

над – üstünde (*Surat diwanyň üstünde asyk dur. – Картина висит над диваном*), в / на – форманты *-da / -de, -ta / -te* [1, 23] (*Men parkda gezelenç etdim. – Я гуляла в парке*) и др.

Для выражения значения направления движения в русском языке используется дательный падеж с предлогом *к* или винительный падеж с предлогами *в, на*. В туркменском языке для выражения значения направления движения используется 3 падеж (*ýönöliş düşüm / дательно-направительный*). Сходные значения могут быть выражены с помощью формантов *-a / -e / -ä* и др. [1, 50]: *Men dostumyň ýanyna baryýan. – Я иду к другу. Olar ulagly bazara gelýäler. – Они едут на рынок.*

Для выражения значения места, откуда начинается движение, в русском языке используется родительный падеж с предлогами *из, с, от*. В туркменском языке сходное значение выражается с помощью 6 падежа (*çykyş düşüm / исходный*). Предлогам *из, с, от* соответствуют *-den / -dan / -tan / -ten* (*Biz mekdepeden çykdyk. – Мы вышли из школы. Olar leksiýadan dolandyilar. – Они вернулись с лекции. Olar ene- atalaryndan geldiler. – Они пришли от родителей.*)

Заключение. Анализ способов выражения пространственных отношений в простом предложении в русском и в туркменском языках показывает, что

1) в туркменском языке каждое из основных значений (где? куда? откуда?) выражается с помощью определенного падежа, которые имеют общее название пространственных, или локативных, падежей, следовательно, затруднения связаны с тем, что одно и то же значение в русском языке может быть выражено несколькими падежами;

2) синонимия некоторых русских предлогов не совсем понятна носителю туркменского языка, что провоцирует ошибки и приводит к составлению некорректных предложений.

Разница в использовании падежных конструкций с пространственным значением в туркменском и в русском языках оказывает сильнейшее влияние на понимание и усвоение этой темы при изучении русского языка как иностранного.

1. Грунина. Э.А. Туркменский язык: Учебное пособие / Э. А. Грунина. – М.: Вост. лит., 2005. – 288 с.

2. Хабибуллина, Л.Г. Пространственные и временные отношения в тюркских языках [Электронный ресурс] / Л.Г. Хабибуллина // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2017. №1. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/prostranstvennye-i-vremennye-otnosheniya-v-tyurkskih-yazykah>. – Дата доступа: 21.03.2022.

ТЕРМИНОЛОГИЯ АНГЛОЯЗЫЧНОГО ИГРОВОГО СЛЕНГА (НА ПРИМЕРЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ «DEFENSE OF THE ANCIENTS 2»)

Казакевич Д.Е.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Алимбиева Е.В., ст. преподаватель

За последние несколько десятилетий наше общество претерпело множество изменений, как хороших, так и плохих. С тех пор поведение людей, живущих в обществе, изменилось, на что повлияли социальные нормы, различные убеждения и конечно развитие технологий и интернета. Вместе с развитием интернета и технологий стали появляться онлайн-игры. Появление онлайн-игр тесно связано с возникновением и такого понятия, как «игровой сленг» [1, с. 23]. Актуальность исследования обусловлена возрастающим на современном этапе развития лингвистики интересом к изучению игрового сленга как новой формы коммуникации [2, с. 56].

Цель работы – изучить классификацию сленговых единиц в английском языке.

Материал и методы. Материалом исследования являются сленговые единицы, применяемые в онлайн-игре «Defense of the Ancients 2 (DotA 2)». В данной работе были использованы описательный и аналитический методы исследования.

Результаты и их обсуждение. Теперь следует рассмотреть часто употребляемые сленговые слова. В игровом сленге можно выделить несколько семантических групп слов: слова, которые описывают игроков, персонажей онлайн-игры, действия и некоторые специальные явления в играх, места в игровом мире, эмоции и послания для своей команды (см. таблицу) [3, с. 125].

Таблица – Семантические группы англоязычного игрового сленга (на примере онлайн-игры «DotA 2»)

Семантическая группа	Сленговая единица	Значение
1. Игрок	Scrub	‘игрок, не обладающий необходимыми навыками, но считающий себя лучшим игроком в команде’ [4, с. 223]
	Noob	‘новый, неопытный игрок’
	Nerd	‘заумный человек с плохими навыками общения’
	Cheater	‘нарушающий правила игрок’
2. Персонаж онлайн-игры	Boss	‘последний герой в игре’, которого игрок должен победить на каждом уровне [5, с. 130]
	NPC	‘неигровой персонаж, т. е. персонаж, управляемый компьютером, а не живыми людьми’
3. Действия, возможные для выполнения в онлайн-игре	Glitching	‘нечестная игра’
	Griefing	‘намеренное раздражение, оскорбление других игроков в видеоигре’
	Loot	‘полезные предметы или процесс их сбора’
	Crafting	‘процесс создания виртуальных предметов в игре’
4. Специальные / системные явления	DLC	‘загружаемый контент’, который геймеры могут купить
	DPS	‘урон в секунду’
	Easter egg	‘изображения, сообщения, функции или места, спрятанные в идеоигре’
5. Режим игры	PvP	‘игрок против игрока’
	PvE	‘игрок против окружающей среды’
	Respawn	‘момент, когда игрок возвращается к жизни после того, как его убили в игре’
	Smurfing	‘процесс, при котором игроки, имеющие большой опыт в видеоиграх, создают новые учетные записи с целью маскироваться под новых игроков и использовать свои навыки, чтобы легко победить неопытных противников’
6. Эмоции / послания для команды	ROFL	‘кататься по полу от смеха’, произошло от словосочетания « <i>rolling on the floor laughing</i> »
	BRB	‘скоро вернусь’, аббревиатура от « <i>be right back</i> »
	OMG	‘боже мой’, произошло от « <i>oh, my God</i> »

Заключение. В ходе данной работы на примере онлайн-игры «DotA 2» были определены основные семантические группы англоязычного игрового сленга. Представленные нами сленговые единицы позволяют говорить о том, что сленг в игровом сообществе используется «для более быстрой и продуктивной коммуникации во время игры» [6, с. 11]. Также использование сленга может помочь «сделать коммуникацию более свободной и неформальной, глубже погрузиться в культуру собеседника, лучше понять мотивы его тех или иных высказываний и избежать недопонимания при коммуникации» [7, с. 356].

1. Маковский, М.М. Современный английский сленг. Онтология, структура, этимология / М. М. Маковский. – М.: Просвещение, 2009. – 234 с.
2. Скребнев, Ю.М., Кузнец М. Д. Стилистика английского языка / Ю. М. Скребнев. – СПб.: Радуга, 1960. – 324 с.
3. Гальперин, И. Р. Очерки по стилистике английского языка / И. Р. Гальперин. – Москва: Издательство литературы на иностранных языках, 1958. – 460 с.
4. Хомяков, В.А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия / В.А. Хомяков. – Вологда: Министерство просвещения ОСФСР Вологодского гос. пед. ин-та, 1971. – 381 с.
5. Смирницкий, А. И. Лексикология английского языка / А. И. Смирницкий. – М.: Высшая школа, 1956. – 316 с.
6. Баранникова, Л.И. Основные сведения о языке. Пособие для учителей / Л.И. Баранникова. – М.: Просвещение, 1982. – 138 с.
7. Burchfield, R. W. The New Fowler’s Modern English Usage / R. W. Burchfield – Oxford: Oxford University Press, 1996. – 873 с.
8. Glossary / Dota 2 Wiki [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://dota2.fandom.com/wiki/Glossary/> – Дата доступа: 16.03.2022.