку как лингвистическое явление мы определяем как закрепленное в семантической структуре слова оценное значение, которое передает отношение языкового коллектива к соотносительному со словом понятию или предмету по схеме хорошо/плохо, одобрение/неодобрение. Словосочетание «эмоциональная оценка» называет разноуровневые явления. Экспрессия выражает разнообразные оттенки выразительности силы слова. Экспрессия – это усиление выразительности, то, что делает речь более яркой, выразительной. Статья посвящена проблеме лингвостилистической реализации экспрессивности и эмоциональности оценки в художественном дискурсе при помощи качественных прилагательных.

**Ключевые слова:** слова-оценки, эмоциональность, экспрессивность, лингвостилистические средства, художественный дискурс, коннотация, денотация.

The evaluation as the linguo-stylistic conception is defined as appraisal meaning within semantic structure of the word which realizes the attitude of the language collective to the words correlation with the word conception or object good/bad, approve/disapprove. Word combination “emotional evaluation” calls different levels phenomena The expression demonstrate the various shade of the distinct of the seme of the word. Expression intensifies the meaning of the speech. This article is devoted to the problem of the of the linguo-stylistic means of realization of the expression and emotional evaluation in fiction by means of the adjectives of quality.

**Key words:** words of evaluation, emotionality, expressivity, linguo-stylistic means, fiction discours, connotation, denotation.