

УДК [81'373.611:003.083]:[81'276.5:004]=111(045)

Григорцов Андрій, студент¹
Гольберг Данило, студент²
Новікова Катерина, асистент³

Донецький Національний університет економіки і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського,
м. Кривий Ріг, Україна
e-mail: katrusya.t@mail.ru³

АБРЕВІАЦІЯ ЯК ЛІНГВІСТИЧНА СКЛАДОВА АНГЛІЙСЬКОГО КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ

Hryhortsov Andriy, student¹
Holberh Danylo, student²
Novikova Kateryna, assistant³

Donetsk National University of Economics and Trade named after Mykhailo Tugan-Baranovsky,
Kryvyi Rih, Ukraine
e-mail: katrusya.t@mail.ru³

ABBREVIATION AS A LINGUISTIC COMPONENT OF ENGLISH COMPUTER SLANG

Мета. Метою статті є виявлення та аналіз найбільш використовуваних в on-line іграх англomовних абревіатур та їх класифікація.

Методи. Вирішення поставлених завдань здійснювалось за допомогою використання таких методів, як перекладознавчий та компаративний аналіз, порівняння граматичних, семантичних та фонетичних явищ англійської та української мов; аналіз та узагальнення наукової, науково-популярної й навчально-методичної літератури з проблем абревіатур комп'ютерного сленгу.

Результати. У роботі узагальнено визначення понять «абревіація» та «комп'ютерний сленг». Надано класифікацію абревіатур комп'ютерного сленгу та акронімів та способи їх утворення. Представлено виокремлення комп'ютерного сленгу як однієї з складових англійської мови та вивчення абревіації в сучасних on-line іграх.

Ключові слова: абревіація, комп'ютерний сленг, on-line, акронім.

Постановка проблеми. Розвиток та розповсюдження мережі Інтернет призвели до появи безлічі on-line ігор, які дуже популярні серед користувачів. З кожним роком їх кількість зростає. Спілкування в мережі є невід'ємним елементом будь-якої on-line гри. Багато сучасних ігор використовують спеціальну ігрову лексику, яка, як і більшість ігор, є англomовною. Збільшення кількості інформації і потреба в постійному дистанційному спілкуванні в on-line іграх викликає природне прагнення скоротити обсяг тексту шляхом введення в нього різного роду абревіатур, про які гравцеві треба мати уявлення.

Мета. Метою роботи є виявлення та аналіз найбільш використовуваних в on-line іграх англomовних абревіатур та їх класифікація. Дослідження абревіації являє не тільки теоретичний інтерес для дослідників, але й абсолютно очевидну практичну спрямованість.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідженням абревіації в англійській мові займалися такі вчені-лінгвісти, як О. Афанасьєва, Ю. Горшунов, О. Есперсен, В. Заботкіна, А. Іоніна, Т. Матвєєва, І. Михєєва, Л. Сапогова, М. Сегаль, Р. Уельз та багато інших.

Виклад основного матеріалу. Аббревіація, скорочення слів, була поширена ще в Стародавньому Римі. Римляни писали *AUC* замість *Anno urbis conditae*, обчислюючи час з 753 року до н.е. – року заснування Риму. Римські юристи, наприклад, часто вдавалися до аббревіатур, які дійшли згодом до наших днів: *NB* замість *Nota Bene* (переклад Н. К. «зверни увагу або потрібно запам'ятати»); *a.m.* замість *ante meridiem* (переклад Н. К. до полудня»); *p.m.* замість *post meridiem* (переклад Н.К. «після полудня»). Римляни запозичили цю систему і застосовували її і для позначення звичайних понять при листуванні: *frs* – *fratres* – брат, *gra* – *gratia* – подяка.

Зустрічаються різні варіанти визначення аббревіації. Можна зустріти наступне її визначення: «аббревіація (з лат. *abbrevio* – скорочую) – спосіб словотворення, при якому нове слово утворюється з частин слів, що входять у вихідне словосполучення. При використанні цього способу велике значення має милозвучність і зручність вимови» [1]. Так, А. Суперанська вважає, що аббревіація – це «спосіб словотворення, який об'єднує всі типи складноскорочених і скорочених утворень» [5]. Однак Т. Матвеева стверджує, що аббревіація – «це спосіб словотворення, суть якого полягає в згортанні стандартного словосполучення (рідше – окремого слова) до слова-синоніма» [7]. А. Поповкіна стверджує, що аббревіація – «це утворення нових слів шляхом додавання, зрощення і переходу з однієї частини мови в іншу. В результаті формується новий знак, званий аббревіатурою» [2].

Отже, проаналізувавши всі визначення аббревіації, можна підсумувати, давши наступне поняття аббревіації. Аббревіація – спосіб словотворення, в результаті якого виникають або створюються скорочення різних видів.

Термін «комп'ютерний сленг» відноситься до слів, які вживаються людьми, що мають безпосереднє відношення до комп'ютерів у повсякденному житті. Він заміняє професійну лексику і відрізняються розмовним, а іноді і грубо-фамільярним забарвленням. Крім того, не можна забувати, що більшість слів, які відносяться до комп'ютерного сленгу, є похідними від професійних термінів, практично всі з яких запозичені з англійської мови. Шляхи і способи утворення комп'ютерного сленгу досить різноманітні, але всі вони зводяться до того, щоб пристосувати англійське слово до нашої дійсності і зробити його придатним для постійного використання [6].

Розглянемо скорочення в on-line іграх на прикладі відомої на весь світ гри DotA 2. Мета гри – захищати свою базу і якомога швидше зруйнувати базу опонента. Найбільш поширеним засобом скорочення слів в on-line іграх є аббревіатури і акроніми.

У даній роботі буде використана класифікація аббревіатур комп'ютерного сленгу на основі теоретичного матеріалу, поданого в роботі Л. Сапогової [3]:

1. Синтаксичні:

а) семантико-синтаксичні: *pub* – *public game* – гра з вільним доступом; *regen* – *regeneration rune* – руна регенерації; *bot* – *bottom line* – нижня лінія; *top-top line* – верхня лінія; *oxtarine* – *oxtarine core*; *orchid* – *orchid malevolence*; *blink* – *blink dagger*; *midas* – *hand of midas*; *basher* – *skull basher*; *shiva* – *shiva's guard* – окремі артефакти у грі;

б) морфолого-синтаксичні: *steal* – *frag stealing* – добивання чужого героя підлим способом; *perm* – *permanent death* – незворотна смерть; *skadi* – *eye of skadi* – конкретний артефакт;

2. Фономорфологічні: *w8* – *wait* – почекайте; *ez* – *easy* – легко; *ss* – *miss* – пропажа героя.

3. Фонографічні: *sup* – *support* – помічник; *dom* – *dominator* – конкретний артефакт; *sum* – *summon* – викликаний юніт; *imba* – *imbalance* – дисбаланс; *invis* – *invisibility* – невидимість; *def* – *defend* – захищати базу / вежу / бараки; *haras* – *harassment* – процес нанесення шкоди ворогу; *meka* – *mekansm* – конкретний артефакт; *desol* – *desolator* – конкретний артефакт;

4. Змішані: *s-carry* – *semi-carry* – напів-керрі герої; *h-carry* – *hard-carry* – керрі герої, які сильні в пізніх етапах гри; *h-line* – *hard-line* – складна лінія.

Акроніми (ініціальні абревіатури) – скорочення, що складаються з початкових букв і основ [9]. Автори книги «A Grammar of Contemporary English» [3] розглядають акроніми, поділяючи їх на:

1. Акроніми, які вимовляються як окремі літери:

– літери, що представляють повні слова: *DD* – *double damage* – подвійна шкода; *AoE* – *area of effect* – область дії; *GG* – *good game* – гарна гра; *AFK* – *away from keyboard* – відійшов від клавіатури; *FF* – *finish fast* ‘закінчуйте швидше; *DPS* – *Damage per Second* – шкода в секунду; *GPM* – *Gold per Minute* – золото у хвилину; *GL* – *Good luck* – побажання удачі; *FB* – *First Blood* – перша кров; так кажуть, коли вбивають перший раз будь-якого героя на мапі; *WP* – *Well Played* – добре зіграно; *HP* – *Hit Points* – очки здоров'я; *LoS* – *Line of Sight* – лінія видимості; *HG* – *high ground* – височина; *LG* – *Low ground* – низина; *BKB* – *Black King Bar*; *MKB* – *Monkey King Bar*; *BM* – *Blade Mail*; *AP* – *All Pick* – вільний вибір, вибирається будь-який один герой із 111 можливих; *SD* – *Single Draft* – вибір із трьох героїв, які дістаються гравцю випадково; *AR* – *All Random* – дістається один випадковий герой, якого можна перевибрати, щоб дістався інший випадковий герой; *LP* – *Low Priority* – режим гри з низьким пріоритетом; *CD* – *Capitan's Draft* – кожна команда обирає капітана, який може забороняти або брати героїв; цей режим завжди використовується на турнірах з DotA 2;

– літери, що представляють елементи складного слова або просто частини слова: *LH* – *Lasthit* – останній удар; *CD* – *cooldown* – перезарядка; *ES* – *Eartshaker* – конкретний герой; *MC* – *Manacost* – необхідна кількість мани для будь-якого чаклування; *EXP* – *Expierience* – досвід.

2. Акроніми, які вимовляються, як слово і часто використовуються людьми, які можуть не знати, що означає кожна буква окремо. Наприклад: *RPG* – *Role Playing Game* – Рольова гра; *MMORPG* – *Massive MultiPlayer Online Role Playing Game* – Масово мультіплеєрна онлайн рольова гра; *FPS* – *First-Person Shooter* – шутер від першої особи.

У грі DotA 2 існують дуже багато термінів і скорочень, переклад яких дозволяє зрозуміти, що означають деякі фрази і написи в грі. Допоможуть вони як початківцю, так і досвідченому користувачеві.

Висновки. Використання спотвореного і обмеженого варіанту англійської мови, фактично, прийнято в суспільстві і не заборонено.

Шляхи і способи утворення комп'ютерного сленгу досить різноманітні, але всі вони зводяться до того, щоб пристосувати англійське слово до комп'ютерного дискурсу і зробити його придатним для постійного використання.

Також дуже поширені скорочення і акроніми у сучасних on-line іграх, особливо у грі DotA 2, де скорочення є складовою розмови.

Список літератури / References:

1. Аббревіація в лінгвістике [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://megabook.ru/article/Аббревиация%20\(в%20лінгвістике\)](http://megabook.ru/article/Аббревиация%20(в%20лінгвістике)).
Abbreviacija v lingvistike [Abbreviation in linguistics]. Available at: [http://megabook.ru/article/Аббревиация%20\(в%20лінгвістике\)](http://megabook.ru/article/Аббревиация%20(в%20лінгвістике)).
2. Аббревіатура в словообразовательной системе англійского языка [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=444677>.
Abbreviatura v slovoobrazovatelnoj sisteme anglijskogo jazyka [Abbreviation in word formation system of the English language]. Available at: <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=444677>.

3. Аббревиация в современном английском языке и ее использование в SMS и чат-переписке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/633420/>.
Abbreviacija v sovremenom anglijskom jazyke i ee ispol'zovanie v SMS i chat-perepiske [Abbreviation in modern English and its use in SMS and chat correspondence]. Available at: <http://festival.1september.ru/articles/633420/>.
4. Аббревиация и аббревиатура в современных компьютерных on line играх и e-mail переписке на английском языке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/-51855.html>.
Abbreviacija i abbreviatura v sovremennyh kompjuternyh on line igrach i e-mail perepiske na anglijskom jazyke [Abbreviation and abbreviature in modern computer on line games and e-mail correspondence in English]. Available at: <https://infourok.ru/-51855.html>.
5. Аббревиация как способ терминообразования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/abbreviatsiya-kak-sposob-terminoobrazovaniya-na-materiale-angliyskogo-i-russkogo-yazykov>.
Abbreviacija kak sposob terminoobrazovanija [Abbreviation as a way of term formation]. Available at: <http://cyberleninka.ru/article/n/abbreviatsiya-kak-sposob-terminoobrazovaniya-na-materiale-angliyskogo-i-russkogo-yazykov>.
6. Компьютерный сленг : его передача и значимость в современном языковом пространстве [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.isuct.ru/e-publ/vgf/sites/ru.e-publ.vgf/files/2007/vgf-2007-02-151.pdf>.
Kompjuternyj sleng: ego peredacha i znachimost' v sovremenom jazykovom prostranstve [Computer slang: its rendering and meaning in modern sprachraum]. Available at: <https://www.isuct.ru/e-publ/vgf/sites/ru.e-publ.vgf/files/2007/vgf-2007-02-151.pdf>.
7. Терминологические проблемы аббревиации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://uapryal.com.ua/scientific-section/terminologicheskie-problemyi-abbreviatsii/>.
Terminologicheskie problem abbreviacii [Terminological problems of abbreviation]. Available at: <http://uapryal.com.ua/scientific-section/terminologicheskie-problemyi-abbreviatsii/>.
8. 10 самых популярных сокращений английского языка в SMS и интернет-переписке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://marketium.ru/lol-lmfao-wtf/>.
- 10 *самых популяр'арных sokrascenij anglijskogo jazykav SMS i internet perepiske* [10 the most popular acronyms of English in SMS and Internet correspondence]. Available at: <https://marketium.ru/lol-lmfao-wtf/>.
9. Лексикология английского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bibl.tikva.ru/base/B984/B984Part11-46.php>.
Leksikologija anglijskogo jazyka [Lexicology of the English language]. Available at: <http://bibl.tikva.ru/base/B984/B984Part11-46.php>.

Дата надходження рукопису 14.09.2016 р.

Objective. *The objective of the article is to identify and analyze the most used English abbreviations in on-line games and their classification.*

Methods. *Methodological basis of the present research presupposes the following kinds of analysis: comparative and translation analysis, grammatical, semantic and phonetic notions in the English and Ukrainian languages; analysis and synthesis of scientific, popular scientific, and educational literature on the problems of computer slang abbreviation.*

Results. *Theoretical aspects concerning the notions of abbreviation and computer slang are systematised. The author presents the classification of computer slang abbrevia-*

tions, acronyms and the ways of their formation. The article also distinguishes computer slang as a part of the English language and the study of abbreviations in modern on-line games.

Key words: abbreviation, computer slang, on-line, acronym.

Цель. Целью статьи является выявление и анализ наиболее используемых в on-line играх англоязычных аббревиатур и их классификация.

Методы. Разрешение поставленных заданий осуществлялось с помощью использования таких методов, как переводческий и компаративный анализ, сравнения грамматических, семантических и фонетических явлений английского и украинского языков; анализ и обобщение научной, научно-популярной и учебно-методической литературы по вопросам аббревиатур компьютерного сленга.

Результаты. В работе обобщено определение понятий «аббревиация» и «компьютерный сленг». Представлена классификация аббревиатур компьютерного сленга и акронимов и способы их образования. Представлено выделение компьютерного сленга как одной из составляющих английского языка и изучения аббревиации в современных on-line играх.

Ключевые слова: аббревиация, компьютерный сленг, on-line, акроним.

УДК 81'255.4

Чепурнова Анастасія,
студентка¹
Новікова Катерина,
асистент²

Донецький національний університет економіки і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського, м. Кривий Ріг, Україна
e-mail: tockovencko.marina@yandex.ua¹
e-mail: katrusya.t@mail.ru²

ЗАСТОСУВАННЯ АНТОНІМІЧНОГО ПЕРЕКЛАДУ В ПРОЦЕСІ ВІДТВОРЕННЯ РЕКЛАМНИХ СЛОГАНІВ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Chepurnova Anastasiia,
student¹
Novikova Kateryna,
assistant²

Donetsk National University of Economics and Trade named after Mykhailo Tugan-Baranovsky, Kryvyi Rih, Ukraine
e-mail: tockovencko.marina@yandex.ua¹
e-mail: katrusya.t@mail.ru²

ANTONIMOUS TRANSLATION APPLICATION IN THE PROCESS OF ADVERTISING SLOGANS RENDERING INTO UKRAINIAN

Мета. Метою роботи є з'ясування способів адаптації рекламних слоганів, як найяскравішого зразка рекламного тексту, до мови перекладу шляхом використання антонімічного перекладу.

Методи. Вирішення поставлених завдань здійснювалось за допомогою використання таких методів, як перекладознавчий та компаративний аналіз, порівняння граматичних, семантичних та стилістичних явищ в оригінальних та перекладених рекламних текстах у перекладознавчих цілях; аналіз способів передачі та застосованих різновидів антонімічного перекладу в процесі відтворення рекламних слоганів українською мовою.

Результати. Систематизовано теоретичні положення щодо визначення понять реклама, рекламний слоган, трансформація. Проаналізовано випадки засто-