УДК 811.161.2+811.111`37
DOI https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2022.24.1.8

ГЕЙМЕРСЬКИЙ СЛЕНГ АНГЛОМОВНОГО ПОХОДЖЕННЯ В УКРАЇНСЬКІЙ МОВІ: ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА ТА ОСОБЛИВОСТІ ЗАПОЗИЧЕННЯ

GAMING SLANG OF ENGLISH ORIGIN IN THE UKRAINIAN LANGUAGE: GENERAL CHARACTERISTICS AND FEATURES OF BORROWING

Ківу М.В.,
orcid.org/0000-0002-1068-7518
молодший науковий співробітник відділу романських, германських і балтійських мов Інституту мовознавства імені О.О. Потебні Національної академії наук України

Стаття присвячена загальному опису геймерського сленгу англомовного походження, представленого у сучасній українській мові. Проаналізовано комплекс лексем, що кількісно та якісно може бути репрезентативним для актуального стану цього соціолекту. Поставлено акцент на тому, що, з оглядом на очевидну наявність специфічних семантичних ознак, а також високого кількісного показника, лексикон гравців у відеоігри повинен бути виділений як окремий лексикокластер під назвою *геймерський сленг*.

Доведено, що геймерський сленг відповідає усім характеристикам сленгу як такого. Розглянуто його функційну валентність та проілюстровано, як сленгізми виконують номінативну, когнітивну, ідентифікаційну, економії часу, комунікативну та експресивну функції.

Показано, що сленгізми, як і інші англізми, зберігають фонетичні та морфемні ознаки мови-донора, а також вказано, що в цьому випадку можливе і порушення цієї тенденції. Розглянуто приклади звуження значення слова

при запозиченні, властиве цьому процесу для мов узагалі. Також зроблений акцент на тому, що частина сленгізмів семантично дублює питому лексику та використовується лише з метою економії часу та підкреслення гравцями власної самоідентифікації.

Окремо проаналізовано абревіатури з метою демонстрації особливостей їх запозичення – як на письмі, так і в усному мовленні. Підкреслено відсутність чітких правил у графічній передачі абревіатур та міксування мов на фонетичному рівні.

Продемонстровано, як проходить «українізація» англізмів. Виділені морфеми, що використовуються для адаптації слів до української граматики – для іменників, прикметників, дієслів. Показано, що англізми-дієслова адекватно відмінюються за правилами мови-реципієнта. Також проілюстровано деривaційні процеси, в основі яких стоять англізми. Так, українська мова активно творить від них іменники, прикметники, відіменникові та інші дієслова, послуговуючись власним морфемним арсеналом.

Наукова розвідка оприлюднена як один з етапів на шляху до публікації словника новітніх англізмів в українській мові, що готується до друку у межах гранту НАН України.

Ключові слова: англізм, сленг, новітні запозичення, деривація, абревіатура.

The article is devoted to the general description of gaming slang of English origin, presented in the modern Ukrainian language. A set of lexemes that can be quantitatively and qualitatively representative for the current state of this sociolect is analyzed. Emphasis is placed on the fact that, given the obvious presence of specific semantic features, as well as a high quantity of lexemes, the lexicon of video game players should be allocated as a separate lexicocluster called gaming slang.

It has been proven that gaming slang meets all the characteristics of slang as such. Its functional ability is considered and it is illustrated how slangisms perform nominative, cognitive, identificatory, time saving, communicative and expressive functions.

It is shown that slangisms, as well as other Anglicisms, retain phonetic and morpheme features of the donor language, however, it has been observed that divergence from tendency is possible. Examples of narrowing the meaning of a loanword, inherent in the adoption process for languages in general, are considered. It is also stressed that some slangisms semantically duplicate native vocabulary and are used only to save time and emphasize the players' own self-identification.

Abbreviations are analyzed separately in order to demonstrate the peculiarities of their borrowing – both in writing and in speech. The absence of rules in the graphic adoption of abbreviations and mixing of languages at the phonetic level is pointed out.

The article demonstrates how the "Ukrainization" of Anglicisms takes place. Specific morphemes are used to adapt words to Ukrainian grammar – for nouns, adjectives, verbs. It is shown that English verbs are conjugated according to the rules of the recipient language. Derivational processes based on Anglicisms are also illustrated. Thus, the Ukrainian language actively creates nouns, adjectives, and different types of verbs, using its own morpheme arsenal.

This research has been conducted as one of the stages on the way to the publication of a dictionary of new Anglicisms in the Ukrainian language, which is being created under a grant from the National Academy of Sciences of Ukraine.

Key words: Anglicism, slang, new loanwords, derivation, abbreviation.

Постановка проблеми. Глобалізаційні процеси значною мірою сприяють запозиченню іншомовної лексики. Оскільки протягом останніх десятиріч світова «лінгва франка» – англійська, саме вона стала джерелом більшості запозичень у сучасному українському ідіомі. Перші англізми проникли в українську мову ще в XIX ст. через посередництво інших мов [12, с. 26], а процес прямого масового запозичення розпочався у другій половині XX ст., і з того часу його об'єми лише зростають. Якщо сфери моди, мистецтва, кулінарії частково послуговуються іншими європейськими та азійськими мовами, то запозичена лексика, яку використовують геймери – гравці у комп'ютерні ігри, у 100% випадків має англомовний генезис, отже належить до класу англізмів.

Термін англізм (англіцизм) не має розходжень у тлумаченні з точки зору різних лінгвістів, і загалом трактується відповідно до дефініції, поданої в 11-томному Словнику української мови, а саме: «Англіцизм – це слово або зворот, запозичені з англійської мови» [11, с. 350]. О.Г. Муромцева зазначає, що до цієї категорії належать також перекладені з англійського ідіому лексеми і утворені за його зразком [12, с. 26]. Новітні англізми були безпосередньо або дотично об'єктом вивчення багатьох учених, зокрема Б.М. Ажнюка, Л.М. Архипенко, О.С. Дьолог, І.О. Коробової, Н.В. Слободи та ін. Також була видана низка словників, що містять англіцизми. Загалом учені не беруть до уваги, який географічний (британський, американський, австралійський, канадський…) варіант ідіома слугує джерелом, якщо таке розрізнення не є предметом дослідження. У цій розвідці географічний фактор ігнорується як неважливий для досягнення поставленої мети.

Відповідно до однойменної статті Академічного тлумачного словника, сленг має два значення. У цьому дослідженні термін використаний у першому з них: «Розмовний варіант професіонального мовлення; жаргон» [11, с. 350], оскільки мова йде про лексику, використовувану гравцями, що займаються геймінгом професійно, а також на любительському рівні. Частково лексику гравців у комп'ютерні ігри розглядали вчені, що вивчали молодіжний або комп'ютерний сленг

чи новітні англізми загалом. Проте як основний об'єкт аналізу геймерський сленг не був розглянутий у жодному з наявних фундаментальних досліджень. Радше оглядово цієї теми у статті «Англомовний сленг гравців у комп'ютерні ігри» торкаються А.К. Павельєва та І.О. Лобко [9], проте з акцетом на вживання лексем в англійській мові та переклад.

Мета статті – створити загальний опис геймерського сленгу англомовного походження в сучасній українській мові, вказати його функції, визначити особливості запозичення, стисло простежити процеси асиміляції та подальшої деривації у мові-реципієнті.

Виклад основного матеріалу. При підготовці словника новітніх англізмів, що вийде друком у 2022 році, було виявлено, що із близько 3500 слів реєстру понад 100 марковані як такі, що належать до геймерського сленгу (повністю лексема чи одне/декілька з її значень). Оскільки у реєстр внесено лише одиниці, раніше не зафіксовані у словниках, можна стверджувати, що майже 3% новітніх запозичень належать до ігрової сфери. Варто зазначити, що геймерський сленг принципово відділено від комп'ютерного. Тобто лексеми на позначення об'єктів чи процесів, пов'язаних з роботою комп'ютера, зокрема його деталей, аксесуарів, у цьому списку відсутні. На погляд автора статті, групу лексем, використовуваних лише гравцями у відеоігри, варто виділяти в окрему групу з огляду на кількісний показник та суттєву тематичну відмінність від дотичних та взаємопроникних груп сучасного сленгу – комп'ютерного та молодіжного.

Учені описують різну кількість функцій сленгу. Згідно з позицією Г.Р. Іванової [5, 128], що є представником когнітивної лінгвістики, основні функції такі: номінативна, комунікативна та когнітивна. Н.Д. Матарикіна додає ідентифікаційну [8, с. 8], Т.Є. Захарченко та деякі інші дослідники – експресивну і функцію економії часу [4, с. 11, 18]. Для геймерського сленгу всі вони актуальні. **Номінативна** функція актуалізується при необхідності найменування специфічних явищ (інколи предметів), пов'язаних із кіберпростором або процесом гри (*лут* – предмети, цінності, які отримав гравець з убитого ворога або просто з кристала/ящика і т. ін.; *твінк* – додатковий акаунт або персонаж, створений як допоміжний для основного). Також характерне запозичення слів на позначення того, що наявне в українській мові та має питому назву (*левел* замість *рівня*, скіл замість *навички, уміння* тощо). Відсутність еквівалентів у літературній мові підкреслює **комунікативну** значимість таких одиниць і актуалізує однойменну функцію, адже їх використання спрощує, а іноді і взагалі уможливлює комунікативний акт. Напр., заклик «Рашимо мід!» серед гравців «Dota 2» означає спонукання до швидкого нападу на суперника *(рашити* від *rush)* на центральній дорозі (мід від *mid, middle*). Виконання **когнітивної** функції зумовлене «високим ступенем метафоричності» [5, 128] сленгових одиниць, адже за умови такого перенесення виділяють найважливіші особливості вихідного значення. Напр., для геймерів слово *танк* означає персонажа, який відвертає увагу супротивника на себе та отримує найбільше ушкоджень заради збереження інших членів команди. Того, хто першим іде в бій, адже має високий показник здоров'я і/або броні. Тобто узята сема міцності, бронебійності відповідної бойової машини у порівнянні з піхотою. **Ідентифікаційна** функція проявлена у використанні геймерського сленгу для підкреслення опозиції свій-чужий (що характерно для сленгу взагалі), адже незнайомій з ігровим світом людині буде важко зрозуміти, що означає, наприклад, *«Сап не фармить крипів»* (Герой, який надає підтримку, не вбиває слабких ботів заради досвіду та предметів, які з них падають). **Експресивна** функція найчастіше реалізована у своєму емоційно-оціночному підвиді (*нуб* – гравець, що недотягує до середнього рівня; *лівер* – той, хто покидає ігрову сесію). Що ж до функції **економії часу**, то, окрім прикладів на зразок згаданого *«Рашимо мід!»*, вона актуалізується і в уживанні абревіатур та скорочень, які справді важливі, коли немає часу довго говорити чи писати в чаті (*GG – good game – гарна гра; брб – brb – be right back – зараз повернуся, відійду на 2 хвилини; сап* замість *сапорт, рейт* замість *рейтинг* тощо).

У лексикології розрізняють матеріальні (лексичні) запозичення та калькування [7, с. 230]. Якщо у загальному словнику користувача комп'ютера можна знайти поодинокі кальки (*мишка* від *mouse*, *жорсткий диск* від *hard disc*), то геймерський жаргон послуговується лише шляхом матеріального запозичення. Як і більшість англізмів, значна частина слів, використовуваних гравцями у відеоігри, «усвідомлюються мовцями як чужорідний елемент і зберігають ознаки свого походження» [12, с. 26]. Це актуально як для фонетичного (рей*дж, дж*і-*дж*і), так і для словотвірного рівня (сит*инг*, фарм*інг*). Однак прослідковується і протилежна тенденція. Наприклад, класичний варіант представлення англійської g дифрафом *дж* в українській орфографії та звуком [dʒ]

в українській фонетиці відповідно для геймерського сленгу не є домінантним. Так, *damage* втілився у *дамаг*, а не *демедж,* тобто запозичення відбулося на основі редукованої графічної, а не фонетичної форми слова.

Якщо слово є багатозначним у вихідній мові, то при запозиченні переважно переймається лише одне із значень [3, с. 30]. Це актуально і для геймерського сленгу. Причому варто зазначити, що в англійській мові вихідні для сленгу лексеми часто є загальновживаними словами літературної мови зі значно ширшим значенням. Наприклад:

- *голдити* (в узусі – *холдити*) (утримувати певну позицію під час бою, часто усією командою) походить від *hold*, що має у Оксфордському словнику 26 (!) значень, об'єднаних семою *тримати*;
- *лут* (предмети, цінності, які отримав гравець з убитого ворога або з кристала/ящика і т. ін.) походить від *loot* (грабувати, награбоване);
- *сапорт* (герой, який надає підтримку) – від *support* (підтримка) тощо.

Варто зазначити, що значна частина запозичених сленгізмів за своєю семантикою дублює питому лексику (*фуловий* – повний*, скіл* – навичка, уміння*, левел* – рівень).

Процес запозичення абревіатур має власні особливості. В узусі україномовних геймерів вони найчастіше використовуються в онлайн-іграх у таких випадках:

1) гравцеві потрібно швидко перервати свою присутність у грі (*brb – be right back – зараз повернуся; gtg – get to go – маю йти, бувайте)*;

2) немає часу (коли раунд чи битва закінчуються, а на друк у чаті залишається декілька секунд) / бажання розписувати радість від перемоги (*gg – good game – гарна гра)*;

3) на позначення загальноприйнятих понять, з метою економії ігрового часу *(afk – away from keyboard – відійшов від клавіатури – про себе, коли треба відійти на певний проміжок часу, або іншого гравця, що значиться онлайн, але фактично не грає у цю хвилину; npc – non-player character – неігровий персонаж)*;

4) на позначення понять, що у самих іграх іменуються за допомогою абревіатур (*xp – experience points – очки досвіду, hp – health points – очки здоров'я).*

На письмі (у чатах) ці абревіатури можуть передаватися як кирилицею, так і латиницею. Тобто використовують варіанти *gg* та *гг* (має сенс написання через ґ, але друк цієї букви потребує натиску двох клавіш, тому на практиці не використовується), *brb* та *брб*, *afk* та *афк* тощо. Рівноправно уживають для передачі абревіатур і великі, і малі літери. З точки зору частотності виграє варіант написання малими літерами та кирилицею, що банально пояснюється раціональністю: міняти розкладку клавіатури незручно та невигідно з точки зору економії часу. З усним мовленням ситуація складніша. Частина абревіатур вимовляється так, як і у мові-джерелі (*gg – джіджі, npc – енпісі),* частина – відповідно до називання кириличних літер, але з порушенням норми для полегшення вимови (*afk – афк – афека, brb – брб – бриби*). Таке ігнорування норм інколи призводить до ускладнення розуміння, певної оказіональної омонімії. Так, англійські абревіатури *xp* та *hp* кирилицею часто записують однаково – як *хп*, адже однієї літері, що відповідала б англійській *х* з точки зору вимови в українській мові немає. Цікаво, що і в усному мовленні часто можна почути саме *хане* для обох тлумачень, а отже зрозуміти значення цієї абревіатури вдається лише за контекстом.

Досить продуктивно відбувається граматична адаптація англійських лексем у геймерському сленгу:

1. Інфінітиви отримують питомий суфікс *-ти* за аналогією до інших дієслів української мови (*heal – гілити*, в узусі *хілити*, *damage – дамажити*, *hold – голдити*, в узусі *холдити*, *rush – рашити, farm – фармити, loot – лутати*).

2. Відповідно, дієслова відмінюються за правилами ідіома-реципієнта (*дамажити: дамажу, дамажиш…*).

3. Прикметники дістають питомі суфікси *-н-* (*custom – кастомний*), *-ськ-* (*cheater – читерський*).

4. Деякі іменники замість суфікса *-ment* одержують питомий суфікс *-к-* (*achievement – ачівка*), що не є семантичним відповідником, а використовується радше для економії мовленнєвих зусиль.

Запозичені сленгізми активно вступають у деривaційні процеси. Наприклад, уже в українській мові можуть утворюватися:

- Відіменникові дієслова: *cheater – читер – читерити* (цікаво, що геймери не запозичили слово *to cheat* у формі *читити* на позначення дії, а утворили нове); *sitting – ситинг – ситингувати* (замість ймовірного *ситити* від *to sit*).
- Іменники: *cheater – читер – читерство* (знову ж, замість запозичення англійського *cheating*).
- Прикметники: *damage – дамаг – дамажний* (той, що наносить багато *дамагу*, тобто шкоди, англійського відповідника лексема не має).
- Активним є процес творення дієслів за допомогою питомих префіксів з метою пере-

дачі відтінків значення (*гілитися – відгілитися, дамажити – задамажити, рашити – зарашити тощо*).

Висновки. Сучасний геймерський сленг відповідає всім ознакам сленгу як такого – на граматичному, семантичному, когнітивно-комунікативному рівнях. Запозичені з англійської мови лексеми швидко локалізуються в українській мові із використанням її питомих морфем. Окрім того, слова активно використовуються для подальшого словотворення. Водночас як і інші некодифіковані складники ідіома, сленгізми геймерів можуть порушувати правила мови-реципієнта на фонетичному та граматичному рівнях, а також розвиватися частково нелогічним шляхом. Особливо очевидно відсутність чіткої системи відслідковується на рівні абревіатур. Геймерський сленг успішно виконує всі функції, властиві сленгу загалом, але домінантними за кількісною ознакою є не номінативна, а комунікативна (пов'язана також з функцією економії часу), експресивна та ідентифікаційна.

Перспективи подальших розробок цієї теми дуже широкі, адже геймерський сленг як масивний кластер сучасної української мови майже не вивчався. Є актуальними як розробка його вузьких лінгвістичних аспектів, так і створення фундаментальної праці про варіант мови, притаманний гравцям у відеоігри. Окрім того, варто простежити зв'язки геймерського сленгу з літературною українською мовою, а також із іншими типами сленгу, зокрема з молодіжним.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ажнюк Б.М. Орфографічні та орфоепічні англізми в українській мові. *Мова. Людина. Світ. До 70 річчя професора М.П. Кочергана*. Київ, 2006. С. 332–341.

2. Архипенко Л.М. Іншомовні лексичні запозичення в українській мові: етапи і ступені адаптації (на матеріалі англіцизмів у пресі кінця XX – початку XXI ст.): дис.. канд. філол. наук: 10.02.01. Харків, 2005. 314 с.

3. Гудима Н.В. Семантична адаптація запозичених лексем у сучасній українській літературній мові. *Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Філологічні науки*. – 2013. Вип. 32(1). С. 27-31.

4. Захарченко Т.Є. Эквивалентная лексика в русском и английском сленге: системный, словообразовательный и функциональный аспекты : Дис. … канд. филол. наук : 10.02.19. Ростов на Дону, 2006. 463 с.

5. Иванова Г.Р. Функции сленгла в речевой деятельности американских студентов: Когнитивные и коммуникативные аспекты английской лексики. Москва : МГЛУ, 1990. – С. 127–134.

6. Коробова І.О. Лексико-семантичне освоєння новітніх англізмів у сучасній українській мові. *Вісник Київського національного лінгвістичного університу. Серія Філологія*. 2019. № 22. Т. 1. С. 109–122.

7. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства. Київ: Видавничий центр "Академія", 2001. 368 с.

8. Матарыкина Н.Д. Неологизмы немецкого молодежного сленга на рубеже XX-XXI веков : Дис. … канд. филол. наук : 10.02.04 : Москва, 2005. 214 с.

9. Павельєва А.К., Лобко І.О. Англомовний сленг гравців у комп'ютерні ігри. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. 2021. № 3 (341): Філологічні науки. С. 67–75.

10. Слобода Н.В. Графічно неадаптовані англіцизми у структурі українських синтаксичних конструкцій. *Лінгвістичні дослідження.* 2014. Вип. 37. С. 87–90.

11. Словник української мови : в 11 т. [ред. колег. І. К. Білодід (голова) та ін.]. Київ : Наукова думка, 1970 – 1980. Т. 9: С. 1978. 916 с.

12. Українська мова : енциклопедія / НАН України, Ін-т мовознав. ім. О. О. Потебні, Ін-т укр. мови; редкол.: В. М. Русанівський [та ін.]. Вид. 2-ге, випр. і допов. – Київ: "Українська енциклопедія" ім. М. П. Бажана, 2004. 820 с.