

боку, мова розглядається як суттєвий елемент людського мислення, сприйняття та самовираження; і як така, вона є основою транслінгвальної та транскультурної компетенції. Хоча ми використовуємо мову, щоб передавати наші потреби іншим, мова одночасно розкриває нас для себе самих та для інших. Мова - це складне багатофункціональне явище, що пов'язує індивіда з іншими особами, громадами та національними культурами [5].

Література

1. Jaleniauskiene E. 2016. Revitalizing Foreign Language Learning in Higher Education Using a PBL Curriculum, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 232 (2016), p. 265 – 275.

2. Friedman R. 2017. The importance of learning a modern language in a globalized world. Retrieved from: <https://www.studyinternational.com/news/importance-learning-modern-language-globalized-world/>

3. Mačianskienė N., Tuomaitė V. 2010. Assessment of Foreign Language Competence of Higher Education Institution Graduates, *Studies about languages*, No. 16. Retrieved from: https://www.kalbos.lt/zurnalai/16_numeris/17a.pdf

4. Čepon S. 2012. Higher Education Institutions without Foreign Language Continuity, *English Language Teaching*, Vol. 5, No. 8, p. 31-41.

5. Modern Language Association Ad Hoc Committee on Foreign Languages. *Foreign Languages and Higher Education: New Structures for a Changed World*. Retrieved from: <https://www.mla.org/Resources/Research/Surveys-Reports-and-Other-Documents/Teaching-Enrollments-and-Programs/Foreign-Languages-and-Higher-Education-New-Structures-for-a-Changed-World>

Ірчишина Віталіївна	–	Марина
викладачка		старша
українознавства та іноземних мов факультету підготовки фахівців для підрозділів стратегічних розслідувань		кафедри

МОВА ГЕЙМЕРІВ ЯК ОСОБЛИВЕ ЯВИЩЕ СУЧАСНОГО МОЛОДІЖНОГО СПІЛКУВАННЯ

Сучасна наука велику увагу приділяє вивченню «мов культури» в рамках кіберпростору: досліджуються вербальний, психологічний та соціальний компоненти. Уявлення про мережевий соціум буде далеко не повними, якщо залишити поза увагою цікавий пласт віртуальної культури, який можна позначити таким соціальним явищем, як «геймерство». Цей

неологізм являє собою похідну номінацію від англійського слова *gamer* - гравець.

У сучасній українській мові з'явилося чимало подібних слів з цим самим коренем для позначення особливого стилю мови тих, хто захоплений комп'ютерними іграми: «По суті, це вже був би куди більш тактичний геймплей (процес взаємодії гравця з грою)»; «Зазвичай геймпад (тип ігрового маніпулятора) вважають прерогативою ігрових приставок»; «Прогеймери (професійний геймер) відрізняється від геймера тим, що гра приносить йому не тільки задоволення, але і гроші» [2].

Мова геймерів – один з найбільш ізольованих сучасних жаргонів. Вона заснована на вживанні перекручених слів іноземного (часто англійського) походження, скорочених варіантів слів рідної мови або їх метафоричних назв в ігрових ситуаціях. Відмінність від звичайного жаргону полягає в тому, що фактично геймерський сленг є самостійною мовою, котра має свій шифр. Найбільш численну групу складають лексеми з семантичною домінантою «зброю»: «батон», «фен» – пістолет-кулемет FN P90; «беретки», «дуал-берет» – пістолет Dual Berettas (2 пістолети); «сліпа», «сліповуха», «флеш», «флешка» – світлошумова граната Flashbang.

Розглянемо приклад з одного з форумів сайту ігрової інтернет-платформи Steam: «В *кишиці* (метаформа) два *контра* (метафора/скорочення), у одного *фен* (перекручування латинських літер), в іншого *півень* (метаформа), кидай *сліпих* (метафора) і давай *рашити* (від англ. *to rush* – стрімко вриватися) їх», що в перекладі на літературну мову означає: «У вентиляції двоє *контр-терористів*, в одного *пістолет-кулемет FN P90*, в іншого *автомат Galil*, кидай *освітлювальну гранату*, *вриваємося й знищуємо їх*» [1].

У найменуванні особи акцент ставиться на ролі героя в грі: «контри» (від англ. counter-terrorists «контртерористів») – команда контртерористів; «кемпер» (від англ. camper «екскурсант, турист») – гравець, відсутній в зоні активних дій, що вважає за краще всю гру проводити в укритті або переглядати певну зону, не залишаючи при цьому з укриття; «дефюзер» (від англ. defuse «розряджати» – гравець, знешкоджує бомбу; «бомбер» – гравець, що закладає бомбу. Лексеми такого порядку утворюють досить об'ємний синонімічний ряд («анти-терор», «анти-тери», «контри»).

Такі слова мають як негативну («щур», «миша» – гравець, який ховається за рогом, ящиком, в темних місцях, в очікуванні, коли повз нього пробіжать противники, щоб вбити їх в спину), так і позитивне забарвлення («лакер» від англ. lucky «щасливчик»).

Розвиток цього соціального явища та його стрімке поширення серед молоді обумовлюється впровадженням електронної гри в життя сучасного суспільства. Саме тому мова «мова геймерів» повинна стати об'єктом пильної уваги вчених, адже, як показують приклади інших мовних підсистем, спеціальна лексика поступово проникає в літературну мову і закріплюється там на довгі роки

Література:

1. Ігрова інтернет-платформа Steam. URL : <http://store.steampowered.com>
2. Ігроманія. 2009. № 5 URL : <https://www.igromania.ru/magazines/2009/>.

Каширіна Ірина Олександрівна –
викладачка кафедри
українознавства та іноземних мов
факультету підготовки фахівців для
підрозділів стратегічних
розслідувань

НЕОЛОГІЗМИ ЯК ОЗНАКА ТОГО, ЩО МОВА Є ЖИВОЮ

Мова є засобом вираження думок людини, відокремленням суспільного життя цілих націй, народів, вона є ключем до вивчення культур, традицій та історії. Мова – це те, що оточує кожну людину щохвилини навіть із самого першого подиху. Коли дитина народжується із першими хвилинами життя вона чує мову, пізнає її як нову незвідану скарбницю. Мова є вікном у навколишній світ, вона формує глибинну духовність в нас та надає можливість пізнавати світ та милуватися ним кожного дня.

Мова – це не лише складна знакова система, яка забезпечує процес комунікації, мова – це живий організм, який розвивається щогодини, навіть щохвилини. У мові постійно розвиваються різні процеси завдяки людям, вона еволюціонує, перетворюється та набуває нових фарб разом із ними. Люди постійно вносять щось своє у мову. тим самим роблячи її живою. Так, наприклад, неологізми є одним із яскравих засобів еволюції мови.

Неологізми є у кожній мові. Неологізм – це новостворене слово, словосполучення, вислів, який з’явився у тій чи іншій мові завдяки людині і успішно використовується надалі при процесі комунікації. Всі мови світу взаємодіють між собою і свого роду відтворюють обмін новими словами. Неологізми з’являються у будь-якій сфері життєдіяльності, чи то юридична, чи то медична сфера. У даному дослідженні предметом розгляду є неологізми англійської мови. Часто нові слова з’являються випадково, тому спочатку вони стають okazіоналізмами через експресивність їхнього появи. Потім ці okazіоналізми набувають популярності у використанні, їх все частіше починають використовувати і вони стають неологізмами.

Існує декілька способів творення неологізмів:

- афіксальний;
- словоскладання;
- скорочення;
- конверсія