

проблемы. Сервис подкастов позволяет подписаться на получение новых подкастов и регулярно пополнять свой архив новыми аудио- и видеоматериалами. Таким образом, мы каждый день можем скачивать новые аудио- и видеофайлы с информацией об актуальных событиях в различных сферах жизни, которые могут быть использованы на занятиях по английскому языку.

При организации обучения иностранному языку с использованием подкастов нельзя не учитывать такую важную функцию подкаста, как создание мотивационной основы обучения. Соединение познавательного и эмоционального вызывает повышенный интерес к изучению иностранного языка, оказывает положительное влияние на запоминание учебного материала, компенсирует недостатки внимания, повышает воспитывающий аспект обучения.

Подкасты придают стимул для изучения английского языка не только в рамках аудиторного занятия, но и во внеаудиторное время. Вследствие этого можно без преувеличения утверждать, что подкасты являются незаменимым инновационным средством обучения, которое необходимо включать в процесс обучения английскому языку в вузе.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Соломатина, А. Г. Методика развития умений говорения и аудирования учащихся посредством учебных подкастов : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / А. Г. Соломатина – Тамбов, 2011. – 158 с.

УДК 800.8-5.6

## ГЕЙМЕРСКИЙ СЛЕНГ: ПЕРЕХОД ИЗ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА В РЕАЛЬНЫЙ

**Бурдыко О.В., преп., Токаревская К.В., студ.**

*Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

Большинство компьютерных жаргонизмов создано молодёжью, осваивающей компьютеры и увлекающейся всем, что с этим связано. В число их разновидностей входит игровой сленг, или сленг геймеров, наряду со сленгом хакеров и общих пользователей.

Игровой сленг характеризуется краткостью, и взаимосвязанной с нею содержательностью и эмоциональностью, что происходит из-за необходимости быстрой передачи информации из-за эмоциональной напряжённости игры.

Для нас наибольший интерес представляет лексико-фразеологическая составляющая компьютерно-игрового дискурса, а именно та его часть, которая оказывается понятной только геймерам, то есть компьютерно-игровой сленг.

В результате исследования мы выделили шесть способов образования слов в игровом сленге: калька, полукалька, перевод, конверсия, усечение, аббревиатура, однако под понятием «калька» понимается транслитерация и транскрипция, а под понятием «полукалька» – «прибавление к английской основе словообразовательных моделей русского языка», что не вполне корректно. По нашему предположению, именно необходимость

в выражении имплицитных видовых значений, присущих русскому языку, находящих выражение в приставочных лексемах, подталкивает русскоговорящих геймеров присоединять префиксы к английским глагольным основам в силу того, что префиксация не характерна для английской глагольной системы.

Компьютерных игр и киберспортивных дисциплин огромное множество. И каждая из них использует как глобальные геймерские жаргонизмы, так и локальные. Насчитывается более пяти сотен лексических единиц. И человек, который хочет владеть игрой в совершенстве, будет вынужден знать их все.

Компьютерно-игровой сленг обладает всеми признаками жаргона: во-первых, это язык, использование которого ограничено кругом геймеров, то есть людей, увлекающихся компьютерными играми, а люди, которые не играют в онлайн-игры, скорее всего, не поймут данных выражений; во-вторых, компьютерно-игровой сленг реализуется только на лексико-фразеологическом уровне, не затрагивая фонетического и грамматического; в-третьих, он подвержен довольно быстрым изменениям, связанным с меняющимися условиями игровой сферы. Однако, выходя за пределы компьютерно-игрового дискурса, некоторые люди не могут быстро переключиться и используют сленговые слова и выражения в повседневном общении. Это явление носит весьма неоднозначный характер, так как нарушение типа дискурса приводит к неудачам в коммуникативной сфере, к непониманию геймеров и их субкультуры со стороны других людей.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Как геймерский сленг меняет язык [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tech.onliner.by/2020/08/05/kak-gejmerskij-sleng-menyuet-yazyk>. – Дата доступа: 15.03.2021.
2. Игровой сленг [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9\\_%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B3](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B3). – Дата доступа: 20.03.2021.

УДК 7.012.23

## СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ДИЗАЙНА В США И ЕВРОПЕ

**Измайлович О.В., ст. преп., Стасюк Д.А., студ.**  
*Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

Графический дизайн – художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды. Графический дизайн вносит инновационный вклад в развитие социально-экономической и культурной сфер жизни, способствуя формированию визуального ландшафта современности.

Рассвет XX столетия принес с собой эру воодушевляющей эволюции человеческого выражения, и с этим новшеством возник термин «графический дизайн», как побочный продукт. С древних пещер Ласко в 13000 до н. э. до рекламных щитов Нью-Йорка в наши дни эти элементы творчества все еще важные вехи графического дизайна и связанных с ним современных наук.