

Отримано: 15 червня 2024 р.

Прорецензовано: 10 липня 2024 р.

Прийнято до друку: 1 серпня 2024 р.

e-mail: kosenko.ann@chnu.edu.ua

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9390-871X>

e-mail: tataryn.tetiana@chnu.edu.ua

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-7367-8296>

DOI: 10.25264/2519-2558-2024-22(90)-42-47

Косенко А. В., Татарин Т. В. Семантика та функції сучасних англійських неологізмів у відеоіграх. Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія». Острог: Вид-во НаУОА, 2024. Вип. 22(90). С. 42–47.

УДК: 811.111'373.43:[793.7:004

Косенко Анна Володимирівна,
доцент кафедри комунікативної лінгвістики та перекладу,
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
Татарин Тетяна Володимирівна,
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

СЕМАНТИКА ТА ФУНКЦІЇ СУЧАСНИХ АНГЛІЙСЬКИХ НЕОЛОГІЗМІВ У ВІДЕОІГРАХ

У сучасному англійськомовному дискурсі спостерігається значний розквіт засобів масової комунікації, що призводить до появи нового лексику та термінології. У зв'язку з цим, дослідження семантики та функцій неологізмів у відеоіграх виявляється актуальним, оскільки неологізми є важливим чинником мовної трансформації в контексті глобалізації та технологічного розвитку.

Відеоігри, як складова сучасної культури, мають значний вплив на формування мови та лексику. Вони стають не лише засобом розваги, а й важливим джерелом нового лексичного матеріалу, що відображає технологічні, соціальні та культурні зміни. Це есе розглядає роль відеоігор у формуванні неологізмів та їх вплив на сучасну культуру.

Мета дослідження полягає у виявленні специфіки неологізмів у відеоіграх, аналізі їхніх функцій та впливу на мову та культуру. Зокрема, дослідження розглядає процес формування нових слів та виразів у відеоігровому контексті, їхню роль у вираженні нових концепцій та ідей, а також вплив на сприйняття аудиторією.

Методологія включає аналіз лексичного складу відеоігор та інших публікацій, що стосуються геймінгу, а також порівняння семантичних особливостей неологізмів у різних мовних середовищах.

Результати дослідження сприятимуть кращому розумінню механізмів формування та функціонування неологізмів у відеоіграх, а також розкриють їхній вплив на еволюцію мови та культурні трансформації. Ці дані можуть бути корисними для лінгвістів, перекладачів, дослідників геймінгу та інших зацікавлених у мовних аспектах відеоігор.

Ключові слова: глобалізація, відеоігри, неологізми, формування мови, культурні трансформації.

Anna Kosenko,
Associate Professor of the Department of Communicative Linguistics and Translation,
Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University
Tetiana Tataryn,
Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

SEMANTICS AND FUNCTIONS OF MODERN ENGLISH NEOLOGISMS IN VIDEO GAMES

The modern English-language discourse is characterised by a significant flourishing of mass communication, which leads to the emergence of new vocabulary and terminology. In this regard, the study of the semantics and functions of neologisms in video games is relevant, since neologisms are an important factor in language transformation in the context of globalisation and technological development.

Video games, as a component of modern culture, have a significant impact on the formation of language and lexicon. They become not only a means of entertainment, but also an important source of new lexical material reflecting technological, social and cultural changes. This essay will examine the role of video games in the formation of neologisms and their impact on contemporary culture.

The aim of the study is to identify the specifics of neologisms in video games, analyse their functions and influence on language and culture. In particular, the study examines the process of forming new words and expressions in the video game context, their role in expressing new concepts and ideas, and their impact on audience perception.

The methodology includes analysing the lexical composition of video games and other publications related to gaming, as well as comparing the semantic features of neologisms in different language environments.

The results of the study will contribute to a better understanding of the mechanisms of formation and functioning of neologisms in video games, as well as reveal their impact on the evolution of language and cultural transformations. This data can be useful for linguists, translators, gaming researchers and others interested in the linguistic aspects of video games.

Keywords: globalization, video games, neologisms, language formation, cultural transformations.

Постановка проблеми. Сучасні відеоігри не лише стають популярною формою розваги, але й активно впливають на мову та лексику сучасності. За останні десятиліття відбувається значний розвиток нових слів та виразів у мові, що виникають в контексті відеоігрової культури. Однак, дослідження їхньої семантики та функцій у ще недостатньо вивченому полі лінгвістики та культурології залишається актуальним завданням.

Поява нових слів та виразів у мові, пов'язаних з відеоіграми, відображає зміни в технологічному, соціальному та культурному середовищі. Однак, поки що існує обмежена кількість досліджень, присвячених семантиці та функціям цих неологізмів у мовленнєвому та культурному контексті. Дослідження семантики нових слів, їхнього походження та вживання може розкрити глибину впливу відеоігор на мовну еволюцію та культурні трансформації.

Отже, розуміння семантики та функцій сучасних англійських неологізмів у відеоіграх є ключовим для розкриття їхнього впливу на мову та культуру, а також для розвитку сучасної лінгвістики та культурології.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зважаючи на швидкий розвиток інтернету та поширення відеоігор як основного формату розваги, зростає інтерес до дослідження семантики та функцій неологізмів у цьому контексті. Український науковий простір лише починає розглядати вплив відеоігор на мову та культуру. Дослідження з семантики та функцій сучасних англійських неологізмів у відеоіграх, здійснені в українському контексті, є обмеженими або навіть відсутніми. Проте, останні дослідження з міжнародної спільноти надають цінний допоміжний матеріал для подальшого аналізу і розуміння цього явища.

Зокрема, дослідження лінгвіста Астрід Енслін (2011) "The Language of Gaming" висвітлює роль мови в культурі геймінгу. Енслін досліджує вплив відеоігор на мовний ландшафт, вказуючи на появу нових слів та виразів, які активно використовуються серед геймерської спільноти.

Також, дослідження Рамона Мендеса (2019) "Specialized Terminology in the Video Game Industry: Neologisms and their Translation" пропонує корпусний аналіз лексичних інновацій у відеоіграх. Мендес розглядає походження та розповсюдження неологізмів у геймерському середовищі, висвітлюючи їхню роль у вираженні специфічних концепцій та ідей.

Мета статті полягає у виявленні специфіки неологізмів у відеоіграх, аналізі їхніх функцій та впливу на мову та культуру. Зокрема, дослідження розглядає процес формування нових слів та виразів у відеоігровому контексті, їхню роль у вираженні нових концепцій та ідей, а також вплив на сприйняття аудиторією.

Виклад основного матеріалу. Неологізми, як новоутворення в мові, постійно з'являються і відображають сучасні технологічні, соціальні, культурні та наукові реалії. Утворення неологізмів у сучасній англійській мові відбувається за допомогою різноманітних мовних процесів та методів, які відображають сучасні тенденції та потреби суспільства (Биховець, 1988).

Один із аспектів, який варто розглянути, – це семантика неологізмів. Вони часто виникають у зв'язку зі змінами в технологіях, соціальному середовищі та культурних тенденціях. Наприклад, в англійській мові терміни, пов'язані з інноваційними технологіями, такі як "blockchain" або "artificial intelligence", стають все більш поширеними, тоді як українські неологізми можуть бути пов'язані з політичними або культурними подіями, наприклад, "путінізм" або "смартфонізація" (Aleksandruk & Palchevska & Hubysh, 2023).

Стилістичні особливості неологізмів також заслуговують на увагу. Вони можуть відображати не лише новизну концепцій, а й створювати ефектність у тексті. Наприклад, використання неологізмів може надати статті сучасний та професійний характер, підкреслити авторитет автора або привернути увагу аудиторії (Биховець, 1988).

Неологізми, як новоутворення в мові, виконують різноманітні функції в сучасній англійській мові. Вони відображають сучасні технологічні, культурні, соціальні та наукові реалії, а також відтворюють нові концепції та явища. До основних функцій неологізмів в сучасній англійській мові можна віднести: вираження нових ідей та концепцій, адаптація до технологічних змін, створення спеціалізованої лексики, вираження моди та трендів, збагачення мови, створення ефективної комунікації (Грицай, 2014).

Відеоігри стають справжнім лабораторним полем для творення нових слів та виразів. Поняття, які виникають у відеоігровому середовищі, швидко відображаються у мові геймерів та, в подальшому, в загальному мовленні. Наприклад, терміни "respawn" (відновлення персонажа після смерті), "level up" (підвищення рівня героя), "boss fight" (битва з головним босом) та інші швидко стають частиною загального лексикону (Méndez, 2019).

Крім того, відеоігри активно використовуються для створення мовних грифів, жаргонних виразів та скорочень. Наприклад, "GG" (скорочення від "good game" – гарна гра) використовується для позначення закінчення гри з висловленням поваги до опонента (Méndez, 2019). Такі вирази швидко розповсюджуються у мові геймерських спільнот та можуть навіть впливати на загальні комунікативні практики.

Неологізми, створені відеоіграми, відображають не лише технологічний прогрес, але й соціокультурні та культурно-історичні аспекти. Наприклад, термін "sandbox" (вільна гра, пісочниця) виник у зв'язку з розвитком відкритих світів у відеоіграх, де гравці можуть вільно досліджувати великі ігрові простори. Це не лише технічна характеристика, а й відображення соціального прагнення до вільності та самовираження.

Важливо також відзначити, що вплив відеоігор на мову не обмежується лише створенням нових слів. Вони активно використовують мовні оберти, метафори та ідіоми, що також впливає на спосіб мислення та сприйняття світу. Наприклад, вживання виразів типу "level up in life" (підвищити рівень у житті) вказує на вплив ігрового досвіду на реальність.

Утворення неологізмів гравцями у відеоігри (геймерами) є цікавим феноменом. Використання внутрішньогрупової термінології є поширеною стратегією, яка використовується для демонстрації солідарності з групою, показуючи, що людина докладає зусиль, щоб визнати і використовувати термінологію групи (McCulloch, 2019).

Розглянемо сучасні англійські неологізми у контексті відеоігор, які ми відібрали з інтернет-словника Oxford Dictionary. Відеоігри, як важлива складова сучасної культури, не лише розважають, але і активно впливають на лінгвістичний ландшафт. Індустрія відеоігор не тільки породжує нові терміни та вирази, але й активно використовує вже існуючу лексику, надаючи їй нові значення та контексти.

По-перше, розглянемо найпоширеніші неологізми, які можна зустріти у сучасних відеоіграх:

Easter egg (пасхалка) – таємне або приховане повідомлення, об'єкт або функція у відеоіграх або програмах. Наприклад: *Did you know there's an easter egg hidden in the game that unlocks a special bonus level? (Чи знаєте ви, що в грі заховане пасхальне яйце, яке відкриває спеціальний бонусний рівень?)*

Loot box (скриня або контейнер з лутом, лутбокс) – віртуальний контейнер, що містить випадковий асортимент внутрішньої валюти, предметів або нагород для персонажів у відеоіграх. Наприклад: *Children and young people should not be able to purchase loot boxes without parental approval.. Діти та молодь не повинні мати можливості купувати лутбокси без дозволу батьків...*

Speedrun (спідран, надшвидке проходження) – швидке проходження гри або рівня з максимально можливою швидкістю. Наприклад: *I watched a speedrun of that game and couldn't believe how quickly they completed it. Я подивився спідран цієї гри і не міг повірити, як швидко вони її пройшли.)*

Farm (фармити) – збирання ресурсів, досвіду або предметів у грі з метою покращення персонажа або вирішення завдань. Наприклад: *Let's go to the forest area to farm some gold and level up our characters. Давай підемо до лісу, щоб добути трохи золота і підвищити рівень наших персонажів.*

Ping (пінг) – показник часу, який затрачається на передачу даних від комп'ютера гравця до сервера гри, а також відгук гравця на певні дії у грі. Наприклад: *My ping is really high today, so I'm experiencing a lot of lag in the game. Мій пінг сьогодні дуже високий, тому я відчуваю сильні затримки в грі.*

Noob (нуб, новачок) – гравець, який є новачком або не досить вправним у відеоіграх. Наприклад: *Don't be such a noob, learn to play better! (Не будь таким нубом, навчися грати краще!)*

Lag (лаг, лаги) – затримка у відгуку гри або зниження кадрової частоти, які виникають через погане з'єднання з Інтернетом або низьку продуктивність комп'ютера. Наприклад: *I can't play properly with this lag, my character keeps freezing. Я не можу нормально грати з цим лагом, мій персонаж постійно зависає*

Patch (апдейт, оновлення, патч) – оновлення програмного забезпечення гри для виправлення помилок, вдосконалення геймплею або введення нового контенту. Наприклад: *The latest patch introduced some exciting new features to the game. Останній патч додав до гри кілька цікавих нових функцій.*

Twink (другий аккаунт, твінк) – вторинний або альтернативний аккаунт гравця у відеоіграх. Наприклад: *I use my twink account when I want to play incognito. (Я використовую свій твінк-акаунт, коли хочу грати інкогніто.)*

Cheatsheet (чит-коди, шпаргалка) – набір або список скорочених команд або стратегій, які допомагають гравцю в грі. Наприклад: *I keep a cheatsheet of keyboard shortcuts handy for quick reference. (Я тримаю під рукою шпаргалку з комбінаціями клавіш для швидкого доступу.)*

Roleplay (рольова гра, ролплей) – відтворення ролі або персонажа у відеоігрі, часто включає взаємодію з іншими гравцями у вигляді рольової гри. Наприклад: *I love to roleplay as a fantasy character in online multiplayer games. (Я люблю грати роль фентезійного персонажа в багатокористувацьких онлайн-іграх.)*

Gank (гангати, ганганути) – у відеоіграх, особливо в МОБА-іграх, таких як Dota 2, це атака або убивство гравця противника з перевагою в числі або підступністю. Наприклад: *The team coordinated a gank in the top lane to take down the enemy carry. (Команда скоординувала ганк на верхній, щоб нейтралізувати ворожого керрі.)*

Mob (моб, кріп) – ворожий монстр або група монстрів у відеоігрі. Наприклад: *We need to defeat that mob before we can enter the dungeon. (Нам потрібно перемогти цього моба, перш ніж ми зможемо потрапити до підземелля.)*

Cooldown (КД, кулдаун) – період часу, який гравець повинен зачекати перед тим, як знову використовувати певну здатність чи предмет у грі. Наприклад: *I can't use that ability yet, it's still on cooldown. (Я ще не можу використати цю здатність, вона все ще на перезарядці.)*

По-друге, розглянемо неологізми, які були утворені за допомогою скорочення або аббревіацій:

МОБА – скорочення від Multiplayer Online Battle Arena, жанр відеоігор, який включає гру в командних боях між гравцями у великих аренах. Наприклад: *I enjoy playing MOBAs with my friends on weekends. (Я люблю грати у МОБА з друзями на вихідних.)*

NPC (Non-player character) – персонаж у грі, яким керує штучний інтелект, а не реальний гравець. Наприклад: *In this game, you can interact with various NPCs to complete quests. (У цій грі ви можете спілкуватися з різними НПС для виконання квестів.)*

TP (noun) – скорочення Teleport, зазвичай вказує на здатність гравця телепортуватися на карту або до іншого місця у грі. Наприклад: *Use the TP scroll to teleport to the base quickly. (Використовуйте сувій телепортації, щоб швидко телепортуватися до бази.)*

AFK – аббревіатура Away From Keyboard, вказує на те, що гравець тимчасово відсутній в грі або неактивний. Наприклад: *He went AFK in the middle of the match and caused us to lose. (Він вийшов АФК посеред гри і призвів до нашої поразки.)*

FPS (First Person Shooter) шутер від першої особи -. Це жанр відеоігор, у яких гравець спостерігає за подіями з першої особи та здійснює відстріли зі зброї. Наприклад: *FPS games like Call of Duty are very popular among gamers. (Гри ШПО, такі як Call of Duty, дуже популярні серед геймерів.)*

RPG (Role-Playing Game) – скорочення від Рольова гра. Це жанр відеоігор, в яких гравцеві дозволяється взаємодіяти з умовним світом і відігравати ролі різних персонажів. Наприклад: *My favorite genre of games is RPG because I love role-playing. (Мій улюблений жанр ігор – це РПГ, оскільки я люблю рольову гру.)*

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) – скорочення від Масова багатокористувацька онлайн-рольова гра. Це жанр відеоігор, у яких гравці взаємодіють один з одним у великому віртуальному світі через Інтернет. Наприклад: *MMORPGs allow players from around the world to interact in a virtual environment. (MMORPG дозволяють гравцям з усього світу взаємодіяти у віртуальному середовищі.)*

HUD (Heads-Up Display) – скорочення від Відображення на голові. Це інтерфейс, який відображає різну інформацію гравцю на екрані під час гри, таку як здоров'я, броня, місцезнаходження тощо. Наприклад: *The HUD provides important information like health and ammo levels. (ХУД надає важливу інформацію, таку як рівні здоров'я та боєприпаси.)*

HP (Health Points) – скорочення від Здоров'я. Це кількість здоров'я або життєвої сили, яка залишилася у гравця або ворога. Наприклад: *Make sure to keep an eye on your HP during battles to avoid getting defeated. (Переконайтеся, що ви слідкуєте за своїм HP під час боїв, щоб уникнути поразки.)*

XP (Experience Points) – скорочення від Очки досвіду. Це показник досвіду, який гравець отримує за виконання завдань або перемоги в битвах, і який дозволяє розвивати персонажа. Наприклад: *You need to earn XP to level up your character and unlock new abilities. (Вам потрібно заробляти XP, щоб підняти рівень свого персонажа та відкрити нові можливості.)*

Використання скорочень сприяє формуванню спільної мови серед гравців, яка відокремлює їхню спільноту від загальної мовної практики. Це підвищує почуття належності до геймерської культури. Використання скорочень спрощує та прискорює комунікацію в грі, особливо в ситуаціях, коли час обмежений або потрібно передати важливу інформацію швидко. Скорочення допомагають структурувати та організувати ігрове спілкування, роблячи його більш систематичним та легким для сприйняття.

По-третє, розглянемо неологізми які широко використовуються у відеоіграх, що утворилися внаслідок складання основ двох англійських слів:

Cyberpunk – поєднання слів cyber (кібер-) та punk (панк), використовується для опису науково-фантастичного жанру або культурного напрямку. Наприклад: *Cyberpunk games often explore dystopian futures where technology clashes with society.* (Кіберпанк-ігри часто досліджують дистопію, де технологія стикається з суспільством.)

Hacktivist – поєднання слів hack (хакерство) та activist (активіст), використовується для опису особи, яка використовує хакерські методи для політичних або соціальних цілей. Наприклад: *The protagonist of the game is a hacktivist fighting against corrupt corporations.* (Протагоніст гри – це хактивіст, який бореться проти корумпованих корпорацій.)

Questline – поєднання слів quest (квест) та line (лінія), використовується для опису послідовності квестів у відеоіграх. Наприклад: *Follow the questline to uncover the mysteries of the ancient ruins.* (Слідуйте за лінією квестів, щоб розкрити таємниці давніх руїн.)

Cyborg – поєднання слів cyber (кібер-) та organism (організм), використовується для опису організму, який частково складається з механічних та біологічних частин. Наприклад: *The cyborg protagonist struggles to find its place in a world torn between man and machine.* (Кіборг-протагоніст бореться з пошуком свого місця в світі, розділеному між людиною та машинами.)

Biohacker – поєднання слів bio (біо-) та hacker (хакер), використовується для опису особи, яка використовує біологічні технології або методи для створення нових продуктів або послуг. Наприклад: *The biohacker is experimenting with genetic modifications to enhance human capabilities.* (Біохакер експериментує з генетичними модифікаціями для підвищення людських можливостей.)

Level-up – поєднання слів level (рівень) та up (вгору), використовується для опису процесу підвищення рівня навичок або характеристик персонажа у відеоіграх. Наприклад: *I need to level up my character before taking on the next boss.* (Мені потрібно підняти рівень свого персонажа перед тим, як взятися за наступного боса.)

Утворення неологізмів шляхом складання основ дозволяє розробникам відеоігор створювати нові терміни, що точно відображають концепції, об'єкти чи ідеї у своїх іграх. Це свідчить про творчий підхід до мовної експресії та дозволяє створювати унікальну термінологію для кожної гри.

Багато з таких неологізмів надають інформацію про об'єкт чи концепцію, яку вони представляють. Такий підхід дозволяє коротко та ефективно передати сутність певного аспекту гри. Багато з цих неологізмів відображають популярні теми та жанри відеоігор, такі як науково-фантастичний або кіберпанк, ретрогеймінг та інші. Це свідчить про те, що створення нових слів у відеоігровій галузі часто відбувається у контексті вже існуючих тенденцій та популярних напрямків. Використання неологізмів у відеоіграх також свідчить про креативність та інноваційність розробників, які постійно шукають нові способи виразу та вдосконалення геймплею.

По-четверте, розглянемо неологізми які широко використовуються у відеоіграх, що утворилися внаслідок афіксації або суфіксації:

Crafting – поєднання слова craft (ремесло) з суфіксом -ing, використовується для опису процесу створення або виготовлення предметів у відеоіграх. *The crafting system allows players to create unique weapons and items from gathered resources.* (Система ремесел дозволяє гравцям створювати унікальну зброю та предмети зібраних ресурсів.)

Glitchy – поєднання слова glitch (глюк) з суфіксом -y, використовується для опису стану, коли відеоігра має численні помилки або проблеми. *The game became unplayable due to its glitchy nature, with constant crashes and bugs.* (Гра стала непридатною до гри через свою глюкавість, з постійними збоями та помилками.)

Grinding (грінд, грайнд) – використовується для опису монотонного процесу повторення певних дій для отримання ресурсів чи досвіду. *I'm grinding for gold so I can buy better equipment.* (Я грінжу золото, щоб купити краще обладнання.)

Leveling (левелінг) – використовується для опису процесу отримання досвіду та підвищення рівня персонажа в грі. Наприклад: *I spent hours leveling up my character to unlock new abilities.* (Я годинами прокачував свого персонажа, щоб відкрити нові здібності.)

Laggy – характеристика гри або інтернет-з'єднання, яка має значну затримку або перебої. *I can't play; the game is too laggy.* (Я не можу грати, гра занадто лагає.)

Багато з цих термінів вже стали стандартною частиною геймерського словника, що вказує на стабільність мови серед геймерської спільноти та її готовність приймати нові терміни. Неологізми створюються для точного вираження понять, які можуть бути унікальними для відеоігор або геймерського досвіду. Наприклад, термін "laggy" чудово описує проблеми затримки в грі. Мова геймерів постійно змінюється та розвивається разом зі змінами в індустрії відеоігор. Нові технології та геймплейні механіки можуть впливати на виникнення нових термінів або зміну значень вже існуючих.

По-п'яте, розглянемо фразеологізми, які утворились внаслідок неправильної вимови та неправильного написання, а також калькування:

Lootz – предмети або нагороди, зібрані гравцем після перемоги в битві. Наприклад: *I found some epic lootz in the dungeon.* (У підземеллі я знайшов епічний лут.)

Gamerz – гравці, які активно грають у відеоігри або виконують ігрові завдання. Наприклад: *The gamerz community is excited about the upcoming game release.* (Геймерська спільнота з нетерпінням чекає на майбутній реліз гри.)

Skillz – навички або вміння, які гравець виробляє в ході гри або тренувань. Наприклад: *His mad skillz helped him win the championship.* (Його шалені навички допомогли йому виграти чемпіонат.)

Leeroying – Походить з відомого відеоролика World of Warcraft, де гравець на ім'я Лірой Дженкінс стрибнув у бій без стратегії, що призвело до загибелі його команди. Гравці почали використовувати Leeroying, щоб описати подібну безрозсудну поведінку. Наприклад: *Stop leeroying every boss fight! We need a plan!* – *Перестаньте ліроїти на кожному босі! Нам потрібен план!*

Griefing – Походить від grief, цей термін описує гравців, які намагаються навмисно спричинити роздратування або горе іншим, часто через руйнівну або дратівливу поведінку. *I got banned from the server for griefing other players. – Мене забанили на сервері за те, що я тероризував інших гравців.*

Zerg rush – Популяризувався стратегією у грі StarCraft, де гравці завалюють супротивників великою кількістю низькорівневих одиниць, що нагадує агресивні тактики раси Зерг. *Their strategy was a classic zerg rush, overwhelming us with numbers. – Їхня стратегія була у закидуванні нас м'ясом, переважаючи нас чисельністю.*

Cheesing – Походить від концепції використання сир (дешевих тактик), це описує експлуатацію або використання нечесних тактик для отримання переваги у грі. *He keeps cheesing his way to victory with those cheap tactics. – Він постійно виграє, використовуючи дешеві тактики.*

Tank and spank – Створений для опису стратегії, де важкоозброєні персонажі (танки) поглинають пошкодження, тоді як інші завдають пошкодження (spank), нагадуючи ролі в традиційних бойових рольових ігор. *We need a tank and spank strategy for this boss fight. – Нам потрібна стратегія танкування та завдання шкоди для цієї битви з босом.*

Critter – Спочатку це було помилкове написання creature, тепер воно відноситься до малих, не загрожують створін у грі, часто використовуваних для косметичних або екологічних цілей. *Watch out for that critter, it might lead you to a hidden treasure. – Обережно з цією тваринкою, вона може привести вас до схованого скарбу.*

Неправильна вимова та написання слова можуть призвести до створення нових слів або фраз, які отримують нові значення або стають популярними серед користувачів мови. Багато фразеологізмів, що виникли через неправильне сприйняття або адаптацію сленгових виразів у мовній спільноті, пов'язані з культурою і технологіями, такими як відеоігри. Навіть помилкові варіанти слова можуть стати поширеними та використовуваними в мовленні, що свідчить про постійний розвиток мови та гнучкість мовленнєвого спілкування.

По-шосте, розглянемо неологізми у відеоіграх, які утворились внаслідок зміни частини мови. В даних випадках, часто вживані іменники стали вживатися як дієслова:

(To) Loot (дієслово) – Від looting, іменник для позначення предметів або винагороди, отриманих у грі. Тепер він використовується як дієслово для опису дії збору або розшуку предметів серед вражених ворогів чи скарбниць.

(To) Cap (дієслово) – Від capping, що вказує на обмеження або максимальне значення. Описує дію досягнення або захоплення контрольної точки, цілі або максимального значення.

(To) DPS (дієслово) – аббревіатура для damage per second. Описує дію завдачі пошкоджень ворогам регулярно та ефективно.

(To) Camp (дієслово) – Від camping, що вказує на місце відпочинку або розваг. Використовується коли гравець залишається в одному місці, часто для підстерігання або очікування ворогів.

(To) Rush (дієслово) – Від rushing, що вказує на раптовий рух чи напад. Описує дію – швидко просуватися або атакувати без коливань.

(To) PvP (дієслово) – аббревіатура для player versus player (гравець проти гравця). Описує дію залучення до бою з іншими гравцями.

(To) Snipe (дієслово) – Початково sniping, що описує точний дальній постріл. Описує дію здійснення точних дальніх пострілів, часто з прихованої позиції.

(To) Troll (дієслово) – Від trolling, що вказує на міфічне створіння. Описує дію умисного провокування або антагонізму інших у грі.

(To) Whale (дієслово) – Початково whaling вживався як іменник, що вказує на велику морську тварину. Описує дію витрачання значної суми грошей на внутрішньоігрові покупки або мікротранзакції.

З цього можна зробити наступні висновки:

Створення мовних штампів та конвенцій: Часте вживання іменників у формі дієслів може призвести до створення мовних штампів або конвенцій, які стають загальноприйнятими серед геймерської спільноти, спрощуючи комунікацію та розуміння специфічних геймерських контекстів.

Підсилення імпаку та емоційного навантаження: Використання дієслів для опису дій в грі може підсилити ефект та емоційне навантаження виразів, оскільки дії стають більш живими та динамічними, а саме слова стають більш дієвими та виразними.

Висновки. Неологізми виникли внаслідок швидкого розвитку технологій. Вони відображають нові підходи, концепції та реалії, пов'язані з інформаційними технологіями, інтернетом, відеоіграми та іншими аспектами цифрової культури. Неологізми мають культурний контекст і відображають певні тенденції, цінності та ідеї, що присутні в сучасному суспільстві. Наприклад, терміни "cyberpunk" або "hacktivist" відображають культурні явища і погляди на технологію та інформаційну безпеку. Деякі неологізми відображають технічну складність сучасного світу. Наприклад, термін "cyborg" відображає змішання біологічних та механічних елементів, що стає все більш реальним завдяки прогресу в області науки та технологій. Нові слова та вирази в геймерській лексиці формуються за допомогою різних способів творення, таких як афіксація, складання, зміна частин мови, аббревіація та калькування. Багато неологізмів у відеоіграх відображають сучасні технологічні та культурні тенденції, віддзеркалюючи зміни в геймерській культурі та технологічному прогресі. Виділяється роль неологізмів у формуванні та збереженні ідентичності та специфіки геймерської мовної спільноти, яка постійно розширюється та збагачується новими словами та виразами. У підсумку, відеоігри відіграють ключову роль у формуванні неологізмів та впливі на сучасну культуру. Вони створюють нові слова, вирази та концепції, які швидко стають частиною загального мовного вживання, а також впливають на спосіб мислення та комунікації. Таким чином, вивчення мови відеоігор стає важливим аспектом сучасної лінгвістики та культурології.

Література:

1. Биховець Н. М. Запозичення серед англійських неологізмів. *Мовознавство*. 1988. № 6. С. 5–12.
2. Грицай І. С. Сучасні підходи до вивчення неологізмів. Київ, 2014.

3. Iryna Aleksandruk, Oleksandra Palchevska, Petro Hubych. The impact of neologisms on the development of the modern Ukrainian media discourse of war Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Conference «Scientific Trends and Trends in the Context of Globalization» (February 19-20, 2023).
4. McCulloch, G.. (2019). Because Internet: Understanding the New Rules of Language. Riverhead Books.
5. Oxford Dictionary [Інтернет-ресурс]. URL: <https://www.oed.com>
6. Ramón Méndez González Specialized Terminology in the Video Game Industry: Neologisms and their Translation 2019, 16p.

References:

1. Bykhovets N. M. Borrowings among English neologisms. Linguistics. 1988. № 6. С. 5–12.
2. Hritsay I.S. Modern approaches to the study of neologisms. Kyiv, 2014.
3. Iryna Aleksandruk, Oleksandra Palchevska, Petro Hubych. The impact of neologisms on the development of the modern Ukrainian media discourse of war Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Conference "Scientific Trends and Trends in the Context of Globalization" (February 19-20, 2023).
4. McCulloch, G. (2019). Because Internet: Understanding the New Rules of Language. Riverhead Books.
5. Oxford Dictionary [Internet resource]. Access mode: <https://www.oed.com>.
6. Ramón Méndez González Specialized Terminology in the Video Game Industry: Neologisms and their Translation 2019, 16 p.