

УДК: 81'27:81'42:004.77

## **Прагматичний аналіз мовленнєвих актів у геймерському середовищі (на матеріалі англомовних та українськомовних стрімів)**

*Левун Софія Сергіївна*

Національний університет “Кієво-Могилянська академія”

[sofia.levun@ukma.edu.ua](mailto:sofia.levun@ukma.edu.ua)

Вступ. Здійснення прагматичного аналізу мовленнєвих актів у геймерському дискурсі на матеріалі англомовних та українськомовних стрімів має на меті виявити їхні комунікативні стратегії, прагматичні особливості і функції. Праця має значну наукову та практичну цінність для лінгвістів, дослідників медіакомунікації та міжкультурної взаємодії, а також сприяє глибшому розумінню специфіки мовної поведінки в цифровому інтерактивному середовищі.

Актуальність дослідження зумовлена швидким розвитком геймерського середовища як окремого типу цифрового дискурсу, у якому формуються нові комунікативні норми, мовні стратегії та засоби вираження. Аналіз прагматичних характеристик мовлення геймерів дає змогу зрозуміти, як у віртуальному просторі реалізуються комунікативні стратегії та яку перлокутивну функцію вони виконують.

Наукова новизна роботи полягає у комплексному прагматичному аналізі мовленнєвих актів у геймерському дискурсі, що раніше не був предметом системного вивчення в українському мовознавстві. Уперше зіставляються комунікативні стратегії, виокремлюються їх особливості утворення в українськомовних та англомовних мовленнєвих актах геймерського середовища. Комунікативні стратегії виокремлені в різних комунікативних ситуаціях в обох мовленнєвих середовищах: перша комунікативна ситуація – це спілкування стрімера з глядачами, а друга – спілкування між гравцями безпосередньо. Таке різнобічне дослідження комунікативних стратегій в українському науковому середовищі досі не проводилось.

Мовленнєві акти в англомовному та українськомовному геймерському дискурсі різняться. Геймерські мовленнєві середовища мають відмінні прагматичні особливості. Лексичні засоби, які застосовуються для досягнення певних комунікативних стратегій відрізняються між англомовними та українськомовними людьми, однак в обох середовищах однаковий тип дискурсу – емоційний. “Інтенції, що пов’язані з прагненням мовця передати свій емоційний стан або ж по-особливому відреагувати на побачене чи почуте, формують емоційний дискурс” [2, 455], і геймерське мовлення відповідає цій категорії дискурсу. Під час проходження комп’ютерних ігор учасники майже завжди перебувають у стані емоційного

збудження, напруги, тому мовлення геймерів вирізняється високою емоційністю та імпульсивністю висловлювань. Як наслідок зниження мовленнєвого самоконтролю, гравці можуть проявляти агресію, розчарування, фрустрацію та багато інших негативних емоцій через своє мовлення. Гулієва виокремлює такі комунікативні стратегії негативної оцінки та їх підкатегорії: несхвалення, осуд, критика, презирство, насмішка, докір, образа, знецінювання, зауваження, звинувачення, насмішка. Також такі риторико-стилістичні інструменти як іронія та сарказм допомагають досягти вищезгадані комунікативні тактики [1].

У межах аналізу прагматичних особливостей геймерського мовлення вже досліджено деякі приклади висловлювань, у яких реалізується комунікативна стратегія негативної оцінки. Приклади: “Посилено броню башти – це просто мем”, “час перезарядки...йолки...на 0.8 секунди. Це дуже багато, це супер багато”, “Е50М понерфили в хлам” [3]. Реалізується комунікативна стратегія негативної оцінки, а саме: стратегія несхвалення, що в цих прикладах спрямована на дискредитацію логіки ігрового ребалансу. Супроводжується вираженням суб’єктом негативного почуття-ставлення до об’єкта оцінки – роздратуванням, відчаєм, розчаруванням та невдоволенням. Лексеми “мем”, “йолки” та словосполуча “понерфити в хлам” виконують прагматичну мету висловлювання – сформуванню у глядача критичне ставлення та емоційну реакцію у формі усмішки або подиву. Іронія виразів допомагає досягти комунікативного наміру блогера – підготувати аудиторію до усвідомлення негативної зміни й водночас створити ефект співучасті у незадоволенні цими ж оновленнями характеристик бойових машин у грі.

Висновки. Проаналізовані приклади в роботі демонструють, що геймерське мовлення характеризується високим рівнем емоційної насиченості та прагматичної спрямованості, зумовлених умовами ігрової взаємодії. Комунікативні стратегії, негативної оцінки зокрема, у мовленні геймерів виступають не лише засобом вираження суб’єктивного ставлення до ігрової ситуації, а й мають перлокутивний ефект. Отримані висновки дають змогу глибше зрозуміти механізми мовленнєвої поведінки в цифровому ігровому середовищі, а також сприятимуть подальшим дослідженням у сфері прагмалінгвістики, медіадискурсу та міжкультурної комунікації.

### **Література**

1. Гулієва, Д. О. (2018). Комунікативні стратегії негативної оцінки (на матеріалі англійських ігрових кінофільмів). *Вісник ХНУ ім. В.Н.Каразіна. Іноземна філологія*, 87, 92-99.
2. Шабат-Савка, С. Т. (2011). Дискурс як релевантний спосіб втілення комунікативних інтенцій. *Studia linguistica*, 5, 451-457.

3. Beast. (2025, October 23). ЦЕ ПРОСТО ЖЕСТЬ! РЕБАЛАНС ВСІХ 10 ПІВНІВ - ДЕТАЛЬНИЙ РОЗБІР 🔥 WoT Blitz. [Video]. *YouTube*.  
<https://youtu.be/zvqHYGC0Fpg?si=0-pYBV5E3TcZlc9v>

UDC: 81'37:81'42:32

## **Semantic field as a cornerstone of modern linguistics**

*Radzivon, Anna*

National University of “Kyiv Mohyla Academy”

[a.radzivon@ukma.edu.ua](mailto:a.radzivon@ukma.edu.ua)

The concept of the semantic field (or lexical field) is essential for full understanding of modern linguistics. It makes such abstract notion as language a structured and obtainable science. Semantic field refers to a group of words that share the same meaning, that are related to a common specific object or notion. One word can simultaneously belong to different fields. “For example, the bulb shares the semantic field with the candle, but unlike the candle, it also intersects with artificial light or electricity, which is the same semantic field as the fire (Panjjeva, Jumayeva, 2022, p.62).”

Furthermore, semantic field enables the communication process by providing speakers with an inventory of different words in different fields. This allows for the ability to choose the most suitable lexeme from the variety of words that share the same meaning. That particular feature is crucial for translation process, as its goal is to find the most functionally appropriate analogue in the target language. That is why the best way to analyse peculiarities of the Ukrainian translation it is to concentrate on the specific semantic field.

Semantic field is typically organised in a hierarchical structure that shows the relationship between various lexical units. The nucleus is the core word or concept that defines the entire field, as in my research is the concept “authority”. The center consists of words that are most synonymous with the core, for example power, control. The periphery contains specialized or stylistic words that specify the main meaning of the field (Heshko, 2014, p.76). “Usually, peripheral elements are connected with other semantic fields, thereby forming the lexical-semantic integrity of the language system (Heshko, 2014, p.76).”

In the context of *The Economist*, the field of the concept “authority” is particularly complex. Studying the field allows for a deep understanding of how British discourse is reconstructed in Ukrainian, ensuring that the translated text has the same degree of conceptual weight and precision as the original.

### **References**

1. Panjjeva, N., & Jumayeva, M. A. (2022). The theory of semantic field. *European Scholar Journal (ESJ)*, 3(4), 62-64. <https://www.scholarzest.com>