

И это далеко не полный список интересных примеров студентов. Наиболее яркими и запоминающимися являются индивидуальные ассоциации, связанные с хорошо развитым мышлением и фантазией. Например, *Musculus corrugator* — сморщивающая мышца, в данном словосочетании *corrugator* ассоциируется со сморщенным сухофруктом, курагой. Слово *albus* — белый, студенты ассоциируют с персонажем из фильма Гарри Поттер, Дамблдором Альбусом, у которого была длинная белая борода. А вот термин *perforatio* — прободение, напоминает технический инструмент перфоратор, которым пользуются для пробивания отверстий, например, в стене.

Выводы

Таким образом, проанализировав полученные результаты при анкетировании студентов Гомельского государственного медицинского университета, мы сделали следующий вывод: введение ассоциативного метода запоминания является удобным и эффективным при изучении латинской терминологии, благодаря чему можно исключить простое и неэффективное заучивание. Данная методика является универсальной в различных условиях и по другим дисциплинам, поскольку она задействует универсальные свойства памяти. На сегодняшний день наше исследование является актуальным, так как использование приемов и способов мнемотехники для запоминания большого количества информации даёт прекрасные результаты.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лотте, Д. С. Как работать над терминологией / Д. С. Лотте. — М., 1968. — 334 с
2. Чернявский, М. Н. Латинский язык и основы медицинской терминологии / М. Н. Чернявский. — М.: Медицина, 2004. — 448 с.
3. Рындак, В. Г. Системно-деятельный подход — методологическое направление организации взаимодействия преподавателя и обучающихся / В. Г. Рындак, В. Н. Михайлова // Современный урок в условиях внедрения ФГОС: опыт, проблемы, перспективы. — Оренбург, 2017. — С. 204-209.

УДК [811.111'35:003.083]:004

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АНГЛИЙСКИХ СОКРАЩЕНИЙ И АББРЕВИАТУР В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Каспиров Р. А., Мелконян Д. Н.

Научный руководитель: М. Ю. Корниченко

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью нашей жизни, один из популярных видов досуга молодежи. Каждый год создатели игр предлагают множество новых разработок, тем самым сделав актуальным вопрос о локализации этих игр. Многие компьютерные игры, по мнению специалистов, развивают мышление и воображение, способствуют формированию новых навыков, развитию лидерства, учат человека быстро реагировать и находить правильные решения в нестандартных ситуациях [4].

При первых попытках локализации англоязычных игр на русский лад, начали возникать трудности с переводом, в ходе которых локализаторы пропускали специфичные игровые названия, которые на сегодняшний день переросли в целый игровой сленг, используемый игровым сообществом в современном мире. Сегодня с каждым годом развиваются и появляются новые сокращения и аббревиатуры, используемые как в компьютерных играх, так и в повседневной жизни [1].

Цель

Изучить частоту использования геймерами английских сокращений и аббревиатур в компьютерных играх.

Материал и методы исследования

Объектом исследования составили ответы 100 человек. Для сбора эмпирических данных была составлена электронная анкета в анонимной форме, предполагающая вариативность ответов на конкретные вопросы, а также вопросы с ответами в свободной форме. Данные были обработаны с помощью онлайн-сервиса для создания форм обратной связи, онлайн-тестирований и опросов <https://docs.google.com>. Для расшифровки аббревиатур и сокращений были использованы словари. Статистический анализ. Анкетирование. Анализ научной литературы.

Результаты исследования и их обсуждение

В процессе статистического анализа было отобрано 95 ответов, удовлетворивших условия опроса, а именно полные ответы на поставленные вопросы.

Среди опрошенных 60 % указали, что часто используют сокращения в компьютерных играх, 22 % иногда. Только 18 % респондентов редко используют или вовсе не используют их.

Стоит отметить, что 89,5 % респондентов были лицами мужского пола, и только 10,5 % опрошенных были лицами женского пола.

Среди опрошенных чаще всего используют сокращения и аббревиатуры в шутерах («Стрелялка», от англ. shooter — «стрелок») — жанр компьютерных игр). Это свидетельствует о том, что в шутерах быстрый темп игры и игроки не успевают написать полные предложения [3].

Самое популярное сокращение среди геймеров является «GG» (сокр. от англ. good game — хорошая игра). Частота использования составляет 86,4 %. Имеется смысловая вариативность. Первоначально использовалось как показатель хорошей игры в команде, но в настоящее время имеет смысл бессмысленном продолжении игры при очевидном итоге. Также используется, как синоним конца игры. Часто используется с сокращением «WP» (сокр. англ. well played) — сообщение «хорошо поиграли» [2].

Второе сокращение по частоте использования является «LOL» (сокр. от англ. laugh out loud) — «Смеюсь в голос» или «Громко хохочу». Это сокращение используют 82,2 % респондентов. Также некоторые люди используют другой вариант этого сокращения «КЕК». Эти сокращения используют для выражения эмоций [2].

Практически в каждой игре мы можем увидеть довольно популярное сокращение «AFK» (сокр. от англ. away from keyboard — «отошел от клавиатуры»). Аббревиатура используется 77,9 % опрошенных. Означает, что пользователь на некоторое время отошел от компьютера, отлучился. Часто с «AFK» используется сокращение «w8 pls» (wait please) — «подождите пожалуйста». «W8» является примером сокращения целого слова или отдельного его элемента на цифры с похожим звучанием [2].

Не менее редкой оказалась аббревиатура «OMG» (сокр. от англ. «Oh my God») — «О Боже мой!» OMG используется для того, чтобы выразить удивление, смущение, возбуждение и отвращение. Ее также используют 77,9 % опрошенных [2].

Также геймеры используют и многие другие популярные сокращения, такие как «ROFL» (сокр. от англ. Rolling on the floor laughing) — «валяюсь на полу от смеха». По статистике это сокращение используют 35,8 % опрошенных геймеров. «GL» (сокр. от англ. Good Luck) — «желаю удачи». Встречается чаще всего с сокращением «HF» (сокр. от англ. Have Fun) — «повеселись». Используется, как синоним начала игры, приветствия. Используют 13,7 % опрошенных. «VV» (сокр. от англ. Vуе Vуе — пока, прощание). Используют 7,4 % респондентов. «ХП», «НР», «ХР» — (сокр. от англ. hit points — очки здоровья), используют 12,6 % опрошенных [2].

Результаты исследования, дают основания полагать, что в современном мире, использование в виртуальном и реальном пространстве игровых аббревиатур и сокращений геймерами, тесно связано с локализацией англоязычных компьютерных игр.

Выводы

В ходе исследования, была получена статистика использования сокращений и аббревиатур в компьютерных играх. Часто используют 60 % опрошенных, 22 % иногда, 18 % редко или вовсе не используют сокращения или аббревиатуры. Также, был составлен рейтинг наиболее популярных сокращений среди геймеров, с расшифровкой аббревиатур, и описанием сокращений. Наиболее часто встречаемыми оказались сокращения: «GG» (сокр. от англ. good game) — частота использования составляет 86,4 %; «LOL» (сокр. от англ. laugh out loud) — частота использования составляет 82,2 %; «AFK» (сокр. от англ. away from keyboard) — частота использования составляет 77,9 %; «OMG» (сокр. от англ. Oh my God) — частота использования составляет 77,9 %.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кропачева, М. А. Субкультура геймеров, единая и делимая / М. А. Кропачева, Е. С. Литвинова // Социо- и психолингвистические исследования. — Пермь, 2013. — Вып. 1. — С. 74–77.
2. Кропачева, М. А. Интерференция русско- и англоязычной игровых терминосистем в речи русскоязычных игроков Perfect World на англоязычном сервере / М. А. Кропачева, Е. С. Литвинова // Социо- и психолингвистические исследования. — Пермь, 2014. — Вып. 2. — С. 177–185.
3. Антрушина, Г. Б. Лексикология английского языка / Г. Б. Антрушина, О. В. Афанасьева, Н. Н. Морозова. — М.: Дрофа, 2000.
4. Скатын, М. Компьютерные игры в жизни молодежи: вред и польза / М. Скатын, И. Антонова // Бюллетень медицинских интернет-конференций. — Саратов, 2017. — Т. 7, Вып. 1. — С. 36.

УДК [811.161.1+811.124]373.7

ФРАЗЕОЛОГИЗМЫ В РУССКОМ И ЛАТИНСКОМ ЯЗЫКАХ: ДИАЛОГ КУЛЬТУР

Ковзик Г. А., Новик Т. Д.

Научный руководитель: к.фил.н., доцент И. А. Боровская

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Фразеологизм — свойственное определенному языку устойчивое словосочетание, смысл которого не определяется значением отдельно взятых слов, входящих в его состав [1, с. 527].

Однако устойчивые выражения часто заимствуются при смешении культур разных языков, при помощи различных механизмов (например, транслитерация), образуя свои собственные особенности употребления и применения.

Цель

Провести сравнительный анализ фразеологизмов в русском и латинском языках.

Материал и методы исследования

Материалы: фразеологические словари, энциклопедии, монографии. Методы: Аналитический, исследовательский, сравнительный.

Результаты исследования и их обсуждение

В языковой системе выделяются фразеологизмы, схожие по своей семантике (смысловому значению), структуре и материальному оформлению. Такие устойчивые выражения называют интернациональными. Особенно часто встречаются в русском прямые заимствования и фразеологические кальки в результате влияния латинского языка. Для отдаленно родственных языков материальная эквивалент-