

Міністерство освіти і науки України
Київський національний лінгвістичний університет

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

БОБЧИНЕЦЬ ЛЮБОВ ІВАНІВНА

УДК 811.134.2'373(043.5)

ДИСЕРТАЦІЯ

ТЕРМІНОЛОГІЧНА І ФРАЗЕОЛОГІЧНА НОМІНАЦІЯ
АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ:
ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧНИЙ ТА ФУНКЦІОНАЛЬНИЙ АСПЕКТИ

10.02.05 – романські мови

035 – Філологія

Подається на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело



Л. І. Бобчинець

Науковий керівник

Сидельникова Лариса Вікторівна,
доктор філологічних наук, професор

Київ – 2018

АНОТАЦІЯ

Бобчинець Л. І. Термінологічна і фразеологічна номінація азартних ігор у сучасній іспанській мові: лексико-семантичний та функціональний аспекти. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук за спеціальністю 10.02.05 "Романські мови" (035 – Філологія). – Київський національний лінгвістичний університет, Міністерство освіти і науки України, Київ, 2017.

Дослідження присвячено вивченню лексико-семантичних, структурних та функціональних особливостей термінологічної і фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові. Новизна дослідження полягає в тому, що вперше запропоновано лексико-семантичну класифікацію термінології азартних ігор, сформульовано визначення терміна азартних ігор, проаналізовано функції фразеологізмів сфери азартних ігор у сучасних публіцистичних та художніх текстах. З поширенням азартних ігор он-лайн, з розробкою відповідного програмного забезпечення виникла потреба уніфікації термінології азартних ігор, формування спеціальних глосаріїв, словників. З появою нових азартних ігор постає необхідність у їх найменуваннях. *Термінологічна номінація* азартних ігор є процесом і результатом найменування явищ, предметів, дій спеціальної сфери діяльності, а саме бізнесу азартних ігор. *Термін азартної гри* визначаємо як слово або словосполучення, що позначає поняття азартної гри і вживається у професійному спілкуванні гравців та спеціалістів ігрового бізнесу.

Методи дослідження термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор включають структурний аналіз, семантичний аналіз, елементи компонентного та етимологічного аналізу, лексико-семантичний аналіз, контекстуальний та контекстуально-інтерпретативний аналіз.

Терміни азартних ігор у сучасній іспанській мові формують терміносистему, яка характеризується динамічністю та відкритістю. Оскільки азартна гра супроводжується емоціями і певною психічною напругою, деякі

терміни азартних ігор є емоційно-забарвленими (*casar las cartas, peinar la baraja, cartas viudas*). Ураховуючи специфіку ігрової діяльності та основні сфери ігрової індустрії (картярство, букмекерство, казино, лотерея), відповідно виділяємо лексико-семантичні або *термінологічні групи: термінологія картярства, термінологія букмекерства, термінологія казино, термінологія лотереї*, кожна з яких має свої термінологічні номінації.

Аналіз лексико-семантичних властивостей термінології азартних ігор виявив наявність синонімічних термінологічних номінацій азартних ігор, що обумовлено існуванням як іспанських, так і запозичених термінів, здебільшого з англійської мови. Омонімія у термінології азартних ігор базується переважно на співіснуванні власних і загальних назв (*trunfo* – назва гри в карти, *trunfo* – козир). Полісемічні термінологічні номінації пов'язані з наявністю родових і видових назв, виражених одним терміном, наприклад, *róquer* – назва гри та ігрової комбінації. Серед антонімів у термінології азартних ігор виділяємо комплементарні, контрарні, конверсійні. Незважаючи на незначну кількість синонімічних, омонімічних та полісемічних термінів, ситуативна обумовленість гри та спеціальний контекст надають можливість безпомилково встановити значення терміна. Гіперо-гіпонімічні відносини термінологічних номінацій азартних ігор у сучасній іспанській мові підтверджують системність та ієрархічну структуру досліджуваної термінології. Родові поняття у контексті можуть замінювати видові, утворюючи контекстуальні синоніми, антоніми.

Невербальні засоби комунікації гравців (міміка, жести) виконують доповнюючу або заміщувальну функції в картярських іграх іспанською колодою, таких як *мус* та *бріска*. Мовлення гравців супроводжується спеціальними жестами, які мають кодовий, умовний характер і вербально виражені термінами. Термінологічні номінації азартних ігор досліджуємо у межах дискурсу азартних ігор, який представлений усною (промови гравців під час гри, відібрані з відеозаписів) та письмовою формами (довідкові та рекламні тексти з азартної гри, діалоги спілкування гравців під час гри он-лайн

або поза грою). Для усного мовлення характерним є вживання еліптичних фраз, часто перформативних, оскільки гравець одночасно грає і виконує ігрову дію (*Doblo la apuesta*).

Структурно терміни азартних ігор представлені простими словами, похідними словами, словосполученнями, головним чином, двокомпонентними, в основному, іменними і дієслівними. Морфолого-синтаксичний аналіз виявив, що способами термінологічної номінації є семантична деривація (8,35%), морфологічна деривація, у тому числі афіксація (3,16%), запозичення (6,98%), аббревіація (0,9%), конверсія (0,7%), словоскладання (0,52%), синтаксична номінація (79,39%). Основними способами термінотворення є семантична деривація і синтаксична номінація. Аббревіація є малопродуктивною і використовується виключно у письмовій формі дискурсу азартних ігор. Аббревіація графічно представлена не тільки ініціальними літерами скорочених слів, а й символами, зокрема у картярстві (*As de ♦*), що забезпечує економію мовлення та полегшує сприйняття тексту. Аббревіація представлена також у запозичених номінативних одиницях (*la WLA, WSOP*). Більшість запозичень увійшло в термінологію азартних ігор з англійської мови, позаяк розробкою програмного забезпечення і розвитком грального бізнесу займаються англійські країни. Є також незначна кількість запозичень з французької та італійської мов, головним чином, у сферах казино і картярства (*chemin de fer, baccara*). Запозичення є граматично й графічно адаптованими у мові-реципієнті, про що свідчить уживання артиклів, утворення форм множини, написання графічного наголосу згідно граматичних і орфографічних правил іспанської мови (*los crupieres*). Найпродуктивнішим способом термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові є словосполучення як синтаксичний спосіб номінації, оскільки саме словосполучення, переважно бінарні, як іменні (*apuesta ciega*), так і дієслівні (*cortar la baraja*), уможливають точне вираження ігрового поняття.

Фразеологічна номінація азартних ігор у сучасній іспанській мові представлена фразеологічними словосполученнями, прислів'ями, приказками. Фразеологічну номінацію визначаємо як процес і результат вторинного найменування дійсності за допомогою словосполучення або речення з переосмисленим або частково переосмисленим значенням на основі метафори, метонімії, синекдохи. Головні критерії виділення фразеологічної номінації – переносне значення, семантична єдність і нарізнооформленість компонентів. Фразеологічні номінації азартних ігор класифікуємо за різними критеріями. За походженням виділяємо іспанські, національні фразеологічні одиниці (*cantar las cuarenta*) та запозичені (*cara de póquer*). Семантично фразеологічні є фразеологічними сполученнями та фразеологічними висловами. За структурою виділяємо стійкі словосполучення та речення: прислів'я, приказки, крилаті вислови. Відповідно, словосполучення є іменними та дієслівними, виконуючи функції, притаманні іменнику чи дієслову. Серед фразеологічних номінацій азартних ігор спостерігаємо синонімічні й антонімічні фраземи. Існують авторські модифікації у вживанні фразеологічних номінацій, що пов'язано з розширенням чи звуженням їх структури, тобто з використанням додаткових елементів, як правило, займенників або епітетів (*su ruleta absurda, su castillo de naipes, echar un órdago*).

Якщо терміни виконують номінативну, дефініційну функції, фразеологічні номінації є експресивними засобами, що несуть емоційне та оцінне навантаження. У текстах новин, реклами, художньої літератури, піснях, поезії фразеологічні номінації азартних ігор використовуються як експресивні засоби для привернення уваги читача, формування думки про події, вираження суб'єктивного ставлення автора. Дії політиків часто порівнюються з азартною грою, в якій вони роблять сліпі ставки (*apuestas ciegas*), відкривають карти (*abren las cartas*). Так, азартна гра порівнюється з війною, боротьбою, коханням, оманю, випадковістю, викликом, шансом, ризиком, невпевненістю (*ruleta de amor, apostar por amor, ruleta de la muerte*). Семи "випадковість", "невизначеність", "ризик" є основою метафоричного значення.

Популярність азартних ігор в Іспанії та інших іспаномовних країнах відображено у фразеологізмах, які походять з ігор іспанською колодою карт (*sota, caballo, rey*), а також у пареміях, що мають повчальний характер, виражають негативне чи позитивне ставлення народу до азартних ігор. Для паремій характерні паралелізм, рима, асонанс, алітерація, іронія, що дозволяють у стислій формі передати національну мудрість. Більшість прислів'їв закликають замислитися про негативні наслідки азартної гри: *El juego destruye más que el fuego. El dinero del juego, tan pronto es mío como ajeno.*

Між термінологічними номінаціями азартних ігор та загальноновживаною лексикою існує тісний взаємозв'язок, що проявляється у процесах *термінологізації* та *детермінологізації* або фразеологізації завдяки *семантичній деривації*, в основі якої – метафоричний або метонімічний перенос значення. Термінологія азартних ігор у сучасній іспанській мові слугує джерелом поповнення загальноновживаної лексики експресивними засобами, що виявляє оцінний та емоційний потенціал фразеологічних номінацій азартних ігор.

Перспективи дослідження вбачаємо в зіставному вивченні фразеологічної номінації азартних ігор в інших мовах, а також у вивченні термінологічної номінації азартних ігор у варіантах іспанської мови країн Латинської Америки.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування отриманих результатів у викладанні курсів з лексикології, термінознавства, фразеології, у темах "Значення слова", "Способи термінотворення", "Структура та функції фразеологізмів".

Ключові слова: термін, фразеологізм, спеціальна лексика, синонімія, полісемія, семантична деривація, синтаксична номінація, термінологічна номінація азартних ігор, фразеологічна номінація азартних ігор.

SUMMARY

Bobchynets L. I. Terminological and Phraseological Nomination of Gambling in Modern Spanish: Lexico-semantic and Functional Aspects. – Manuscript.

Thesis for a Candidate degree in Philology, Speciality 10.02.05 – Romance languages (035 – Philology). – Kyiv National Linguistic University, Ministry of Education and Science of Ukraine, Kyiv, 2017.

The research focuses on the studies of lexico-semantic, structural and functional peculiarities of terminological and phraseological nomination of gambling in the Modern Spanish Language. The originality of the research is revealed in the suggested lexico-semantic classification of terminology of gambling, definition of the terminological unit of gambling, analysis of the functions of phraseological units of gambling in modern journalistic and literary texts. Wide implementation of gambling on-line, creation of special softwear caused the necessity of unification of professional terminology of gambling, compiling of special glossaries. The emergence of new gambling games requires their nomination. *Terminological nomination* of gambling is the process and the result of naming phenomena, objects, actions of gambling as a special field of activity. We define *a terminological unit of gambling* as a word or a word combination denoting a notion of gambling and used in professional communication of gamblers, gamble amateurs and specialists of gambling industry.

Methods of linguistic investigation of terminological and phraseological nomination of gambling in the Spanish language comprise structural analysis, semantic analysis, elements of componential and etymological analysis, lexico-semantic analysis, contextual and contextual interpretation analysis.

It is outlined that terms of gambling form a terminological system which has a dynamic and open character. Since gambling is accompanied by strong emotions and certain psychological tension, some gambling terms are emotionally connotated (*casar las cartas, peinar la baraja, cartas viudas*). Taking into consideration the specific features of gambling and the main branches of gambling industry (card

games, bookmaker bets, casino, lottery), we subdivide the terminology of gambling into the following lexico-semantic or terminological groups: *terminology of card games*, *terminology of bookmaker bets*, *terminology of casino*, *terminology of lottery*. Each of these groups contains corresponding terminological nominations.

The analysis of lexico-semantic features of gambling terminology showed some synonymic terminological nominations, which can be explained by the usage of Spanish and borrowed terms, mainly from English. Omonymic terms are caused by the coexistence of proper and common names. Polysemic terminological nominations arise due to coincidence of hyperonymic and hyponymic meaning in one term, as in the games of *tute*, *poker* where the terms mean the game and the game combination. The types of antonyms in terminology of gambling are complementary, contrary and conversive. Despite the insignificant number of synonymic, omonymic and polysemic terms the situational character of the game and special context enable to define the right meaning of the term.

Hyperonymic and hyponymic relations in terminological nominations of gambling in Modern Spanish confirm the systemic and hierarchic character of the studied terminology. Hyperonyms can substitute hyponyms forming contextual synonyms or antonyms. *Non-verbal means of gamblers' communication* (gestures, body language) perform complementary or substitutional functions in games of Spanish cards, such as *mus* and *brisca*. Gamblers' communication is accompanied with special gestures which have arbitrary character and verbally expressed by terms. Terminological nomination of gambling is studied in discourse of gambling, represented by oral (gamblers' speech during the game, represented in videos) and written forms (reference books and advertising texts on gambling, gamblers' dialogues in games online and conversations about the game). Oral gamblers' communication is characterised by the use of elliptical and performative phrases, whereas the gambler is saying and performing a game action at the same time (*Doblo la apuesta*).

Structurally the terms of gambling games are represented by simple words, derivated words, word combinations, mainly two-component nominal and verbal

phrases. Morphological and syntactical analysis reveals that the main ways of terminological nomination comprise semantic derivation (8,35%), morphological derivation including suffixation (3,16%), borrowings (6,98%), abbreviation (0,9%), conversion (0,7%), compound words (0,52%) and syntactic nomination (79,39%). The main ways of term formation are semantic derivation and syntactic nomination. Abbreviation and conversion are not productive. Abbreviation is used exclusively in written gambling discourse and is represented by initial letters of shortened words as well as by symbols, mainly in card games (*As de ♦*). The use of the mentioned above symbols contributes to the economy in professional communication and facilitates the perception of the texts in gambling discourse. Abbreviation is also represented in the borrowed terms (*la WLA, WSOP*). The borrowings in Spanish gambling terminology are mainly of English origin, which is conditioned by the leading part of English-speaking countries in developing gambling industry and softwear. There is also a small number of French and Italian borrowings, mostly from casino and card games (*chemin de fer, baccara*). The borrowed terms are characterized by grammatical and graphic adaptation in Spanish, which is proved by the use of articles and the formation of plural forms, writing of graphic word stress according to the grammar and orthographic rules of Spanish (*los crupieres*). The most productive way of term formation of gambling in Modern Spanish is *syntactical nomination*, since two-component nominal (*apuesta ciega*) and verbal (*cortar la baraja*) word combinations enable exact expression of a gambling notion.

Phraseological nomination of gambling in Modern Spanish is represented by idioms or phraseological word combinations, proverbs and sayings. We consider *phraseological nomination* as the process and result of secondary naming of the reality by means of a word combination or a sentence with figurative or partially figurative meaning due to metaphor, metonymy, synecdoche. The main criteria for defining a phraseological nomination are figurative, metaphoric meaning, semantic integrity and separate spelling of the components.

We classify phraseological nominations of gambling according to multiple criteria. According to their origin we define national (*cantar las cuarenta*) or

borrowed (*cara de póquer*) phraseological units. The semantic structure of phraseological nominations reveals in idioms and idiomatic expressions. According to the structure we define fixed word combinations and sentences: proverbs, sayings, quotations. The word combinations are subdivided into nominal and verbal phrases performing syntactical functions proper of nouns and verbs. Among the phraseological nominations of gambling there are synonymic and antonymic phrases. The majority of nominal phraseological units have unchangeable structure, whereas verbal idioms have uncomplete word changing paradigm. The use of phraseological nominations is characterized by author's modifications connected with amplifying or specialization of the meaning of the idiom, represented by adding some extra elements, as a rule, pronouns and epithets (*su ruleta absurda, su castillo de naipes, echar un órdago*).

Terms perform nominative, definitive function, whereas phraseological units are used as expressive means with emotional and evaluative message. In modern mass media texts, literary texts and song lyrics phraseological units are used as expressive means to attract the reader's attention (frequently in the titles of articles), to form the opinion about the described events, to express the author's attitude or opinion. The actions of politicians are often compared to gambling, their blind bets (*apuestas ciegas*) and opening cards (*abren las cartas*). A gambling game is compared to war, fight, love, deception, chance, challenge, risk, uncertainty (*ruleta de amor, apostar por amor, ruleta de la muerte*). The semes "chance", "uncertainty", "risk" are at the basis of figurative, metaphoric meaning.

The popularity of gambling games in Spain and other Spanish-speaking countries is reflected in phraseological units originated from Spanish card games (*sota, caballo, rey*), and also in proverbs and sayings expressing people's negative or positive attitude to gambling. These genres are characterized by metaphor, parallel structures, rhyme, irony which express national wisdom in a vivid and brief form. Most proverbs have didactic character and show the negative consequences of gambling and addiction to it: *El juego destruye más que el fuego. El dinero del juego, tan pronto es mío como ajeno.*

There is a close interchange between terminological nomination of gambling and common vocabulary which is observed in the processes of *terminologisation* and *de-terminologisation* based on *semantic derivation*. Terminology of gambling in Modern Spanish is a source of enriching common lexicon with expressive means which reveals evaluative and emotional potential of phraseological nominations of gambling.

The further research is viewed in comparative studies of phraseological nomination of gambling in other languages, and also in studies of terminological nomination of gambling in variants of Spanish in Latin American countries.

The practical meaning of the research consists in possibility to use the obtained results in teaching Lexicology, Phraseology, Terminological Studies, in the topics "Word meaning", "Term formation", "Structure and functions of idioms".

Key words: term, idiom, special lexicon, synonymy, polysemy, phraseological nomination, syntactic nomination, semantic derivation, terminological nomination in gambling, phraseological nomination in gambling.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

1. Бобчинець Л. І. Лексика азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія "Філологічна"* : зб. наук. пр. / укл. : І. В. Ковальчук, О. Ю. Костюк, С. В. Новоселецька. Острог : Вид-во Нац. ун-ту "Острозька академія", 2014. Вип. 43. С. 40–42.
2. Бобчинець Л. І. Термінологія букмекерства у сучасній іспанській мові. *Нова філологія : збірник наукових праць* / гол. ред. Єнікєєва С. М. Запоріжжя : ЗНУ, 2014. №61. С. 101–104.
3. Бобчинець Л. І. Рекламні тексти дискурсу азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Вісник Черкаського університету. Серія "Філологічні науки"* : зб. наук. пр. / гол. ред. Черевко О. В. Черкаси : ЧНУ ім. Богдана Хмельницького, 2015. №27 (360). С. 22–27.
4. Бобчинець Л. І. Запозичення в лексиці азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Наукові записки Ніжинського державного університету. Філологічні науки* : зб. наук. пр. / відп. ред. Г. В. Самойленко. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2015. Кн. 3. С. 110–114.
5. Бобчинець Л. І. Термінологічний характер лексики азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського національного лінгвістичного університету. Серія "Філологія. Педагогіка. Психологія"* : зб. наук. пр. / відп. ред. З. О. Валюх. Київ : Видавничий центр КНЛУ, 2015. Вип.31. С. 47–55.
6. Бобчинець Л. І. Лексико-семантичні та структурні особливості лексики картярства у сучасній іспанській мові. *Лінгвістичні дослідження* : збірник наукових праць Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди / гол. ред. проф. Голобородько К. Ю. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2016. Вип. 41. С. 10–16. ISSN 2312-0665 (Print), ISSN 2312-7546 (Online). (Ulrichsweb Global Serials Directory, OCLC WorldCat,

Index Copernicus, Open Academic Journals Index (OAJI), Research Bible, BASE (Bielefeld Academic search Engine), Google Scholar, ERICH PLUS).

7. Бобчинець Л. І. Методи дослідження лексики азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Серія "Філологія" : зб. наук. пр. / гол. ред. проф. І. В. Ступак. Одеса : Міжнародний гуманітарний ун-т, 2016. Вип. 23. Т. 2. С. 15–17. ISSN 2409-1154. (Index Copernicus International).

8. Бобчинець Л. И. Семантические особенности фразеологических единиц в лексике азартных игр в испанском языке. *Ученые записки УО "ВГУ им. П.М. Машерова"* : сборник научных трудов / гл. ред. А. В. Егоров. Витебск : ВГУ им. П. М. Машерова, 2015. Т. 20. С. 171 – 175. ISSN 2519-2558.

9. Бобчинець Л. И. Вербальные и невербальные средства общения игроков азартных игр (на материале испанского языка). *Веснік Гродзенскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя Янкі Купалы*. Серыя 3 : Філалогія. Педагогіка. Псіхалогія : навук. часопіс / гал. рэд. А. Д. Кароль. Гродно : Гродзенскі дзярж. ўн-т імя Янкі Купалы, 2016. Т. 6. № 3. С. 71–76. ISSN 2076-4855.

10. Бобчинець Л. І. Англiцизми в сферi азартних iгор у сучасній iспанській мовi. *Україна i світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 03–05 квітня 2013 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2013. С. 39–40.

11. Бобчинець Л. І. Лексика казино у сучасній іспанській мові. *Мова і література у полікультурному просторі : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Львів, 31 січня – 1 лютого 2014 р.). Львів: Наукова філологічна організація "Логос", 2014. С. 74–76.

12. Бобчинець Л. І. Термінологія покеру у сучасній іспанській мові. *Мови професійної комунікації: лінгвокультурний, когнітивно-дискурсивний, перекладознавчий та методичний аспекти : матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 17 квітня 2014 р.) / НТУУ "КПІ". Київ : Кафедра, 2014. С. 98–99.

13. Бобчинец Л. И. Особенности словообразования в лексике азартных игр в испанском языке. *Сучасна філологія: теорія та практика : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Одеса, 7, 8 листопада 2014 р., Міжнародний гуманітарний ун-т) / відп. ред. проф. І. В. Ступак. Херсон : Вид. дім "Гельветика", 2014. С. 51–52.

14. Бобчинец Л. И. Аббревиатуры в лексике азартных игр в современном испанском языке. *Сучасна філологія: теорія і практика : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 20–21 березня 2015). Херсон : Вид. дім "Гельветика", 2015. С. 61–63.

15. Bobchynets L. I. Léxico de lotería en el español contemporáneo. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 19–21 березня 2014 р.). Київ: Вид. центр КНЛУ, 2014. С. 480–482.

16. Bobchynets L. I. Relaciones de hiper-hiponimia en la terminología de juegos de azar en el idioma español. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 01–03 квітня 2015 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2015. С. 508–510.

17. Бобчинець Л. І. Дискурс азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 30 березня – 01 квітня 2016 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2016. С. 24–26.

18. Бобчинець Л. І. Лексика азартних ігор як експресивний засіб у іспанських піснях. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 29–31 березня 2017 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2017. С. 21–23.

19. Bobchynets L. I. El concepto del juego de azar y su representación en el idioma español. *Actas del VI Congreso de hispanistas de Ucrania*. (Mykolaiv, 25 y 26 de septiembre de 2015) / eds. Pronkevich O., Kushnir O. Lviv : Astolabio Editorial, 2015. P. 173–182.

20. Bobchynets L. Terminología de los juegos de azar como fuente de recursos expresivos en el idioma español. *Actas del VII Congreso de hispanistas de Ucrania*. (Kamianets-Podilskyi, 7 y 8 de octubre de 2016) / eds. Pronkevich O., Martín-Loeches Morales F., Kushnir O. Lviv : Astolabio Editorial, 2016. P. 223–231.

21. Bobchynets L. I. Ways of gambling terminological nomination in the Spanish language. *Contemporary issues in Philological Sciences: experience of scholars and educationalists of Poland and Ukraine : International research and practice conference*. (Lublin, April 28–29, 2017). Lublin : Lublin Science and Technology Park S. A. , 2017. P. 78–79.

ЗМІСТ

ВСТУП	19
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ПРОЦЕСІВ НОМІНАЦІЇ АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ	29
1.1 Процес термінологічної номінації у сучасній лінгвістиці	30
1.2 Співвідношення понять "загальноживана", "термінологічна" і "професійна лексика"	39
1.3 Дефініції понять "гра" та "азартна гра" в аспекті способів номінації їх тематичних позначень	49
1.4 Способи термінологічної і фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові	57
1.4.1 Семантико-тематична класифікація термінології азартних ігор	60
1.4.2 Процеси і механізми фразеологічної номінації азартних ігор ...	68
Висновки до розділу 1	71
РОЗДІЛ 2. МЕТОДОЛОГІЧНА БАЗА АНАЛІЗУ ТЕРМІНОЛОГІЇ ТА ФРАЗЕОЛОГІЇ АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ	74
2.1 Методологічні принципи дослідження номінації азартних ігор	75
2.2 Комплексна методика аналізу термінології і фразеології азартних ігор у сучасній іспанській мові	80
Висновки до розділу 2	87
РОЗДІЛ 3. ТЕРМІНОЛОГІЧНА НОМІНАЦІЯ АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ	89
3.1 Термінологія картярства	90
3.2 Термінологія казино	98
3.3 Термінологія букмекерства	102
3.4 Термінологія лотерейного бізнесу	108
3.5 Системні відношення у термінології азартних ігор	113
3.5.1 Омонімія	113
3.5.2 Полісемія.....	114

3.5.3	Синонімія	117
3.5.4	Антонімія	120
3.5.5	Гіперо-гіпонімічні відношення	122
3.6	Способи номінації термінів азартних ігор у сучасній іспанській мові	125
3.6.1	Морфологічні способи термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові	126
3.6.2	Семантична деривація	129
3.6.3	Синтаксична номінація.....	132
3.6.4	Абревіація.....	134
3.6.5	Конверсія	136
3.6.6	Запозичення	137
3.7	Невербальний код спілкування гравців як доповнення вербальної номінації	145
	Висновки до розділу 3	153
	РОЗДІЛ 4. ФРАЗЕОЛОГІЧНА НОМІНАЦІЯ АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ	157
4.1	Фразеосемантичні групи номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові	157
4.2	Фразеологічна номінація у художній літературі	163
4.3	Фразеологічна номінація у рекламних текстах	167
4.4	Фразеологічна номінація у ЗМІ	168
4.5	Фразеологічна номінація у сучасних піснях	174
4.6	Національно-культурні конотації у фразеологічній номінації ..	179
	Висновки до розділу 4	186
	ВИСНОВКИ	189
	СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	193
	СПИСОК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ	207
	СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ	207

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	210
ДОДАТКИ.....	220
Додаток А Фразеологізми сфери азартних ігор, що увійшли до загальноновживаної лексики	220
Додаток Б Глосарій покеру	222
Додаток В Прислів'я та приказки про азартні ігри	224
Додаток Г Способи термінологічної номінації азартних ігор (діаграма)	228
Додаток Д Список опублікованих праць за темою дисертації	229

ВСТУП

Дисертаційне дослідження висвітлює лексико-семантичні, і функціональні особливості термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові. Останнім часом поширилися лінгвістичні праці, присвячені термінологічним системам, професійній лексиці (V. E. Alcaraz, M.T. Cabré, С.В. Гриньов, Н.П. Дарчук, І.С. Квітко, Т.Р. Кияк, В.М. Лейчик, Е.Ф. Скороходько, С.Д. Шелов), спеціальним професійним дискурсам (F. Alemán Torres, J.M. Vecerra Hiraldo, В.І. Карасик, І.А. Колеснікова, Є. Орлов, Є.І. Шейгал та інші). Термінологія азартних ігор у сучасній іспанській мові не була окремим предметом дослідження. М.І. Chamorro вивчає лексико-семантичні особливості лексики картярів XVI–XVIIст. на матеріалах творів іспанських письменників, J.-P. Etienvre аналізує лексику картярства у творах М. Сервантеса. Незважаючи на значну кількість наукових праць, присвячених теоретичним та практичним проблемам фразеології (G. Corpas Pastor, F. Zuluaga Gómez, М.Ф. Алефіренко, В.В. Виноградов, М.В. Гамзюк, О.В. Кунін, Н.М. Шанський та інші), фразеологічні номінації азартних ігор в іспанській мові, їх типологія, структура, експресивно-оцінний потенціал не досліджувалися у романістиці. Паремії про азартну гру представлені у збірці прислів'їв та приказок J. Panizo Rodríguez. Ураховуючи широку вживаність фразеологізмів сфери азартних ігор у сучасних ЗМІ, текстах реклами, поезії, пісень, вважаємо за доцільне дослідження структури та функцій фразеологічних номінацій з ігровим компонентом.

Відкритий характер сучасного ігрового бізнесу, легалізація багатьох сайтів азартних ігор у 2011 році в Іспанії сприяли інтернаціоналізації термінології азартних ігор, її поповненню англіцизмами, неологізмами. Як наслідок, терміни азартних ігор утворюють терміносистему, яка характеризується відкритістю та динамічністю. Оскільки термінологія становить невід'ємну частину спеціалізованого дискурсу і повинна вивчатися

у межах професійного спілкування фахівців, ми поєднуємо у дослідженні лексико-семантичний та функціональний аспекти.

Невербальні засоби спілкування гравців азартних ігор досі не були об'єктом спеціального вивчення. Увага лінгвістів зосереджена в основному на невербальних характеристиках повсякденного або ділового спілкування (Р. Eckman, F. Royatos, A.M. Sestero Mancera, С.П. Нетребіна, І.І. Серякова). Невербальні засоби комунікації гравців азартних ігор, такі як жести, міміка, мають умовний характер і становлять спеціальний код, який дозволяє збагатити гру емоційною складовою, особливо в таких іграх іспанською колодою карт, як мус та бріска.

Сучасні художні та публіцистичні твори, наприклад, тексти новин, пісень, віршів, часто містять як експресивні засоби фразеологізми, що походять зі сфери азартних ігор. Цей факт слугує доказом взаємодії загальноживаної та професійної лексики і дозволяє стверджувати, що професійні мови мають експресивний потенціал і є одним із важливих джерел збагачення загальноживаної лексики новими значеннями та відтінками значень. Азартні ігри, з одного боку, будучи доступною розвагою для багатьох верств населення, мають зрозумілу й просту термінологію, з іншого, професійні гравці та спеціалісти ігрового бізнесу володіють певними вузькоспеціалізованими термінами, що потребує окремого вивчення.

Дискурс азартних ігор є сферою професійного спілкування гравців, спеціалістів ігрового бізнесу, вивчення продуктів якого (текстів, відеозаписів діалогів гравців) передбачає комплексне залучення положень лінгвістики тексту, дискурсології, у тому числі контекстуального та інтерпретаційного аналізів. Дослідження лексико-семантичних, структурних та функціональних характеристик термінології азартних ігор є внеском у лексикологію, фразеологію, термінознавство.

З метою вивчення лексико-семантичних та функціональних особливостей термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор у

сучасній іспанській мові нами сформульовано таку робочу гіпотезу: лексичні одиниці актуалізують певні семантичні компоненти у контексті, у тому числі у контексті ситуації, де взаємодіють вербальні та невербальні засоби спілкування гравців азартних ігор, що дозволяє урахувати мовні та позамовні чинники дискурсу азартних ігор у їх цілісності.

Загальнотеоретичною основою дисертаційного дослідження є положення термінознавства про термінологізацію та детермінологізацію лексичних одиниць, про тісний зв'язок терміна з поняттям, про можливість переходу термінів у загальноживану лексику у формі фразеологічних номінацій.

Актуальність обраної теми визначається загальною спрямованістю сучасної лінгвістики на вивчення термінологій різноманітних сфер діяльності, процесів термінотворення, системним підходом до аналізу термінологічних одиниць азартних ігор у контексті професійного спілкування і фразеологічних одиниць як експресивних засобів. Комплексне вивчення лексико-семантичних, структурних і функціональних особливостей термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові забезпечує всебічний об'єктивний аналіз явищ семантичної деривації як когнітивно-мовної основи процесів термінологізації та детермінологізації. Поєднання лексико-семантичного та функціонального підходів у вивченні обраної термінології з використанням комплексу методів дослідження дозволяє простежити динамічність термінологічної системи, розвиток нових значень термінів, перехід термінологічних одиниць до фразеологічних як мовних засобів вторинної номінації.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.

Дисертацію виконано відповідно до тематичного плану науково-дослідних робіт Київського національного лінгвістичного університету в рамках держбюджетної наукової теми "Мови світу: генезис, таксономія, функціонування у синхронії та діячності" (державна реєстрація № 0115U002513, наказ Міністерства освіти і науки України № 222-к від 20 березня 2015 року). Дисертаційна робота є складовою наукової теми

кафедри іспанської та французької філології "Системність одиниць романських мов: когнітивний та комунікативно-функціональний аспекти". Тему дисертації затверджено вченою радою Київського національного лінгвістичного університету, протокол № 10 від 29 квітня 2013 року, уточнено і перезатверджено на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 26.054.02, протокол № 6 від 28 березня 2018 року.

Метою роботи є встановлення лексико-семантичних, структурних, функціональних особливостей термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення основних **завдань**:

- уточнити зміст понять “термін”, “професійна лексика”;
- дати визначення терміна азартної гри;
- запропонувати семантико-тематичну класифікацію термінології азартних ігор;
- розробити методичку комплексного лексико-семантичного та функціонального аналізу термінологічної і фразеологічної номінації азартних ігор у межах дискурсу азартних ігор та поза ним;
- виявити структурні особливості досліджуваних термінологічних і фразеологічних одиниць;
- визначити основні способи термінологічної номінації азартних ігор та обрахувати їх кількісні показники;
- встановити ступінь адаптації запозичених термінів у мові-реципієнті;
- описати типологію фразеологічних номінацій азартних ігор;
- розкрити експресивний потенціал фразеологізмів сфери азартних ігор у сучасних публіцистичних та художніх творах, піснях, поезії.

Об’єкт дисертаційного дослідження становить термінологічна і фразеологічна номінація азартних ігор у сучасній іспанській мові.

Предметом дослідження є лексико-семантичні та функціональні особливості термінологічної і фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові.

Методологічною основою дослідження є фундаментальні теоретичні положення загального і романського мовознавства, лексикології, термінознавства, семіотики, теорії референції, логіки, стилістики, культурології, лінгвістики тексту, дискурсології, розроблені відомими вітчизняними й зарубіжними вченими. Це положення про системність лексики у мові та мовленні, роль контексту в актуалізації семантики та у формуванні нового значення, необхідність комплексного підходу у вивченні семантичних, комунікативно-прагматичних, структурних особливостей термінологічних і фразеологічних одиниць на парадигматичному та синтагматичному рівнях.

Методи дослідження. Досягнення поставленої мети й розв'язання конкретних завдань дослідження ґрунтуються на загальних положеннях системного аналізу. Для збору фактологічного матеріалу залучаємо метод суцільної вибірки. Виявлення семантики термінів азартних ігор, лексико-семантичних особливостей ґрунтується на методах компонентного та контекстуального аналізу. Визначення структурних характеристик досліджуваної термінології спирається на морфолого-синтаксичний аналіз. Для виявлення функціональних особливостей термінів азартних ігор у професійному спілкуванні та поза межами ігрового дискурсу як експресивних засобів з додатковим емоційним навантаженням використано контекстуальний та інтерпретаційний аналіз. Кількісний аналіз проведено для визначення основних способів термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові, установлення відсоткових показників запозичень.

Матеріалом дослідження слугували друковані посібники з азартних ігор, зокрема А. Botín "Todos los juegos de azar", електронні джерела дискурсу азартних ігор (сайти ігрового спрямування, такі як www.apuestas.es, www.bwin.com, www.casinodemadrid.es, відеозаписи з фрагментами гри, тексти новин) за останні 15 років; словники: Diccionario de la lengua española DRAE (la 22^a edición), Diccionario etimológico español en línea www.etimologias.dechile.net, Diccionario fraseológico español-alemán de J. Fernández López, Diccionario español-inglés www.linguee.es; глосарії

спеціальних термінів: *Glosario de póquer* www.poquer777.com/reglas/glosario-de-poquer.htm, *Diccionario pokeriano español* www.saberperder.com/diccionario-pokeriano-espanol-espanol-pokeriano.html, *Glosario de apuestas deportivas* www.apuestas-deportivas.es/glosario.html; публіцистичні та художні тексти; тексти пісень таких виконавців, як Danna Paola, група Los Sucesores, що містять фразеологічні номінації азартних ігор; прислів'я та приказки зі збірки J. Panizo Rodríguez "Refranes alusivos al juego". Значущі елементи дослідження включають 2120 термінологічних номінацій азартних ігор, 145 фразеологічних номінацій, з них – 45 фразеологізмів-словосполучень та 100 паремій, фрагменти діалогів, текстів пісень, реклами, новин, дібрані з мережі Інтернет, тобто мовні та мовленнєві явища для забезпечення різнобічного аналізу розглядуваних одиниць на парадигматичному й синтагматичному рівнях.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у здійсненому *вперше* на матеріалі сучасної іспанської мови комплексному підході до вивчення термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор у лексико-семантичному, структурному й функціональному аспектах, у розкритті емоційно-оцінного потенціалу фразеологізмів сфери грального бізнесу, в аналізі вербальної та невербальної складових спілкування учасників азартних ігор. *Запропоновано* визначення поняття *термін азартної гри*, *розроблено* семантико-тематичну класифікацію термінології азартних ігор, *визначено* способи термінологічної номінації азартних ігор та наведено їхні кількісні показники, *виокремлено синтаксичну номінацію* як основний спосіб термінологічної номінації азартних ігор, проаналізовано явища синонімії, антонімії, полісемії, омонімії термінології азартних ігор і *виявлено* їхні причини, *скласифіковано* терміни азартних ігор за гіперо-гіпонімічними відносинами, що свідчить про системний характер досліджуваних лексичних одиниць, *описано* типологічні та функціональні характеристики термінологічної і фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові, *визначено* відкритий характер терміносистеми азартних ігор, *доведено*

взаємодію спеціальної і загальноповжитаної лексики, що знаходить вияв у процесах *термінологізації* та *детермінологізації* лексем сфери грального бізнесу, *встановлено* роль метафори і метонімії як механізмів *семантичної деривації*, *схарактеризовано* оцінні та емотивні функції фразеологічної номінації азартних ігор у текстах новин, ЗМІ, реклами, в художній літературі, поезії, піснях з метою виявлення механізмів впливу на читача.

Практичне значення отриманих результатів полягає у можливості застосування основних положень і висновків дисертації у викладанні нормативних курсів лексикології іспанської мови (розділи "Значення слова", "Фразеологія. Типи та функції сталих сполучень", "Терміни та професійна лексика"; у спецкурсах із термінознавства, а також дискурсології (розділ "Професійний дискурс"); при написанні курсових і дипломних робіт магістра.

На захист винесені такі положення:

1. Термінологія азартних ігор у сучасній іспанській мові становить термінологічну систему з ядром, до якого входять основні терміни, та периферією, що включає номенклатурні одиниці, власні назви, терміни суміжних сфер, зокрема спорту.

2. Термінологія азартних ігор є динамічною системою, яка постійно розширюється за рахунок внутрішньомовних (афіксація, семантична деривація, аббревіація) та зовнішньомовних способів термінотворення (запозичення).

3. Найпоширеніший структурний тип терміна азартних ігор представлено двокомпонентними дієслівними та іменними словосполученнями, що є доказом продуктивності синтаксичної номінації у термінотворенні.

4. Термінологічні номінації азартних ігор використовуються у дискурсі азартних ігор, який має як усну (діалоги та полілоги гравців), так і писемну (тексти навчальних посібників з гри, рекламні тексти) форми, кожна з яких має свої лексико-граматичні та синтаксичні особливості.

5. Для комунікації гравців важлива економія часу, що знаходить вияв в еліптичності їх висловлювань, термінологічній насиченості промови.

6. Азартна гра як ритуал надає підстави віднести усний дискурс азартної гри до інституційного та ритуального. Невербальна складова комунікації гравців має кодовий, умовний характер і доповнює або заміщує вербальну.

7. Фразеологічні номінації азартних ігор, вжиті у метафоричному значенні виконують експресивну, оцінну функції, поповнюючи загальноживану лексику.

Апробація результатів дослідження здійснена на *чотирнадцяти* міжнародних науково-практичних конференціях та 2 конгресах іспаністів України: Міжнародна науково-практична конференція "Україна і світ: діалог мов і культур" (м. Київ, КНЛУ, 03–05 квітня 2013 р., 19–21 березня 2014 р., 01–03 квітня 2015 р., 30 березня – 01 квітня 2016 р., 29–31 2017 р., 11–13 квітня 2018 р.), VIII Міжнародна науково-практична конференція "Міжкультурна комунікація: Мова – Культура – Особистість" (03–04 квітня 2014 р., м. Острог, Національний університет "Острозька академія"), I Міжнародна науково-практична конференція "Мови професійної комунікації: лінгвокультурний, когнітивно-дискурсивний, перекладознавчий та методичний аспекти" (17 квітня 2014 р., м. Київ, НТУУ "КПІ"), Міжнародна науково-практична конференція "Сучасна філологія: теорія та практика" (7–8 листопада 2014 р., м. Одеса, Міжнародний гуманітарний університет), Міжнародна науково-практична конференція "Мова і література у полікультурному просторі" (31 січня – 01 лютого 2014 р., Львів: наукова філологічна організація "Логос"), Міжнародна науково-практична конференція "Сучасна філологія: теорія і практика" (20–21 березня 2015 р., м. Київ), VI Конгрес іспаністів України (25–26 вересня 2015 р., м. Миколаїв), XVI Міжнародна науково-практична конференція з актуальних проблем семантичних досліджень (14–15 квітня 2016 р., м. Харків), VII Конгрес іспаністів України (7–8 жовтня 2016 р., м. Кам'янець-Подільський), Міжнародна науково-практична конференція "Contemporary issues in Philological Sciences: experience of scholars and educationalists of Poland and Ukraine" (28–29 квітня, 2017 р., м. Люблін, Польща), I Міжнародний

Іспано-Український конгрес "La Comunicación Multinacional y Multidisciplinar en el Espacio Europeo de Educación Superior" (22–24 травня 2017 р., м. Київ, КНУ).

Публікації. Основні положення дисертації висвітлено в *двадцяти одній* одноосібній публікації, з них: *п'ять* статей у наукових фахових виданнях України (3,07 др. арк.), *дві* статті у виданнях України, що індексуються в наукометричних базах (1,05 др. арк.), *дві* статті в іноземних наукових періодичних виданнях (1,24 др. арк.), *десять* тез доповідей на міжнародних науково-практичних конференціях (1,87 др. арк.) та *дві* тези доповідей на конгресах іспаністів України (0,92 др. арк.). Загальний обсяг авторських публікацій з проблематики дослідження – 8,15 др. арк.

Обсяг і структура роботи. Дисертація складається зі вступу, чотирьох розділів з висновками до кожного з них, загальних висновків, списків використаних джерел (152 позицій, 45 іноземною мовою), довідкової літератури (9 позицій, 3 іноземною мовою), лексикографічних джерел (26 позицій) та джерел ілюстративного матеріалу (96 позицій), а також 5 додатків. Робота містить 7 рисунків і 1 таблицю. Обсяг тексту дисертації – 174 сторінки, загальний обсяг роботи – 233 сторінки.

У **вступі** обґрунтовано доцільність проведення дослідження, актуальність обраної теми, визначено наукову новизну, сформульовано мету, завдання й основні положення, що виносяться на захист, описано методи дослідження, викладено теоретичне й практичне значення його результатів.

У першому розділі – "**Теоретичні засади вивчення процесів номінації азартних ігор у сучасній іспанській**" – мові висвітлено погляди сучасних вітчизняних та зарубіжних термінознавців щодо природи терміна, його властивостей, функцій, запропоновано власне визначення терміна азартних ігор, термінологічної номінації, подано загальну лексико-тематичну класифікацію термінології азартних ігор, визначено суттєві семантичні та структурні властивості, а також способи утворення фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові.

У другому розділі – **"Методологічна база аналізу термінології та фразеології азартних ігор у сучасній іспанській мові"** – запропоновано методикку дослідження лексико-семантичних та функціональних властивостей термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор, описано методи та етапи дослідження.

У третьому розділі – **"Термінологічна номінація азартних ігор у сучасній іспанській мові"** – розглянуто явища синонімії, полісемії, омонімії, антонімії, проаналізовано їх причини, описано способи термінологічної номінації, структурні особливості термінології азартних ігор, встановлено її відкритість та динамічність, запропоновано лексико-семантичну класифікацію термінології азартних ігор, проаналізовано гіперо-гіпонімічні відносини термінологічних одиниць.

У четвертому розділі – **"Фразеологічна номінація азартних ігор у сучасній іспанській мові"** – за допомогою дискурсивного аналізу, що включає контекстуальний та інтерпретативний аналіз, досліджено структуру і функції фразеологічної номінації азартних ігор у творах художньої та публіцистичної літератури, у текстах пісень, новин, ЗМІ, рекламі. Доведено значний внесок термінології азартних ігор у збагачення загальноживаної лексики фразеологічними одиницями, які виконують експресивну та оцінну функції у сучасних ЗМІ та художніх творах.

У **загальних висновках** підсумовано результати проведеного дисертаційного дослідження та окреслено перспективи подальших наукових розробок у вивченні термінологічних варіантів азартних ігор у країнах Латинської Америки.

У **додатках** представлено список фразеологічних одиниць, що увійшли з термінології азартних ігор до загальноживаної лексики, подано глосарій термінів покеру, однієї з найпопулярніших у світі азартних ігор, наведено список прислів'їв та приказок про азартні ігри, а також список публікацій та відомості про апробацію результатів дослідження.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ПРОЦЕСІВ НОМІНАЦІЇ АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ

В епоху глобалізації, широкого розповсюдження інформаційних технологій, популярності Інтернету, стрімкого розвитку науки, техніки, вузької спеціалізації у промисловості та бізнесі виникає потреба у створенні нових термінів і розробці не тільки наукових, а й професійних терміносистем і, відповідно, термінологічних словників. Лексичний склад мови швидко реагує на зміни у суспільстві, такі як виникнення нових професій, понять, явищ. Як зазначав Л. Єльмслев, слова з'являються і зникають, підкоряючись комунікативним потребам носіїв мови [133, с. 60]. Не є виключенням і досить нова професійна сфера – сфера азартних ігор у мережі Інтернет. Поєднання нових ігор, можливість їх інтернаціоналізації, розробка нового програмного забезпечення для них, їх доступність для різних верств населення – екстралінгвістичні чинники, які приводять до змін у термінології, креації нових термінів, процесів активного запозичення спеціальної лексики з англійської мови. Сучасні друковані словники не встигають фіксувати нові терміни азартних ігор. Схожі процеси можна помітити і в інших терміносистемах, тому у сучасній лінгвістиці є популярним вивчення термінологій певних сфер суспільства: економіки, юриспруденції, журналістики, реклами, тощо.

Лексиці азартних ігор у іспанській мові вчені приділяли недостатньо уваги, в основному вивчаючи лексику картярства, жаргон картярів XVI-XVII ст. (М.І. Чаморро)¹, у творах М. Сервантеса (Жан-П'єр Етьєнвр)², а у наш час постійних змін і розвитку термінологічних систем вважаємо за необхідне вивчення її семантики та функціонування, враховуючи її стрімке

¹ Chamorro Fernandez M. I. *Léxico de naipes del siglo de Oro*. Gijón : Trea, 2005. 180 p.

² Étienne J.-P. *Márgenes literarios del juego: una poética del naipes*. Londres : Tamesis books, 1990.

поповнення запозиченнями з англійської мови, за допомогою словотворення, семантичної деривації, а також уживання фразеологізмів сфери азартних ігор як експресивних засобів у сучасній художній літературі, публіцистиці. Це свідчить про перехід спеціальної термінології до складу загальноновживаної лексики і є доказом їх взаємодії. У складі номінативних одиниць азартних ігор спостерігаємо як вузькоспеціалізовані терміни, лексичні одиниці професійного спілкування, так і загальноновживані слова, тому вважаємо за доцільне розглянути окремо поняття терміна, професійної лексики, професіоналізмів, арготизмів у сучасному мовознавстві.

1.1 Процес термінологічної номінації у сучасній лінгвістиці

З розвитком науки, техніки, професійних видів діяльності, вузької спеціалізації, термінології як сукупності термінів постійно поповнюються і вдосконалюються. Одиницею термінологічної номінації як процесу найменування понять науки, спеціальної професійної сфери, є термін. Слід урахувати двозначність терміну "номінація", який, за словами В.Г. Гака, використовується як у значенні "процес означування позамовної дійсності", так і для позначення результату, маючи значення "номінативний знак" [33, с. 232]. Зауважимо, що поняття терміна в сучасній лінгвістиці не є однозначно визначеним. Зародження термінології як науки відбувається у 30-х рр. ХХ ст. і пов'язано з іменами австрійського лінгвіста О. Вюстера і російського засновника термінології Д.С. Лотте. Проаналізуємо деякі дефініції поняття терміна, запропоновані вітчизняними та зарубіжними вченими.

Згідно О.О. Селіванової, термін (від лат. *terminus* – межа, ісп. *término*) – слово чи сполука, що позначає поняття спеціальної сфери спілкування в науці, виробництві, техніці, мистецтві, у конкретній галузі знань чи людської діяльності. Термін є складником системи мовних знаків, яка обслуговує сферу спілкування в певній галузі разом із загальноновживаною лексикою [158, с. 617].

В.М. Лейчик вважає термін єдністю звукового знака і співвіднесеного з ним поняття у системі понять певної області науки і техніки, іноді професійної сфери [61, с. 87]. Л. Симоненко зазначає, що термін є засобом закріплення результатів пізнання в певних галузях, а також засобом фіксації нових знань³.

М.Т. Кабре визначає термін як одиницю спеціального знання, яка використовується з метою забезпечення однозначного розуміння у професійній комунікації, особливо на інтернаціональному рівні [120, с. 131]. Терміни є одночасно одиницями когнітивними, лінгвістичними і комунікативними. Термін – одиниця, до складу якої входять 3 елементи: позначуване / поняття, позначення / назва і об'єкт реальності / референт [119, с. 129]. Те ж саме, згідно Е. Бенвеніста, являє собою й слово, яке, на думку вченого, є мінімальною і необхідною єдністю повідомлення та кодування думки [112, с. 225]. Ф. де Сосюр, вважаючи слово центральним у механізмі мови, визначав його як поєднання акустичного образу (позначення) і поняття (позначуваного) [84, с. 99]. Г.А. Уфимцева наголошує на тому, що слово виражає поняття про предмет, який воно позначає [89, с. 44]. Це підтверджує зв'язок мови і мислення. Л.В. Сидельникова, розглядаючи знаки-літери та знаки-символи, ураховуючи твердження Ф. де Сосюра про "значущість знака", вважає доцільним доповнити схему "предмет – поняття – ім'я" значущістю знака і, таким чином, отримуємо семіотичну піраміду, основу якої формують предмет, значення, значущість, а вершиною є ім'я. За словами вченої, грані піраміди створюють предметний простір, що вивчає логіка, лінгвістика, герменевтика, психологія, у центрі яких – співвідношення "знак-зміст-предмет-значущість" [82, с. 36]. Ми поділяємо цю думку і наголошуємо на тому, що слово-знак, у тому числі термін, на відміну від літери-знака, має ще й обов'язкову співвіднесеність з поняттям, що відображає зв'язок логічного, психічного і мовного у слові.

³ Наведено з : Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава : Довкілля – К, 2010. 736 с.

Згідно І.С. Квитко, термін – це слово або словесний комплекс, який співвідноситься з поняттям певної організованої області пізнання (науки, техніки), і який вступає в системні відношення з іншими словами, утворюючи з ними систему, що відзначається високою інформативністю, однозначністю, точністю і експресивною нейтральністю [54, с. 21]. Сукупність термінів, які виражають історично сформовані поняття певної області науки або техніки, взагалі – спеціальної сфери людської діяльності, формують термінологію.

Б.М. Головін вважає термін окремим словом або утвореним на основі іменника підрядним словосполученням, яке позначає професійне поняття і призначене для задоволення специфічних потреб спілкування у сфері певної професії, науковій, технічній, виробничій [38, с. 276].

Зазначимо, що вивченням поняття терміна займалось багато вітчизняних (І. Квитко, Т. Кияк, В. Перебийніс, Л. Симоненко, Е. Скороходько), російських (О. Ахманова, В. Виноградов, Г. Винокур, Б. Головін, Т. Канделакі, В. Лейчик, Д. Лотте, О. Реформатський, О. Суперанська, С. Шелов) та зарубіжних вчених (О. Герд, Л. Гільбер, К. Горалек, Д. Гуадек, Ф. Данеш, Л. Депенкер, Т. Кабре, Ж. Корню, Г. Фельбер, М. Фуко). Кожен з них підкреслював співвіднесеність терміна з денотатом (об'єктом реальності) і поняттям або сигніфікатом (думкою і уявленням про об'єкт реальності) [17, с. 48]. Наприклад, Л. Депенкер пропонує виходити з принципу, що термін, будучи мовним знаком, формується на основі поняття. Причому цей знак є "рухливим" і може постійно уточнюватися по мірі вивчення об'єкту, який термін позначає. Термін є фундаментальним елементом термінології і сприймається як ланка, що єднає думку (поняття), мову (лінгвістичний знак) та реальність (об'єкт) [128, с. 27]. Проблемою співвідношення знака, змісту і референта також займався Г. Фреге, підкреслюючи бажання людини досліджувати реальність і таким чином переходити від сенсу до позначення [там само, с. 28].

Л. Єльмслев, спираючись на праці Ф. де Сосюра, вказував на те, що лінгвістичний знак має дві сторони: план вираження і план змісту, які

нерозривно пов'язані між собою. План вираження і план змісту являють собою форму і субстанцію [134, р. 67]. Термін поєднує в собі і план змісту, і план вираження, причому зміст або співвіднесення з реальністю, є особливо важливим при перекладі з однієї мови на іншу. Таким чином, Л. Єльмслев визначає термін як обов'язкове поєднання поняття і позначення.

Зауважимо, що у сучасному мовознавстві погляди лінгвістів на природу терміна досить суперечливі. Так, О.О. Реформатський і Д.С. Лотте вважають, що термін обов'язково повинен бути моносемічним, тобто мати одне значення і вживатися в певній науковій, технічній або професійній сфері; причому в межах однієї галузі вживання омонімія термінів є неприпустимою, оскільки це може порушити взаєморозуміння людей у професійному спілкуванні. О.О. Реформатський наголошує також на незалежності терміна від контексту [76, с.51]. В.М. Лейчик вважає, що багато термінів, що увійшли до термінології з загальноживаної лексики, можуть мати декілька значень навіть входячи до складу термінології певної сфери діяльності⁴. Визнаємо, що термінологія не знаходиться поза мовою або мовленням, і що терміни не є такими ідеальними одиницями для спеціального спілкування, яким не були б притаманні мовні явища полісемії, синонімії, омонімії. Аналіз термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові показав наявність полісемантичних термінів, наприклад, *sora* (одна гральна карта масті чаш, а також всі карти цієї масті) [167].

Таким чином, у більшості визначень терміна наголошується на його мовній і логічній, екстралінгвістичній природі, тобто термін є мовним знаком, який відображає поняттєві, логічні зв'язки. Варто додати, що терміну також властива психологічна природа, яка виявляється в асоціаціях при найменуванні понять, що є характерним для вторинної номінації або

⁴ Лейчик В. М. Оптимальная длина и оптимальная структура термина. *Вопросы языкознания*. Москва : Наука, 1986. №5. С. 87–97.

семантичної деривації, коли одна і та ж лексична одиниця вживається на позначення нового об'єкту, поняття [17, с. 49]. Згідно В.С. Перебийніс, "терміни є тими одиницями мови, які допомагають їй здійснювати одну з своїх основних функцій – функцію пізнавально-інформативну, пов'язану з реєстрацією та збереженням нагромаджених людством знань." [72, с. 3]. Термін є лінгвістичною одиницею, що отримує особливе значення у спеціальному середовищі спілкування. За структурою виділяємо терміни трьох типів: прості слова, складні слова і словосполучення.

Ураховуючи зазначені вище погляди мовознавців на природу терміна, погоджуємося з тим, що термін є словом чи словосполученням, що співвідноситься з об'єктом дійсності і виражає поняття у конкретній сфері людської діяльності. У свою чергу, термін азартних ігор визначаємо як слово або словосполучення, що позначає поняття азартної гри і вживається у професійному спілкуванні гравців, любителів гри, спеціалістів ігрового бізнесу [17, с. 49]. У лінгвістичних працях ми не знайшли визначення терміна азартних ігор, однак на сайтах ігрового спрямування наявні такі номінації, як *términos de juegos de azar* (терміни азартних ігор) та *jerga de juegos de azar* (жаргон азартних ігор), що підтверджує термінологічний характер досліджуваної спеціальної лексики.

Термін як одиниця номінації певних предметів і явищ об'єктивної реальності в ідеалі має бути виражений іменником (*naipe*) або іменною фразою, наприклад іменник + прикметник (*carta floreada*), або іменник + прийменник + іменник (*as de copa*). Однак, як виявляє аналіз термінології азартних ігор, терміном можуть бути також слова, що належать до інших частин мови. Наприклад, дієслова, що позначають певні процеси, дії (*peinar la baraja* – тасувати карти, *triunfar* – ходити з козиря, *matar con el triunfo* – бити козирем, *apostar* – робити ставку, *sacar el gordo* – зірвати куш) також є термінами.

До специфічних ознак терміна або вимог до нього належать: співвіднесеність зі спеціальним поняттям, номінативність, однозначність

тлумачення, змістова і структурна системність, прагнення до моносемічності і конкретизації в межах терміносистеми, стислість, прозорість внутрішньої форми, стилістична нейтральність, точність і короткість, дериваційна здатність, інваріантність як відсутність варіантів і синонімів, висока інформативність, жорстка конвенційність, залученість до відповідної системи понять певної галузі, відповідність нормам мови, милозвучність (термін не повинен бути діалектизмом або просторічним словом). Ці вимоги були сформульовані Д.С. Лотте у межах нормативного підходу [63, с. 15–16].

Іншим основним підходом у вивченні терміна є дескриптивний, автором якого є Г.О. Винокур. Учений стверджує, що роль терміна може виконувати будь-яке слово, оскільки терміни не є особливими словами, а тільки словами в особливій функції [30, с.5]. Отже, перш за все, термін є словом. Слід зауважити, що визначення слова теж не є однозначним у сучасному мовознавстві. Ми поділяємо думку Е. Косеріу про те, що слово є мінімальною значущою одиницею з планом вираження і планом змісту, що позначає та ідентифікує об'єкти реальності, які вона замінює як знак [127, с. 306]. Різниця між загальноновживаним словом і терміном, полягає в тому, що термін не залежить від контексту, оскільки значення терміна є власне поняттям. У межах термінології слова обумовлені традицією вживання, що виключає їх будь-які довільні варіації значення у ситуаціях спілкування [там само, с. 307].

Учені (Д.С. Лотте, Т.Р. Кияк) виділяють ще одну ознаку терміна, таку як відсутність експресивності та емоційної оцінки. На нашу думку, емоційність залежить від сфери вживання терміна та від контексту. У картярстві спостерігаємо багато термінів в іспанській мові, які мають емоційне забарвлення і в основі яких лежить метафора або метонімія. Наприклад, *reinar la baraja* (тасувати карти), що в дослівному перекладі означає розчісувати колоду. У лотерейному бізнесі, наприклад, *huérfano* (фішки, залишені на столі непомітними гравцем покеру, дослівно: сирота) [17, с. 50]. Попри те, що ці лексичні одиниці сприймаються як терміни, вони зберігають своє емоційне забарвлення, оскільки азартні ігри тісно пов'язані з людським фактором, з

бурхливими емоціями з приводу виграша або програша. Отже, відсутність експресивності та прагнення до однозначності вважаємо бажаними, але не обов'язковими ознаками терміна, у той час, як точність, структурна і змістова системність становлять його постійні ознаки.

Однак усі зазначені вище вимоги до терміна існують лише в ідеалі, оскільки терміни можуть бути синонімічними, полісемічними, мати різну довжину. Згідно з Д.С. Лотте багатозначність терміна створює неточність системи [63, с.15]. Зауважимо, що багатозначність терміна не заважає його розумінню в певному контексті. Існує думка, що однією з бажаних ознак терміна є його незалежність від контексту, хоча ми вважаємо, що саме контекст є вирішальним у визначенні значення терміна. Саме функціонування термінологічної одиниці дає можливість правильно тлумачити її значення [17, с. 50]. Головними ознаками терміна, на думку А.Д. Хаютіна, є його співвіднесеність з поняттям певної галузі знань і обов'язкові системні відношення з іншими подібними одиницями терміносистеми. Моносемічність та незалежність від контексту вчений вважає другорядними ознаками терміна [94, с. 4]. Ми цілком згодні з цією точкою зору, адже саме контекст сприяє розумінню значення полісемічних термінів.

Усі дослідження проблеми терміна, проведені лінгвістами, згідно Т.Л. Канделаки, можна поділити на п'ять типів: 1) явища плану змісту (семантичні моделі, їх системні відношення, диференційні ознаки тощо); 2) явища плану вираження (термінотворчі моделі, способи термінотворення, ознаки, що беруться за основу утворення терміна); 3) принципи розподілу і функціонування одиниць плану змісту між одиницями плану вираження (синонімія, дублетність, антонімія тощо); 4) принципи розподілу і функціонування одиниць плану вираження між одиницями плану змісту (явища полісемії, омонімії); 5) зіставлення організації плану змісту (характерних для неї семантичних моделей, системних відношень, диференційних ознак) з організацією плану вираження (словотвірних і структурних моделей, ознак, що враховуються при утворенні термінів) [47,

с. 14]. Крім цього особливо актуальним є вивчення термінологічних систем з метою їх упорядкування, уніфікації, укладання тлумачних та перекладних термінологічних словників.

Окремою проблемою в термінології є явище синонімії. Синонімічні термінологічні номінації присутні як у сфері науки, техніки, так і в професійному спілкуванні. Причому абсолютні синоніми, як правило, зустрічаються рідко [17, с. 50]. Терміни-синоніми переважно різняться певними відтінками значень або сферою функціонування. Явище синонімії відображає асиметрію мовного знака, що проявляється у функціонуванні декількох позначень для одного поняття. С. Ульман наголошує, що значення слова залежить не тільки від вербального контексту, а й від контексту ситуації [151, с. 89]. Так, на прикладі термінології азартних ігор, якщо порівняємо два іспанські синоніми *corredor de apuestas* та *bookmaker* (букмекер), друге буде частіше вживатися на Інтернет-сайтах. У цьому разі орієнтиром ситуативного контексту є аудиторія, до якої спрямоване слово. Гравці в Інтернеті використовують слово *bookmaker*, а гравці букмекерських контор – *corredor de apuestas* [17, с. 50].

Термін, будучи словом, має усі лексичні, графічні, фонетичні, граматичні й словотворчі властивості, притаманні слову. Утворення терміна відбувається здебільшого шляхом семантичної деривації (метонімізації, метафоризації як використання знака однієї предметної сфери на позначення іншої); запозичення; калькування з інших мов; морфологічних способів словотворення, часто із застосуванням інтернаціональних елементів, стандартних спеціалізованих морфем (терміноелементів); аббревіації; аналогії, а інколи, шляхом креації (створення абсолютно нового знака на позначення нового поняття) [там само, с. 50].

Разом з властивостями терміна вчені вивчали також його функції (С.В. Гриньов, В.П. Даниленко, М.Т. Кабре, Т.Р. Кияк, В.М. Лейчик, Е.Ф. Скороходько, Н. Урванцева, Г.А. Уфимцева, Д. Шелов). Так, В.М. Лейчик виокремлює номінативну, сигніфікативну, дефінітивну, комунікативну,

прагматичну, евристичну, когнітивну, класифікаційну функції терміна [55, с. 14]. Дефінітивна функція, згідно Е.Ф. Скороходька, полягає у тому, що термін має дефініцію, яка розкриває ознаки поняття, що є релевантними для певної галузі [83, с. 7]. Виходячи з положення про те, що термін є лексичною одиницею, найчастіше словом, то будь-який термін, має ті ж функції, що і слово, якщо воно не є службовим. У свою чергу, будь-яке слово може стати терміном, якщо вжите у певному контексті. Отже, основними функціями термінів є номінативна (позначення предметів) і сигніфікативна (відображення предметів, репрезентація понять). Ці функції Г.А. Уфимцева називає знаковими, наголошуючи на тому, що їх мають тільки повнозначні слова [88, с. 47]. Таким чином, терміни обов'язково є повнозначними словами. До зазначених вище функцій терміна пропонуємо додати ще дві: уточнюючу і конкретизуючу, виходячи з вимог до терміна, а саме: конкретність і точність. Терміни-словосполучення уточнюють спеціальні поняття певної сфери діяльності.

Терміни обов'язково слід вивчати у контексті, оскільки функціональні особливості лексичних одиниць знаходять прояв у спеціальному оточенні. Так, терміни азартних ігор, вжиті у спеціальних текстах, перш за все мають номінативну функцію (називаючи гру чи гравців, наприклад: *tute*, *punto*), сигніфікативну (позначаючи ігрові поняття, наприклад, види ставки: *apuesta ciega*), комунікативну (служуючи для спілкування гравців під час азартної гри: *Doblo la apuesta*). Важливо зазначити комплексне функціональне навантаження терміна, оскільки термін, як правило, виконує декілька функцій у контексті, тому є доцільним вивчення терміна у спеціальних текстах, сукупність яких належить до спеціального професійного дискурсу, у нашому випадку, до дискурсу азартних ігор.

Дискурс азартних ігор одночасно становить процес комунікації гравців і спеціалістів ігрового бізнесу, а також сукупність фахових текстів сфери азартних ігор. Як правило, у фахових текстах терміни є найбільш інформативними, ключовими словами. Якщо у межах дискурсу азартних ігор

термінологічні номінації виконують номінативну функцію, то поза межами професійного спілкування, вжиті у переносному значенні фразеологізовані терміни використовуються як емоційно-оцінні експресивні засоби, поповнюючи загальноповсякденну лексику фразеологізмами. Як зауважує С.В. Гриньов, використання термінів у художніх текстах приводить до створення певного стилістичного ефекту при оказіональному вживанні, або до детермінологізації термінів, їх переходу до загальноповсякденної лексики [40, с. 214]. Термінологічній номінації азартних ігор в іспанській мові притаманний значний експресивний потенціал, про що свідчать численні випадки вживання фразеологічних одиниць сфери азартних ігор у художніх та публіцистичних творах, зокрема в текстах новин та реклами.

1.2 Співвідношення понять “загальноповсякденна”, “термінологічна” і “професійна лексика”

Серед мовознавців, які займалися вивченням термінологічної і загальноповсякденної лексики, існують дві протилежні точки зору. Так, О. Вюстер вважає, що термінологічна лексика, на відміну від загальноповсякденної, є мотивованою, прозорою, моносемічною, має власні морфо-синтаксичні та синтаксичні конструкції [152, с. 36], тобто вчений підкреслює різницю між термінами і загальною лексикою. Іншу думку мають Ж. Мунян, Б. Кемада, розглядаючи спеціальні мови як варіанти загальної мови. Ми згодні з другою точкою зору, оскільки спеціальні мови підпорядковуються загальним фонетичним, граматичним, орфографічним правилам мови [139, с. 54].

Терміни не існують окремо, а входять до термінології або певної терміносистеми, яка, як і будь-яка система, має свою ієрархію. Саме точність (відповідність позначуваному поняттю) і системність (подібність до інших термінів цієї ж терміносистеми) В.М. Лейчик вважає основними функціями

терміна [60, с. 20]. Слід зазначити, що у сучасній лінгвістиці є розбіжності щодо номінацій "термінологія" і "терміносистема". Під термінологією розуміють сукупність термінів, яка склалася стихійно і виражає поняття науки, техніки, спеціальної сфери знань і діяльності. А під терміносистемою – упорядковану сукупність термінів, що є результатом свідомого творення і виражає систему понять теорії, що описують певну сферу спеціальної діяльності [55, с. 17]. О.С. Ахманова вважає, що термінологія має упорядкований характер [5, с. 471]. Ми використовуємо у дослідженні ці два терміна (термінологія і терміносистема) як синоніми, ураховуючи також, що поняття термінологія є багатозначним: 1) сукупність термінів певної сфери; 2) наука про терміни; 3) терміносистема.

Поняття терміносистеми є об'єктом численних наукових розвідок лінгвістів (Б.М. Головін, Т.М. П'янкова, О.О. Реформатський, А.П. Шокін та інші). О.О. Реформатський стверджував, що термінологія є певною субсистемою в лексичній системі мови і належить до лексичної системи й системи наукових понять [76, с. 5].

Т.М. П'янкова вважає, що терміносистема – це внутрішньо організована сукупність елементів-термінів, пов'язаних стійкими відношеннями [75, с. 9].

А.П. Шокін визначає терміносистему як своєрідну мовну модель системи професійних понять, концентроване вираження накопиченого в певній області знання [107, с. 106].

Не існує випадкового скупчення термінів, не пов'язаних між собою систематично, оскільки у будь-якій сфері виробництва, науки, техніки, предмети та їх ознаки співвіднесені, системно організовані в поняття тієї чи іншої області. Термінологія є системною, як і всесвіт, окремі сторони якого вона відображає [37, с. 78].

Б.М. Головін, Р.Ю. Кобрін виділяють основні ознаки терміносистеми: 1) наявність багатьох елементів, які, у свою чергу, можуть бути представлені як системи нижчого порядку; 2) гетерогенність елементів, їх відмінність один від одного за формою або за змістом, або одночасно і за формою, і за змістом;

3) наявність логіко-семантичних, логіко-поняттєвих, термінотворчих, парадигматичних та інших зв'язків між елементами; 4) виконання всіма елементами однакових функцій: номінативно-дефінітивної, комунікативної, гносеологічної, інформативної; 5) цілісність сукупності термінів, що основана на цілісності сукупності понять; 6) ієрархічна побудова системи термінів; 7) відкритість терміносистеми, тобто здатність поповнюватися новими елементами у зв'язку з розвитком науки і техніки; 8) наявність центру, що включає терміни, і периферії, в яку входять номенклатурні одиниці, професіоналізми і жаргонізми певної області знання або діяльності [37, с. 79].

Так, термінологія азартних ігор у сучасній іспанській мові теж є терміносистемою і має відповідні зазначені вище ознаки, притаманні іншим терміносистемам, що ми й маємо довести у нашому дослідженні.

Варто підкреслити, що терміносистеми не є сталими й закритими. Навпаки, постійно поповнюючись, вони є відкритими до змін. Винятком може слугувати, наприклад, терміносистема ігор у шахи. З іншого боку, не зважаючи на відкритість, термінологічні системи належать до словникового складу мови і підпорядковуються її фонетичним, морфологічним, синтаксичним і орфографічним законам. Створення нових термінів відбувається згідно словотвірних моделей мови. Однак термінології спочатку, як правило, формуються стихійно і тільки згодом стають упорядкованими терміносистемами.

Між загальною системою мови та терміносистемами відбувається постійна взаємодія, що проявляється у явищах термінологізації (переходу загальновживаного слова чи сполуки до терміносистеми) і детермінологізації, або, за словами, М.Т. Кабре, баналізації (переходу термінів до загальновживаної лексики) [120, с. 128]. У термінології азартних ігор прикладом термінологізації є термін *matar la carta* (бити карту). У загальновживаній лексиці значення дієслова "*matar*" – вбивати, в той час як вжите у професійному середовищі картярства, воно отримує додаткову спеціалізацію і стає терміном.

Детермінологізація – вихід термінологічного значення за межі терміносистеми, узуалізація цього значення у сфері загальнолітературної мови та здатність терміна сполучуватися із загальноновживаними словами в синтаксичному оточенні нетермінологічного контексту [67, с. 97]. Детермінологізація та фразеологізація зумовлені, як правило, метафоризацією або метонімізацією на основі переосмислення значення терміна.

Детермінологізація термінів азартних ігор проявляється у проникненні термінів картярства у загальноновживану лексику у формі фразеологізмів, образних висловів, які можна часто спостерігати у літературних творах або у текстах рекламного характеру, новинах. Однією з найуживаніших образних фраз є *raciencia y barajar* (терпіння і тасувати), яка означає, що потрібно мати терпіння і чекати поки ситуація не виправиться, тобто відчувається незалежність долі як випадковості від волі людини, якій залишається тільки чекати, сподіватися на краще [17, с. 51].

Окрім явищ термінологізації та детермінологізації існує також процес переходу термінів з однієї терміносистеми до іншої, що у лінгвістиці має декілька назв: міжгалузєва трансформація (Е.Ф. Скороходько), вторинна термінологізація (В.П. Даниленко, В.М. Лейчик, Г.П. Мацюк), ретермінологізація (О.О. Селіванова, В.М. Ярцева), транстермінологізація (Н.В. Васильєва, Н.В. Подольська, О.В. Суперанська) [17, с. 51]. Ми надаємо перевагу терміну "транстермінологізація", оскільки він нам видається більш умотивованим, відображаючи перехід терміна з однієї сфери вживання в іншу, на відміну від терміна "ретермінологізація", який може свідчити про набуття одним і тим же терміном нового значення у межах однієї галузі. Як приклад процесу транстермінологізації у термінології азартних ігор можемо зазначити термін казино *apuesta par / impar* (ставка на парні / непарні числа), у якому назву ставки (*par / impar*) запозичено з математики. Таким чином, завдяки процесам термінологізації, транстермінологізації та детермінологізації загальноновживана і, в свою чергу, наукова, технічна, професійна мови постійно

взаємозбагачуються. Термінологія є одним з продуктивних способів поповнення словникового складу мов [17, с. 52].

Процеси термінологізації, детермінологізації та транстермінологізації відбуваються завдяки переосмисленню на основі метафори або метонімії. Термінологічні одиниці є часто результатом вторинної номінації, основою якої є розумові процеси асоціації за подібністю чи суміжністю позначуваних предметів або явищ.

Слід зауважити, що питання термінологічності мовного знака є складним. Це обумовлено тим, що зв'язки і взаємні переходи лексичних одиниць термінологічної і загальноживаної лексики є дуже різноманітними. На думку Х. Касареса, значення терміна є зрозумілим тільки вузькому колу спеціалістів [124, с. 12]. Ми не поділяємо категоричності цієї точки зору, оскільки багато термінів є зрозумілими широким верствам населення. Звичайно, є дуже специфічні термінологічні одиниці, наприклад, у букмекерстві або картярстві, відомі лише вузьким спеціалістам, у той час як номінації лотереї є зрозумілими майже всім. Це залежить від популярності, розповсюдженості, загальної доступності термінології лотереї [17, с. 52].

Таким чином, як лексична одиниця термін належить до загальної лексичної системи мови, однак лише через конкретну термінологічну систему або термінологію. Між термінологічними системами і між загальною лексичною системою відбувається взаємний обмін і відповідно, взаємозбагачення. Семантична деривація як механізм утворення нових значень у вже існуючих термінів є проявом закону мовної економії.

Відомо, що лексичний склад мови постійно змінюється; одні слова виходять з активного вжитку, інші – з'являються. Це пов'язано як з лінгвістичними, так і з екстралінгвістичними чинниками. З виникненням нових понять виникає необхідність у їх найменуванні [13, с. 41]. На думку Р.Х. Робінса, частина могутності й гнучкості мови полягає у здатності мовців примножувати свій словниковий запас у будь-якій сфері з метою більшої точності та ясності [144, 17]. Те ж саме стосується і термінології азартних ігор

у сучасній іспанській мові, яка постійно поповнюється за рахунок запозичень, переважно англіцизмів, оскільки сфера букмекерства й картярських ігор розвивається здебільшого в англomовних країнах.

У термінознавстві складною проблемою є розмежування понять "термін" і "професійна лексика", що обумовлено суперечливістю поглядів лінгвістів щодо цієї термінології. Єдина одностайна думка вчених полягає в тому, що і терміни, і професійна лексика належать до спеціальної лексики [17, с. 52]. У термінології як науці існує термін "мова для спеціальних цілей", який було запропоновано англійським ученим Т. Сейворі [149], а найбільш повне обґрунтування теорії мов для спеціальних цілей можна знайти у монографії Х. Сейгера [146], Д. Дангворта і П.Ф. Макдоналда [147]. У Росії цією проблемою займалися В.О. Виноградов, І.Р. Гальперин, Б.Ю. Городецький, В.П. Даниленко, В.М. Лейчик, В.В. Раскін, та інші. Серед українських мовознавців проблемам спеціальної лексики присвячені праці О. Горбача, який вивчав спеціальну лексику або підмову картярів, шахістів, моряків [39].

В.О. Виноградов до мов для спеціальних цілей відносить наукові, технічні, економічні, суспільно-політичні, професійні підмови [28, с. 263]. Термін "спеціальна лексика", згідно іспанської вченої М.Т. Кабре, вживається на позначення комплексу субкодів, які частково збігаються з субкодом загальноживаної лексики і характеризуються спеціальними особливостями, притаманними кожному з них, такими як тематика, тип співрозмовників, комунікативна ситуація, намір мовця, середовище, де проходить комунікативний обмін, тип цього обміну. Ситуації, в яких використовується спеціальна лексика, можна вважати "маркованими" [119, с. 128-129].

Проблемами класифікації спеціальної лексики займалися багато вчених: українських (Р.І. Дудок, І.С. Квітко, Т.Р. Кияк, Е.Ф. Скороходько), російських (О.С. Ахманова, Г.О. Винокур, С.В. Гриньов, В.М. Лейчик, Н.В. Подольська, О.О. Реформатський, Л.В. Успенський, А.Д. Хаютін, М.М. Шанський, С.Д. Шелов), іспанських (Е. Алькарас, М.Т. Кабре), французьких (Ш. Баллі, Ж. Рондо, Ж. Мунян) та інших.

С.В. Гриньов визначає спеціальну лексику як сукупність лексичних одиниць, у першу чергу термінів, спеціальних галузей знання [40, с.5]. Е. Алькарас вважає, що спеціальну лексику неможливо визначити лінгвістичними термінами, оскільки те, що відрізняє спеціальну лексику від загальноживаної є прагматичними або екстралінгвістичними характеристиками, тобто важливим є саме професійне функціонування спеціальної лексики [108, с. 16]. Ми цілком поділяємо думку про важливість вивчення функціонування спеціальної лексики, тому що правильне пояснення її мовних властивостей може надати лише контекст [17, с. 52].

Спеціальній лексиці притаманні такі властивості: 1) вторинне використання лексичних одиниць; 2) обмеженість сфери вживання; 3) труднощі або неможливість прямого перекладу на інші мови; 4) своєрідне ставлення до таких мовних явищ, як полісемія, антонімія; 5) підвищений денотативний зв'язок [85, с.42].

Окрім термінів до спеціальної лексики належать також номени або номенклатурні знаки, які позначають конкретні предмети. На відміну від термінів номени співвідносяться не з поняттями, а з окремими ознаками позначуваного, і тому відрізняються меншим ступенем абстрактності. Структура номена часто включає цифрові та аббревіатурні позначення [17, с. 53]. В.М. Лейчик підкреслює рекламну функцію номенклатурних знаків, завдяки якій номени мають емоційні й експресивні характеристики. Вчений вважає, що номенклатура знаходиться на межі природних і штучних мов [60, с. 21]. Терміни відносяться до певної термінології, номени – до номенклатури. У термінології азартних ігор сучасної іспанської мови теж зустрічаються номени, наприклад: *RUTA 777* (назва грального автомату), *Baraja de Comunidad de Madrid 2000* (назва колоди карт). Однак таких номенклатурних позначень небагато і у більшості випадків їх можна віднести до власних назв, таких як *Casino de Madrid*, *Euromillones* (назва лотереї) [17, с. 53].

Є вчені, які вважають, що терміни і професійна лексика збігаються. Так, наприклад, М.М. Шанський стверджує, що професіоналізми позначають

спеціальні поняття, знаряддя і продукти праці, виробничі процеси. Тому їх називають спеціальними словами або спеціальними термінами [100, с.124]. О.С. Ахманова зазначає, що окремі соціальні групи вживають спеціальну лексику або термінологію, обумовлену професійними та іншими інтересами цих соціальних груп [5, с. 275–276].

Іншу точку зору поділяє В.Н. Прохорова, яка полягає в історичній обумовленості існування професійної лексики, що означає віднесеність професійної лексики переважно до сфери ремесел, а термінів – до науки і техніки [154, с. 242].

Професійна або фахова лексика вживається в певній, іноді досить вузькій сфері між працівниками спільної професії в ситуаціях професійного спілкування. О.С. Ахманова називає професійні мови соціальними або професійними діалектами, які об'єднують людей однієї професії чи одного роду занять [153, с.131]. Згідно Ш. Баллі, професійні діалекти є сукупністю термінів, які створили ремісники, митці, артисти. Вчений підкреслює емоційність і експресивність професійних термінів [7, с. 277]. Різниця між терміном і професійною лексикою полягає в упорядкованості першого і стихійності другої. Професіоналізми, згідно О.О. Романової, є напівофіційними стилістично-маркованими мовними одиницями, уживаними вузьким колом фахівців [77, с. 45]. Професійна лексика, на відміну від термінів, може вживатися тільки в усному мовленні, у той час як терміни завжди зафіксовані письмово в словниках або спеціальних глосаріях професійної термінології. У професійній лексиці виділяють професіоналізми, які, згідно Н.М. Карпухіної, виникають у певних умовах як вторинні вираження і функціонують здебільшого як замісники офіційних термінів, як професійно-розмовні дублети [50, с. 14]. В.Н. Прохорова вважає, що професіоналізми є просторічними еквівалентами відповідних за значенням термінів. Професіоналізми як частина професійного просторіччя виражають спеціальні поняття і є семантично наближеними до термінів, однак не можуть вважатися повноцінними термінами, оскільки мають нестандартний, відмінний

від норми спосіб вираження цих понять. На думку вченої професіоналізми є усними, емоційно забарвленими синонімічними еквівалентами термінів [154, с. 240]. Т.В. Михайлова стверджує, що терміни вживаються у галузях науки і техніки, а професіоналізми – в окремих професійних середовищах, ремеслах [66, с. 45]. А.С. Д'яков, Т.Р. Кияк і З.Б. Куделько вважають доцільним розмежування термінів та професіоналізмів, які разом становлять поняття спеціальної субмови [45, с. 15]. Таким чином, вчені протиставляють терміни і професійну лексику.

Окрім професіоналізмів у складі професійної лексики виділяють також професійні жаргонізми. Є.І. Голованова зазначає, що професійні жаргонізми виникають в усному мовленні у професійній сфері спілкування і меншою мірою можуть бути співвіднесені з терміном, на відміну від професіоналізмів, які з часом можуть набути нормативного характеру [36, с. 95]. В.М. Лейчик, С.Д. Шелов висловлюють думку, що професійні жаргонізми обов'язково мають емоційні й експресивні конотації, у той час як професіоналізми можуть не мати таких конотацій. Термінологи зазначають, що професіоналізми і професійні жаргонізми можуть мати або не мати паралельних синонімічних нормативних лексичних одиниць, які виражають ті ж самі поняття [104, с. 8]. Ці вчені також вважають, що слово і термін "жаргон" так само, як і слово і термін "термін" не обов'язково пов'язані з професійною діяльністю, на відміну від слова і терміна "професіоналізм". Тому є різні лінгвістичні терміни: професійний жаргон військових і жаргон картярів, професійний жаргон математиків і жаргон колекціонерів-філателістів, професійний жаргон металургів і жаргон крадіїв. Також можна говорити про професійні і непрофесійні жаргонізми, про жаргонізми військових і жаргонізми картярів тощо. У той же час, у науковій мові номінації "професіоналізми картярів", "професіоналізми крадіїв" не є можливими, оскільки ці типи діяльності не є професійними [там само, с. 9]. Отже, В.М. Лейчик і С.Д. Шелов не відносять лексику картярів до професійної, з чим ми лише частково погоджуємося. З одного боку, раніше, починаючи з середніх віків і до початку ХХ ст., коли

картярство було офіційно заборонено, картярі збиралися у закритих клубах і мали свій картярський жаргон або картярську субмову. З іншого боку, у наш час сфера азартних ігор і, відповідно, термінологічні номінації азартних ігор набули офіційного статусу, що закріплено у юридичних документах, законах з оподаткування ігрового бізнесу [17, с. 53]. Казино і покерні турніри мають відкритий характер, а мережа Інтернет сприяє поширенню термінології картярства, що становить досить упорядковану і зафіксовану письмово терміносистему. Тому ми вважаємо, що лексика картярських ігор може бути професійною, що підкріплено виразом "професійний гравець" і письмово зафіксованими рекомендаціями у формі спеціальних посібників з професійної гри, наприклад, у покер або бридж [17, с. 53]. Слушним є те, що О.С. Ахманова вживає вираз "арго/сленг картярів", а не "жаргон картярів", підкреслюючи різницю між арго і жаргоном, яка, на її думку, полягає у більш пейоративному значенні останнього [153, с. 53]. П.М. Пайан Сотомайор також використовує термін "арго картярів" [141, р. 202]. Це свідчить про те, що субмова картярів не є такою закритою і незрозумілою, як, наприклад, субмова крадіїв та інших кримінальних елементів. Саме відносно відкритий, незашифрований характер субмови картярів, на нашу думку, сприяв переходу спеціальної лексики картярства у загальноживану у формі фразеологізмів, які й нині мають "прозору" форму вираження, що дає можливість зрозуміти сферу їх походження.

Варто зазначити, що не завжди можна провести чітку межу між професійною лексикою і термінологією, тому що у процесі формування термінологічних систем деякі професіоналізми термінологізуються і набувають офіційного статусу терміна. Окрім того, ми вважаємо, що у лексиці картярства можна виділити як специфічний картярський сленг, так і терміни. Раніше, коли картярство мало закритий характер і було заборонено державою, картярі мали свій сленг. У творі М.І. Чаморро "Лексика картярства Золотого віку" можна знайти картярську лексику 16–17 ст. Наприклад, слово "*pandillador*" означало "шулер, шахрай", у сучасних словниках відсутнє.

Знаходимо його у словнику 17 ст. Лоренцо Ф. Фіорентіно [138, с. 1032]. Нині картярство характеризується більшою упорядкованістю, тому досліджувана лексика є термінологічною.

Ми поділяємо думку вчених про те, що термінологія і професійна лексика можуть бути тотожними, якщо вони є закріпленими у письмових офіційних джерелах. У нашому дослідженні ми використовуємо як синоніми терміни "професійна лексика", "термінологія", "спеціальна лексика", "професійна термінологія", оскільки термінологія сфери азартних ігор є досить усталеною, зафіксованою у спеціальних енциклопедіях, глосаріях, а у багатьох словниках (у тому числі словнику он-лайн multitrans.ru) є терміни з поміткою карт. (картковий термін) або ігр. (ігровий термін), що свідчить про спеціалізацію лексичних одиниць [17, с. 53]. С.Д. Шелов відносить лексику азартних ігор до непрофесійної термінології. З одного боку, зважаючи на чіткі й усталені правила – це термінологія, з іншого – завдяки масовому характеру азартних ігор, ця лексика не є професійною [103, с. 86]. Ми лише частково погоджуємося з думкою вченого. Ми поділяємо його думку про те, що лексика азартних ігор є термінологією, однак не погоджуємося з тим, що вона належить до непрофесійної термінології. Це залежить від відповідної точки дослідження. Якщо термінологію азартних ігор розглядати з точки зору професійних працівників, наприклад, букмекерів, круп'є, на нашу думку, є можливим називати таку лексику професійною [17, с. 53]. У нашому дослідженні ми вживаємо як синонімічні номінації "лексика азартних ігор", "термінологія азартних ігор" або "термінологічні номінації азартних ігор".

1.3 Дефініції понять "гра" та "азартна гра" в аспекті способів номінації їх тематичних позначень

Гра є одним із важливих і невід'ємних елементів культури. Категорія гри вивчалася філософами (Ж. Бодріяр, Л. Вітгенштейн), психологами (Е. Берн, Л.С. Виготський, Д.Н. Узнадзе, З. Фрейд, Д.Б. Ельконін),

літературознавцями (М.М. Бахтін, Д.С. Ліхачов), соціологами (Й. Хейзінга, Е. Гоффман, Р. Кайуа), математиками (Е.Й. Вілкас, Т.А. Сааті), мовознавцями (В.В. Виноградов, Т.А. Грідіна, Ю.М. Іванова, М.В. Нікітін, В.З. Санніков)⁵. Ігрова діяльність є дуже широкою категорією, яка включає в себе як окремі прояви карнавалізації (М. Бахтін), так і світ сміху (Д. Ліхачов). Згідно М. Нікітіна, у родовому плані гра – особлива діяльність, а в конкретному плані – особливий рід цілеспрямованих дій [69, с.353]. В. Чорна розглядає поняття "гра" як одиницю людської суб'єктивної ментальності, набір смислів, з яких складається етно-специфічна мовна картина світу. Гра супроводжується почуттями напруги і радості, а також усвідомленням іншої реальності, відмінної від повсякдення [98, с. 187]. Можемо розглядати гру як спонтанні види діяльності, гру як частину культури, типи гри як діяльність зі своїми специфічними властивостями: спортивні ігри, розвиваючі ігри, інтелектуальні ігри, традиційні ігри, сценічні ігри, рольові ігри, альтернативні ігри, популярні ігри, азартні ігри.

Термінологію азартних ігор так само, як і ігровий дискурс, не можна вивчати без визначення поняття гри. Поняття будь-якої гри, в тому числі азартної, є досить містким, багатогранним і включає декілька основних ознак. Так, на думку нідерландського вченого Й. Хейзінги, гру можна протиставити серйозному. Тобто гра – це несерйозне. Гра також є тим, що приносить втіху, задоволення [95, с. 14–20]. Й. Хейзінга вважає гру невід'ємним компонентом культури, оскільки елементи гри є присутніми в обрядах, поезії, мистецтві, в судовій і воєнній справі, тобто там, де є елемент змагання. Людину вчений називає *Homo ludens* (людина, що грається). Гра є, перш за все, добровільною діяльністю, яка проходить у певних часових і просторових умовах: вона починається і закінчується у певний момент і у спеціальному ігровому

⁵ Наведено з: Петрина В. С. Азартные игры в фразеологии русского и французского языков. *Информационный гуманитарный портал "Знание. Понимание. Умение"*. 2012. №5. URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2012/5/Petrina_Gambling-Phraseology/

просторі, який є символічним і обмеженим, тобто таким, який не можна покинути під час гри, наприклад, картярський стіл, стіл казино. Перебіг і сенс гри містяться у ній самій, тому вона є окремою і самодостатньою діяльністю. Важливим моментом є те, що кожна гра має свої правила, і якщо вони порушуються, гра припиняється. Хоча, слід зазначити, що порушник гри відрізняється від нечесного гравця, махляра, тим, що останній прикидається, ніби грає в гру хоча б для видимості і не порушує правил. З поняттями правил азартної гри логічно пов'язані поняття чесної і нечесної гри. В іспанській мові ці поняття виражено іменними словосполученнями *juego limpio* (у дослівному перекладі "чиста гра") і, відповідно, *juego sucio* (дослівно "брудна гра").

Визначення гри намагалися дати багато вчених. А. Рюсел, розглядаючи гру з понять психології, відмічає, що гра є діяльністю, що викликає задоволення, і перебіг якої не є зовнішнім, а таким, що реалізується в ній самій [145, р. 34].

Х.М. Кахігаль визначає гру як вільну, спонтанну, безкорисливу діяльність, яка відбувається в обмеженому часі і просторі, підпорядковується певним установленим або імпровізованим правилам, та інформативним елементом якої є напруга [121, р. 25].

Р. Кайуа пропонує класифікацію ігор згідно чотирьох елементів, один з яких є домінантним, а саме: 1) змагання (*agón*); 2) випадковість (*alea*); 3) імітація, наслідування (*mimicry*); 4) головокружіння (*ilínx*). Прикладами цих категорій є, відповідно, футбол або спортивні ігри, азартні ігри, гра "в піратів", ходіння по канату, стрибки з високого мосту у воду і всі ризиковані для життя ігри [122, с. 37]. У цій класифікації нас цікавить категорія ігор випадковості (*alea*). Слід зазначити, що у сучасній іспанській мові корінь *alea* присутній у прикметнику *aleatorio* (випадковий, азартний).

В. Наварро визначає гру як рекреаційну спонтанну діяльність, що має непередбачуваний результат і належить до соціокультурного контексту. Таким чином, вчений виділяє такі ознаки гри: діяльність (*actividad*), розвага (*entretenimiento*), спонтанність (*espontaneidad*), непередбачуваність результату

(*incertidumbre*), соціокультурна обумовленість (*contexto sociocultural*) [140, с. 23]. Визначення В. Наварро нам видається дуже вдалим для звичайних ігор, однак азартні ігри мають свої додаткові особливості.

Гра, особливо азартна, має елемент напруги, емоційності, що спричинено непевністю, залежністю від випадку. Гра характеризується повторюваністю, тобто в одну і ту ж гру можна грати декілька разів і зупинитися у будь-яку мить. Гра має певну таємничу або святкову атмосферу, де можна забути про повсякденне життя і насолоджуватися гострими емоціями. Особливо в азартних та спортивних іграх присутній елемент змагання (за виграш) і величезної напруги. Серед різних ігор (інтелектуальних, фізичних, театральних, спортивних, навчальних, гумористичних, мовних або каламбурів, ігор на кмітливість, увагу, волю тощо) азартні ігри мають характер серйозності завдяки чітким правилам і ролі випадковості. М.В. Нікітін називає азартні ігри ймовірнісними і такими, що можуть розглядатися з точки зору математичної теорії, теорії ймовірності [69, с. 355].

Окрім того, гра сприяє утворенню суспільних угруповань, клубів, наприклад клуби покеру, казино. Часто ігрові товариства стають постійними і гравці вже знають психологію один одного, що особливо важливо у таких картярських іграх, як покер, бридж. Гравця може врятувати блеф. Маючи невдалі карти він може поводитися так, ніби виграш за ним і завдяки цьому – виграти. Тому іноді покер називають інтелектуальною грою, незважаючи на невід'ємну рису будь-якої азартної гри – випадковість.

На відміну від інших ігор, ми вважаємо, що азартні та спортивні ігри не можна назвати несерйозними, тому що спорт є професійною діяльністю, що потребує зусиль, довгих тренувань, а в азартних іграх гравці завжди ризикують програти гроші. Тобто несерйозність та матеріальна незацікавленість, на відміну від звичайних дитячих ігор, не є ознаками азартних ігор. В азартні ігри, згідно закону, грають лише дорослі. Ще однією визначальною рисою азартної гри є непередбачуваність результату, випадковість (*azar*), незалежність виграшу (*ganancia*) або програшу (*pérdida*)

від інтелектуальних здібностей або моральних якостей людини. Саме цей факт дозволяє деяким ученим стверджувати, що азартні ігри не є повноцінними іграми, оскільки гра – це несерйозне, веселе, а в азартній грі гравець може втратити велику суму грошей, тому повинен пильнувати, що надає грі додаткової напруги й серйозності [102, с.10].

Функція гри обумовлена соціальним контекстом її виникнення. Першою азартною грою була гра в кості (*dados*), яка нагадувала гадання (*cartomancia*) або використовувалася для визначення жеребу (*suerte*). Людина завжди намагалася проникнути у таємницю буття, її притягувало щось випадкове, неосяжне, таке, що суперечить логіці й здоровому глузду. Випадок і доля для іспанців були тотожні, що проявляється у самій назві "азартні ігри" – *juegos de azar* (ігри випадку), *juegos de suerte* (ігри долі / жеребу), *juegos de envite* (ігри ставки). Навіть у сучасному суспільстві при прийнятті деяких рішень люди кидають жереб, що нагадує гру в кості або гадання. Нагадаємо, що спочатку карти використовували для гадання, визначення долі (*suerte*). Лише згодом виникли картярські ігри (*juegos de cartas / naipes / baraja*). Серед ігор у карти є й дитячі ігри, і різні пасьянси, які ми не відносимо до азартних ігор. Ми вважаємо ігри азартними у випадку, якщо присутня матеріальна користь, тобто коли задіяна грошова ставка (*apuesta / envite*).

Етимологія слів *juego / jugar* свідчить про їх багатозначність. Згідно Х. Коромінаса, слово *juego* походить від народ. лат. *jocus*, що означає жарт, радість, розвага, а дієслово *jugar* походить від лат. *jocare* (жартувати) [160, с. 47]. У свою чергу *jocus / jocare* (жарт, витівка, жартувати) витіснило *ludus / ludere* (дитяча гра, відпочинок, змагання, публічні ігри, азартні ігри, театральні вистави / грати). У цьому випадку спостерігаємо заміну слова з досить широким значенням (*ludus / ludere*) на слово з більш вузьким значенням (*jocus / jocare*). Латинський корінь *lud* присутній в іспанських словах *lúdico* (ігровий), *ludopatía* (ігрова залежність).

Згідно словника Королівської Іспанської Академії (*el Diccionario de la RAE*), "гра" є словом полісемічним і розглядається у різних значеннях: *juego*

1. *Acción y resultado de jugar, divertimento.* 2. *Actividad recreativa sometida a reglas en el que unos ganan y otros pierden.* 3. *Juego de cartas.* 4. *Modo de jugar.* 5. *Juego de azar, sobre todo si se apuesta dinero.* 6. *Acción o cosa que no ofrece ninguna dificultad.* 7. *Espectáculos públicos en que artistas o deportistas compiten por la victoria* [169]. Ми не наводимо інші значення *juego*, такі як *комплект, з'єднання* та інші, оскільки вони не відносяться до поняття гри. Як бачимо, значення 3. *гра у карти* та значення 5. *азартна гра, перш за все на гроші*, стоять окремо, тому що гра у карти стає азартною за умови наявності грошової ставки.

Іменник "гра" і дієслово "грати" є однокореневими словами в іспанській мові. Розглянемо також значення дієслова *jugar*. 1. *Hacer algo para divertirse y entretenerse.* 2. *Retozar, trastear.* 3. *Tomar parte en algún juego o competición deportiva.* 4. *Apostar o gastar dinero en algún juego.* 5. *Tratar algo o a alguien sin la consideración o el respeto que merece* [170]. Значення 4. *зробити ставку або втратити гроші в грі* відображає поняття ігрової дії в азартній грі. Поняття ризику в грі, випадковості, невдачі в іспанській мові виражає слово *azar*, яке є багатозначним: *azar* 1. *Casualidad, caso fortuito.* 2. *Desgracia imprevista.* 3. *En los juegos de naipes o dados, carta o dado que tiene el punto con que se pierde.* 4. *En el juego de trucos o billar, cualquiera de los dos lados de la tronera que miran a la mesa.* 5. *En el juego de pelota, esquina, puerta, ventana u otro estorbo* [163]. Згідно етимологічного словника, слово *azar* походить від арабського *az-zahr*, що буквально перекладається як квітка, а у грі в гральні кості позначало виграшну сторону, на якій було намальовано квітку. У латинській мові синонімічне значення має слово *alea*, яке дослівно перекладаємо як жереб: "*Alea jacta est. – la suerte está echada, dijo César pasando Rubicón*" [162]. Принцип *alea* полягає у неможливості або малоімовірності передбачення результату [118, с. 32]. Арабське *azar* і латинське *aleatorio* співіснують у вигляді синонімів у сучасній іспанській мові, причому арабське є більш уживаним, а *aleatorio* спостерігаємо в обмеженій кількості фраз, наприклад, *número aleatorio, combinación aleatoria*.

Аргентинський психоаналітик А. Бенджамін аналізуючи поняття випадковості та долі (*destino*), дає такі визначення: "*Las causas accidentales es el azar, los acontecimientos, la emergencia, la aparición, lo que no está atado a ninguna cadena lógica*" [111, с. 467]. "*El azar es supuesta causa de los sucesos no debidos a una necesidad natural ni a una intervención intencionada, humana o divina*" [там само, с. 463]. Таким чином, учений наголошує на незалежності випадковості від будь-якої логіки та людського втручання.

Зіставляючи поняття гри як веселощів та розваг з поняттям ризику як випадковості і непередбачуваності, визначаємо азартну гру (*juego de azar*) як гру, яка базується на випадковості, непередбачуваності і незалежності від людської волі.

Азартні ігри, згідно юридичних джерел, – ігри, результати яких залежать не від здібностей гравців, а виключно від випадковості: "*Juegos de azar: aquellos juegos cuyos resultados no dependen exclusivamente de la habilidad o destreza de los jugadores, sino esencialmente del acaso o de la suerte, y que se encuentran señalados en el reglamento respectivo y registrados en el catálogo de juegos*" [275]. Хоча існує класифікація азартних ігор Жана-Марка Лафея та Гая Симоніса, згідно якої є ігри чистої випадковості (*juegos de puro azar*), такі як лотерея, гральні автомати, і змішані ігри – випадковості та вмінь гравців (*juegos mixtos de azar y habilidad*), до яких відносяться спортивні ставки та настільні ігри [137, с. 50].

Зауважимо, що центральним поняттям азартних ігор є ризик. Сучасні іспаномовні джерела пояснюють: "Ризик / азарт (*azar*) – поняття, що відноситься до всіх непередбачуваних дій або ситуацій, які не керуються логікою чи розрахунками і які мають неочікувані або важкі для вимірювання наслідки. Стосується, як правило, ігор і різних ігрових дій, проте може бути присутнім і у повсякденних життєвих ситуаціях, коли щось трапляється випадково. Ризик пов'язаний перш за все з поняттям спонтанності, коли щось трапляється неочікувано і тому не може вимірюватися законами, створеними людиною." [168]. У сучасній іспанській мові є два слова на позначення цього

поняття: *azar* і *riesgo*. Причому слово *riesgo* має позитивну конотацію, позначаючи рису характеру людини, тобто ризик як вміння не боятися чогось нового (*Donde hay más riesgo, hay más provecho. El conquistar sin riesgo es trinfar a medias*), у той час як слово *azar* має декілька значень, які мають негативну конотацію, позначаючи випадок, нещасну долю, тобто те, що не залежить від людини. Слід підкреслити неабияку популярність і поширеність лексеми *azar* у сучасній іспанській мові, про що свідчать сталі вирази з цим словом: *hacer algo al azar, por (puro) azar, ordenación al azar. Sólo son dueños de su destino, aquellos que nada esperan del azar.*

Таким чином, в основі сем азартної гри лежать два поняття: гри і ризику / азарту / випадковості. Іспанське слово *azar* є багатозначним, а входячи до сталого виразу *juegos de azar* (*ігри випадковості*), означає випадковість, на відміну від українського *азарт* у словосполученні *азартні ігри*. Отже, поняття "азартна гра" складається з двох елементів: гри (несерйозного) і азарту (випадковості).

Підсумуємо ознаки поняття "гра". Отже, гра – це добровільна діяльність, що належить до сфери дозвілля, має чіткі правила, відбувається у певному обмеженому просторі й часі, може початися і припинитися за бажанням гравця, характеризується повторюваністю, має елементи веселощів, напруги, змагання, матеріальної незацікавленості, спонтанності [115, с. 177]. У свою чергу, поняття "азартні ігри", окрім зазначених вище, включає ще додаткові характеристики, такі як грошова зацікавленість і залежність від випадковості, що і відображено в іспанській мові у численних синонімічних назвах-словосполученнях: *juegos de azar, juegos de interés, juegos de suerte, juegos de suerte o azar, juegos de envite, juegos de envite o azar, juegos con dinero, juegos de sociedad, juegos de mesa, juegos de azar y apuestas (sociales), juegos de fortuna, actividades de envite y azar*. Важливим є також аксіологічний аспект, тобто суспільний престиж гри. На жаль, азартна гра не є цілком суспільно прийнятною, а часто навпаки, розглядається як негативна діяльність, яка може призвести до ігрової залежності, банкруцтва. Заборони азартних ігор як

екстралінгвістичний фактор привели до того, що у мові з'явилися лексичні одиниці *juegos prohibidos*, *tener vicio de juegos*, *ser vicioso del juego*.

1.4 Способи термінологічної і фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові

Термінологічна номінація співвідновиться зі спеціальними поняттями і обмежена професійною сферою вживання, виконуючи номінативну, дефініційну та інформативну функції. Термінологічна номінація як процес і результат найменування спеціальних понять характеризується мотивованістю та є первинною, оскільки в термінах переважає денотативний компонент значення. На відміну від термінологічної номінації фразеологізми є одиницями вторинної номінації з переосмисленим значенням, тому провідну роль виконують конотативні компоненти значення, забезпечуючи семантичну цілісність фразеологічних одиниць. Погоджуємося з визначенням Г. Корпас Пастор, що фразеологічна одиниця є сталою комбінацією двох і більше лексем з цілісним семантичним значенням, що не можна вивести з суми значень її компонентів. Характерними рисами фразеологічних номінацій є стабільність складу, семантична та морфосинтаксична єдність [126, с. 88]. Відповідно, фразеологічні номінації виконують експресивно-емоційну або оцінну, характеризувальну функції у контекстах, не пов'язаних з азартною грою.

Механізмами фразеологічних номінацій азартних ігор є переосмислення значення на основі метафори або метонімії, синекдохи, семантична трансформація, обумовлена внутрішньою формою значення. Метафоричні транспозиції значень сприяють процесам детермінологізації та термінологізації, забезпечуючи взаємозбагачення термінологічної і загальноживаної лексики. Так, термінологічна номінація *enseñar las cartas* (показати карти) під час гри називає гральну дію, у той час як ужита у переносному значенні, є широко розповсюдженою фразеологічною

номінацією в заголовках статей про спортивні й політичні події у сучасній іспаномовній пресі.

Розвиток індустрії азартних ігор, у тому числі можливість грати он-лайн, розробка спеціального програмного забезпечення, є тими факторами, що стимулюють поповнення термінологічних номінацій азартних ігор. Основними способами термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові є афіксація як морфологічний спосіб номінації, семантична деривація, конверсія, аббревіація, синтаксична деривація та запозичення, переважно з англійської мови, що обумовлено провідною діяльністю англійських компаній у ігровому бізнесі. Таким чином, способи термінологічної номінації азартних ігор є стандартними, характерними і для багатьох інших професійних термінологій в іспанській мові.

На відміну від термінологічної номінації фразеологія не має такого широкого спектру способів номінації. Провідна роль належить семантико-синтаксичній деривації, ураховуючи переосмисленість і різноформленість або багатоконпонентність фразеологічних одиниць. Фразеологічні номінації вивчали В.В. Виноградов, М.Ф. Алефіренко, Ж.М. Арутюнова, М.В. Гамзюк, В.П. Жуков, О.В. Кунін, В.М. Мокієнко, В.М. Телія, Н.М. Шанський, М. Альвар, Г. Корпас Пастор та інші вчені, надаючи фраземам або фразеологічним номінаціям особливого статусу, який, з одного боку, наближає їх до лексичних одиниць, ураховуючи неподільність їх значення, а з іншого – до синтаксичних утворень, які мають свою специфіку, що виявляється у відтворюваності й стійкості їх компонентного складу. Як зауважує М.Ф. Алефіренко, фразеологічна номінація є "аналітичний за структурою, але семантично цілісний і синтаксично неподільний мовний знак, який утворюється внаслідок інтегративної дифузії лексичних і граматичних значень свого вільно-синтаксичного генотипу, зумовленої процесами вторинного семіозису" [2, с. 4]. Отже, фразеологічна номінація є семантично цілісною й структурно аналітичною формою вираження переосмислених понять. Значення фраземи не є сумою значень її компонентів. Метафора,

метонімія є механізмами утворення фразеологічної номінації як стійкого словосполучення або речення з переосмисленим значенням. Семантико-синтаксична деривація та запозичення є способами фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові. Однак на відміну від термінологічної номінації, запозичені фразеологічні номінації не є численними, наприклад, *cara de póquer, as en la manga, castillo de naipes*.

Крім фразеологізмів-словосполучень є іспанські прислів'я, приказки або паремії, присвячені азартній грі, що виражають ціннісне сприйняття феномену азартної гри, її позитивну або негативну оцінку. У лінгвістиці є дискусійним питання віднесення прислів'їв та приказок до фразеологізмів чи надання їм окремого статусу. Так, Н.Н. Амосова відносить прислів'я та приказки до фольклору, а не до фразеологічного фонду.⁶ М.Ф. Алефіренко вважає їх фразеологічними одиницями зі структурою речення, оскільки вони, як і фразеологічні словосполучення, є стійкими й відтворюваними семантико-синтаксичними утвореннями [2, с. 7]. Відомою є класифікація фразеологізмів В.В. Виноградова, який поділяє їх на фразеологічні зрощення, фразеологічні єдності і фразеологічні словосполучення (поєднання), однак до останніх вчений відносить стійкі словосполучення з буквальним (прямим) значенням, у той час як О.В. Кунін вважає обов'язковим атрибутом фразеологізма переосмислене значення його компонентів. О.В. Кунін відносить до фразеології стійкі словосполучення і речення, у тому числі прислів'я, з повним або частковим переосмисленням компонентів [58, с. 211]. М.В. Гамзюк зазначає, що категоріальними ознаками фразеологізмів є відтворюваність компонентного складу і емотивність, що відрізняє їх від стійких словосполучень нефразеологічного характеру [34, с. 356]. Отже, обов'язковими критеріями фразеологічності є переосмислене значення, нарізноформленість компонентів і мінімальна фразеологічна

⁶ Наведено з : Кунин А. В. Английская фразеология: теоретический курс. Москва : Изд-во "Высшая школа", 1970. 344 с.

стійкість. Іспанська дослідниця Г. Корпас Пастор включає прислів'я та приказки до фразеологічного фонду [126, с. 270]. П.Ж.Л. Арно пропонує критерії виділення прислів'їв та приказок, такі як лексикалізація, синтаксична автономія, текстуальна автономія, загально-ціннісний характер, анонімний характер [109, с. 8]. Ми також дотримуємося думки, що прислів'я та приказки є реченнями фразеологічного характеру, позаяк виражають переосмислені поняття, суб'єктивну оцінку та мають повчальний характер, чого не можна стверджувати про термінологічні одиниці, що прямо співвідносяться з позначуваними ними поняттями професійної чи наукової сфери.

Синтаксична деривація, як і в багатьох інших термінологіях, є продуктивним способом номінації у термінології азартних ігор сучасної іспанської мови, оскільки виражає родо-видові характеристики ігрових понять, забезпечуючи їх точне й конкретне відображення. На основі понять азартних ігор пропонуємо семантико-тематичну класифікацію термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові.

1.4.1 Семантико-тематична класифікація термінології азартних ігор. Тісне співвіднесення термінів з поняттями, які вони позначають, свідчить про зв'язок мови і мислення, про вираження логічних понять мовними засобами. Основним семантичним критерієм виділення термінології азартних ігор, на нашу думку, слугує визначення базових понять, що представлені у всіх видах азартних ігор (*juegos de azar*), а саме:

- ризик, випадковість (*azar*);
- гра (*juego*);
- ставка (*apuesta*);
- гравець (*jugador*);
- чесна гра (*juego limpio*);

- нечесна гра (*juego sucio*);
- ігрова залежність (*adicción al juego, ludopatía*);
- гральні дії (*acciones del juego*);
- правила гри (*reglas del juego*);
- стратегії гри (*estrategias del juego*);
- місце для гри (*espacio de juego / casa de juego*), наприклад: казино (*casino*), зал з гральними автоматами (*sala de máquinas de azar*);
- матеріальні об'єкти, необхідні для гри (*objetos materiales de juego*), наприклад: гральний стіл (*mesa de juego, tapete*), карти (*baraja, naipes, cartas*), кульки (*bolas*), фішки (*fichas*) тощо;
- виграш (*ganancia*);
- програш (*pérdida*);
- грошові одиниці (*dinero*);
- премії, бонуси (*premios, bonos*);
- способи платежу (*modos de pagar*) [13, с. 41].

Ми поділяємо погляд Т.Л. Канделакі про те, що підставою виділення термінів слугують базові поняття, які лежать в основі відповідної термінології. У свою чергу кожне поняття включає дві основні ознаки [47, с. 27]. Згідно М.А. Шелякіна, у поняттях відображаються сукупності сутнісних ознак окремих класів предметів, явищ, відношень [106 с. 134]. О.Ф. Бондаренко дає визначення поняття як узагальненої форми думки про предмет чи явище, що відображає їх сутність [25, с. 81]. Г.А. Уфімцева стверджує, що слово має два позначуваних: предмет і поняття. У свою чергу, до змісту поняття входять сутнісні ознаки [89, с. 63]. Так, у наведеному вище переліку базових понять азартної гри відображені її сутнісні ознаки: залежність від випадковості та грошових ставок.

А.Б. Бакмансурова виділяє в понятті гра в епоху Середньовіччя семи ризику, веселощів, радощів, розваг, перемоги / поразки [6, с. 40]. Ми виділяємо в понятті сучасних азартних ігор семи *випадковості, ризику і розваг*. Отже, азартна гра – ризикована розвага, тобто розвага, завдяки якій людина ризикує

втратити гроші і, у разі виникнення залежності від гри, – розум. Звичайно, більшість гравців контролюють свої емоції, усвідомлюючи ризик у грі. Найбільш ризикованими є картярські ігри та казино. Найменш ризикованими можна вважати букмекерські ставки і лотерею, оскільки вони не мають спеціально організованого середовища психологічного впливу, навіювання (музика, алкогольні напої, сигари в казино). Тому і прислів'я в іспанській мові виражають негативне ставлення саме до картярських ігор і казино: *Nunca juegues con dos barajas. En casino no se gana siempre* [267].

Ураховуючи зазначені вище поняття, які присутні в усіх сучасних азартних іграх, вважаємо доцільним виділити основні сфери і види азартних ігор:

- букмекерство (*apuestas deportivas*);
- казино (*casino*);
- картярство / карткові ігри (*juegos de cartas / naipes / baraja*);
- лотерея (*lotería*);
- ігри в кості (*dados*);
- бінго (*bingo*);
- рулетка (*ruleta*);
- ігри на гральних автоматах (*juegos en máquinas de azar / tragaperras*) [13, с. 41].

У кожній із вказаних сфер присутні поняття ризику, ставки, виграшу, програшу. Єдина різниця – в сумі програшу, але це вже екстралінгвістичний фактор, який відображається у мові (наприклад, для позначення максимального виграшу є спеціальна назва: *Jack Pot, el gordo*) [13, с. 41]. У свою чергу картярські ігри та казино мають в іспанській мові ще одну синонімічну назву: *juegos de mesa* – настільні ігри.

Серед азартних ігор, згідно дослідження С. Тарасова і С. Попова, можна виділити такі види: картярські ігри, ігри в кості, рулетка, триктрак, лотерея, бої півнів, кінні перегони, перегони тарганів [86, с. 17]. Ми додаємо до зазначеного вище переліку букмекерство або спортивні ставки (*apuestas*

deportivas), ігри в гральні автомати (*juegos en máquinas de azar*), собачі перегони (*carreras de galgos*), а також будь-які ігри, у яких присутня грошова ставка.

Аналіз юридичних документів показав, що згідно офіційного каталогу ігор казино, існують такі види азартних ігор, як рулетка (*ruleta*), карти (*cartas*), гральні кості (*dados*), бінго (*bingo*), ігри на гральних автоматах (*máquinas de azar*) [275]. Згідно Статті 3 Мадридського "Закону про гру" (*Ley 6/2001, de 3 de julio, del juego en la Comunidad de Madrid, artículo 3*) до каталогу ігор і ставок (*el Catálogo de Juegos y Apuestas*) входять такі ігри і ставки: лотереї (*las Loterías, los Boletos*) речові лотереї (*Las Rifas*), речові благодійні лотереї (*Tómbolas*), казино (*Casino*), групові грошові і азартні ігри (*Los Juegos Colectivos de dinero y azar*), ігри на гральних автоматах (*juegos en Máquinas recreativas*), ставки на спортивні події, на перегони, у яких беруть участь тварини, на іподромах, кінодромах, або на попередньо прогнозовані події іншого характеру (*Las apuestas sobre acontecimientos deportivos, sobre carreras en que intervengan animales a celebrar en hipódromos y canódromos o sobre acontecimientos de otro carácter previamente determinados*) [248].

У Статті 8 "Casinos de Juego" зазначеного вище закону вказано такі види азартних ігор у казино: французька рулетка (*Ruleta francesa*), американська рулетка (*Ruleta americana*), Куля (*Bola o "boule"*), двадцять одно очко або Блек Джек (*Veintiuno o "Black Jack"*), тридцять і сорок (*Treinta y cuarenta*), очко (*Punto y banca*), залізна дорога (*Ferrocarril*), баккара або залізна дорога (*"Baccara" o "Chemín de Fer"*), баккара на два сукна (*"Baccara" a dos paños*), кості (*Dados*), покер (*Póker*), ігри на гральних автоматах (*Los juegos desarrollados mediante máquinas de azar*). Як бачимо, у цій класифікації за основу покладено місце, де відбувається гра (*espacio de juego*): казино. Однак доцільно урахувувати інші показники: предмет та інструменти гри (*objetos e instrumentos de juego*). Наприклад, покер ми відносимо до картярських ігор, гру у кості можна розглядати як окрему азартну гру. На сайтах у мережі Інтернет дуже часто можна спостерігати поєднання різних азартних ігор і їх видів, хоча

існують і окремі сайти, що стосуються тільки лотереї або виключно букмекерських ставок. Ми вважаємо будь-яку гру азартною, якщо в ній присутня грошова ставка (*apuesta*). Відповідно, можна продовжити список азартних ігор, оскільки ставка у наш час приймається на різні події політичного, економічного, культурного характеру, наприклад, певні події з життя відомих людей тощо.

Звісно, що азартна гра викликає шалені емоції, завдяки чому у людей з'являється психологічна залежність від гри. У сучасній іспанській мові наявні два терміни на позначення залежності від гри: *ludopatía* та *adicción al juego*. На нашу думку, ці терміни також слід віднести до лексики азартних ігор, оскільки поняття залежності від гри безпосередньо пов'язане з самою грою. Навіть на сайтах азартних ігор розміщені опції з цим терміном, найчастіше *ludopatía*, з контактами психологів і психічних лікарень для того, щоб будь-який гравець, що не може зупинитися грати й має ризик програти все своє майно, міг звернутися за допомогою до експертів з цього питання [13, с. 41].

Таким чином, виділивши основні поняття у сфері азартних ігор, уточнюємо визначення терміна вищезазначеної сфери. **Термін азартних ігор** – слово або словосполучення, що позначає поняття ігрового бізнесу і використовується для професійного спілкування у сфері букмекерства, казино, картярських ігор, лотереї.

Варто зазначити, що у сучасній Іспанії є численні казино, букмекерські контори, покерні клуби, а також проводяться турніри зі спортивного покеру. Особливої популярності набула лотерея. Звісно, що іспанці – любителі пограти в лотерею [91, с. 262]. Навіть якщо виграш становить маленьку суму, не набагато вищу, ніж вартість лотерейного білету, вони дуже радіють. Таким чином, соціокультурним фактором або однією з національних рис іспанців є емоційність, гарячий темперамент, схильність до авантур, ризику, бажання грати, що відображено в мові у вигляді прислів'їв та висловів, пов'язаних з ризиком і грою. Поряд з позитивним ставленням до гри і випадковості (*El que*

no arriesga, no pasa el río. Jugador que gana, emplázalo para mañana. En el juego y el licor, se reconoce al señor. En la mesa y en el juego se conoce al caballero. Juego y paseo, solo para recreo. Jugar limpio, bueno para la conciencia y malo para el bolsillo.), є прислів'я, які виражають негативне ставлення до ризику в грі (*En los juegos de azar, la suerte es no jugar. Jugar y perder bien puede suceder. Un arreglo tiene el juego para siempre ganar: no jugar. El juego destruye más que el fuego. Dinero que el naipe ha traído, hoy venido, mañana ido. Jugar, y nunca perder, no puede ser. El juego la mujer y el vino, sacan al hombre de tino.*) (Panizo Rodríguez, p. 20–25). Наведені приклади свідчать про те, що іспанці мають великий досвід у азартних іграх, що відображено у народній мудрості, яка, з одного боку, не проти ігор, а з іншого – закликає до обережності і відповідальності.

Сучасна іспанська мова відображає стиль життя, економічні, політичні, культурні особливості суспільства Іспанії і країн Латинської Америки. Усі види професійної діяльності, в тому числі, азартні ігри як ігровий бізнес і сфера розваг, маючи неабияку популярність в усьому світі, і зокрема, в Іспанії і країнах Латинської Америки, розширюють свої горизонти і у термінології. З розвитком ігрового бізнесу виникають нові поняття, які потребують номінації [13, с. 41]. Згідно О.М. Рудякова, одиницею або основним компонентом системи номінації є семантема. Сема є елементом цієї системи на рівні мовної абстракції. Слова і словосполучення є елементами цієї системи на рівні норми. Слово – основний елемент системи номінації [79, с. 170]. Слова і словосполучення являють собою чітку систему семантем, що співвідносяться з поняттями. Таким чином, екстралінгвістичним фактором поповнення термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові є їх поширеність та доступність для всіх верств населення у мережі Інтернет.

Популярність азартних ігор і пов'язаних з ними понять ризику і азарту в іспанському суспільстві відображено не тільки у прислів'ях, а й у авторських висловах відомих іспаномовних письменників, наприклад: 1. *Mientras el destino asoma su perfil, el presente se debate con la muerte como quien se juega el*

todo por el todo, como una moneda puesta al viento (Ricardo Arjona). 2. Lo que llamamos azar es nuestra ignorancia de la compleja maquinaria de la causalidad (Jorge Luis Borges). 3. ¿Para qué llamar caminos a los surcos del azar?. . . Todo el que camina anda, como Jesús, sobre el mar (Antonio Machado). 4. El azar o su pariente de gala, el destino... quizá debiera decir que el libro me había adoptado a mí (Carlos Ruiz Zafón). 5. El azar tiene muy mala leche y muchas ganas de broma (Arturo Pérez Reverte). 6. La guerra siempre es como un juego de azar, no importa quien gane siempre hay pérdidas para todos los participantes (Samuel Gonzalez). 7. Si tu signo es jugar, juégalo todo: tu camisa, tu patio, tu salud; si tú debes jugar de cualquier modo juega bien, con virtud. Pero, ay amor, ay amor, no te juegues el corazón (Silvio Rodríguez) [222].

Визначивши, що до сфери азартних ігор відносяться букмекерство або спортивні ставки, картярство, казино, лотерея, ігри на гральних автоматах, пропонуємо семантико-тематичну класифікацію термінів кожної з поданих ігрових сфер. Відповідно, виділяємо такі групи термінологічних номінацій або семантичні поля:

- термінологія букмекерства або спортивних ставок;
- термінологія казино;
- термінологія лотереї;
- термінологія картярства;
- термінологія ігор на гральних автоматах;
- термінологія окремих азартних ігор, таких як ігри у гральні кості, бінго, мексиканська лотерея (гра, схожа на бінго), бої півнів та інші.

До кожної з наведених вище лексичних груп належать свої термінологічні одиниці, які відрізняються певними семантичними й функціональними властивостями. Згідно Й. Тріра, лексичні поля є високоорганізованими й інтегрованими концептуальними сферами, елементи яких взаємно розмежовуються і виводять свої значення з системи як цілого. У кожному полі сфера досвіду, конкретна чи абстрактна, аналізується,

поділяється й класифікується єдиним, унікальним способом, який охоплює певну шкалу цінностей, особливе світосприйняття й світобачення [150, с. 136].

Згідно з Ф.Л. Каррестер, семантичне поле – це сукупність слів, які розділяють спільний зміст (частину реальності, до якої належать), і розподіляють його таким чином, що кожне з цих слів протиставляється іншим своїми власними рисами. Прикладами лексичних полів є система кольорів, релігійних цінностей тощо [159, с. 37].

Таким чином, усі зазначені вище термінологічні номінації сфер букмекерства, казино, картярства та лотереї належать до семантичного поля азартних ігор. У свою чергу, окремі слова з поданих груп мають власні семантичні поля.

У семантичному полі, з точки зору парадигматичних відношень, тобто ієрархічної організації його елементів, що заснована на родо-видових або гіперо-гіпонімічних відношеннях, можна виділити гіпоніми (слова, що відповідають видовим поняттям) та гіпероніми (слова, що відповідають родовим поняттям). Так, наприклад, слова на позначення карт "туз" (*as*), "король" (*rey*), "валет" (*sota*), "дама" (*reina*), "сімка" (*siete*) є гіпонімами і співвідносяться зі словом "карта" (*carta*) як гіперонімом, який виступає родовим поняттям для них. Ті ж самі слова можуть мати й інший гіперонім – масть (*palo*), якщо вони належать до однієї масті. Наприклад, "піковий туз" (*as de espadas*), "пікова сімка" (*siete de espadas*), "пікова вісімка" (*ocho de espadas*), "пікова десятка" (*diez de espadas*) тощо, є гіпонімами між собою і, в свою чергу, відповідають гіпероніму "пікова масть" (*espadas*).

У нашому дослідженні ми ставимо за мету проаналізувати лексико-семантичні та функціональні особливості термінології кожного з видів азартних ігор, виділяючи при цьому їх типові, спільні й відмінні риси. На нашу думку, є доцільним розглянути кожен з цих підвидів окремо, оскільки вони мають свою специфіку функціонування і спеціальні термінологічні номінації.

1.4.2 Процеси і механізми фразеологічної номінації азартних ігор. Фразеологічна номінація є переосмисленим мовним відображенням дійсності, що обумовлено асоціативністю людського мислення, яке здатне до процесів абстрагування, порівняння, аналогії. Механізмами утворення фразеологічної номінації азартних ігор є метафора, метонімія, синекдоха, порівняння, тобто метафоричний або метонімічний перенос значення. Метафора базується на асоціації за подібністю форми, розміру або функції, причому за основою асоціативного порівняння може будь-яка ознака. Так, фразеологічна номінація "*jugar con dos barajas*" (грати двома колодами), утворена завдяки метафорі, означає "бути лицемірним, двоєдушним". Асоціація відбувається на основі загальної теми "двоїстість, роздвоєність", що сприймається як "невірність одній ідеї, нещирість". Завдяки метонімії утворена фразеологічна одиниця "*ser un as*" (бути асом (тузом), першим у чомусь, оскільки туз вважається першою картою колоди). В основі фразеологічної номінації "*estar como el naipe*" (бути як карта, бути худим) – метафоричне порівняння, що виражає зовнішню схожість, тобто механізмом найменування є метафоричний перенос за подібністю форми. Метафоричний перенос значення спостерігаємо у фразеологічній номінації "*juego sucio*" (дослівно "брудна гра"), у якій нечесність і брудність утворено за асоціативним зв'язком "негативна якість", причому фізичний бруд асоціюється з моральним (нечесність).

Про популярність азартних ігор в Іспанії свідчить використання фразеологічних номінацій азартних ігор у власних назвах, наприклад, "*Baraja de viajes*" (блог з журналістики, літератури й фото подорожей) [194], або назва ресторану у Мадриді "*Sota Caballo Rey*" та страв у ньому "*sotas* (види гамбургерів), *caballos* (будерброди), *los reyes de la baraja* (філе телятини) [276]. У наведених вище прикладах спостерігаємо метонімічний перенос значення.

Дискусійним у лінгвістиці є питання про статус фразеологізмів у системі мови. Ю. Аваліані відносить їх до особливого автономного рівня мови [1, с. 7]. В.М. Телія вважає, що фразеологізми займають проміжне положення між

лексикою і синтаксисом [87, с. 17]. Ми поділяємо думку Н.М. Шанського про те, що фраземи належать до лексико-фразеологічного рівня [101, с. 25], оскільки завдяки семантико-синтаксичній єдності фразеологічні словосполучення можуть виконувати функції, притаманні лексичним одиницям, виступаючи у ролі підмета, присудка, додатка, означення, обставини. Прислів'я та приказки є окремими реченнями, але стійкість відтворення та образне значення наближає їх до лексичних одиниць. Складність структури і значення, яке не можна вивести з окремих компонентів фразеологізма, є підставою для виділення проміжного лексико-фразеологічного рівня.

Фразеологічні одиниці не є застиглими утвореннями, а навпаки, контекстуальні трансформації можуть впливати на утворення нових значень або відтінків значень фразем. За словами М.Ф. Алефіренко, "У процесі фразеологізації синтаксичних сполучень і речень відбувається семантичне переродження лексичних компонентів, унаслідок чого встановлюються інші парадигматичні й синтагматичні зв'язки як окремих компонентів, так і фразем у цілому" [2, с. 11].

Фразеологічні номінації можуть бути дериваційною базою для утворення нових фразеологічних номінацій. Так, наприклад, запозичений фразеологізм *cara de póquer* (калька з англійської *poker face* – покерне обличчя) у сучасній іспанській мові має дериват *poner cara de póquer* (зробити покерне / непроникне обличчя), що ілюструє стаття Пілар Херіко: *¿Por qué ante los problemas de una mujer el hombre da soluciones y pone cara de póquer? ... Y las mujeres, por nuestra parte, necesitamos comprender que detrás de la búsqueda de soluciones o de una posible cara de póquer existe preocupación y cariño... porque en la comprensión mutua surge la magia para sentirnos mejor entre nosotros* [233].

Останнім часом спостерігаємо численні випадки вживання фразеологічних номінацій азартних ігор у заголовках новин для привернення уваги читача або вираження критичного ставлення автора, наприклад, *romper*

la baraja (порушити договір – метафоричний перенос значення на основі спільної семи "розбити", "зруйнувати"), *Autoestima: el castillo de naipes* (Самооцінка: карткова хатка – спільна ознака виражена семою "хиткість", "нестійкість"). Згадані вище фразеологічні номінації завдяки внутрішній формі є зрозумілими для читача навіть якщо синтаксично трансформовані автором. Фразеологічна одиниця дозволяє характеризувати навколишню дійсність, виражаючи суб'єктивне сприйняття.

Отже, семантична деривація може бути механізмом утворення як термінологічної, так і фразеологічної номінації азартних ігор на основі метафори і метонімії, але на відміну від термінів, фразеологізми мають як мінімум два компоненти, будучи словосполученнями та реченнями, значення яких не можна вивести зі значень компонентів, що входять до їх складу. Семантична цілісність знаходить вираження в експресивному потенціалі фразеологічних номінацій, для яких головна функція, як правило, є характеризуючою, оцінною.

У лінгвістиці не існує загальноприйнятої класифікації фразеологічних номінацій. Фразеологічні номінації можна класифікувати за різними критеріями: за походженням або джерелом виникнення, за семантичним критерієм, за структурою або граматико-синтаксичним критерієм. За походженням можна виділити національні та запозичені фразеологічні номінації, народні та індивідуальні, авторські. Семантичний критерій надає змогу виділити фразеологічні зрощення, фразеологічні єдності, фразеологічні сполучення.⁷ За граматико-синтаксичним критерієм вирізняємо словосполучення та речення. Відповідно словосполучення є іменні, дієслівні, двокомпонентні, трьохкомпонентні тощо. Іменні словосполучення можуть виконувати функції, властиві іменникам, прикметникам, дієслівні – часто

⁷ Виноградов В. В. Лексикология и лексикография : избранные труды. Москва : Наука, 1977. 312 с.

виступають у ролі присудка, тобто структурна різноформленість не заважає семантичній цілісності фразеологічної одиниці. Паремії або прислів'я є реченнями з відповідною синтаксичною структурою простого чи складного речення, з сурядним, підрядним чи сурядно-підрядним зв'язком. Виразність паремій забезпечується такими формальними та стилістичними рисами, як паралелізм, рима, асонанс, алітерація, гіпербола, порівняння.

Висновки до розділу 1

Лексичний склад мови є найбільш динамічним, змінюваним і таким, що реагує на зростаючі потреби суспільства. Процеси глобалізації й розвитку технологій, популярність азартних ігор у мережі Інтернет приводять до їх постійного вдосконалення, виникнення нових ігрових понять, що у свою чергу відображається у процесах номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові, сприяє активному запозиченню англіцизмів, поповненню термінології азартних ігор спеціальними термінами завдяки словотворчим процесам, семантичній деривації.

Термін є лексичною одиницею на позначення понять науки, техніки, професійних сфер спілкування. Не зважаючи на те, що у сучасній лінгвістиці немає єдиного визначення терміна, більшість лінгвістів одностайні у тому, що терміни є спеціальними словами, що мають тісний зв'язок з поняттями, які вони позначають, тобто є більш умотивованими, на відміну від загальноживаних слів. Терміни не існують окремо, а тільки у межах певної термінології або терміносистеми. Терміносистема азартних ігор є відкритою і динамічною. Між термінологічною і загальноживаною лексикою відбувається постійна взаємодія, яка виявляється у процесах термінологізації, детермінологізації та транстермінологізації на основі метафоричного або метонімічного переносу значення.

Окремою проблемою у сучасній лінгвістиці є розмежування професійної лексики й термінології. У порівнянні з термінами професійної лексики властива більша емоційність, експресивність, образність. Розглядаючи термінологію азартних ігор з точки зору професійних робітників, наприклад, букмекерів, круп'є, ми вважаємо за можливе називати таку термінологію професійною.

Соціокультурним фактором або національними рисами іспанців є емоційність, гарячий темперамент, схильність до ризику, бажання грати, що відображено в мові у вигляді прислів'їв, приказок та висловів, пов'язаних з ризиком і грою. Гра – це добровільна діяльність, що належить до сфери розваг, має чіткі правила, відбувається у певному обмеженому просторі й часі, характеризується повторюваністю, має елементи веселощів, напруги, змагання, спонтанності. Поняття "азартна гра" включає ще дві обов'язкові характеристики, такі як грошова зацікавленість і залежність від випадковості, що і відображено в іспанській мові у численних синонімічних назвах: *juegos de azar, juegos de interés, juegos de suerte, juegos de suerte o azar, juegos con dinero, juegos de envite, juegos de envite o azar, juegos de azar y apuestas (sociales), juegos de fortuna, actividades de envite y azar*. Отже, основними семантиками азартної гри є "розвага" та "ризик". Головною ознакою, яка відрізняє азартну гру від інших типів ігор, є грошова ставка (*apuesta*).

Семантико-тематичну класифікацію термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові ми розробили на основі базових понять, а саме: випадковість (*azar*), гра (*juego*), ставка (*apuesta*), гравець (*jugador*), чесна гра (*juego limpio*), нечесна гра (*juego sucio*), ігрова залежність (*adicción al juego, ludopatía*), гральні дії (*acciones del juego*), правила гри (*reglas del juego*), стратегії гри (*estrategias del juego*), місце для гри (*espacio de juego / casa de juego*), матеріальні об'єкти, необхідні для гри (*objetos materiales de juego*), виграш (*ganancia*), програш (*pérdida*), грошові одиниці (*dinero*), премії, бонуси (*premios, bonos*), способи платежу (*modos de pagar*). Ураховуючи зазначені вище базові поняття, відносимо до термінології азартних ігор номінативні

одиниці таких основних сфер: букмекерство (*apuestas deportivas*), казино (*casino*), картярство / ігри в карти (*juegos de cartas / naipes / baraja*), лотерея (*lotería*), ігри на гральних автоматах (*juegos en máquinas de azar/ tragaperras*).

Термінологічну номінацію азартних ігор у сучасній іспанській мові розглядаємо як процес і результат найменування спеціальних ігрових понять сфери картярства, лотереї, букмекерства, казино. Термінологія азартних ігор відрізняється від термінів науки і техніки своєю потенційною експресивністю, що сприяє її проникненню у художню і публіцистичну літературу у вигляді фразеологізмів.

Фразеологічна номінація азартних ігор на відміну від термінологічної є вторинною номінацією, механізмами якої виступають метафоричний або метонімічний перенос значення, завдяки чому детермінологізовані номінативні одиниці переходять до складу загальноновживаної лексики, виконуючи експресивно-емоційну та оцінну функції у текстах новин, художньої літератури, піснях. До складу фразеологічних номінацій входять як словосполучення, так і паремії зі структурою речення. Головний критерій виділення фразеонімацій – переосмислене значення, семантична цілісність і структурна нарізноформленість компонентів.

Основні положення розділу 1 висвітлені в одноосібних публікаціях автора [див.: 13; 17; 115].

РОЗДІЛ 2.

МЕТОДОЛОГІЧНА БАЗА АНАЛІЗУ ТЕРМІНОЛОГІЇ ТА ФРАЗЕОЛОГІЇ АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ

Лінгвістичне дослідження термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові не є всебічним без застосування різних підходів, методів, як загальнонаукових (індукція, дедукція, гіпотеза, аналіз, синтез), так і лінгвістичних (лексико-семантичний аналіз, семний аналіз, морфолого-синтаксичний аналіз, метод словникових дефініцій), кількісний аналіз – для виявлення, наприклад, таких показників, як кількість запозичень у термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові. Ураховуючи динамічність як основну характеристику термінології, синхронічне її вивчення неможливе без діахронічного, парадигматичне без синтагматичного, оскільки "синтагматичні й парадигматичні відношення характеризують мовну систему одночасно і спільно" [80, с. 58]. Синтагматика сприяє розкриттю прихованих властивостей мовної одиниці, які при парадигматичному (опозиційному) підході можуть бути непоміченими. Поєднання різноманітних підходів та методів наукового дослідження створює повну й детальну картину стану термінологічних систем. З одного боку, мова, у тому числі лексика, є системою, з іншого – динамічною системою, і саме в контексті можна прослідкувати розвиток значення певного терміна, оскільки в контексті відбувається актуалізація і формування нового значення лексичних одиниць [22, с. 15].

Отже, до детального вивчення термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові підходимо з точки зору двох основних наукових парадигм лінгвістики: структуралістської (таксономічної) та комунікативно-функціональної (прагматичної) [22, с. 15].

Необхідно зазначити, що сучасні лінгвістичні розвідки проводяться у рамках функціонально-системного підходу, оскільки це пов'язано з

трактуванням мови як адаптивної системи, у якій одиниці функціонують у взаємозв'язку і підпорядковані цілям комунікації, тому важливо враховувати людський чинник, спираючись на антропоцентричний підхід. Згідно І.В. Арнольд, провести межу між семантикою, прагматикою та комунікацією дуже важко, оскільки усі вони відображають антропоцентризм, тому необхідно враховувати контекст ситуації або екстралінгвальні дані [3, с. 11].

2.1 Методологічні принципи дослідження номінації азартних ігор

Беручи до уваги два аспекти вивчення термінологічної і фразеологічної номінації азартних ігор, а саме лексико-семантичний та функціональний, для кожного з них використовуємо відповідні лінгвістичні методи. Лексико-семантичні й функціональні властивості лексики азартних ігор в іспанській мові 16–17 ст. вивчала іспанська дослідниця М.І. Чаморро на матеріалі літературних творів. Функціональні характеристики лексики азартних ігор, уживаній у переносному значенні, поза межами спеціалізованого контексту в сучасній іспанській мові не були предметом спеціального лінгвістичного дослідження. Лексико-семантичні та експресивні функції лексики картярства вивчали в російській мові І.М. Катаєва [51], Л.М. Клоченко [56], В.І. Чернишев [96], у російській та французькій мовах В.С. Петрина [73], в українській мові О.Т. Горбач [39]. Вивчення функціональних характеристик лексики азартних ігор у сучасній іспанській мові дозволяє виявити її експресивний потенціал поза межами термінологічного контексту. Лексико-семантичні властивості лексичних одиниць знаходять вияв у явищах полісемії, омонімії, синонімії, антонімії. Під лексичним значенням слова слід розуміти його предметно-речовий зміст, який оформлено за законами граматики певної мови і яке є елементом загальної семантичної системи цієї мови [29, с. 169]. Лексичне значення складається з денотативного, сигніфікативного, конотативного та прагматичного

компонентів, перші два з яких є обов'язковими, а конотативний та прагматичний – периферійними [35, с. 121]. Саме при комплексному врахуванні лексико-семантичних і функціональних характеристик термінології азартних ігор можна визначити її експресивний потенціал і прослідкувати розвиток лексичного значення. Функціональний підхід дозволяє вивчити прагматику й контекстуальні особливості лексики, адже контекст проявляє багатозначність і синонімічність термінів азартних ігор. Терміни вживаються в оточенні загальноживаної лексики, завдяки якій актуалізуються термінологічні значення [22, с. 15]. Саме в контексті можна визначити пряме, термінологічне, та непряме, метафоричне значення фразеологізму сфери азартних ігор. Наприклад, словосполучення "abrir las cartas" може вживатися у прямому значенні "відкрити карти" під час азартної гри, а також як фразеологізм у значенні "відкрити свої плани" в іншому, не пов'язаному з азартною грою контексті. Саме у процесі свого функціонування, в актах мовлення розвиваються мови [42, с. 61]. Тому лексико-семантичний і функціональний підходи доповнюють один одного, забезпечуючи більш повне й детальне дослідження лексики азартних ігор в іспанській мові [22, с. 15].

При дослідженні спеціалізованої лексики застосовуємо метод суцільної вибірки, що полягає у зборі фактологічного матеріалу дослідження, а саме у виділенні корпусу термінологічних та фразеологічних номінацій азартних ігор у сучасній іспанській мові з опрацьованих друкованих та електронних джерел, що слугують ілюстративним матеріалом [там само, с. 15].

Описовий метод застосовуємо для обґрунтування результатів лінгвістичного аналізу, пояснення мовних явищ, у викладенні теоретичних та методологічних положень, на які спираємося у науковій роботі, для формування висновків дослідження [22, с. 16].

При вивченні лексико-семантичного аспекту термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові використовуємо такі методи лінгвістичного дослідження, як метод словникових дефініцій, компонентний, етимологічний,

лексико-семантичний, дистрибутивний, морфолого-синтаксичний, контекстуальний та кількісний аналіз.

Компонентний або семний аналіз значення слова дозволяє розкласти його на складові, які мовознавці називають по-різному: диференційна ознака, семантичний множник, сема, аloseма, семантична ознака, семантичний маркер, семантичний компонент, фігура плану змісту⁸. Віддаємо перевагу назві *сема* як найбільш поширеному та вмотивованому терміну. Семний аналіз дозволяє заглибитися у змістову структуру лексем *juego* (гра) та *juego de azar / suerte* (азартна гра) [22, с. 16].

За допомогою методу словникових дефініцій ми виявили термінологічне значення серед усіх значень проаналізованих лексичних одиниць. Наприклад, слово "carta" є багатозначним, і нас цікавить значення "гральна карта". Кожне значення має вираження відповідно й у фразеологічних сполученнях (*abrir las cartas, no saber a que carta quedarse*).

Етимологічний аналіз використано для встановлення точного значення лексеми "azar" (випадок), вивчення історії виникнення терміна, для пояснення причини наявності в іспанській мові численних термінів-синонімів на позначення поняття "азартна гра" (*juego de azar, juego de suerte, juego de envite, juego de fortuna*).

Лексико-семантичний аналіз надає можливість установити явища синонімії, антонімії, омонімії, полісемії, а також гіперо-гіпонімічні або родо-видові відношення у термінології азартних ігор. Досліджувані термінологічні одиниці, маючи ієрархічний характер, утворюють певну систему, ядром якої є терміни, а на периферії знаходяться жаргонізми, професіоналізми, номенклатурні одиниці [22, с. 16].

Дистрибутивний аналіз спрямований на встановлення характеристик і функціональних властивостей мовної одиниці на підставі її оточення

⁸ Наведено з : Дудок Р.І. Проблема значення та смислу терміна в гуманітарних науках. Монографія. Львів : Видавничий центр ЛНУ ім. І. Франка, 2009. 358 с.

(дистрибуції), представленої одиницями того самого рівня [157, с. 55]. Дистрибуція вказує на спеціалізацію значення термінологічних одиниць, особливо в стійких словосполученнях (*las cartas viudas, cortar la baraja*).

Морфолого-синтаксичний аналіз є розповсюдженим при синхронному вивченні мовних явищ. Цей вид аналізу розкриває структурні особливості термінології азартних ігор, даючи можливість зафіксувати прості та похідні терміни, аббревіатури, складні терміни або терміни-словосполучення. Завдяки морфолого-синтаксичному аналізу виявляємо найпродуктивніший засіб термінотворення – синтаксичний, позаяк найбільшу кількість термінів складають бінарні іменні та дієслівні словосполучення [22, с. 16].

Контекстуальний аналіз забезпечує оцінку функціонування термінів у спеціальному оточенні, уможлиблює виявлення контекстуальних синонімів, антонімів. Як стверджує сучасний іспанський лінгвіст П.М. Пайан Сотомайор, будь-яке слово може мати емотивне навантаження у певних контекстах, тому при аналізі значення лексичної одиниці слід враховувати контекст [141, с. 211]. Отже, у контексті актуалізуються значення та відтінки значень термінів, що сприяє встановленню семантичних і функціональних особливостей досліджуваної термінології.

Кількісний аналіз використовуємо для встановлення кількісних показників, таких як відсоткові дані структурних особливостей термінологічної номінації азартних ігор, відсоток запозичень з різних мов [22, с. 16].

При дослідженні функціонального аспекту термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор застосовуємо методи: контекстуальний аналіз, інтерпретаційний аналіз, текстовий аналіз, синтаксичний аналіз. Функціональний метод, який було розроблено у межах прагматичної парадигми, "передбачає дослідження мови в дії, у процесі функціонування з огляду на цілеспрямовану природу мовних явищ" [157, с. 59]. Терміни азартних ігор не існують окремо, а у спеціальному оточенні, використовуються в ігровому і позаігровому спілкуванні, тобто у дискурсі

азартних ігор. За словами С.Д. Шелова, термін є нерозривним з дискурсом, в якому існує [105, с. 139].

Функціональний підхід дозволяє вивчити функції мовних одиниць у контексті, у ситуаціях усного й письмового спілкування. Згідно М.В. Володиної, термін є, перш за все, функціональною одиницею [31, с. 41]. Терміни азартних ігор використовуються у певному професійному середовищі, у спеціальних текстах, які належать до дискурсу азартних ігор. Значення, яке лексична одиниця отримує у певному контексті, у конкретній ситуації дискурсу, становить її зміст [123, р. 65]. У рамках дискурсивного опису застосовуємо текстовий та інтерпретаційний аналіз.

Текстовий аналіз дозволяє визначити прагматику, закладену автором (реклама, вплив на читача, спонукання до гри, навчання грати). Важливим є розподіл текстів на певні жанри (навчальні, ознайомлюючі, рекламні, тексти спілкування спеціалістів ігрового бізнесу, тексти спілкування гравців у вигляді діалогу під час гри, позаігрові форуми). Кожний текстовий жанр, розрахований на певного адресата, має свої лексичні, граматичні, синтаксичні, графічні особливості впливу на читача. Сміслові текстові характеристики, такі як зв'язність, послідовність викладення матеріалу, модальність, насиченість термінологічними одиницями, дейктичні маркери сприяють цілісності й комунікативній спрямованості тексту [22, с. 16].

Інтерпретаційний аналіз дозволяє виявити імплікаційні смисли, визначити роль фразеологічних номінацій азартних ігор у контекстах поза азартною грою (поезія, пісні, публіцистичні тексти). Важливе значення має також розгляд стилістичних засобів впливу на адресата, наприклад, порівняння, епітети, повтори, метонімія, метафора, іронія у спеціальних рекламних і навчальних текстах [22, с. 16]. Численні випадки вживання фразеологізмів азартних ігор у заголовках новин є доказом їх експресивного потенціалу.

2.2 Комплексна методика аналізу термінології і фразеології азартних ігор у сучасній іспанській мові

Комплексний підхід у вивченні термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор передбачає застосування різних взаємодоповнюючих лінгвістичних методів дослідження, а також поетапний і детальний аналіз ілюстративного матеріалу. Предмет, мета та завдання наукової роботи обумовлюють певні етапи проведення дослідження, а саме:

1. Метод суцільної вибірки дозволяє зібрати фактологічний матеріал, виділити необхідний корпус досліджуваних лексичних одиниць. Для цього ми опрацьовуємо джерела ілюстративного матеріалу, а саме іспаномовні тексти (усні, у вигляді відеозаписів, письмові: навчальні, рекламні, інформативні, художні тексти, присвячені сучасним популярним азартним іграм), як друковані (посібники, довідники з азартних ігор), так і електронні, тобто ігрові сайти, словники, термінологічні глосарії. Вилучаємо лексичні одиниці, які мають термінологічний характер, позначаючи поняття азартних ігор, ігрового бізнесу, урахуємо не тільки терміни-слова, аббревіатури, а й терміни-словосполучення, терміни-речення, що слугують своєрідними кліше, які гравці вживають під час гри. За допомогою методу суцільної вибірки ми виокремили 2120 термінологічних одиниць та 145 фразеологічних одиниць, які склали досліджуваний матеріал. Фразеологічні номінації, їх типологію та експресивні функції описано у 4 розділі. На першому етапі опрацьовуємо також теоретичний матеріал, вивчаємо праці зарубіжних і вітчизняних термінологів та лексикологів. Виділяємо основні вимоги до термінів, їх функції, формулюємо визначення терміна азартних ігор у сучасній іспанській мові, описуємо співвідношення термінологічної та фразеологічної номінації, аналізуємо процеси термінологізації та детермінологізації.

2. Розглядаємо основні поняття азартної гри та їх термінологічні номінації в іспанській мові. Для цього ми скористалися методом словникових дефініцій, який допоміг виявити основні та допоміжні значення терміна. Крім того, ми

застосували етимологічний аналіз, що дозволило глибше проникнути в значення лексичної одиниці, прослідкувати історію розвитку азартних ігор, спеціальних понять та, відповідно, мовних засобів їх вираження. Так, наприклад, звертаючись до етимології слова *juego* (гра), фіксуємо, що воно походить від дієслова *jugar* (грати), що свідчить про діяльнісний характер гри, адже гра передбачає дію, гра, перш за все, є діяльністю.

3. Розробляємо лексико-семантичну класифікацію ігрових термінів на основі базових понять азартної гри. Згідно Т.Л. Канделакі, при вивченні термінологічних систем учені йдуть від словесно оформленого змісту поняття до його терміна, від плану змісту до плану вираження [47, с. 11]. Отже, урахувавши змістову, значеннєву сторону термінів, їх тісний зв'язок з поняттями, що вони позначають, виділяємо основні сфери азартних ігор: картярські ігри, казино, лотерея, букмекерство або спортивні ставки, і, відповідно, групуємо за тематичними ознаками термінологічні одиниці, що номінують основні поняття кожної з наведених вище сфер азартних ігор. Вважаємо доцільним розглянути кожен з зазначених сфер азартних ігор окремо, оскільки поряд із спільними лексико-граматичними і морфолого-синтаксичними властивостями термінів, є відмінності у способах номінації, у кількості запозичень, переважно англіцизмів. Терміни азартних ігор у сучасній іспанській мові є взаємопов'язаними змістом елементами, що утворюють терміносистему. Згідно Д.С. Гавури, системність термінології визначається в першу чергу співвіднесеністю із системою понять певної галузі знань [32, с. 195]. Отже, терміносистема азартних ігор є цілісним і стійким утворенням, у якому терміни позначають ігрові поняття, і здебільшого є однозначними.

4. Вивчаємо лексико-семантичні властивості термінологічних одиниць, що передбачає аналіз мовних явищ полісемії, омонімії, синонімії, антонімії. За допомогою методу словникових дефініцій виявляємо значення й відтінки значень термінологічних номінацій. Залучаємо також контекстуальний аналіз, що уможливорює чітко протиставити одне значення іншому, виділити

контекстуальні синоніми й антоніми. Застосування дистрибутивного аналізу допомагає розмежувати значення полісемічних лексем. Багатозначними можуть бути терміни азартних ігор, що репрезентують назву гри і комбінацію карт у цій грі, наприклад, у грі в *rami* є також ігрова комбінація *rami*: *Se considera como vencedor de la partida el jugador que consigue hacer 5 o 10 ramis, según se determine al comienzo de la misma* (Botín A., p. 180). У цьому контексті *rami* стоїть після числівника, вжито у множині і позначає ігрову комбінацію. Встановлюємо, що основною причиною синонімії є запозичення, тобто паралельне співіснування іспанського і запозиченого терміна.

Розробляємо гіперо-гіпонімічну класифікацію досліджуваної термінології, що дозволяє виділити родові й видові поняття і термінологічні одиниці на їх позначення у парадигматичному дослідженні. У контексті гіпероніми можуть бути протиставлені гіпонімам, що виявляє контекстуальну антонімію, наприклад, *carta roja* (червона карта) та *rey de espadas* (піковий король). Таким чином, парадигматичний або мовний рівень дослідження доповнюється синтагматичним або мовленнєвим, поєднання яких дає можливість усебічно проаналізувати термінологічні номінації азартних ігор.

5. Розглядаємо структуру термінології азартних ігор. Морфолого-синтаксичний аналіз широко використовується у межах структурного підходу в лінгвістиці. Досліджуючи формальні або структурні властивості термінів, виділяємо прості слова (*naipe*), похідні слова (*naipero*), аббревіатури (*La ONCE*), словосполучення (*poner las cartas boca arriba*). Н.П. Дарчук і В.М. Сорокін вважають аббревіатури термінологізованими одиницями, кількість і якість яких свідчить про термінологію як відкриту систему, що постійно розвивається [41, с. 53]. У термінології азартних ігор аббревіатури є проявом мовної економії, часто заміщуючи повну назву у письмових джерелах, іноді в усному спілкуванні гравців.

Групування термінів за належністю до частин мови свідчить про необхідність поєднання лексичного і граматичного аналізу термінології, оскільки значення терміна є комплексним лексико-семантичним і

лексико-граматичним утворенням. Більшість термінів представлено іменниками (*apuesta*) або двокомпонентними іменними словосполученнями (*apuesta ciega*), що є доказом номінативного характеру терміносистеми азартних ігор. Є також терміни-дієслова (*reenvidar*) і дієслівні словосполучення (*abrir las cartas*), що свідчить про гру як діяльність. Морфолого-синтаксичний аналіз дозволяє прослідкувати процеси словотворення, термінотворення, граматичну адаптацію запозичень, їх потенціал і участь у термінотворенні у мові-реципієнті. Поповнення термінології азартних ігор також за допомогою словотворення й запозичень свідчить про відкритість досліджуваної терміносистеми, її постійний розвиток.

6. За допомогою семантичного аналізу досліджуваної термінології виділяємо ядро й периферію у терміносистемі азартних ігор, відносячи до ядра або центру терміни, що позначають суто ігрові поняття, а до периферії – лексичні одиниці, що номінують пов'язані з грою поняття, наприклад, спеціальне програмне забезпечення для гри в покер (*Poker-timer*), спортивні терміни, які вживаються у букмекерстві або спортивних ставках, номенклатурні одиниці, наприклад, назва типу ігрових автоматів (*RUTA 777*).

Особливе значення має виокремлення за семантичним критерієм різних типів усталених словосполучень або фразеологізмів, які увійшли до загальноновживаної лексики з термінології азартних ігор, що є проявом процесів термінологізації та детермінологізації. Аналіз семантики також дозволяє виділити семантичну деривацію як шлях поповнення термінології азартних ігор новими термінами за рахунок розвитку нових значень у вже існуючих у мові слів. Семантична деривація свідчить про тісний зв'язок мови і мислення, що на мовному рівні виявляється у явищах метафори та метонімії, приводить до полісемії, розширення або звуження значення слова. Семантична деривація є проявом закону мовної економії, наприклад, *buena mano* (вдала комбінація карт, дослівно *гарна рука*).

7. Кількісні методи дослідження дозволяють урахувати такі співвідношення, як відсоток запозичень у термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові,

кількісні складові морфолого-синтаксичної структури термінологічних номінацій (відсоток простих, похідних, складних слів, термінів-словосполучень). Переважна більшість запозичень є англіцизмами, що пов'язано з провідними англomовними букмекерськими компаніями, які займаються розробкою спеціального програмного забезпечення та ігрової термінології. Способи термінологічної номінації азартних ігор також мають кількісний вимір. Семантична деривація, словотвір афіксація, префіксація, словоскладання, аббревіація, синтаксична деривація є внутрішньомовними ресурсами поповнення термінології. Кількісний аналіз виявив основні тенденції термінотворення, а саме: синтаксичну деривацію як найпродуктивніший спосіб номінації ігрових понять, оскільки більшість термінів є двокомпонентними іменними та дієслівними словосполученнями (*apuesta ciega, doblar la apuesta*). Аналіз термінології азартних ігор за походженням дозволяє виділити питомі та запозичені термінологічні одиниці, у тому числі синоніми-запозичення, а також прослідкувати граматичну та семантичну адаптацію запозичень в іспанській мові.

8. Функціональний аспект вивчення термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор передбачає дискурсивний аналіз, який включає комунікативно-прагматичний аналіз, текстовий аналіз, контекстуальний аналіз, інтерпретативний та стилістичний аналіз. Термін є функціональною одиницею, яку необхідно вивчати у контексті, оскільки "термін створюється в тексті, функціонує в ньому, а мова певної галузі знання є тим контекстом, в який включається термін і де уточнюється його значення" [41, с. 9]. Контекстуальний аналіз дозволяє визначити функції термінології азартних ігор: номінативну, інформативну, ілюстративну, естетичну. Комунікативна функція термінів характеризує їх як засіб передачі інформації. Гравці однією термінологічною фразою вказують на цілу ігрову ситуацію, що є проявом мовної економії, оскільки гра обмежена у часі й просторі. Ситуаційний контекст має вагомe значення у спілкуванні гравців та спеціалістів з азартних ігор. Контекст є синтагматичним оточенням слова, яке може проявити

потенційні значення або дозволяє реалізувати зміни значення, виявити термінологічність або метафоричність. Усне спілкування гравців азартних ігор є своєрідним ігровим діалогом, під час якого використовується і невербальна значима інформація, що на вербальному рівні виражається спеціальними термінами (*cara de póquer*). Отже, аналізуємо не тільки письмові джерела, а й діалог гравців безпосередньо у грі. С.П. Нетребіна визначає діалогічний дискурс як мовленнєву поведінку комунікантів у всій повноті її вербального і невербального вираження, що формується через реалізацію комунікативно-прагматичних намірів та варіюється під впливом позамовних факторів ситуації спілкування [68, с. 73]. У нашому випадку це ігрова ситуація, що диктує певну поведінку згідно правил та ходу гри. Інтерпретаційний аналіз, який широко застосовується у дискурсології, дає можливість пояснити імпліцитні значення, підтекст, особливо у рекламних текстах та у творах публіцистичного і художнього стилів, де фразеологічні номінації азартних ігор вживаються як експресивні засоби. Як зазначає В.А. Маслова, за допомогою методу інтерпретації можна виявити новий смисл, досі не помічений і не зафіксований [65, с. 49].

Аналізуємо вербальні й невербальні засоби усного спілкування учасників азартних ігор. Для цього використовуємо метод спостереження за поведінкою гравців, переглядаючи відеозаписи з моментами ігрової ситуації, а також знаходимо в письмових джерелах опис гри, в якій жести і міміка виступають як особливий код спілкування, наприклад у картярській грі в мус. Міміка і жести азартних ігор несуть додаткову інформацію стану гри, є контрольованими й символічними, наприклад, *guiñar un ojo significa que el jugador lleva 31* (підморгнути значить, що гравець має 31 очко) (Gómez Soubrier, p. 40). Ураховуємо ритуальність азартної гри як її особливу характеристику, що виявляється на мовному рівні в еліптичних термінологічних фразах.

Лінгвістичний аналіз письмових джерел дискурсу азартної гри передбачає розгляд рекламних текстів у сфері азартних ігор, спеціалізованих

навчальних текстів посібників з азартних ігор, текстів новин ігрового бізнесу та письмового спілкування гравців он-лайн. Текстовий аналіз включає синтаксичний аналіз, аналіз лексичних, граматичних та графічних засобів, які забезпечують когезію та когерентність спеціалізованого тексту. Тексти, присвячені азартним іграм є, як правило, термінологічно насиченими. Терміни, вжиті в спеціальних текстах виконують номінативну, дефініційну, ідентифікуючу функцію (власні назви, наприклад, азартна гра *canasta*, ігровий салон *Victoria*).

Установлюємо, що фразеологічні номінації азартних ігор використовуються у ЗМІ, рекламних текстах, піснях, художній літературі як експресивний засіб, що виражає думку та оцінку автора і є емотивним засобом впливу на читача. Вважаємо за доцільне проаналізувати експресивність фразеології азартних ігор окремо у ЗМІ та художній літературі, оскільки ЗМІ використовують експресивний потенціал зазначеної вище фразеології як прагматичний засіб привернення уваги читача, у той час як твори художньої літератури, представлені поезією, прислів'ями, висловами, несуть естетичне навантаження і визначаються метафоричністю. Фразеологічні номінації азартних ігор у позаігровому контексті виконують емотивну, експресивну та оцінну функції. Актуалізація певних сем лексико азартних ігор у контексті свідчить про взаємодію термінологічної та загальноживаної лексики і дозволяє прослідкувати появу нових значень у контекстуальному оточенні.

Ураховуємо культурологічний аспект у дослідженні фразеологічної номінації азартних ігор, аналізуючи прислів'я та приказки, які виражають позитивне або негативне ставлення іспанців до азартних ігор. Інтерпретація імплікацій у публіцистичних та художніх текстах, у тому числі в текстах сучасних пісень та віршів, у яких номінації азартних ігор уживаються як експресивні засоби, дозволяє виявити актуалізацію сем, в основі якої лежить асоціація, аналогія як умова виникнення метафори й метонімії.

Отже, інтегрований підхід у вивченні лексико-семантичних і функціональних властивостей термінологічної номінації азартних ігор у

сучасній іспанській мові передбачає застосування різноманітних методів лінгвістичного дослідження для повного відображення мовних і мовленнєвих характеристик дискурсу азартних ігор як середовища професійного спілкування. Вивчення типології та функцій фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові дозволяє виявити їх експресивний і оцінний потенціал.

Висновки до розділу 2

Дослідження лексико-семантичних та функціональних особливостей термінологічної та фразеологічної номінацій азартних ігор у сучасній іспанській мові передбачає застосування різноманітних методів, як загальнонаукових (індукція, дедукція, аналіз, синтез), так і лінгвістичних (компонентний аналіз, етимологічний аналіз, контекстуальний аналіз, інтерпретаційний аналіз, морфолого-синтаксичний аналіз). Для обґрунтування і пояснення результатів та висновків використовуємо описовий метод. За допомогою методу суцільної вибірки зібрали фактологічний матеріал, тобто необхідний корпус термінів та фразеологізмів азартних ігор. Кількісні підрахунки сприяли точному дослідженню способів номінації та структурних особливостей термінології азартних ігор, наявному співвідношенню запозичень та питомої лексики. У межах дискурсивного аналізу ми застосували контекстуальний та інтерпретаційний методи, які уможливили прослідкувати відтінки значень фразеології картярського походження у контекстах поза азартною грою, що слугує доказом проникнення спеціальної лексики у загальноживану. Контекстуальний аналіз дозволив виявити функції фразеологічних номінацій азартних ігор у публіцистичній і художній літературі, а саме: характеризуючу та оцінну. Компонентний аналіз дозволив заглибитися у семантику терміна *juego de azar* (азартна гра) в іспанській мові. Аналіз ключових понять термінології азартних ігор слугував основою її тематико-семантичної класифікації. Морфолого-синтаксичний аналіз

висвітлив структурні, словотвірні особливості досліджуваної термінології, допоміг визначити основні способи термінологічної номінації, а саме семантичну деривацію, словотвір та синтаксичну деривацію.

Дослідження розподілено на вісім етапів, що обумовлено його метою і завданнями. Кожний етап включає свої завдання і методи дослідження, наприклад, на п'ятому етапі розглядаємо структурні особливості термінології азартних ігор за допомогою морфолого-синтаксичного аналізу.

Інтегрований підхід у вивченні термінологічної та фразеологічної номінації азартних ігор, що полягає в урахуванні парадигматичних і синтагматичних відносин, у комплексному застосуванні різних методів дослідження, забезпечує об'єктивність отриманих результатів.

Основні положення даного розділу відображено в одній одноосібній публікації автора [див.: 22].

РОЗДІЛ 3.

ТЕРМІНОЛОГІЧНА НОМІНАЦІЯ АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ

Термінологія азартних ігор, незважаючи на специфічні сфери вживання (лотерея, казино, картярство, букмекерство), має в своїй основі спільні поняття. Звісно, що лексика як сукупність слів певної мови має онтологічну основу, відображаючи логічні зв'язки дійсності. Згідно французького лінгвіста Ж. Муняна, слово не є ізольованим, а виступає елементом системи, в якій перебуває у певних відношеннях з іншими словами. Слова утворюють семантичні поля, або лексико-семантичні групи, які неможливо визначити тільки лінгвістичними методами, а слід урахувувати логічні зв'язки дійсності та концептуальні поля. Тому для групування лексики за її значенням, необхідно звертатися до екстралінгвістичного досвіду [139, р. 131]. Під семантичними групами, слідом за А.Я. Шайкевичем, розуміємо групи взаємообумовлених значень, виражених різними словами [99, с. 144]. Термін "лексичне значення слова" не є повністю визначеним у сучасній лінгвістиці, однак ми вважаємо ключовим поєднання у лексико-семантичному значенні логічного і граматичного, тобто змісту і форми. Граматичне значення виявляється у належності слова до певної частини мови, його морфологічній будові, словотвірних можливостях та синтаксичних зв'язках з іншими словами. Лексичне значення слова може розвиватися від прямого до переносного, від конкретного до абстрактного, від термінологічного до детермінологізованого, образного, і навпаки, що проявляється у полісемії, синонімії, омонімії, антонімії, звуженні або розширенні значення.

Згідно В.М. Лейчика, лексико-семантичні відношення виявляються у явищах полісемії, синонімії, омонімії, які нам допомагає виявити контекст [60, с. 8]. Отже, проаналізуємо термінологію зазначених вище сфер азартних ігор, урахувуючи її лексико-семантичні властивості.

3.1 Термінологія картярства

Термінологія картярських ігор є найбагатшою у сфері азартних ігор як кількісно, так і якісно, про що свідчать численні фразеологічні номінації картярства, запозичення, переважно в лексичному полі ігор французькою або американською колодою карт.

Чарльз Ф. Хоккет виділяє дві підстави для запозичень: підставу престижу й підставу заповнення лакуни в мові. Перша пов'язана з завоюванням одного народу іншим і запозиченнями з домінуючої мови в мову підкореного народу, або з імітуванням мови домінуючих верств населення. Друга підстава випливає з необхідності найменування нових явищ, предметів, досвіду [135, р. 53]. У нашому випадку проявляється саме друга підстава. З появою нових ігор, правил, колод карт або видів та систем ставок виникає потреба у їх номінації.

Ігри в карти, як і в шахи, походять зі Сходу. Слово *naïpe* (арабського походження, від *naïb*) було вперше вжито у VIII ст. Спочатку колоду карт використовували для гадання (*cartomancia, echar las cartas*), пізніше – для розважальних ігор (*juegos de cartas / naipes*). Лексичні одиниці на позначення колоди карт таро, інших гадальних карт не є об'єктом нашого дослідження, оскільки не належать до сфери ігрового бізнесу.

В Іспанії ігри в карти набули широкої популярності у XIV ст. Не зважаючи на закони, що забороняли ці ігри, вони все одно проводилися в закритих клубах, гральних домах, казино. У XII ст. існував навіть податок на гру в карти "*renta de naipes*". Заборони і податок не завадили гравцям розвивати свої вміння, поповнювати арсенал ігор, правил, а з ними – і термінологію картярства. Емоційність та азартність іспанців знайшли свій прояв у емоційно-забарвленій лексиці картярства [21, с. 11].

Особливим для іспанської мови є те, що на позначення поняття карти існує два абсолютних синоніми: *la carta* і *el naïpe*. І, відповідно, колода карт – *baraja de naipes, baraja de cartas*, гра в карти – *juego de cartas, juego de naipes*.

Паралельне співіснування назви латинського та арабського походження свідчить про збагачення лексики картярства похідними запозиченими словами. Адже саме арабське *naire* є продуктивною основою для словотворення, наприклад: *naipesco* adj. картярський [186]; *naipero/-ra* m/f 1. людина, яка займається виготовленням карт, 2. ворожбит / ворожка [187]; *naiprear* ві грати в карти [184], *naireador* той, хто захоплюється грою в карти [185].

Іспанська колода карт (*baraja española*) є оригінальною. Вона складається з 48 карт (та двох джокерів *comodines*), поділених на 4 масті: *oros* (монети – символізують торгівлю), *espadas* (мечі – символізують знатність і довершеність), *bastos* (палиці – символізують землеробство, третій соціальний стан), *copas* (чаши – символізують релігію). Порядок "важливості" мастей є таким: *oros*, *copas*, *espadas*, *bastos*. Кожна масть (*palo*) складається з 12 карт, у яких нумерація починається з 1 – *as* (туз) до 12; карта 12 – *rey* (король), 11 – *caballo* (кінь), 10 – *sota* (валет). В іспанській колоді відсутня *reina* (дама), що є, на нашу думку, свідченням маскулінності іспанської азартної гри, оскільки у карти, як правило, грали чоловіки, збираючись у спеціально призначених для гри клубах. Іспанці також називають іспанську колоду карт мачистською (*la baraja machista*). Цікавим є те, що валет в іспанській колоді позначено словом жіночого роду: *la Sota*. Перше значення лексеми *sota* є валет, а інші (нахаба, повія) є похідними [174]. Масті візуально представлені спеціальними малюнками-обрамленнями, мітками (*pinta*), за якими можна впізнати масть по краю карти, звідси походить вираз *descubrir / sacar a alguien por la pinta* – впізнати когось за зовнішньою схожістю на свого родича.

Французька колода карт (*baraja francesa*, в Іспанії також має назву *baraja americana*), що є найбільш популярною в Європі, у тому числі в Україні, містить 52 карти, розділені на 4 масті (*colores*): *picas* (піки), *tréboles* (трефи), *diamantes* (бубни), *corazones* (чирви). Символічно в Іспанії *corazones* – емблема церкви, *diamantes* – багатства, аристократії, *tréboles* – війська, а *picas* – робочих. Як бачимо, поняття масть у іспанській мові виражено синонімами,

які отримують спеціалізацію у термінології картярства: *palo* в іспанській колоді карт та *color* у французькій.

Ураховуючи основні поняття, які лежать в основі термінології картярства, пропонуємо її лексико-семантичну класифікацію. Отже, термінологічні номінації картярства включають такі назви:

- матеріальні предмети, необхідні для гри: колода карт (*baraja, naipes*), гральний стіл (*tapete*), табло (*marcador*);
- масті карт (*palos / colores*): піки (*espadas, picas*), чирви (*corazones*), бубни (*diamantes, cuadrados*), трефи (*tréboles*), палиці (*bastos*), мечи (*espadas*), чаші (*copas*), монети (*oros*);
- карти, їх номінал: бубновий туз (*as de cuadrados*), чирвова десятка (*diez de corazones*), бубнова вісімка (*ocho de cuadrados*), пікова сімка (*siete de espadas*), трефовий король (*rey de tréboles*), джокер (*comodín, joker*), тощо.
- картярські ігри: покер (*póquer*), дурень (*tonto*), одинадцять (*once*), сімка (*siete*), канаста (*canasta*), мус (*mus*), ескоба (*escoba*), бридж (*bridge*), екарте (*ecarté*), віст (*whist*), туге (*tute*), тощо;
- комбінації в іграх (*manos*), наприклад, у покері (*manos de póquer*): стріт (*escalera*), флеш (*color*), фул-хауз (*full*), прямий флеш (*escalera de color*), флеш-роял (*escalera real*), трійка (*trío*), старша карта (*cartas altas*), каре або четвірка (*póquer*), пара (*un par*), дві пари (*dobles pares*) тощо;
- види ставок (*apuestas*): подвійна ставка (*apuesta doble*), сліпа ставка (*apuesta ciega*), остання ставка гри в мус (*órdago*);
- типи гравців: натс (*dominador*) – гравець, у котрого найкраща комбінація, риба (*pez*) – гравець, котрий звичайно програє, мельник (*tritador*) – гравець, котрий грає протягом декількох годин, з метою повільно й обережно набрати великий ігровий капітал, шулер / нечесний гравець (*jugador de ventaja, tramposo, fullero, tahir*), скала (*roca*) – гравець з обережною тактикою, який робить або піднімає ставки тільки тоді, коли має на руках дуже сильні карти;
- ігрові дії: знімати карти (*alzar*), тасувати карти (*barajar / peinar las cartas*), роздавати карти (*dar / distribuir / repartir las cartas*), починати гру (*entrarse /*

meterse en baraja), викласти всі карти (*tenderse*), поступово відкривати карти (*brujulear*), спасувати, тобто пропустити хід (*pasar*), зробити очко (*hacer / ocupar un punto*), робити ставку на (*jugar la carta de, apostar por*), умастити (*asistir*), блефувати (*hacer el bluff / farol*) та інші;

- ігрові рахунки: 20 очок (*20 puntos*), 100 очок (*100 puntos*), 2 негативних очка (*2 puntos negativos*) тощо;
- власні назви, серед яких виділяємо назви спеціальних колод карт, присвячених певним значним подіям (*Baraja Copa de Fútbol 2000*), назви картярських клубів (*Club de bridge Madrid*), назви виробників карт (*Heraclio Fournier*);
- сигнали жестів та міміки під час гри: сімка мечей = напівпосмішка на правий бік (*Siete de espada = media sonrisa hacia la derecha*), сімка монет = напівпосмішка на лівий бік (*Siete de oro = media sonrisa hacia la izquierda*), двійка = губи витягуються ніби у поцілунку (*Dos = labios como dando un beso*), трійка = гравець прикусує нижню губу (*Tres = se muerde el labio inferior*) [21, с. 13].

Проаналізувавши лексико-семантичні властивості термінології картярства у сучасній іспанській мові, виявляємо явища синонімії. Наприклад, на позначення деяких мастей карт існують дві назви: піки – *espadas, picas*, бубни – *diamantes, cuadrados*. Деякі ігрові дії також мають синонімічні назви: зробити очко (*hacer un punto, ocupar un punto*), робити ставку на (*apostar por, jugar la carta de*), звільнитися від карт (*deshacerse de las cartas / descartarse / hacer un descarte*), роздавати карти (*dar / distribuir / repartir las cartas*). Наявні синоніми й у назвах-характеристиках гравців: шулер (*jugador de ventaja, fullero, tramposo, tahir*), гравець-суперник (*rival, contrincante, oponente, adversario*). Абсолютні синоніми можуть уживатися у спеціалізованій літературі в одному і тому ж реченні чи абзаці з метою уникнення повторів у тексті. Наприклад: *Estudiar con detenimiento las cartas que tira nuestro rival nos proporciona gran información sobre el tipo de jugada que no le interesa. Así pues, este seguimiento nos permitirá (con la ayuda de nuestras cartas) descartarnos de*

naipes repetidos a los que ha rechazado nuestro contrincante, evitando de este modo “regalarle” una carta que sea de su interés. (Botín A., p. 149). У наведеному вище прикладі синоніми *rival* і *contrincante*, а також *naipes* і *cartas* вжито для запобігання повтору у тексті. У наступному прикладі автор вживає синонімічні терміни *distribuir las cartas* та *repartir las cartas* також, щоб уникнути повтору: *Para dar comienzo al juego, la persona que distribuye da diez cartas a cada jugador, una por una, comenzando siempre por el compañero de la izquierda. Abre el juego el participante sentado a la izquierda de la persona que reparte.* (Botín A., p. 175).

У складі термінології картярства часто зустрічаються кальки при перекладі з англійської мови, наприклад, невдалий гравець *fish* – *pez* (риба) або *rock* – *roca* (скала). Деякі терміни є англіцизмами, наприклад, комбінація карт у покері *full house* (англ.) – *full* (ісп.). Отже, маємо спрощення, скорочення форми запозиченого терміну. Реалізація англійських запозичень у термінологічних номінаціях картярства в іспанській мові проходить з великими коливаннями. Дуже часто один і той же термін передається в різних джерелах, а іноді в одному й тому ж, по-різному, наприклад: *póquer* і *póker*, *full house* і *full*. Доказом граматичної адаптації запозичень у мові-реципієнті є уживання запозичень з артиклями, у множині за граматичними правилами іспанської мови, наприклад: *el póquer, los póqueres, el bluff*.

Сленг картярства включає зооніми для позначення різних типів гравців: *pez* (риба) – гравець, який зазвичай програє, *ballena* (кит) – гравець, який робить ставки на великі суми, а також метонімічні й метафоричні образи: *reinar las cartas* – тасувати карти (дослівно *розчісувати карти*), *jugar limpio* – грати чесно (дослівно *грати чисто*), *jugar sucio* – грати нечесно (дослівно *грати брудно*).

Морфолого-синтаксичний аналіз термінологічних номінацій картярства виявив значну кількість простих слів: *espadas, picas, sota, as, palo, naipe, color, mano*. Наявні похідні слова, утворені за допомогою афіксів, серед яких переважають суфікси: *tramposo, fullero, jugador, apostante, valoración, jugada*.

Спостерігаємо також префіксальні утворення: *remarcar*, *reenvite*, *reenvidar*, *descarte*, *descartarse*, *contravalor*. Синтаксичні способи терміноутворення є найбільш поширеними, зокрема бінарні словосполучення: *apuesta ciega*, *cortar la baraja*, *distribuir las cartas*, *asistir al palo*. Багато термінів, що виражають ігрові дії, є словосполученнями дієслова та іменника у функції прямого додатка (*peinar las cartas*, *hacer un punto*); дієслова та прислівника (*jugar sucio*, *jugar limpio*). Числівники відіграють особливу роль, позначаючи грошову суму ставки (*200 euros*), суму виграшу (*2000 euros*), кількість отриманих гравцем балів (*21 puntos*), номінал або цінність певної карти (*As – un punto*).

Згідно кількісних показників структурних особливостей термінології картярства перше місце займають словосполучення – 580 ЛО або 65,6 % (від загальної кількості 884 ЛО), у той час як прості слова становлять 244 ЛО або 27,6 %, похідні слова – 52 ЛО або 5,9 %, складні слова – лише 8 ЛО або 0,9 %. Структурні особливості термінології картярства у сучасній іспанській мові відображено у діаграмі:

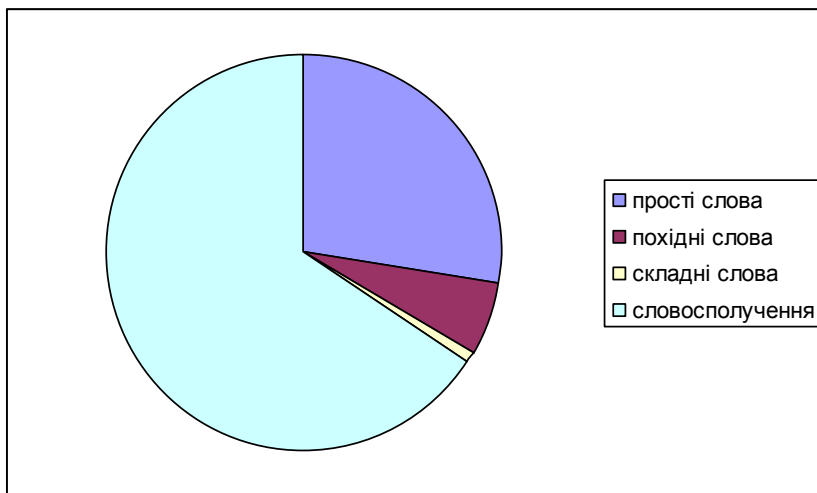


Рис. 3.1.1 Структурні особливості термінології картярства

До термінології картярських ігор входять як специфічні термінологічні назви (*descarte*, *baza*), так і загальноновживані лексичні одиниці (*dar las cartas*, *apuesta grande*, *apuesta ciega*), що свідчить про взаємопроникнення і взаємозбагачення термінології картярства і загальноновживаної лексики. Таким

чином, у лексиці картярства спостерігається термінологізація (*matar las cartas, cortar las cartas*) та детермінологізація або фразеологізація (*jugar con dos barajas, enseñar las cartas*). Так, загальноживане слово "cortar" з такими основними значеннями як "різати, скорочувати, кроїти, стригти" у термінології картярства у комбінації зі словами "baraja" та "cartas", *cortar la baraja / cartas*, отримує спеціальне значення "зрізати колоду / карти". Також загальноживане слово "dar" зі значенням "давати" у словосполученні "dar las cartas" означає роздавати карти гравцям. Цікавим є те, що загальноживані слова спочатку можуть термінологізуватися у спеціальній сфері вживання, а потім знову ж детермінологізуватися, потрапляючи до складу загальноживаної лексики у вигляді фразеологічних номінацій. Прикладом може слугувати термін *abrir las cartas*, який містить у собі загальноживане слово *abrir*, що термінологізується у словосполученні, яке означає "показати карти супернику", а пізніше, вжите у переносному значенні, ця термінологічна одиниця поповнює загальноживану лексику як фразеологізм зі значенням "розкрити правду, діяти відверто". Зазначені вище процеси є доказом відкритості терміносистеми азартних ігор. Саме перехід фразеологізмів з термінології картярства у загальноживану лексику є найчастішим проявом детермінологізації у порівнянні з іншими видами азартних ігор. Як правило, ці фразеологічні номінації характеризуються прозорістю свого "картярського" походження (*la última carta, enseñar las cartas, no saber a que carta quedarse*). Таким чином, численні терміни-словосполучення картярства поповнили загальноживану лексику іспанської мови, увійшовши до неї у формі образних, метафоричних виразів.

Згідно Ч. Хоккета, фразеологізмами є граматичні форми, значення яких не можна вивести з їх структури. І навпаки, якщо значення цілої форми можна вивести зі значень кожного з її компонентів, ця форма не є фразеологізмом. На думку вченого, жоден з фразеологічних словників не є повним, тому що в кожній мові є і постійно з'являється багато нових фразеологізмів [135, с. 48]. Термінологія картярства не є виключенням.

Наведемо декілька прикладів фразеологічних номінацій, що походять з термінології картярства:

- *cambiar el naipe* – змінити тему розмови, перейти до іншої справи;
- *descubrir el juego / enseñar las cartas / poner las cartas boca arriba* – розкрити чиюсь гру, розкрити карти;
- *entregar uno la carta* – випадково виявити свій намір, сказати зайве;
- *hacerle a alguien el juego* – грати комусь на руку;
- *jugarse (arriesgando) todo a una carta, jugarse el todo por todo* – поставити щось на карту;
- *jugar fuerte* – грати по-великому;
- *jugar alguien con dos barajas* – бути двоєдушним;
- *jugar a dos cartas* – вести подвійну гру;
- *jugar una carta decisiva* – діяти рішуче;
- *jugar limpio / sucio* – грати чесно / нечесно;
- *no saber a que carta quedarse* – не знати, яке рішення прийняти;
- *ser la última baraja / carta de alguien* – бути для когось останнім шансом;
- *paciencia y barajar* – терпіння і тільки терпіння;
- *sota, caballo y rey* – рутинні, одноманітні речі;
- *estar como el naipe* – бути худим, зім'ятим;
- *jugar a las cartas vistas* – грати рішуче, розкрити свої карти;
- *no enseñar las cartas* – тримати язика за зубами.

Популярність картярських ігор підтверджують численні іспанські афоризми та приказки, наприклад: *Carta echada, no puede ser retirada. Dame aficionado al juego y yo te lo daré borracho y mujeriego. Dinero que el naipe ha traído, hoy venido, mañana ido. Buenas cartas a veces pierden. Cuando hay lealtad y franqueza, las cartas sobre la mesa. En la siesta y en el juego se conoce al caballero. Hablen cartas y callen barbas. A cartas, cartas, y a palabras, palabras. Naipes, mujeres y vino mal camino.* Зазначені вище приклади є анонімними, народними. Крім того, існують авторські фрази про азартні ігри, наприклад: – “*El juego es una guerra estilizada, una estrategia.*” (Manuel Gutiérrez Mellado);

- “*La guerra siempre es como un juego de azar, no importa quien gane siempre hay pérdidas para todos los participantes.*” (Samuel Gonzalez);
- “*El juego cumple una alta misión moral, sirve para arruinar a los idiotas.*” (Santiago Ramón y Cajal) [221].

Наведені вище приклади свідчать про те, що іспанці намагалися осмислити сутність азартних ігор, їх негативний вплив на людей. Особлива популярність картярських ігор як виду розваг і дозвілля знайшла прояв у численних образних, метафоричних виразах, які увійшли в загальноповсякденну лексику.

3.2 Термінологія казино

Популярними в Іспанії й Латинській Америці є казино, в тому числі і казино он-лайн. Перші казино виникли у 19 ст., хоча рулетка, згідно однієї з версій, була винаходом французького філософа-математика Блеза Паскаля у 18 ст. Прототип рулетки виник ще в кам'яному віці, люди малювали коло на піску, розділяли його на сектори й кидали камінь. Існують європейська, французька й американська рулетки, які мають деякі зовнішні відмінності гри в них, у той час як принципи гри й термінологія однакові. Міжнародна термінологія казино має свою специфіку в сучасній іспанській мові, оскільки наявні частково адаптовані запозичення з французької і англійської мов.

Слово *casino* (казино) – італійського походження і перекладається як "заміський будинок розваг, гральний дім, клуб, політична або соціальна асоціація, місце, де збирається певне суспільство для розваг, розмов". Існує також іспанський еквівалент *garrito* (гральний дім), і, відповідно, *garritero* (постійний відвідувач грального дому). Однак у сучасній іспанській мові частіше вживаються інтернаціональні *casino* та *casinista* (той, що відноситься до казино, відвідувач казино).

У сучасній іспанській мові виділяємо такі значення слова "казино": гра, бізнес, гральний дім або приміщення для гри в казино [175]. У рамках нашого дослідження розглянуто значення казино як гри та бізнесу. Проаналізувавши основні поняття сфери казино, пропонуємо семантико-тематичну класифікацію термінологічних номінацій казино:

- назви ігор у казино: *el Monte, el Baccarát, el Fer de Chemin, el Tresillo, la Veintiuna, el Póquer, los Caballitos, el Treinta y Cuarenta, el Black Jack*;
- назви рулеток: *ruleta americana* (американська рулетка), *ruleta francesa* (французька рулетка);
- назви частин рулетки, ігрового поля: *rueda giratoria* (рухомий диск), *manija en cruz* (турнікет), *canal* (перегородка), *plato* (чаша), *bola de marfil* (кулька з слонової кості), *número* (номер), *doble zero* (подвійне зеро);
- назви матеріальних предметів гри: *máquinas tragaperras / tragamonedas* (гральні автомати), *mesa de juego, tapete verde* (гральний стіл), *baraja* (колода карт), *fichas* (фішки), *fichero* (коробка для фішок);
- назви казино (будівель): *Casino de Madrid, Casino de Barcelona*;
- назви професій людей, які працюють у казино: *crupié* (круп'є), *gerente* (менеджер), *camarero* (офіціант), *conserje* (швейцар), *Director general del Casino* (Генеральний директор казино), *Inspector de la Sala* (наглядач / інспектор залу), *Director de Recreos* (головний менеджер залу), *ruletero* (власник рулетки), *Jefe de Partida* (шеф гри), *pagador* (касир, що виплачує виграш гравцям), *cajero* (касир), *ayudante del cajero* (помічник касира);
- назви гравців, у тому числі їх назви-характеристики: *Crossroader* (шахрай у казино), *High Roller* (гравець, що грає на великі гроші), *banquero* (банкір у грі), *tresillista* (любитель гри в тресільо), *casinista* (постійний відвідувач казино);
- назви ставок: *apuesta pequeña / grande* (ставка на мале / велике поле), *apuesta negra / roja* (ставка на чорне / червоне), *apuesta doble* (подвійна ставка), *par / impar* (ставка на парне / непарне число), *apuesta de 5 números* (ставка на 5

номерів), *apuesta de 4 números* (ставка на 4 номери), *apuesta de 2 números* (ставка на 2 номери);

– назви ігрових дій, результатів гри: *apostar*, *hacer una apuesta* (робити ставку), *perder* (програти), *ganar* (виграти), *tirar* (робити хід у гри), *hacer una buena jugada* (гарно зіграти), *doblar la apuesta* (подвоїти ставку), *hacer el Banco* (виграти банк), *jugada* (хід у гри), *la marcha del juego* (хід гри), *pérdida* (програш), *ganancia* (виграш) [10, с. 75].

Морфолого-синтаксичний аналіз термінології казино в сучасній іспанській мові виявив такі кількісні показники з розглянутих 425 ЛО: прості слова (наприклад, *apostar*, *casino*) – 48 ЛО або 11,3 %, похідні слова (*casinista*, *cajero*) – 30 ЛО або 7,05 %, складні слова (*Crossroader*) – 3 ЛО або 0,7 %, словосполучення (*apuesta impar*, *par rojo*) – 344 ЛО або 81 %. Отже, синтаксичний спосіб номінації є найпродуктивнішим. Кількісні результати структурних особливостей термінологічних номінацій казино предсталено в діаграмі:

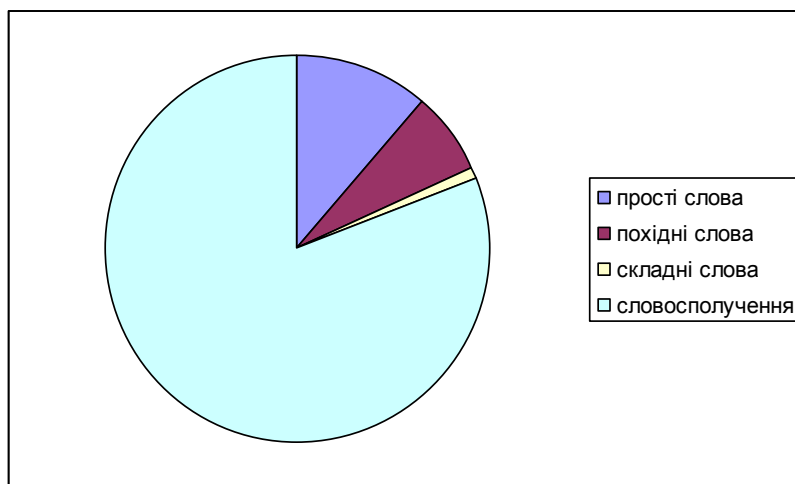


Рис. 3.2.2 Структурні особливості термінології казино

Серед термінологічних одиниць іспанської мови у сфері казино запозичення зустрічаються переважно для позначення типів гравців, наприклад, англіцизми *Crossroader* (шахрай у казино), *High Roller* (гравець, що грає на великі гроші) та запозичення з французької мови: *crupié / crupier* (круп'є). Зауважимо, що зберігається оригінальна форма написання

англійських запозичень. Запозичення з французької мови має два графічних варіанти *crupié / crupier*, другий з яких відрізняється граматичною адаптацією у мові-реципієнті, що виявляється у вжитті іспанських артиклів і особливостях формування множини: *el crupier – los crupieres*. Ураховуючи міжнародну популярність таких ігор казино, як покер та Блек Джек, існує загальна тенденція до вживання інтернаціональних термінів, тому сучасна іспанська мова, не зважаючи на пуризм, збагачується англійськими запозиченнями у сфері казино (*full, blind*).

Між термінологією казино та загальноновживаною лексикою існує зв'язок, що знаходить прояв як у термінологізації загальноновживаних лексичних одиниць (*banquero, jefe de partida, el rojo, el negro*), так і у детермінологізації термінів казино, які вживаються у переосмисленому, метафоричному значенні, наприклад, *ruleta de la vida* (рулетка життя) у значенні долі. В основі асоціації покладено спільну ознаку випадковості. Існують інші образні фрази зі словом *ruleta*: *la ruleta de fortuna, la ruleta de la suerte, la ruleta rusa, la ruleta de la muerte, la ruleta de amor, la ruleta de besos*, які вживаються в усному мовленні, у поезії, піснях. Наприклад, у пісні Вісенте Фернандеса:

En la ruleta del amor

Apostaré lo que pidas:

Al cinco mi amor,

Al negro pongo el dolor

Y al trece pongo mi vida [219].

В Іспанії є також телевізійна програма, яка називається "La Ruleta de Fortuna" або "La Ruleta de la Suerte". Отже, гра в рулетку привертала увагу гравців як така, що повністю залежить від випадковості, і саме її непередбачуваність та загадковість є основою переосмисленого вживання лексичної одиниці "*ruleta*", яка стала символом долі й випадковості.

3.3 Термінологія букмекерства

Останнім часом розповсюджується діяльність букмекерських контор на території Іспанії. У кожному місті є букмекерські офіси (*oficinas de apuestas*, або *bookie*, що в дослівному перекладі означає *офіси ставок*), в яких можна зробити ставку на будь-яку спортивну подію, у тому числі он-лайн. Букмекерство виникло в Англії у ХІХ ст. Традиційно ставки робили на кінних перегонах, а з часом і у різних видах спорту, найпопулярнішим з яких є футбол. У країнах Латинської Америки ставки часто робилися на перегонах тарганів, собак, півнячих боях.

Нагадаємо, що поняття "букмекерство" в іспанській мові виражено словосполученням *apuestas deportivas* (спортивні ставки). Слово букмекерська ставка іспанською мовою перекладається як *apuesta deportiva* (спортивна ставка). Тут ми маємо справу з полісемією, коли одне і те ж словосполучення має два значення, однак форма множини є обов'язковою у значенні "букмекерство".

Слід відмітити, що термінологія сфери букмекерства є досить специфічною, містить значну кількість професіональних термінів та англіцизмів, зважаючи на те, що букмекерство розвивалося переважно в англійськомовних країнах. На думку О. Єсперсена, запозичення є свідомим про взаємодію різних націй і, відповідно, мов. Учений вважає, що запозичення, звичайно, є словами технічними, тобто такими, що належать до спеціальної сфери знань чи виробництва, і є доказом того, що одна нація може чомусь навчитися у іншої [136, р. 75]. У термінології букмекерства спостерігається незначна кількість синонімічних термінів, вживання яких залежить від контексту ситуації. Так, наприклад, у сучасній іспанській мові для позначення поняття "букмекер" використовують терміни *levantador de apuestas*, *corredor de apuestas*, а також синонімічне англійське запозичення *bookmaker*. Ці слова є абсолютними синонімами, хоча іспанські позначення є більш уживаними та зрозумілими для всіх верств населення, у той час як англіцизм найчастіше

вживають гравці в мережі Інтернет. Іншими прикладами синонімії є *underlay / value bet* – ситуація, коли ціни у ставці такі, які вигідні букмекерській конторі, а також *favorite, chalk* – улюблена спортивна команда або гравець. Наведені вище приклади є англіцизмами, що графічно не адаптувалися в іспанській мові. Крім того, вони належать до букмекерського жаргону або спеціальної професійної лексики. Ураховуючи міжнародний характер спортивних ставок, англіцизми є інтернаціональними термінологічними одиницями, вживання яких цілком доцільне у професійному середовищі і сприяє розумінню у спілкуванні букмекерів та гравців з усього світу.

Основними поняттями букмекерства є букмекерська / грошова ставка (*apuesta*), букмекер – людина, яка професійно приймає ставки (*bookmaker*), людина, яка робить ставку (*apostante*) і спортивна подія, на яку робиться ставка (*evento deportivo*). Поняття "ставка" (*apuesta*) та "зробити ставку" (*apostar*) є спільними для будь-яких азартних ігор: *En un hipódromo conocí un levantador de apuestas que me dejaba apostar por un caballo para ver si entraba último. Soy un adicto de la acción. Apostaría hasta en una carrera de cucarachas.* (Vuido). Згідно тлумачного словника Королівської Іспанської Академії слово "ставка" має два значення, пов'язаних між собою семантично, а саме: *apuesta* 1. *f. acción y efecto de apostar.* 2. *f. cosa que se apuesta*, тобто в іспанській мові слово *apuesta* має значення дії, результату, а також суми грошей, на яку ставлять, прогнозуючи результат певної події [173].

Оскільки букмекерство безпосередньо пов'язане зі спортом, до термінологічних номінацій цієї сфери ігрового бізнесу входять назви видів спорту, в межах яких робиться ставка, спортивні події, назви змагань, тобто термінологія букмекерства тісно пов'язана з термінами спорту.

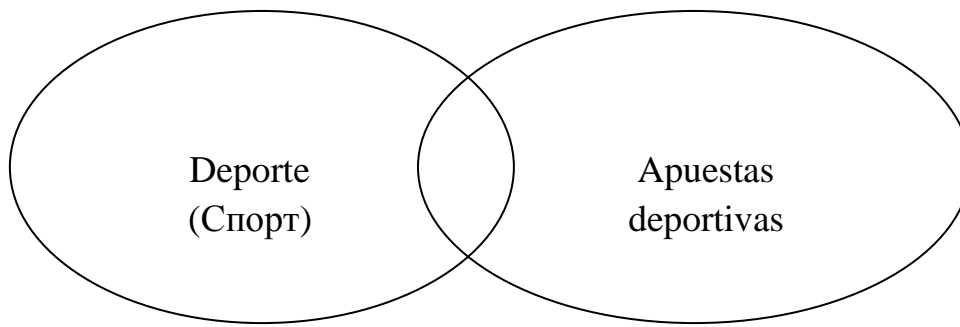


Рис. 3.3.3 Семантичні поля термінології спорту і букмекерства

Таким чином, відбувається проникнення спортивної термінології у букмекерську.

Виходячи з цього висновку, пропонуємо семантико-тематичну класифікацію термінології букмекерства, яка включає такі назви:

- види спорту: *fútbol* (футбол), *voleibol* / *balonvolea* (волейбол), *baloncesto* (баскетбол), *tenis* (теніс), *deportes de invierno* (зимові види спорту), *carrera de caballos* (кінні скачки) та інші;
- спортивні події, змагання, які здебільшого є власними назвами: *Eurocopa de Fútbol* (Єврокубок з футболу), *el Campeonato del Mundo de Formula 1* (Чемпіонат світу з Формули, 1) *Tour de Francia* (Тур де Франс), *el Tour de Wimbledon* (Уімблдонський Турнір);
- окремі спортивні явища, події (*eventos deportivos*): *gol* (гол), *empate* (нічия), *penalti* (пенальті), *tiempo* (тайм), *partida* (матч);
- спортивні команди, гравці: *favorito*, *chalk* (улюблена спортивна команда або гравець), *no favorito* (команда, яка має мало шансів виграти);
- професії людей, зайнятих у сфері букмекерства: *bookmaker* / *corredor de apuestas* (букмекер), *bookmaker jefe* (головний букмекер), *contable de cuotas* (розробник коефіцієнтів), *gerente* (менеджер);
- гравці: *apostante* (людина, яка робить ставку), *wise guy* (людина, досвідчена у ставках і спортивних подіях);
- букмекерські контори: *casa de apuestas*, *bookmaker* (букмекерська контора);

- особи, зайняті в спорті: *deportista* (спортсмен), *futbolista* (футболіст), *tenista* (тенісист), *delantero* (нападаючий), *delantero centro* (центральний нападаючий), *defensa* (захисник), *portero* (воротар);
- різновиди коефіцієнтів: *cuota europea* (європейський коефіцієнт), *cuota inglesa* (англійський коефіцієнт), *cuota americana* (американський коефіцієнт);
- ігрові дії: *hacer una apuesta* (зробити ставку), *ganar* (виграти), *perder* (програти), *score* (виграти велику суму грошей), *hedge* (зробити ставку на дві команди з метою забезпечити собі будь-який мінімальний виграш);
- виграші та бонуси / заохочення: *beneficio*, *ganancia*, *pago* (виграш), *bonus* (бонус);
- види ставок: *apuesta combinada* (комбінована ставка), *apuesta simple* (проста ставка), *apuesta americana* (американська ставка), *apuesta clásica* (класична ставка), *apuesta especial* (спеціальна ставка), *apuesta segundo puesto* (ставка на друге місце), *apuesta por victoria* (ставка на перемогу), *apuesta de distancia* (ставка на відрив), *apuesta de última hora* (ставка на останній час), *apuesta Fantasy* (ставка Fantasy), *doble oportunidad* (подвійна ставка), *apuesta live* (ставка live), *apuesta a largo plazo* (довгострокова ставка), *apuesta en directo* (ставка на подію, яка відбувається у реальному часі), *doble oportunidad* (подвійна можливість або ставка на два різні результати у одній і тій же спортивній події, наприклад, на нічию і на перемогу), *wager lift* (максимальна ставка);
- системи ставок: *apuesta 2/3* (система 2/3 ставки), *apuesta 2/5* (система 2/5 ставки), *apuesta 3/7* (система 3/7 ставки), *apuesta Lucky* (система Lucky), *apuesta Heinz* (система Heinz), *apuesta americana* (американська система ставок), *apuesta británica* (британська система ставок), *apuesta europea* (європейська система ставок), *apuesta canadiana – 26 apuestas* (канадська система ставок – 26 ставок) та багато інших [14, с. 103].

Морфолого-синтаксичний аналіз термінологічних номінацій букмекерства підтвердив наявність значної кількості простих слів: *apuesta*, *apostar*. Похідні слова здебільшого утворені за допомогою суфіксів: *apostante*,

delantero. Багато термінів букмекерства є іменними словосполученнями зі структурою іменник + прикметник: *apuesta americana*, *apuesta británica*. У ролі означення в іменному словосполученні може також виступати числівник: *apuesta 2/3*. Кількісний аналіз структурних особливостей термінології букмекерства виявив переважну більшість термінів-словосполучень – 508 ЛО або 87,6 % від загальної кількості 580 ЛО, у той час як простих слів – 42 ЛО або 7,2 %, похідних слів – 28 ЛО або 4,8 %, складних слів – 5 ЛО або 0,9 %. Структурні особливості термінології букмекерства у сучасній іспанській мові представлено у діаграмі:

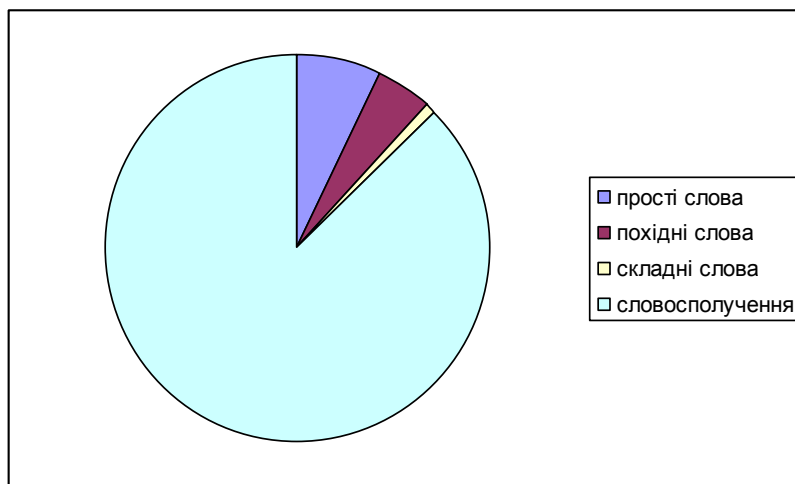


Рис. 3.3.4 Структурні особливості термінології букмекерства

Серед термінів букмекерства виділяємо значну кількість запозичень з англійської мови, а саме, у назвах видів спорту (*fútbol*, *tenis*), власних назвах спортивних подій (*el Tour de Wimbledon*), назвах ставок (*apuesta Fantasy*, *apuesta live*), назвах систем ставок (*apuesta Lucky*). В іспанській мові написання англійських запозичень є таким, як у мові оригіналу, наприклад: *live*, *chalk player*, *banker*, *stake*, *handicap*, *underdog*, *underlay*, *wise guy*, *value bet*, *wager limit*, *hedge*, *score*, *sucker bet*, *simple*, *lay*, *juice* [178]. Як правило, іноземне написання запозичень спостерігається на перших ступенях їх використання. Оскільки ігровий бізнес у мережі Інтернет є порівняно новим явищем, згадані вище англійські запозичення ще не адаптувалися в іспанській мові. Граматична адаптація проявляється у вживанні іспанського артикля (*el Tour de*

France). Зважаючи на інтернаціональний характер букмекерства, є логічним і виправданим уживання цієї професійної термінології з англійським варіантом написання. Це необхідно для забезпечення розуміння при спілкуванні в ігровому бізнесі між букмекерами, гравцями і сприятиме ще більшій інтернаціоналізації досліджуваної термінології.

Серед запозичень виділяємо спеціальну професійну лексику букмекерів, яку ми можемо віднести до букмекерського жаргону. Наприклад, *juice* (з англ. *sic*) вживається у значенні комісії, яку отримує букмекер, *underlay / value bet* – ситуація, коли ціни у ставці такі, які вигідні букмекерській конторі, *Theoretical Hold Percentage* – ризик, який може мати букмекер, якщо ціни йому гарантують постійну суму комісії, незалежно від результатів ставки, *Underdog* – команда, яка має малу вірогідність виграти матч, тому коефіцієнт ставки є дуже високим. Розвиток інформаційних технологій, ігрового бізнесу у мережі Інтернет і можливість робити ставки он-лайн сприяють поповненню термінології та професійної лексики букмекерства.

Варто відмітити номінативність досліджуваної термінології, співвіднесеність термінів з поняттями букмекерства. Н.Х. Фернандес Гонсалес розглядає номінацію у галузевій термінології як складний логіко-лінгвістичний процес, якому притаманна певна організація, що дозволяє виділити форму, функцію і значення термінологічних лексичних одиниць [92, с. 1]. Відповідно можна вважати мовну номінацію процесом перетворення фактів позамовної дійсності у надбання системи і структури мови, у мовні значення, що відображають у свідомості носіїв мови їх суспільний досвід. Таким чином, розвиток професійної букмекерської діяльності відображається у збагаченні термінологічної номінації азартних ігор сучасної іспанської мови.

Проаналізувавши зазначені вище терміни букмекерства, доходимо висновку, що вони є ідеальними як терміни, оскільки відповідають термінологічним характеристикам, сформульованим ученими, а саме: співвіднесеність зі спеціальним поняттям, номінативність, моносемічність у

межах своєї термінології, точність, умотивованість, висока інформативність і стилістична нейтральність [4, с. 14]. Як бачимо, у термінології букмекерства наявні здебільшого моносемічні терміни, на відміну від термінів картярства, де зустрічаються синоніми з емоційним компонентом.

3.4 Термінологія лотерейного бізнесу

Аналіз словникових дефініцій показав, що слово "лотерея" (*lotería*) є багатозначним: 1) публічна азартна гра; 2) місце, де продають лотерейні білети; 3) гра, у якій премії видаються випадково; 4) справа, у якій вирішальне значення має доля, ризик [172]. Останнє значення є переносним.

За словами Д. Лоней, азартні ігри, особливо лотерея, є пристрасною іспанців [62, с. 59]. Ураховуючи велику популярність лотереї в Іспанії, відмічаємо, що термінологічні номінації лотерейного бізнесу є загальнозрозумілими, не потребують особливого професійного досвіду, на відміну від сфер картярства, казино, букмекерства. Саме у грі в лотерею найбільше проявляється схильність іспанців до азартних ігор.

Слід зазначити, що вперше лотерея виникла в Італії у 1448 році і називалася *Lotto*. В Іспанії перша лотерея була розіграна у 1783 році і називалася *La Lotería Primitiva*. Пізніше, з 1812 року, вона стала називатися *La Lotería Moderna*. Найголовнішою лотереєю Іспанії з 1812 року є "Різдвяна лотерея" *el Sorteo Extraordinario de Navidad / El Gordo* [244], що в дослівному перекладі означає "товстий", виграш якої сягає 2 млн. євро, причому кожний лотерейний білет коштує 200 євро. Зазвичай цілий офіс чи клуб купує білет спільними зусиллями й у разі виграшу кожний отримує *décimo* (десяту частину). Фінальний розіграш відбувається 22 грудня і є подією цілого року. Ще однією популярною лотереєю є *el Sorteo Extraordinario del Niño*, яка розігрується 6 січня. Найбільш традиційною лотереєю в Іспанії є *La Lotería Nacional*. Найсучасніша іспанська лотерея називається *EuroMillones*, історія

якої почалася у 1994 році. Назва цієї лотереї є також умотивованою, тому що премії розраховуються з суми ставок, зроблених у європейських країнах, які приймають участь у лотереї [243].

Належачи до державних ставок, лотерея значно поповнює бюджет країни, тому держава заохочує іспанців грати в лотерею, широко рекламуючи її у засобах масової інформації. Позитивне ставлення до лотереї в сучасному іспанському суспільстві привело до поповнення термінологічних номінацій лотереї власними назвами, що виявляється у значній кількості видів лотерей і, відповідно, їх найменувань (*Lotería Nacional, la Quiniela, el Quinigol, el Loto Turf, el Joker, Quintuple, La Primitiva, EuroJackpot, Euromillones, Lotería del Niño*) [244].

Беручи до уваги поняття, що лежать в основі термінологічних номінацій лотерейного бізнесу, виділяємо такі семантико-тематичні групи:

- назви лотерей та їх видів: *lotería de rasca* (миттєва лотерея), *La Lotería Nacional, La Lotería de Navidad, La Quiniela, La Primitiva, Bonoloto, La Once, EuroJackpot, El Gordo*;
- назви ставок: *apuestas simples* (прості ставки), *apuestas múltiples* (множинні ставки);
- назви матеріальних предметів гри в лотерею: *el billete* (білет), *el bombo* (барабан), *las bolas* (кульки);
- назви виграшів: *premio, ganancia* (виграш, премія), *premio gordo / el gordo* (головний виграш), *segundo premio* (друга премія), *premio especial* (спеціальний виграш);
- назви виграшних комбінацій: *3 números principales y el número clave* (3 головних номерів і ключовий номер), *5 números principales* (5 головних номерів);
- ігрові дії: *echar la lotería* (грати в лотерею), *jugar a la lotería* (брати участь у лотереї), *tocarle la lotería a alguien / ganar la lotería* (виграти у лотерею), *sacar un premio* (виграти премію), *sortear* (розіграти лотерею);
- назви тиражів: *sorteo ordinario* (черговий тираж);

– назви осіб: *loterero / loterera* (продавець лотерей), *jugador de lotería* (гравець у лотерею), *perdedor* (той, хто програв), *ganador* (переможець);

– назви тем лотерейних білетів (є власними назвами): *La mujer en la Pintura Española, Rutas españolas, Deporte, Castillos de España, Artesanía Española, Relojes, Bellezas de España, Arquitectura Popular Española, Artes en las Catedrales Españolas, Pintura y Escultura Españolas, Teatro Español, El Mar, Tauromaquia, Refranero Popular, Faros de España, etc.* [113, с. 481].

Проаналізувавши вищезазначену семантико-тематичну класифікацію термінологічних номінацій азартних ігор, доходимо висновку, що загальною особливістю досліджуваної термінології є її номінативність, оскільки вона включає велику кількість іменників на позначення назв ігор, гравців, ігрових комбінацій, ставок, матеріальних предметів гри тощо. Екстралінгвістичним фактором поповнення термінології лотереї у сучасній іспанській мові є її популярність, доступність для всіх верств населення, у тому числі й у мережі Інтернет. Деякі види лотерей пов'язані з благодійною діяльністю, наприклад, *La ONCE* (від *Organización Nacional de Ciegos Españoles*), лотерейні білети якої мають право продавати тільки люди з вадами зору, які входять до цієї організації. Отримані кошти йдуть на допомогу хворим. Випадковий збіг звучання призвів до омонімії, що у рекламних цілях було використано як каламбур *once* (одинадцять) та аббревіатура *ONCE*. Слід зазначити, що лотерея користується більшим схваленням у іспанському суспільстві, ніж інші види азартних ігор.

На відміну від термінології букмекерства, казино, картярства, сфера лотереї містить переважно корінну іспанську лексику, майже не містить запозичень (лише у назвах деяких лотерей: *EuroJackpot, el Joker*). Національні лотереї підтримуються державою і є розповсюдженими в усіх містах, маючи спеціальні пункти під назвою *apuestas de estado* (державні ставки).

Існує різновид лотереї *La Lotería mexicana*, яка є особливою, оскільки належить до картярської гри, схожої на бінго, і, відповідно, має спеціальну

термінологію. Ураховуючи основні поняття цієї гри, пропонуємо класифікацію ігрових термінів, яка включає такі номінативні одиниці:

- назви карт (54 карти): *la luna, el borracho, el pino, la palma, el corazón, el negrito, el pescado, el gallo, la botella, el arpa, la estrella, el mundo, el diablito, la dama, la ran, la mano, la chalupa* тощо;
- назви гравців: *el gritón, el asistente del gritón*;
- назва квоти: *la vaquita*;
- назви матеріальних предметів гри: *la tabla, las monedas, los frijoles, las bolas*;
- назви ігрових дій: *marcar las cartas de la tabla, marcar las tarjetas con los frijoles o las monedas, jugar de a frijolito o de a cinco, hacer la alineación con las cartas*.

Крім зазначених вище назв, термінологія мексиканської лотереї включає фрази, які гравці вимовляють або "кричать" (*gritan*) під час гри, наприклад: "¡Corre!", "¡Corre y se va. Hecho el tiro nadie más!", "¡Lotería!" о "Buenas", "¡No las quiten!" о "¡Sigue!" [246]. Як бачимо, можливі синонімічні фрази-терміни ("¡Lotería!" о "Buenas", "¡No las quiten!" о "¡Sigue!"), що гравці традиційно вигукують під час гри. У цьому прикладі мова йде про контекстуальні синоніми, які є ситуативно обумовленими і взаємозамінюваними лише під час гри. Мексиканська лотерея є своєрідною національною грою, що поєднує в собі елементи картярства, бінго і лотереї, супроводжується вигуками і відкритим вираженням емоцій, на відміну від покера, де традиційно прийнято не виказувати емоцій, блефувати.

Морфолого-синтаксичний аналіз термінологічних номінацій лотереї виявив, що більшість термінів є простими словами, наприклад, *premio, el gordo*. Є також похідні слова: *sorteo, ganador*. Словоскладання представлено переважно у назвах лотереї: *Bonoloto, EuroMillones, EuroJackpot*. Слід відмітити значну кількість термінологічних словосполучень, як номінативних (*primer premio, apuesta multiple*), так і дієслівних (*sacar el gordo, ganar la lotería, echar la lotería, tocarle a uno la lotería, hacer un sorteo*),

що свідчить про продуктивність синтаксичного способу термінотворення у сучасній іспанській мові.

З проаналізованих 232 лексичних одиниць термінології лотереї у сучасній іспанській мові 51 ЛО або 22 % – прості слова, 29 ЛО або 12,5 % – похідні слова, 7 ЛО або 3 % – складні слова, 145 ЛО або 62,5 % – словосполучення.

Структурні особливості термінології лотереї представлено у діаграмі:

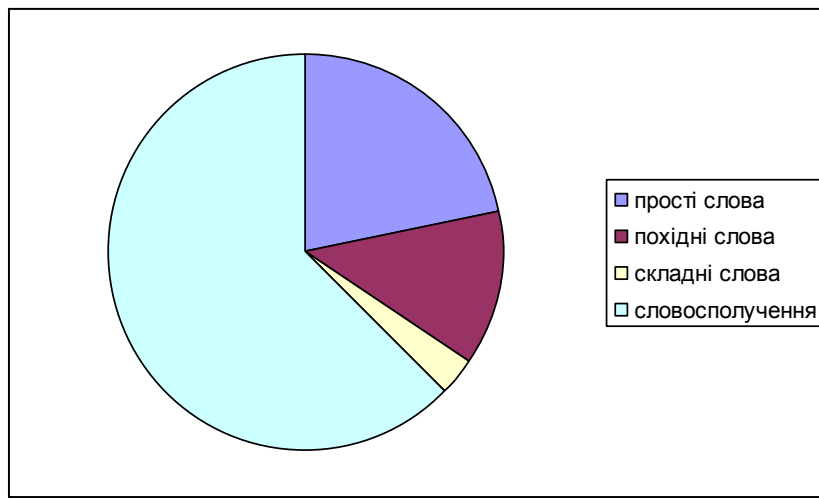


Рис. 3.4.5 Структурні особливості термінології лотереї

Кількісні показники свідчать про переважну більшість словосполучень як основного способу термінологічної номінації.

Графічна репрезентація англіцизмів є доказом того, що у мові-реципієнті ще не відбулася графічна адаптація: *el Joker*, *el jackpot*. Уживання артикля перед згаданими вище англіцизмами є показником їх граматичної адаптації в іспанській мові.

Підкреслимо важливість лотереї у житті іспанців, яка стала традицією, що виявляється в експресивності мовних одиниць. Неможливо уявити іспанців, які не грають у лотерею. Цілком погоджуємося з Фердинандом де Сосюром у тому, що "звичаї нації мають відображення у мові" [148, с. 48]. Виявляємо також критичне ставлення іспанців до лотереї у пареміях або

приказках, наприклад: *No hay mejor lotería que el trabajo y la economía. No hay mejor lotería que trabajar noche y día.*

Як бачимо, збагачення термінології лотереї в іспанській мові пов'язано з екстралінгвістичними факторами, тобто зі зростаючою популярністю азартних ігор, включаючи ігри он-лайн, а також особливою любов'ю іспанців до лотереї. Міжнародний характер гри в лотерею віддзеркалюється у багатьох мовах, у тому числі іспанській, у вживанні лексичної одиниці "lotería" у переносному значенні, синонімічному *випадковості*, наприклад: *La lotería genética es el único juego de azar en el que todo el mundo pierde* [222]. Таким чином, термінологія лотереї взаємодіє з загальнозживаною лексикою.

3.5 Системні відношення у термінології азартних ігор

Не зважаючи на те, що терміни в ідеалі не повинні бути багатозначними і мати омоніми і синоніми, у термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові спостерігаються явища омонімії, полісемії і синонімії, що є проявом асиметричності мовного знака. Згадані вище явища підтверджують загальнолексичні властивості, притаманні термінам, як і будь-яким лексичним одиницям.

3.5.1. О м о н і м і я. Омонімія у термінології не є бажаною, насамперед у межах однієї термінологічної системи для уникнення непорозумінь у спеціальній сфері спілкування. Слід зауважити, що не завжди легко відрізнити полісемію від омонімії. Традиційно вважається, що значення полісемантичного слова пов'язані між собою за змістом, на відміну від омонімів, які, маючи однакову форму, виражають різні поняття.

У термінологічних номінаціях азартних ігор фіксуємо лише поодинокі випадки омонімії. Наприклад, слово "*naipe*" (карта гральна) та *El Naipe* (назва місцевості у Венесуелі). Є, звичайно версії, що *El Naipe* походить від *naipe*, і

топонімічна назва пов'язана саме з тим, що у тому місці був гральний клуб, де можна було пограти у карти: *Frases muy comunes conocidas quedaron en el vocablo de los lugareños y transeúntes tales como: pasamos por el sitio de los Naipes, acamparemos en el Lugar de los Naipes* [195]. Зважаючи на те, що *naipe* є загальною назвою, а *El Naipe* – власною, ці слова є омонімами, які можна назвати міжгалузевими. Ще одним прикладом омонімії є загальноповживане слово "*azar*" та власна назва журналу "*Azar*", присвяченого азартним іграм. У термінології картярства омонімами є термін "*triunfo*" (козир) та назва гри "*triunfo*" (тріумф). У спеціальному контексті завжди можна безпомилково визначити значення терміна: *Existen dos formas distintas de jugar al triunfo; la primera consiste en hacerlo de forma individual, de modo que un jugador se enfrenta a otro, y la segunda, entre equipos de dos jugadores que forman una pareja.* (Botín A., с. 186). Тут мова йде про гру, а у наступному прикладі мається на увазі козир: *"Seguidamente, la carta decimoprimera se gira y es la que marca el triunfo"* (Botín A., с. 187). Омонімічними є також термінологічні одиниці *punto* (очко) та *punto* (назва гравця): *"Los puntos (jugadores) se colocan alrededor de la mesa de juego, sentados frente a los departamentos numerados que aparecen indicados sobre ella o bien de pie si todos los lugares de asiento están ocupados."* [201].

Отже, ситуаційний контекст гри надає змогу встановити значення омонімічного терміна. Однією з причин виникнення омонімії в термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові є збіг власних назв і загальноповживаних найменувань.

3.5.2. П о л і с е м і я. До складу термінологічних номінацій азартних ігор у сучасній іспанській мові входять багатозначні терміни, які не заважають розумінню гравців під час гри, оскільки контекст або ситуативна обумовленість сприяють розрізненню значень. Крім того, дистрибутивний аналіз допомагає встановити значення термінологічної одиниці, яка

вживається у певному лексичному оточенні. Візьмемо, наприклад, слово *naipere* 1. карта (гральна), 2. колода карт. У словосполученні *jugar a los naipes* (грати в карти), звичайно, маємо на увазі перше значення слова *naipere*. Окрім того, термін *колода карт* в іспанській мові найчастіше виражено словом *baraja*. Це свідчить про те, що багатозначний термін не завжди вживається у всіх своїх значеннях або лексико-семантичних варіантах. Лексико-синтаксичне оточення дає можливість безпомилкового визначення значення лексичної одиниці. Термін *reinar los naipes* має два значення: 1. тасувати карти, з'єднуючи верхню і нижню карти, 2. підтасовувати карти. Лише контекст надає змогу визначити в якому саме значенні вживається цей термін. Значення слова *naipero* / *-ra* (1.той, хто виготовляє карти / виробник карт, 2. ворожбит / ворожка) також легко встановити з контексту. Наприклад: "*MAESTROS NAIPEROS ESPAÑOLES nació hace 20 AÑOS como empresa Española especializada en la producción y distribución de NAIPES / JUEGOS DE SOCIEDAD con la garantía de sus propias marcas, reforzándola fabricación de sus productos con la multinacional FRANCE CARTES, creada en 1848 por el maestro naipero Baptiste Paul Grimaud.*" [255]. З наведеного вище контексту зрозуміло, що слово *naipero* вжито у значенні *виробник карт*. Розглянемо інший приклад: "*Y el marido, no le hagas caso!*" (*Naipera, manipulando las cartas*)" (Tolosana C., p.198). У цьому контексті слово *naipera* вжито у значенні *ворожка*. Термін *echar las cartas* також має два значення: 1. гадати на картах, 2. роздавати карти. У другому значенні *echar las cartas* має синоніми *dar las cartas, distribuir las cartas, repartir las cartas*. Традиційно *echar las cartas* уживається у першому значенні, що підтверджує контекстний аналіз: "*Esta forma de echar las cartas se denomina la gran estrella debido a la forma en que estas se disponen sobre la mesa. Se trata de uno de los métodos más empleados por los expertos en cartomancia y, junto con la pirámide, permite conocer el horóscopo de cualquier persona y adivinar aspectos referentes a su vida social o personal*" (Botín A., p. 285). Ще один приклад: "*Aprendió a echar las cartas y leer la mano a una edad muy temprana.*" [181]. У наведених вище реченнях контекстуальне оточення, а

саме слова *cartomancia* та *leer la mano* допомагають безпомилково визначити значення *echar las cartas* (гадати на картах). Значення *роздавати карти* найчастіше передається термінами *dar / distribuir / repartir las cartas*: "*La persona que distribuye el juego reparte dos cartas, una por una, a cada jugador, comenzando siempre por el que está sentado a su derecha.*" (Botín A., p. 41). У спеціалізованій мові картярства можливе вживання *echar las cartas* у значенні *кидати / викладати карти на стіл*: "*Si un jugador tiene el 1 del palo predominante podrá decir: "arrastro" y todos los jugadores que en esa ronda no hayan echado cartas tendrán que echar la mejor carta de su mano empezando por el palo predominante en el orden de 3, rey, caballo, sota, 9, 8, 7, 6, 5, 4 y 2.*" [198].

Багатозначними є часто термінологічні номінації, що репрезентують назву гри і комбінацію карт у цій грі, наприклад, у грі в покер (*póquer*) є також комбінація *póquer*. Те ж саме спостерігаємо в таких іграх як *canasta, escoba, rami, Black Jack*, наприклад: "*Se considera como vencedor de la partida el jugador que consigue hacer 5 o 10 ramis, según se determine al comienzo de la misma.*" (Botín A., p. 180). У цьому контексті *rami* вжито у множині і позначає ігрову комбінацію.

Полісемія характерна також для фразеологічних одиниць зі сфери картярства, які поповнили загальноповживану лексику. Наприклад, *estar como el naire* 1. *бути надто худим*, 2. *бути зім'ятим, пожованим*. Переносне значення виникло на основі асоціативних зв'язків, а логічний аналіз дає зрозуміти, що саме перше значення *naire* (карта) лежить у основі метафори. Щодо значення фразеологізму *estar como el naire* [171], то воно обумовлено контекстом. Звичайно, у першому значенні це стійке словосполучення вживається стосовно людини або іншої живої істоти, а друге значення стосується речей.

Часто у визначенні значення полісемантичного слова допомагає синонімія. Попри те, що лексичні одиниці *carta f* та *naire m* у значенні *гральна карта* є абсолютними синонімами, є деякі відмінності їх використання. Ураховуючи те, що в іспанській мові слово *carta* (карта) має більшу

вживаність, ніж *naipe* (А. Ботін у своїй енциклопедії ігор у карти "Todos los juegos de cartas" вживає переважно слово *carta*), замінюючи термін *naipe* синонімічним *carta*, або у його іншому значенні – *baraja* (колода карт), можемо безпомилково зрозуміти значення терміна. Але такі заміни можливі лише у межах термінологічного словосполучення або з однослівним терміном. Фразеологізми мають неподільну, усталену структуру, яка не виводиться із значень окремих компонентів, тому ми не можемо замінити синонімами деякі частини фразеологізму. Це пов'язано з певною традицією переносного вживання лексичних одиниць. Так, наприклад, *змінити тему розмови, перейти до іншої справи* в іспанській мові виражено фразеологізмом *cambiar el naipe*, а не *cambiar la carta*. Також фразеологізми *dar bien el naipe* (1. щастити у грі, 2. щастити у житті) і відповідно *dar mal el naipe* (1. не щастити у грі, 2. не щастити у житті) вживаються саме зі словом *naipe*. Словосполучення *última carta*, вжите у прямому значенні (остання карта) може бути замінено на *último naipe*, у той час як вжите у переносному значенні (останній шанс) існує тільки зі словом *carta*. Словосполучення *hacerle a alguien el juego* (грати комусь на руку) також може вживатися у прямому значенні в спілкуванні гравців і в переносному, як стилістично-експресивний засіб. Цікавим є приклад фразеологізму *картковий домик*, у якому можлива заміна *carta* – *naipe*: *castillo de cartas / naipes*, наприклад: 1. *El euro es como un castillo de naipes afirma el ministro griego de Finanzas* [212]. 2. *La política del Castillo de Cartas de Mas* [193]. Така ж заміна властива цьому словосполученню, вжитому у прямому значенні. Отже, контекстуальний аналіз надає змогу безпомилково визначити значення термінологічних номінацій азартних ігор.

3.5.3 С и н о н і м і я. Сучасні лінгвісти, зокрема С.Є. Нікітіна, вважають, що ідеальний термін не повинен мати ні синонімів, ні омонімів. З іншого боку, синонімія є реалізацією семантичної гнучкості мови, тобто

можливості різними способами виразити один або майже один і той же зміст [70, с. 47]. До того ж, проблема дублетів і синонімів стосується термінів, а не понять.

Синонімію у термінології азартних ігор виявляємо як на рівні слова (наприклад: *el naipe, la carta; el jackpot, el gordo*), так і словосполучення (наприклад: *marcar / florear el naipe; distribuir / dar / repartir naipes*). Синонімія часто пов'язана з паралельним уживанням власне іспанських та запозичених слів: *el comodín, el joker* (від англ. *joker* – джокер), *el gordo, el jackpot* (від англ. *jackpot*), *el farol, el bluff* (від англ. *bluff* – блеф), *apuesta ciega, apuesta blind* (від англ. *blind* – ставка всліпу). Таким чином, іншомовні спеціальні номінації вступають у синонімічні відношення з термінами мови-реципієнта. Ці терміни-синоніми не передають відтінків значень, є абсолютними синонімами або дублетами. Абсолютними синонімами виступають і деякі власні назви: *Lotería de Navidad* та *Gordo de Navidad* [274].

У синонімічному ряді один з синонімів може відрізнитися більшим образним, емоційним забарвленням. Наприклад, у синонімічних словосполученнях *cartas marcadas / floreadas* (мічені карти) та *marcar / florear cartas* (мітити карти) більша емоційність притаманна номінації *cartas floreadas* та *florear cartas*, а *cartas marcadas* та *marcar cartas* мають термінологічний характер. Існують також стилістичні синоніми, які різняться емоційними відтінками і стилем уживання [155, с. 383]. В іспанській мові поняття "ігровий" може бути виражено лексичними одиницями *lúdico* та *de juego*. Перше має літературний характер і стосується будь-якої гри, в тому числі й азартної, у той час як у спеціальних джерелах, присвячених азартним іграм вживається *de juego: reglas de juego, estrategia de juego, puntuación de juego*. Дистрибутивний аналіз дозволяє стверджувати, що *de juego* є більш конкретним (*el argot de juego, compañero de juego, mesa de juego*), а *lúdico* – більш абстрактним (*espacio lúdico, texto lúdico, carácter lúdico, tinte lúdico, actividades lúdicas*). Синонімічні словосполучення *no mostrar sus cartas, no enseñar sus cartas, no descubrir sus cartas, poner las cartas boca abajo* (не

показувати свої карти), та їх антоніми *mostrar / enseñar / descubrir sus cartas, poner las cartas boca arriba* (розкрити свої карти) можуть уживатися як у прямому, термінологічному значенні в ігровій ситуації, так і у переносному поза ігровим контекстом. Наприклад: [...] *Esa misma regla sirve para el resto de jugadores, de manera que sólo aquel que tenga una mano mejor que la presentada debe enseñar sus cartas* (Botín A., p. 222). [...] *De acuerdo con esta particular normativa, el jugador que reciba dos primeros Ases en las dos primeras cartas puede, si lo desea, descubrirlas y hacer una nueva apuesta (una por cada As) teniendo derecho a pedir las cartas complementarias sin destapar* (ibid, p. 237).

Окрім синонімів-дублетів або абсолютних синонімів, вчені вирізняють синоніми-варіанти [78, с.10]. Це, як правило, аббревіатури та скорочення, у тому числі символічні позначення, наприклад: *un tragaperras – una máquina tragaperras, un tragamonedas – una máquina tragomonedas* (гральний автомат), *cartas de figuras – las figuras* (карти фігур: туз, король, дама, валет), *la apuesta ciega grande – la Ciega Grande – apuesta BB* (від англ. *big blind* – велика ставка всліпу), *Reyes de tréboles – las cartas K de ♣, Rey de Espadas – K de ♠, As de Corazones – As de ♥, cartas rojas – ♥ у ♦, cartas negras – ♠ у ♣*. Використання синонімів-скорочень обумовлено мовною економією гравців, особливо під час письмового спілкування в іграх он-лайн, коли гравці обмінюються думками щодо ходу гри.

Згідно М.В. Овчинникова, синонімія у термінології є показником рівноправності всіх членів синонімічного ряду, з яких фахівці обирають найбільш придатні засоби вираження [71, с. 71]. Так, у термінології картярства, у залежності від контексту і типу мовлення (усне, письмове) вживаються акроніми та символічні позначення в цілях мовної економії, або в залежності від спрямованості мовлення до іноземних гравців (перевага надається англійським термінам) чи іспаномовних (використання власне іспанських термінів-синонімів). Згідно С.В. Дружбяк, синоніми-дублети вживаються для уникнення тавтології, виконуючи стилістичну функцію [43, с. 179]. Так, абсолютні синоніми або синоніми-дублети, як іспанські, так і

запозичені, можуть уживатися в контексті для: 1) уникнення повтору: *Es frecuente que el jugador que lanza un bluff se encuentre con otro que farolee* [...] (Botín A., p. 224). 2) уточнення, пояснення: "*En el pináculo hay dos clases de comodines: el Comodín-Joker, también denominado comodín natural, y el Comodín-Dos o comodín adicional, representado por los ocho Doses de ambas barajas*" (ibid, p. 164).

Наявність синонімічних термінів чи термінів-варіантів часто свідчить про пошук більш раціональної та точної термінологічної номінації на позначення певного ігрового поняття. Однак у термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові терміни-синоніми співіснують, не витісняючи один одного, а навпаки, допомагаючи більш повно відобразити значення ігрових понять і збагатити термінологічну систему. Так, на позначення поняття азартних ігор використовуються синонімічні лексичні одиниці: *juegos de azar, juegos de envite, juegos de suerte, juegos con dinero, juegos de fortuna, juegos de azar y apuestas, juegos de envite y azar, juegos de suerte, envite y azar*, у яких виявляємо семи випадковості (*azar*), азарту (*azar*), долі (*suerte, fortuna*), грошової ставки (*envite, dinero, apuesta*). Наявні також синонімічні образні позначення азартних ігор: *juegos prohibidos, recreos, juegos de la sociedad*. Отже, причинами появи синонімічних термінологічних номінацій азартних ігор є запозичення і пошук більш точного відображення понять досліджуваної сфери.

3.5.4 А н т о н і м і я. Антонімія – вияв мовної парадигматики, мовна універсалія, наявність у двох знаків відношень протилежності. Антоніми поділяються на контекстуальні, протилежність яких виявляється лише в контексті, та мовні, протилежне значення яких можливе в ізольованому вигляді [156, с. 33]. У термінології азартних ігор зустрічаються більше мовні антоніми, оскільки значення терміна є чітким і, як правило, незалежним від контексту, наприклад: *jugar limpio – jugar sucio, carta negra – carta roja*,

apuesta grande – apuesta pequeña. За видами протиставлення виокремлюємо такі антоніми у термінології азартних ігор:

- комплементарні антоніми, протилежність яких представлена лише двома членами, які взаємно доповнюють один одного, наприклад: *palo corto – palo largo, apuesta ciega grande – apuesta ciega pequeña, carta negra – carta roja*;
- контрарні (градуальні), що мають опозиції, представлені шкалою градуальності з проміжною, середньою ланкою, наприклад: *carta menor, naipe bajo, carta mediocre, naipe alto, carta mayor; escalera limpia, escalera semilimpia, escalera sucia; escalera máxima, escalera media, escalera mínima*;
- конверсійні (векторні), що виражають протилежну спрямованість або взаємну зворотність дій чи ознак, наприклад: *ganar / vencer – perder, destapar las cartas – tapar las cartas, jugar limpio – jugar sucio, encartar – descartarse, carta mala – carta favorable, dar bien el naipe – dar mal el naipe*.

Антонімію у номінаціях азартних ігор в іспанській мові виявляємо як у термінів-слів, так і у термінологічних словосполучень (*abrir el juego – cerrar el juego*), у тому числі у фразеологічних номінаціях, що походять з картярства: *enseñar las cartas / poner las cartas boca arriba* (видати себе, розкрити свої карти) – *no enseñar las cartas* (тримати язика за зубами), *dar bien el naipe* (щастити у житті) – *dar mal el naipe* (не щастити у житті), *jugar limpio* (грати чесно) – *jugar sucio* (грати нечесно). Антонімічні номінації *dar bien el naipe – dar mal el naipe* та *jugar limpio – jugar sucio* можуть уживатися як терміни у ситуації професійного спілкування, а також як загальноживані лексичні одиниці у переносному значенні.

Беручи до уваги характеристики гри як ситуативно обумовленої діяльності, яка розгортається у певному часі й просторі, має свої правила, виявляємо також контекстуальні антоніми, тобто такі термінологічні одиниці, які є протиставленими тільки під час гри. Це пов'язано з ігровими поняттями як логічними, екстралінгвістичними характеристиками. Наприклад, якщо у грі козир – пика, то карта *As de Picas* (піковий туз) та всі інші тузи колоди будуть вступати у відносини протиставлення за поняттям козир – не козир, і таким

чином *As de Picas* буде антонімом по відношенню до *As de Corazones*, *As de Tréboles* та *As de Diamantes*. Прикладами контекстуальних антонімів можуть бути видові поняття назв карт, які належать до родових понять *cartas menores* та *cartas mayores*. У залежності від гри, кожна карта має свою номінацію або вартість (*valor*), за якою протиставляється іншій карті. У деяких іграх за туз гравець отримує одне очко (*escoba*), у інших – 11 (*negrilla*, *rami*) або 20 (*canasta*). Відповідно, у грі в ескобу туз належить до менших карт (*cartas menores*), а у грі в канасту – до більших (*cartas mayores*). За контекстом стоїть конкретна ігрова ситуація, яка дозволяє визначити антонімічне значення термінологічної одиниці.

3.5.5 Г і п е р о - г і п о н і м і ч н і в і д н о ш е н н я. Як ми зазначали, терміни не є простим скупченням слів і словосполучень конкретної сфери знань чи діяльності, а входять до певної терміносистеми. У кожній терміносистемі терміни перебувають в ієрархічних відношеннях. У терміносистемі азартних ігор є центральні терміни, які утворюють семантичне ядро (поняття, безпосередньо пов'язані з азартними іграми: *juego de póquer*, *marcar el triunfo*, *sacar el gordo*, *hacer una apuesta grande* тощо), і терміни, що належать до периферії, або ті, що позначають поняття і реалії, які не є центральними в ігровій термінології, але семантично пов'язані з нею: номени (*máquina tragamonedas RUTA 777*, *máquina tragamonedas La Pantera Rosa*), власні назви, у тому числі аббревіатури, корінні іспанські та запозичені (*Casino de Madrid*, *Baraja Copa de Fútbol 2000*, *el Tour de Wimbledon*, *Euromillones*, *Quiniela*, *La ONCE*, *La WLA*), спортивні терміни у букмекерстві (*fútbol*, *gol*), жаргонізми (*cara de póquer*, *juice*), абстрактні поняття, наприклад, залежність від гри (*ludopatía*, *adicción de juego*), вірогідність виграшу (*probabilidad de ganancia*) тощо.

Терміносистему азартних ігор представлено на рисунку:

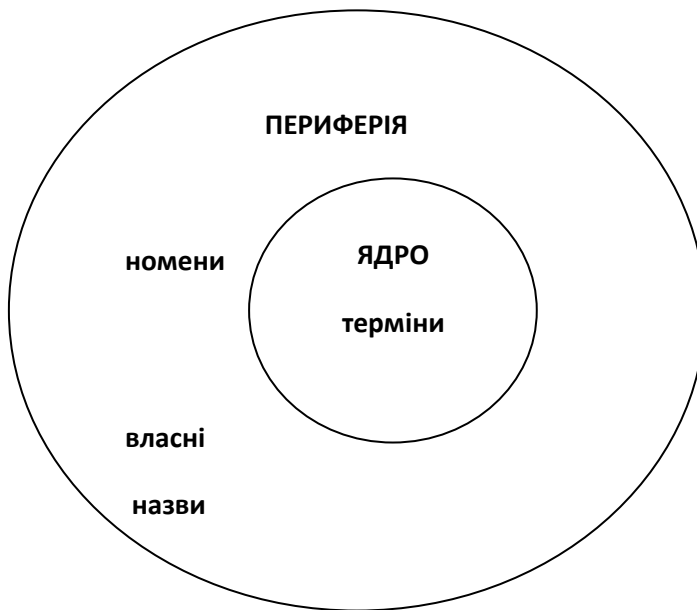


Рис. 3.5.5.6. Терміносистема азартних ігор

Семантичні відношення у термінології проявляються не тільки у контексті, а й поза ним. Класифікація термінів за гіперо-гіпонімічними або родо-видовими відношеннями допомагає встановити такі семантичні характеристики, як загальне – одиничне, головне – залежне, причина – наслідок, частина – ціле. Гіпонімія означає відношення значення між лексемами, які знаходяться у семантичній субординації відносно до іншої лексеми, що має більш узагальнююче або родове значення [97, с. 57]. Така узагальнююча для гіпонімів лексична одиниця називається гіперонімом. Згідно М.В. Нікітіна, гіпонімічні відношення виявляють та відображають ієрархію і структуру загального в речах, і в них чітко присутній логічний, систематизуючий аспект [69, с. 447]. Наприклад, термін "carta" (карта) – загальне, родове поняття для *As de Picas* (піковий туз), *Sota de Diamantes* (бубновий валет), *Rey de Corazones* (чирвовий король), *Siete de Tréboles* (трефова сімка) тощо. Термін "чорна карта" (*carta negra*) виражає родове поняття і є гіперонімом для всіх карт трефової (*cartas de tréboles*) і пікової мастей (*cartas de picas*), які по відношенню до нього є видовими (гіпонімами). Термін "карта фігур" (*carta de figura*) є гіперонімом для всіх карт з

зображеннями особи та тузів (*Rey, Dama, Sota, As*), які, у свою чергу, є гіпонімами. Між собою гіпоніми вступають у відношення еквонімії і є еквонімами. За словами М.В. Нікітіна, еквоніми є гіпонімами одного рівня узагальнення, взяті у відношенні один до одного [69, с. 450]. Родове поняття "козирна карта" (*carta de triunfo*) включає в себе видові поняття всіх карт, що належать до масті, яка умовно під час гри вважається козирем, наприклад, козирний туз (*As de triunfo*), козирна дев'ятка (*Nueve de triunfo*) тощо. Якщо, наприклад, під час гри козирем є бубна (*diamantes*), то терміни "бубновий туз" (*As de Diamantes*) і "козирний туз" (*As de triunfo*) є контекстуальними синонімами. Родове поняття "масть (карткова)" (*palo / color*) включає видові поняття: піки (*picas*), трефи (*tréboles*), чирви (*corazones*), бубни (*diamantes*) у французькій або американській колоді карт, і відповідно, монети (*oros*), чаши (*copas*), мечи (*espadas*), палиці (*bastos*) в іспанській колоді. Родове поняття "ставка" (*apuesta*) включає видові поняття: ставка 2/3 (*apuesta 2/3*), велика сліпа ставка (*apuesta ciega grande*), мала сліпа ставка (*apuesta ciega pequeña*), ставка на червоне / чорне (*apuesta al rojo / negro*), ставка на парне / непарне число (*apuesta par / impar*) та інші види ставок. Гіперонім "лотерея" (*lotería*) включає гіпоніми, що позначають конкретні види лотереї, які здебільшого є власними назвами (*Euromillones, Quiniela, La Lotería Nacional, El Niño*). Родове поняття "виграшна комбінація" (*combinación ganadora*) включає видове (конкретну виграшну комбінацію) у залежності від виду гри (у покері це може бути *la Escalera Real*), від правил і ходу гри, тобто від комбінацій гравців-опонентів (у покері можливо *la Escalera Real máxima de Corazones* або *Póquer*). Гіперонім "азартні ігри" (*juegos de azar*) включає такі гіпоніми як "спортивні ставки" (*apuestas deportivas*), "ігри в казино" (*juegos de casino*), "ігри в карти" (*juegos de cartas*), "лотерею" (*lotería*). У свою чергу, кожний з перерахованих вище підвидів є гіперонімом для інших видів (гіпонімів), наприклад, родове поняття "картярські ігри" (*juegos de cartas*) включає свої видові поняття, тобто численні види цих ігор (*triunfo, burro, butifarra, escoba, mus, canasta, truco*). Гіперо-гіпонімічні відношення у термінології азартних ігор у сучасній

іспанській мові свідчать про її системність та ієрархічну структуру. Слід зазначити, що у контексті, вжиті як терміни, родові поняття можуть замінювати видові, утворюючи контекстуальні синоніми або антоніми. Наприклад, якщо в грі козир – піка: піковий туз / козирний туз (*As de Picas / As de triunfo*) – бубновий туз / некозирний туз (*As de Diamantes / As de no triunfo*). Таким чином, родові поняття "козирний туз" протиставлене видовому "бубновий туз", а родові поняття "червона карта" (*carta roja*) може бути протиставлено видовому "трефова дама" (*Dama de Tréboles*).

Тезауруси, глосарії спеціальних ігрових термінів, інструкції, описи гри включають гіпероніми і гіпоніми з їх поясненнями, подаючи термінологію азартних ігор як ієрархічну терміносистему, що постійно поповнюється з розвитком ігрового бізнесу. Саме у грі виявляється ситуативна обумовленість як екстралінгвістичний фактор, що на вербальному рівні репрезентується у контекстуальних синонімічних і антонімічних відношеннях, а також у взаємозаміні гіперонімів та гіпонімів, їх можливій тотожності та протилежності [114, с. 510].

Отже, термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові, не зважаючи на точність і конкретність, притаманні загальномовні явища синонімії, омонімії та полісемії. Ситуативна обумовленість вживання термінів або вузько-спеціалізований контекст дозволяє гравцям безпомилково розуміти один одного.

3.6 Способи номінації термінології азартних ігор в іспанській мові

Оскільки термінологія азартних ігор у сучасній іспанській мові є динамічною, відкритою системою, яка постійно поповнюється завдяки розвитку ігрового бізнесу в багатьох країнах, у тому числі і в Іспанії, ігрові сайти в мережі Інтернет містять нові термінологічні номінації, що позначають нові ігри, нові варіанти існуючих ігор, нові гральні автомати тощо. Також

необхідно зазначити велику кількість запозичень з англійської мови, частина з яких є власне англіцизмами, що не змінили своєї форми, а частина – адаптувалися в іспанській мові.

Лінгвісти Т. Канделаки [47], Т. Кияк [53], В. Лейчик [60] виділяють три основні шляхи поповнення лексики: креація, словотворення і запозичення. Креація зустрічається дуже рідко, в основному у термінах науки і техніки на позначення нових явищ, предметів, процесів, а також в індивідуальній творчості. Креація відзначається найбільшим ступенем мотивації, оскільки номінативні одиниці мають тісний зв'язок з поняттями або реаліями, які вони відображають. Похідні слова, утворені за допомогою афіксів, також є вмотивованими, позаяк мають у своїй основі мотивуюче слово і словотвірні форманти, що несуть певні лексико-граматичні значення. Найменшою вмотивованістю характеризуються запозичення, оскільки будучи "чужими" лексичними одиницями, не мають такого зв'язку звучання й графічної форми, як у рідній мові.

У більшості випадків термінологічна і професійна лексика поповнюється завдяки запозиченням і словотворенню, причому процеси деривації можуть відбуватися на семантичному, морфологічному і синтаксичному рівнях згідно правил та існуючих словотвірних моделей у мові. Отже, серед основних способів термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові виділяємо внутрішньомовні (словотвір, семантична деривація, синтаксична номінація, словоскладання, аббревіація) та зовнішньомовні (запозичення).

3.6.1 Морфологічні способи термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові. Словотворення є основним способом номінації або засобом поповнення як загальноживаної, так і термінологічної лексики. Зауважимо, що значна кількість термінологічних номінацій азартних ігор є простими словами, наприклад: *carta, bingo, jugar, baraja, palo, valor, punto, bacete, As, Rey, Diez,*

baza и др. На відміну від простих слів, похідні терміни є мотивованими як основою словотвору, так і словотворчими формантами або афіксами.

Варто зазначити номінативний характер термінології азартних ігор. З.А. Харитончик підкреслює важливість системи словотворення для номінативної діяльності людини, наводячи дані про те, що близько 70% словарного запасу мови складають похідні слова, що утворені за усталеними правилами за допомогою певних словотворчих формантів на базі первинних лексичних одиниць і мотивовані ними [93, с. 113]. Розглянемо морфологічні способи термінологічної номінації азартних ігор.

Афіксальний спосіб словотворення. В іспанській мові є поширеним словотвір за допомогою афіксів: суфіксів і префіксів. Виділяємо суфіксальний, префіксальний, суфіксально-префіксальний способи словотворення, серед яких найбільш продуктивним у термінології азартних ігор є суфіксальний (*barajador*, *jugador*, *barajadura*, *naipear*, *sorteo*). Якщо суфікси частково змінюють значення слова і виконують функцію уточнення, специфікації (*ganador*, *vencedor*, *perdedor*), префікси можуть змінити значення слова на протилежне, антонімічне (*cubrir* / *descubrir las cartas*) або незначно модифікувати значення (*redistribuir*, *reenvidar*, *reenvite*).

Серед префіксальних словотворчих формантів найбільшою продуктивністю вирізняється префікс *re-* для вираження повторення ігрових дій: *reenvite*, *reenvidar*, *remontar*, *remarcar*, *rehuso*, *reenganche*. Цей префікс зустрічається в іменниках (*reenvite*) і у дієсловах (*reenvidar*). Продуктивним є також негативний префікс *de-*: *descarte*, *desescoba*, *descartarse*, *descubrir*. Синонімічний префікс *contra-* вирізняється слабкою продуктивністю: *contravalor*, *contrafallar*.

Серед суфіксів найбільш продуктивними є суфікси іменників *-ción* для позначення процесів, результатів дій (дериваційна основа є дієслівною): *combinación*, *valoración*, *bonificación*, *penalización*; *-da* (для позначення процесів, результатів дій): *jugada*, *partida*, *barajada*, *naipada*; *-dor* (для позначення діючої особи): *envidador*, *perdedor*, *vencedor*, *jugador*, *distribuidor*,

ganador, repartidor, dador, expositor. Синонімічні суфікси *-ante / -ente* відзначаються меншою продуктивністю: *apostante, montante, contrincante, oponente*. Ці терміни є субстантивованими прикметниками, що свідчить про конверсію як один із способів словотворення. Поодинокі терміни, що позначають пов'язані з азартною грою абстрактні поняття, утворюються за допомогою суфіксів *-ía, -ismo, -ad* (від іменної основи, як правило, прикметників): *ludopatía, tahurería, tahurismo, vulnerabilidad, probabilidad*.

Значно менше слів у термінології азартних ігор, утворених суфіксально-префіксальним способом: *redistribución, reenganche*. На нашу думку, це пояснюється законом мовної економії, коли у термінотворенні достатньо одного словотворчого елемента для вираження певного поняття. Також однією з вимог до терміна є його стислість, короткість.

Афіксальний спосіб у термінотворенні сфери азартних ігор становить 3,16 %. Словотворчу активність, як правило, проявляють питомі іспанські лексичні одиниці, однак в окремих випадках словотворення присутнє і у запозиченнях, наприклад, прикметник *pokeriano* від англ. *poker* [176]. Слова арабського походження *azar, naípe* також мають похідні: *azaroso, naipesco, naípero, naípada, naípear*. Запозичення *billar* (з фр. мови *billard*) та *casino* (з іт. мови) утворюють похідні іменники і прикметники: *billarista, billarístico, casinista*. У цих прикладах словотворчі форманти приєднуються до іменної основи. Словотворча активність запозичених лексичних одиниць є показником їх граматичної та морфологічної адаптації в іспанській мові. Термінологічні номінації азартних ігор, утворені афіксальним способом складають 3,16 % від загальної кількості проаналізованих номінативних одиниць.

Словоскладання. Цей спосіб термінотворення є малопродуктивним у термінології азартних ігор (усього 0,52 %), наприклад у сфері лотерейного бізнесу – назви лотереї (*EuroJackpot, Euromillones, Bonoloto*), назви спортивних подій у сфері букмекерства (*Eurocopa*), у термінології казино – назви гральних автоматів, наприклад, *tragaperras, tragamonedas*, а також терміни, пов'язані з грою в покер у мережі Інтернет: *video-poker, poker-timer*

(програмне забезпечення для гри в покер он-лайн). У термінології картярства виявляємо лише поодинокі складні слова: *Comodín-Joker*, *Comodín-Dos*, *salida-sorpresa*. Складні терміни азартних ігор пишуться разом або через дефіс. Словоскладання представлено декількома моделями: іменник + іменник (*Comodín-Joker*), основа дієслова + іменник у множині (*tragaperras*), усічений прикметник + іменник (*Euromillones*). Отже, більшість похідних слів утворюються шляхом афіксації, а словоскладання майже не представлене в термінології азартних ігор.

3.6.2 Семантична деривація. Одним із продуктивних способів термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові є семантична деривація, яка базується на використанні вже існуючих у мові лексичних одиниць для вторинної номінації на основі метафори або метонімії. М.П. Булгакова підкреслює значення вторинного найменування як способа компенсації недостатніх у мові засобів вираження [26, с. 17]. Семантична деривація свідчить про асоціативний характер мислення і закони мовної економії. При семантичній деривації не потрібно створювати нові слова для позначення нових явищ, предметів, процесів, дій тощо. Вторинна номінація відбувається на основі асоціативних зв'язків. Наприклад, слово *cartear* у картярстві означає грати в карти, а у загальноживаній лексиці має також інші значення: листуватися, гортати книги. Значення *grati в карти* є похідним від *листуватися*. Слово *florear* у картярстві має значення *мітити (карту)*, а його перше значення у загальноживаній лексиці – прикрашати квітами, звідси – *carta floreada* (мічена карта). У картярському терміні *peinar las cartas* (тасувати карти) спостерігається метафоричне позначення дії для тасування карт за допомогою багатозначного дієслова *peinar*, першим значенням якого є *розчісувати волосся*. Отже, метафоричний перенос було здійснено на основі схожості дій.

Як зазначає Л.Г. Крот, для найменувань осіб часто характерна семантична мотивованість, і мотивуючі ознаки пов'язані з родом діяльності,

особливостями поведінки [57, с. 13]. Так, у назві гравця *Muerto* (з ісп. мертвий) у грі в бридж у основі метафори – схожість за функцією, що пояснено у правилі гри: *El Muerto debe probablemente su nombre al hecho de que debe mostrar en todo momento una actividad pasiva, sin intervenir en el juego, solo muestra 13 cartas a sus adversarios, ordenadas por colores y categorías* (Botín A., p. 135). У грі в *truco* (трюк) головний суддя гри має назву *Coime* ("хазяїн" у картярському аргю): *El Coime es el juez en una partida de truco, es decir una persona que debe conocer en profundidad las reglas del juego con el fin de poner orden en todas aquellas situaciones que puedan generar dudas o controversia. El Coime debe además prestar la máxima atención a todas aquellas trampas que pudieran cometerse durante el juego como esconder cartas, emplear naipes marcados etc.* (ibid, p. 129). Метафоричний термін лотереї *sacar el gordo* виник на основі асоціативного переносу за розміром. Метонімічні номінації базуються на переносах значення за суміжністю. Так, у слові *mano* (гравець, який має певну комбінацію карт), де частина (рука – *mano*) виступає замість цілого (гравець – *jugador*) ми маємо різновид метонімічного переносу – синекдоху. Наприклад: *Abre entonces el juego el participante sentado a la derecha del dador. Este jugador coloca una carta sobre la mesa (convirtiéndose en mano) y de este modo se va sucediendo los turnos hasta que el cuarto jugador echa carta y completa el ciclo de la baza* (Botín A., p. 92). За допомогою метонімії утворився також термін *mano* у значенні "комбінація карт": *Ahora bien, el jugador que logra reunir un Caballo y un Rey del mismo palo en una mano tiene derecho a realizar un "cántico" que le permite añadir a su marcador particular 20 puntos más o bien 40 si es que el palo corresponde al triunfo* (ibid, p. 93). Звідси походить стале словосполучення *buena mano* (вдала комбінація карт).

Саме семантична деривація лежить у основі процесів термінологізації та детермінологізації, поповнюючи термінологічну і загальноновживану лексику новими найменуваннями. Т.Р. Кияк підкреслює взаємодію фахової та загальноновживаної мов, наголошуючи на тому, що перша бере початок саме із другої [53, с. 7]. Метафора дозволяє як термінологізувати, так і

детермінологізувати слово чи вислів. Наприклад, *cantar* та *cantar las cuarenta* у грі в туге є терміном, а перейшовши до загальноновживаної лексики *cantar las cuarenta* стає фразеологізмом з переносним значенням *висказати все погане в обличчя*. У багатьох іграх іспанською колодою карт гравці "співають" (*cantan*). Таким чином, загальноновживана лексична одиниця *cantar* термінологізується, входячи до спеціальної ігрової термінології. Метафоричні за внутрішньою формою словосполучення *robar la carta* (взяти карту з колоди, дослівно *вкрасти карту*), *casar las cartas / naipes* (поєднати карти за номінацією чи мастю з метою утворити комбінацію, дослівно *одружити карти*), *cartas viudas* (карти без пари, буквально *карти-удовиці*) сприймаються гравцями як терміни. Образність цих термінологічних номінацій свідчить про персоніфікацію карт, тобто іспанці приписують картам поведінку або якості людей (карти "одружуються", "удовіють"). У термінології казино гральні кості, які випали у неправильній позиції і показники яких не враховуються, називаються *borracho* (п'яниця). Окрім таких антропоморфних метафор спостерігаємо зооморфні метафори на позначення гравців (*pez, ballena*), які є кальками з англійської мови (*fish, whale*). Детермінологізовані терміни картярства *abrir / mostrar las cartas, poner las cartas boca arriba* (розкрити свої задуми, дослівно *показати карти*), *apuesta ciega* (ставка всліпу) поза ігровим контекстом втрачають термінологічний характер і поповнюють загальноновживану лексику як образні, сталі вирази. Наприклад: *Es posible hacer conjeturas y preguntas. Cabe también apostar por la permanente recreación de la teología hecha en América Latina y en el Caribe. No es una apuesta ciega. Contamos con fuentes fecundas y con corrientes de agua fresca* (Irrarzával D., p. 98).

У фаховій мові азартних ігор номінативна одиниця *apuesta ciega* або синонімічні словосполучення *apostar a ciegas* та *jugarse a ciegas / a la ciega* вживаються у термінологічному значенні: *Al igual que en el reparto tradicional, también en este caso los envites comenzarán por el jugador situado a la izquierda de quien reparte, a excepción de que se juegue a la ciega* (Botín A., p. 221).

Таким чином, у результаті семантичної деривації було сформовано значну кількість картярських термінів, таких як карткові комбінації (*Flor, Flor Reservada, Perico* у грі в труко, *Escalera limpia, Escalera semilimpia, Escalera sucia* у грі в пінáкуло), назви купки карт (загальна назва *montón de cartas* та конкретна назва-термін *niña* у грі в рамс), назви ігор (*burro, escoba, canasta*), назви партій гри (*partida seca, partida ligada* у грі в екартэ), назви карт (*As natural, As limpio natural* у грі в пінáкуло), назви гравців (*banquero, ciego, superciego*), назви ставок (*apuesta ciega, Escalera, Ciega Grande* у покері). Терміни, утворені шляхом семантичної деривації становлять 8,35 % у складі проаналізованої термінології азартних ігор.

3.6.3 С и н т а к с и ч н а н о м і н а ц і я. У порівнянні з морфологічним способом словотворення синтаксичний спосіб номінації широко використовується у формуванні термінології, у тому числі й термінології азартних ігор іспанської мови (79,39 %). Це обумовлено необхідністю експліцитного та точного найменування явищ спеціалізованим терміном [142, с. 27]. Найбільш поширеними є такі моделі словосполучень:

- іменник + прикметник (у функції означення): *carta mayor, carta menor, combinación ganadora, escalera real, pareja doble, baraja española, carta alta, carta baja, ciega grande*;
- іменник + дієприкметник (у функції означення): *carta descubierta, carta cortada, descarte tapado, jugador descartado, bazas realizadas, el palo jugado, carta capturada*;
- іменник + прийменник *de* + іменник, де другий іменник вживається у ролі означення до першого: *carta de triunfo, As de Copas, Rey de Bastos, Siete de Espadas, Sota de Oros, juego de azar, beneficio del juego, el palo del triunfo, carta de pinte, estrategia de juego*;
- іменник + числівник (у ролі означення): *apuesta 2/3, apuesta 3/7, 200 puntos, 100 puntos, 2 jugadas, 4 jugadores*;

- дієслово + іменник (у ролі прямого додатка). Іменник у таких словосполученнях, як правило, вживається у контексті з означеним артиклем, наприклад: *cortar la baraja, abrir el juego, hacer una apuesta, realizar las bazas, marcar el triunfo, repartir cartas, dar las cartas, subir la apuesta, tener la banca, aceptar el envite, valorar las cartas*;
- дієслово + іменник (у ролі непрямого додатка): *asistir al palo, fallar con triunfo, tocarle la lotería (a alguien)*;
- дієслово + прислівник (для характеристики якості дії): *jugar sucio, jugar limpio*. Такі дієслівно-прислівникові термінологічні словосполучення спостерігаються у незначній кількості [12, с. 52].

Особлива роль у термінологічних номінаціях азартних ігор належить числівникам, які використовуються для позначення видів ставок (*apuesta 2/3, 26 apuestas*), ігрових комбінацій (*17 rojo, 26 negro*), кількості учасників у грі (*6 jugadores*), рахунок у грі (*31 puntos*), суму виграшу (*2000 euros*).

У термінології азартних ігор в іспанській мові виділяємо два види словосполучень: 1) словосполучення-терміни (*marcar el triunfo, distribuir las cartas, cerrar el juego*); 2) словосполучення, які можуть бути термінологічними або фразеологічними номінаціями в залежності від контексту (*abrir / mostrar las cartas, apuesta ciega, última carta, jugar con cartas marcadas*). Перша група є проявом термінологізації. Друга група свідчить про термінологізацію та детермінологізацію. Отже, між загальною та термінологічною лексикою відбувається постійна взаємодія, що є показником динамічності й відкритості термінології азартних ігор.

Структурними особливостями термінологічних номінацій азартних ігор є те, що до їх складу входять не тільки слова, словосполучення, а й речення, тобто ті термінологічні фрази, які гравці вживають під час гри, наприклад: *Paso* (Пас, коли гравець пропускає хід), *No va más* (Зазвичай фразу вимовляє круп'є, коли більше ставки не приймаються), *Apuesto* (Ставлю – вимовляє гравець, який робить ставку), *2 cartas*, (вимовляє гравець, який хоче обміняти свої дві карти на дві нові з колоди), *Quiero*. (Хочу – вимовляє гравець, який

просить більше карт) (Botín A., p. 233). Для цих термінів-фраз характерна номінативність, еліптичність, ситуативна обумовленість комунікації.

Таким чином, наявність великої кількості словосполучень, переважно бінарних, у термінологічній номінації азартних ігор підтверджує аналітичний характер іспанської мови і свідчить про те, що синтаксична номінація є одним з найпродуктивніших способів поповнення досліджуваної термінології.

3.6.4 А б р е в і а ц і я. Аббревіація або скорочення слів і словосполучень у термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові використовується як засіб економії у спілкуванні гравців, особливо в іграх он-лайн. Як зауважує Х.М. Бесерра Іральдо, скорочення є досить характерними для спеціалізованих мов [110, p. 13]. У термінологічних номінаціях азартних ігор виявляємо незначну кількість скорочень (0,9 %). Так, у термінології лотереї аббревіатури вживаються на позначення назв лотереї (*Euromillones, Lotería Panamá – Lotería Nacional de Beneficencia de Panamá, LNSE – Lotería Nacional Sociedad del Estado*) [231], назв організацій, що займаються лотерейним бізнесом і прогнозами виграшу в азартних іграх: *MEGALOTO S.L. o EUROLOTO 24 S.L.*, (*WLA – La Asociación Mundial de Loterías* згідно початкових літер англійської аббревіатури *World Lottery Association*), *SRMC de la WLA* (*Comité de Seguridad y Gestión de Riesgos, el Comité Ejecutivo de la WLA*), *Europremios* [282]. У букмекерстві скорочені назви здебільшого вживаються на позначення спортивних подій (*Eurocopa*). Уживання англійської аббревіатури з іспанським артиклем *la WLA* свідчить про граматичну адаптацію аббревіатури-запозичення в мові-реципієнті.

Найбільшу кількість аббревіатур ми зафіксували в термінології покера, що пов'язано з популярністю цієї гри, доступністю її версій в Інтернеті, з наявністю спеціально розробленого програмного забезпечення для гри в покер он-лайн. Важливо відмітити, що більшість аббревіатур є англіцизмами, які графічно не адаптувалися у сучасній іспанській мові. Наприклад: *HE* (*Hold'em* – різновид покеру), *LHE* (*Limit Hold'em* – покер *Hold'em* з лімітом), *PP* (*Party*

Poker – різновид покеру), *SSS* (Shortstack Strategy – стратегія, яка полягає у тому, щоб грати маленькими кількостями фішок в іграх без ліміту – гра з сімома і більше гравцями), *HU* (Heads-up Mano a mano – гра з двома гравцями), *MTT* (Multi-table tournament – Torneo multi-mesa – турнір за декількома гральними столами), *SH* (Shorthanded – Mano corta – гра з 3-6 гравцями), *WPT* (El World Poker Tour – Всесвітній покерний турнір), *WSOP* (El World Series of Poker – Всесвітні серії покеру) [165].

Серед аббревіатур-запозичень зустрічаються синоніми, наприклад: *FR* / *LH* (Full Ring / Longhand – гра з сімома і більше гравцями), *VPIP* / *VP\$IP* (Voluntary put \$ in pot – процент карткових комбінацій, на які гравець ставить гроші у першому раунді ставок), а також омонімії: *BB* (Big Blind – ставка всліпу, коли гравець ставить гроші до роздачі карт) і *BB* (Big Bet – велика ставка – ситуація в грі з лімітом, коли ставка подвоюється в останніх раундах) [179]. Синоніми й омоніми не перешкоджають розумінню гравців, оскільки вживаються переважно у письмовому мовленні і є ситуативно обумовленими [19, с. 62].

Крім аббревіатур-термінів у сфері азартних ігор існують також аббревіатури, які використовуються у спілкуванні між гравцями: *NH* (Nice hand – гарна / вдала комбінація карт), *VNH* (Very nice hand – дуже вдала комбінація карт), *WTG* (Way To Go – привітання одного гравця іншим), *GG* (Good Game / Play (гарна гра) – фраза, яку пишуть гравці у кінці гри), *OMG* (Oh My God – фраза використовується, коли гравець з дуже вдалою комбінацією карт програє гравцю з більш вдалою комбінацією). Ці аббревіатури вживаються для вираження емоцій гравців і мають оцінний характер [180].

Крім ініціальних аббревіатур (скорочення по першим літерам слів, що входять до словосполучення), приклади яких ми навели вище, у термінологічних номінаціях азартних ігор використовуються символічні скорочення, зокрема у термінології картярства: *Dos de ♥*, *J de ♠*, *As de ♥*, *10 de ♣*, *K de ♠*, *Q de ♦*, *♥ у ♦* (cartas rojas), *♠ у ♣* (cartas negras) (Botín A., p. 261). У таких іконічних зображеннях карт комбінуються як літери, так і спеціальні

символи. Варто відмітити різницю між аббревіатурою-символом *J de ♥* (чирвовий валет) та її повною назвою *Sota de Corazones*. Те ж саме стосується і валетів інших мастей. Адже в аббревіатурі представлена англійська літера *J* замість *Jack*, а повна назва передається іспанським *Sota* (валет з іспанської колоди). На рівні словосполучення спостерігається еліпсис: *las figuras* (карти з зображенням фігур: дама, король, валет, туз) від *las cartas de figuras*, *las tragaperras / tragamonedas* (гральні автомати) від *las máquinas de tragaperras / tragamonedas*, *la Ciega* (ставка всліпу) від *la apuesta Ciega* (Botín A., p. 2).

Таким чином, аббревіатури у термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові використовуються переважно у письмовому мовленні з метою економії часу в спілкуванні гравців он-лайн. Ми цілком погоджуємося з Т.В. Іщенко, що основною функцією фахових мов є максималізація ефективної професійної діяльності та прискорення темпів передачі інформації [46, с. 6]. Цьому сприяє аббревіація у професійній термінології. Всесвітня популярність гри в покер як екстралінгвістичний фактор приводить до проникнення англійських термінів-аббревіатур цієї гри в іспанську мову. Аббревіатури-англіцизми зберігають оригінальне написання у мові-реципієнті, що свідчить про їх інтернаціональний характер і сприяє взаєморозумінню гравців он-лайн.

3.6.5 К о н в е р с і я. Згідно М.В. Нікітіна, конверсія подібна до семантичної деривації, однак має суттєву різницю у тому, що ця деривація відбувається не у рамках одного слова чи варіативної семантичної структури, не у рамках однієї граматичної парадигми, а є деривацією словотвірною, що дає різні слова, кожне з яких має свою семантичну структуру і граматичну парадигму [69, с. 513].

У лінгвістиці конверсія вважається непродуктивним способом словотворення. На нашу думку, це залежить від мови. У деяких мовах, наприклад, в англійській, конверсія вирізняється високою продуктивністю.

Найпоширенішим різновидом конверсії є перехід дієслова або прикметника в іменник (субстантивація), наприклад, *el paso* (від дієслова *pasar*), *el gordo* (від прикметника *gordo*). У термінологічних номінаціях азартних ігор ми зафіксували також субстантивовані числівники, наприклад, у назвах карт: *el Uno, el Dos, el Tres, el Cuatro, el Cinco, el Seis, el Siete, el Ocho, el Nueve, el Diez*. Наведені вище субстантивовані числівники утворюють множину, тобто мають усі граматичні ознаки іменника, наприклад: *los Unos, los Doses, los Treses, los Cuatros, los Cincos, , los Seises, los Sietes, los Ochos, los Nueves, los Dieces, los cuatro Unos, los cuatro Ochos* (Botín A., p. 116). Загалом у термінології азартних ігор конверсії як способу термінотворення відведено незначне місце (усього 0,7 %).

Отже, серед внутрішньомовних шляхів поповнення термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові особливою продуктивністю відзначається словосполучення як основний спосіб термінологічної номінації ігрових явищ і реалій. Бінарні дієслівні та іменні словосполучення дають можливість чітко й точно називати ігрові дії та процеси (*combinar las cartas, abrir el juego, tocarle el gordo*), ігрові комбінації та ставки (*cinco rojo, Trío de Ases, apuesta ciega*).

3.6.6 З а п о з и ч е н н я. Запозичення відносяться до зовнішньомовних шляхів поповнення лексики. Процеси глобалізації та широкий вплив мережі Інтернет у сучасному світі знаходять свої прояви і у лексиці, в тому числі у термінології азартних ігор в іспанській мові, сприяючи її поповненню запозиченнями, переважно англійськими, що пов'язано зі стрімким розвитком ігрового бізнесу в Інтернеті, з його розробками в англійськомовних країнах (Англія, Гібралтар).

У термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові спостерігаємо значну кількість англіцизмів, які ще не є зафіксованими у друкованих словниках. Проблеми адаптації англійських запозичень в іспанській мові

вивчали Х. Гомес Капус, Ф. Лазаро Карретер, Е. Лоренсо, Х. Паскуаль, К. Пратт та інші. У романській лінгвістиці є популярною класифікація англійських запозичень К. Пратта, який виділяє явні англіцизми (*anglicismos patentes*), які повністю зберігають форму мови-оригіналу (*ranking, sidecar*), та приховані англіцизми (*anglicismos enmascarados*), до яких відносяться кальки, семантичні запозичення, і які частково або повністю адаптовані до вимог іспанської орфографії (*boxear, travelín*) [143, p. 116]. У нашій роботі ми вживаємо терміни "англіцизми" замість "явні англіцизми" та "кальки" замість "приховані англіцизми".

У зв'язку з міжнародною популярністю ігор у казино, карти та букмекерських ставок, а також можливістю грати в азартні ігри он-лайн, термінологія згаданих вище ігор стає більш доступною, відкритою, на відміну від закритих гральних клубів VII–XIX ст., та набуває інтернаціонального характеру. Лексичний рівень мови першим реагує на контакт з іншою мовою. Запозичення є одним із найпростіших видів лексичних інновацій, тобто перенесення лексичного матеріалу з однієї мови в іншу. Через запозичення відбувається контакт культур і мов. Іспанський лінгвіст Е. Лоренсо підкреслює домінуючу роль англійської мови у багатьох видах діяльності, що повинно бути предметом дослідження не тільки лінгвістики, а й соціології [138, p. 103]. Запозичення не заважають удосконаленню мови-реципієнта, а навпаки, прискорюють цей процес, поповнюючи спеціальні термінології новими поняттями, і відповідно, термінологічними одиницями на їх позначення. Особливого вивчення потребують запозичення сфери азартних ігор у мережі Інтернет, де відбувається взаємне проникнення термінів спорту, інформатики і власне азартних ігор, має місце спілкування гравців он-лайн з усього світу.

Ураховуючи семантику запозичених термінологічних номінацій, пропонуємо їх тематичну класифікацію. Отже, виділяємо такі запозичення у термінології азартних ігор у сучасній іспанській мові:

– назви азартних ігор: *tute* (від іт. tutti), *mus, ecarté, billar* (від фр. mousse, ecarté, billiard), *bridge, whist, póquer / poker* (від англ. whist, bridge, poker), *Black*

- Jack, RTG Casinos* (Juegos de Casinos en tiempo real від англ. Real Time Gaming – азартні ігри онлайн), *Hold'em* (різновид покеру), *Limit Hold'em* (лімітний покер Hold'em);
- назви лотерей: *EuroJackpot, Mega Millions, el Joker*;
 - назви виграшів: *jackpot, bonus*;
 - назви міжнародних організацій: *la WLA – World Lottery Association* (Міжнародна лотерейна організація), *SRMC* (Security Risk Management Committee de la WLA – Комітет безпеки і управління ризиками Міжнародної лотерейної організації);
 - назви видів спорту: *fútbol, voleibol, tenis, hockey*;
 - власні назви спортивних та ігрових подій: *el Tour de Wimbledon, WPT (El World Poker Tour)*;
 - назви спортивних явищ та подій: *gol* (гол), *penalti / penalty* (пенальті);
 - назви професій сфери азартних ігор: *crupier / crupié* (круп'є), *bookmaker* (букмекер), *bookmaker jefe* (головний букмекер);
 - назви ставок: *apuesta live, apuesta Fantasy, wager lift* (максимальна ставка);
 - назви систем ставок: *apuesta Lucky*;
 - назви матеріальних предметів гри: *stack* (комплект з 20-ма кольоровими фішками), *dolly* (маленька пластикова картка, яку круп'є кладе на виграшний номер), *chipper champ* (фоточутлива машина, яка відбирає фішки за кольором);
 - назви типів гравців: *High Roller* (гравець казино, що грає на великі гроші), *chalk* (улюблений гравець), *wise guy* (людина, досвідчена у ставках і спортивних подіях), *donk* (поганий гравець, від англ. *donkey* – осел);
 - назви спортивних команд: *chalk* (улюблена спортивна команда), *underdog* (команда, яка має малу вірогідність виграти матч);
 - назви комбінацій карт: *Worst Hand* (комбінація, яка програє), *Nice Hand* (гарна карткова комбінація), *Very Nice Hand* (дуже гарна комбінація);
 - назви ігрових дій: *fold* (витягнути карту і не ходити), *score* (виграти велику суму грошей), *flat call* (зрівняти ставку замість того, щоб її підняти), *hedge*

(зробити ставку на дві команди з метою забезпечити собі будь-який мінімальний виграш) [16, с. 111–112].

Серед запозичень виділяємо семантичні кальки (*pez, ballena, mano*) та англіцизми (*full* – комбінація карт у покері (від англ. *full house*), *poker*). Оскільки ігровий бізнес у мережі Інтернет є порівняно новим явищем, вищезгадані англійські запозичення ще не адаптувалися у мові-реципієнті. Так, у сучасній іспанській мові запозичення з англійської мови термінів букмекерства графічно представлені як у мові оригіналу, наприклад, *Lucky, live, chalk player, High Roller, wise guy* [178], *Love bugs, Aztec Gold* [281].

Графічними особливостями деяких англіцизмів є паралельне вживання двох варіантів термінів, з англійським та іспанським написанням, наприклад, *poker* та *róquer, penalty* та *penalti, crupié / crupier*, серед яких найбільш уживаними є слова з іспанським варіантом написання: *róquer, crupier, penalti* [9, с. 41]. Граматична адаптація виявляється у вживанні цих термінів з артиклями, особливостях формування множини у мові-реципієнті: *los crupieres, los róqueres*.

Серед запозичень виділяємо спеціальну професійну лексику букмекерів, яку ми можемо віднести до букмекерського сленгу. Наприклад, *juice* (з англ. сік, вживається у значенні комісія, яку отримує букмекер), *underlay / value bet* (ситуація, коли ціни у ставці такі, які вигідні букмекерській конторі), *Theoretical Hold Percentage* (ризик, який може мати букмекер, якщо ціни йому гарантують постійну суму комісії, незалежно від результатів ставки), *chalk player* (улюблений гравець), *Underdog* (команда, яка має малу вірогідність виграти матч, тому коефіцієнт ставки є дуже високим). Деякі терміни, запозичені з англійської мови, вживаються як власні назви і пишуться з великої літери: *Underdog, High Roller, Crossroader, el Joker, Full* [165].

В окремих випадках запозичення проявляють словотворчу активність, наприклад, *casinista* (від італ. *casino*), *billarístico* (від фр. *billiard*), *pokeriano* (від англ. *poker*) [176]. Такі слова, які мають запозичені кореневі морфеми та іспанські афікси Х. Ечасаррета і Х. Гомес Капус називають гібридами [130,

p. 103]. Ураховуючи всесвітню популярність гри в покер, спеціальна покерна термінологія є міжнародною. Однак, на відміну від інших європейських мов (французька, німецька, італійська, російська, українська), які запозичили англійські покерні терміни майже без змін, в іспанській мові відбулося переосмислення і переклад основних термінів, що свідчить про високий ступінь семантичної адаптації цієї термінології.

Наведемо приклади назв деяких карткових комбінацій у покері:

- *Color* (ісп.) / *flush* (англ.) – п'ять карт однієї масті;
- *Doble pareja* (ісп.) / *Two pairs* (англ.) – дві пари карт у одного гравця, наприклад, два туза і дві сімки;
- *Escalera de color* (ісп.) / *Straight flush* (англ.) – п'ять карт однієї масті;
- *Escalera real* (ісп.) / *Royal flush* (англ.) – коли *Escalera de color* закінчується тузом;
- *Poker* (ісп.) – *Four of a Kind* (англ.); – чотири тузи, чотири карти однієї масті;
- *Trío* (ісп.) / *Three of a kind* (англ.) – три карти однакової номінації, наприклад, три дами [11, с. 98–99].

У термінології покеру крім запозичень-термінів є і фразеологізм *cara de póquer* (від англ. *poker face*), що означає непроникливе обличчя, оскільки під час гри у покер гравець не повинен показувати свої емоції, щоб суперники не змогли здогадатися, які в нього карти. Цей термін детермінологізувався, перейшовши до загальноживаної лексики. Отже, *cara de póquer*, що є калькою з англійської мови, може вживатися як термін у контексті, пов'язаному з грою в покер як, наприклад, у заголовку новин: *Este jugador gana 15 millones de dolares y no pierde su “cara” de poker* [237]. Наведемо також приклад з реклами гри у покер на андроїді: *Poker a nosotros nos encanta y para ganar hay que ser un buen jugador, conocerse bien las reglas, puntuaciones, escala de valores y sobre todo una buena “cara” de Poker* [265]. В обох прикладах лексема *cara* подається в лапках, як доказ її переносного, фразеологічного значення. Ми зафіксували також уживання фразеологізму *cara de póquer* у контексті, не пов'язаному з грою в покер, наприклад: *Bueno, y*

que podemos hacer con los cara-de-poker? Lo primero es pensar que un cara-de-poker no es necesariamente una persona hostil hacia nosotros (Puchol L., p. 85). Ще один приклад: *Algunos caras-de-poker en todas las ocasiones son personas poco expresivas.* (Puchol L., p. 83). Останні два приклади, у яких автор графічно представляє стале словосполучення *cara de poker* з дефісами і вживає його з артиклем (*un cara-de-poker*) та неозначеним займенником (*Algunos caras-de-poker*), свідчать про лексикалізацію, метафоричне вживання такого популярного у наш час фразеологізму, про авторські модифікації цієї фразеологічної одиниці. Отже, термінологія азартних ігор має великий експресивний потенціал для розширення інтернаціонального фразеологічного фонду.

Особливу групу англійських запозичень у термінології азартних ігор іспанської мови становлять аббревіатури. Значну кількість аббревіатур фіксуємо в термінології покеру, наприклад: *HE* (*Hold'em* – різновид покеру), *BSS* (*Big Stack Strategy* – стратегія грати всіма фішками), *BU* – позиція дилера або гравця, що роздає карти), *WPT* (*El World Poker Tour* – Всесвітній покерний турнір), *NH* (*Nice hand* – гарна комбінація карт) [180].

У термінологічних номінаціях лотереї, як ми вже зазначали, також є англіцизми (*el jackpot, el Joker*), у тому числі аббревіатури (*la WLA* – *World Lottery Association* – Міжнародна лотерейна організація). Означений артикль перед запозиченою аббревіатурою є доказом її граматичної асиміляції у запозичуваний мові: *Los premios de publicidad de la WLA son un componente tradicional de cada convención de la WLA, diseñado para reconocer y fomentar las mejores prácticas en la publicidad de las loterías* [283].

Отже, запозичення у термінології азартних ігор сучасної іспанської мови становлять 6,98 % від загальної кількості термінологічних одиниць, у тому числі 2,83 % аббревіатур. Однак аббревіатури-запозичення притаманні письмовій мові, позаяк в усному моленні гравці надають перевагу повним назвам іспанською мовою.

Кількісні результати запозичень представлені схематично:

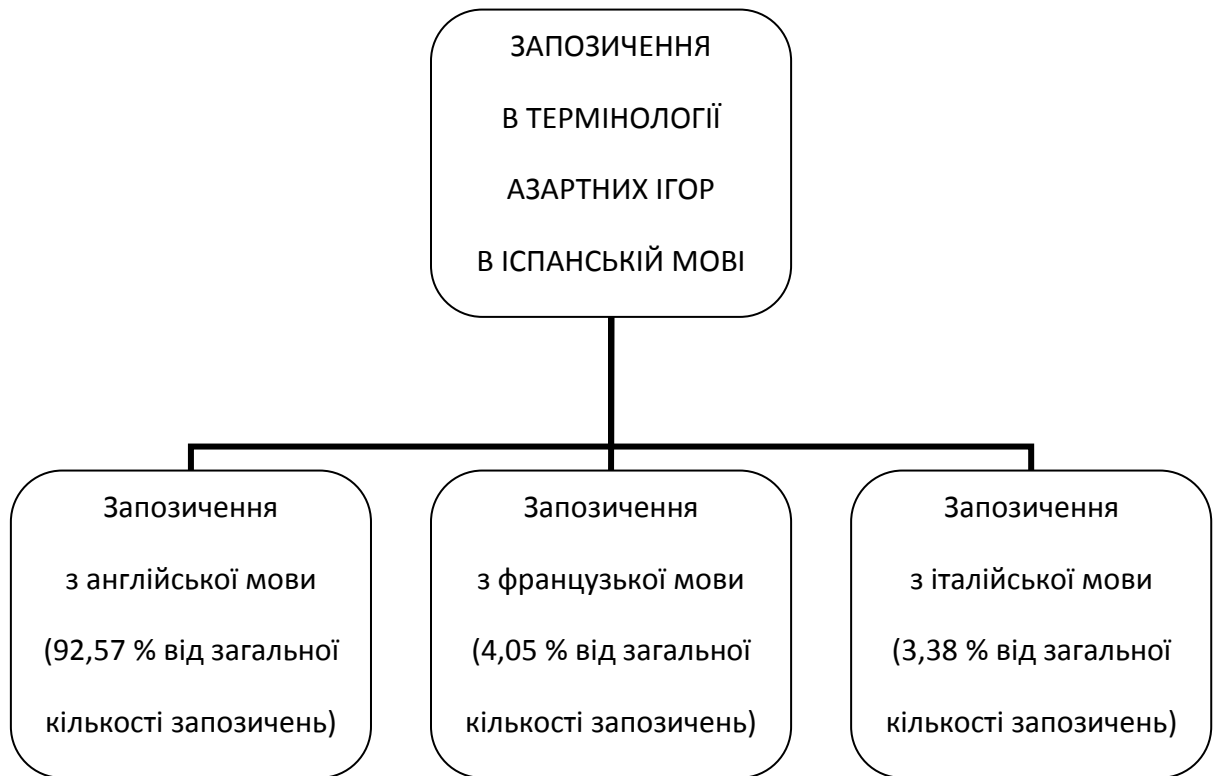


Рис. 3.6.6.7 Запозичення в термінології азартних ігор в іспанській мові

Найбільша кількість запозичень надходить з англійської мови, оскільки ігровий бізнес пов'язаний з ігровими розробками англомовних компаній. Крім того, інтернаціоналізація та глобалізація сприяють розвитку ігрових версій он-лайн. Кількість запозичень з французької та італійської мов є незначною. До того ж запозичення з італійської та французької мов є більш давніми (XIX ст.), тому відрізняються більшою графічною та граматичною адаптацією в іспанській мові, у той час як запозичення з англійської мови проникли ще у XX-XXI ст. і останнім часом продовжують поповнювати іспанську ігрову термінологію.

Запозичення з арабської мови (*azar*, *naipe*) увійшли до лексики картярства ще у XIII ст., тому характеризуються повною графічною і граматичною адаптацією та беруть участь у словотвірних процесах згідно моделей словотворення в іспанській мові.

Кількісні результати дослідження способів термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові представлено у таблиці:

Способи термінологічної номінації азартних ігор	Кількість номінативних одиниць	%
Семантична деривація	177	8,35%
Афіксація, у т.ч. суфіксальний спосіб	67 51	3,16% 2,41%
префіксальний спосіб	16	0,75%
Конверсія	15	0,7%
Абревіація	19	0,9%
Словоскладання	11	0,52%
Запозичення, у т. ч. аббревіатури-запозичення	148 60	6,98% 2,83%
Словосполучення (синтаксична номінація), у т. ч. бінарні	1683 1380	79,39% 65,11%
Всього	2120	100%

Табл. 3.6.1. Способи термінологічної номінації азартних ігор

Кількісні дані, наведені у таблиці, підтверджують, що поповнення термінології азартних ігор відбувається переважно за рахунок

внутрішньомовних ресурсів. Одним з найбільш поширених способів термінотворення у сфері азартних ігор в іспанській мові є словосполучення (1683 лексичні одиниці, що становить 79 % від загальної кількості термінів), здебільшого бінарні, що свідчить про аналітичний характер досліджуваної термінології і спеціалізацію значень номінативних одиниць, які входять до складу терміна-словосполучення [117, с. 79]. Термінологічні словосполучення, як іменні, так і дієслівні, є найбільш мотивованими і дозволяють точно передати значення ігрових дій та їх характеристик.

3.7 Невербальний код спілкування гравців як доповнення вербальної номінації

Термінологія азартних ігор використовується в усному мовленні під час спілкування гравців та писемному мовленні у спеціалізованій літературі, у письмовому спілкуванні гравців, а також у рекламних та пояснювальних текстах ігрового бізнесу, як у спеціалізованих журналах, так і на сайтах у мережі Інтернет. Усі зазначені вище тексти й діалоги, взяті у сукупності, складають ігровий дискурс або дискурс азартних ігор. Таким чином, за каналом передачі інформації дискурс азартних ігор є усним та письмовим.

Згідно Л.С. Бейлінсон, професійний дискурс є комплексом текстів, який формується у процесі спілкування людей, що мають досвід у певній сфері, на тему, пов'язану з виконанням виробничого завдання, а також комунікацією спеціалістів між собою або з тими, хто звертається до них для отримання консультації чи професійної допомоги [8, с. 23].

Дискурс азартних ігор визначаємо як комплекс текстів у професійному спілкуванні спеціалістів ігрового бізнесу, гравців, а також як усну комунікацію у сфері азартних ігор. В.А. Ущина, досліджуючи дискурс ризику, виділяє комунікативну ситуацію ризику, що є інтеракцією, пов'язаною з поведінкою суб'єктів, які приймають рішення, перебуваючи безпосередньо в умовах

ризик, та метакомунікативну ситуацію ризику, коли гравці знаходячись за межами ситуації ризику, діляться своїм минулим досвідом чи обмірковують можливі ризики в майбутньому [90, с. 29]. Використовуючи підхід В.А. Ущиної у дослідженні дискурсу азартних ігор, виділяємо комунікативну ситуацію азартної гри, що пов'язана з інтеракцією гравців безпосередньо під час гри, та метакомунікативну ситуацію, що включає спілкування гравців поза межами гри, обмін думками, досвідом, порадами щодо азартної гри [23, с. 25].

Основними рисами будь-якого дискурсу є адресатність та інформативність. Для дискурсу азартних ігор як спеціалізованого професійного дискурсу характерна широка вживаність спеціальних термінів, як на рівні слова, словосполучення, так і фрази, речення. Еліптичні речення слугують своєрідними кліше, які дозволяють зекономити час і зусилля гравців. Завдяки наявності таких мовних кліше та повторюваності (циклічності) гри можна віднести дискурс азартних ігор до так званого ритуального дискурсу. Згідно В.І. Карасика, ритуал є закріпленою традиційно послідовністю дій з символічним значенням [48, с. 397]. Дійсно, азартна гра має символічний характер. Крім того, за сферою вживання та соціальним критерієм дискурс азартних ігор є різновидом інституційного дискурсу, оскільки проходить у спеціально організованому просторі (казино, гральні клуби, сайти ігрового характеру тощо) і комунікативне середовище є обмеженим у часі.

В ігровому дискурсі значна роль належить не тільки вербальному, а й невербальному мовленню, міміці, жестам, оскільки ігрова ситуація передбачає попереднє знання гравцями правил гри, а також обмежена певним набором дій, слів і жестів. Розглянемо значення вербального і невербального компонентів спілкування гравців під час азартної гри. Комунікація гравців азартних ігор, як і будь-яка інша комунікація, включає вербальний і невербальний компоненти. І.І. Серякова виділяє універсальні риси невербальної складової спілкування, стверджуючи, що невербальний знак є невід'ємним засобом комунікації, породжує особливу функціональну систему, приймає на себе роль емоційного коду, формує конвенційність спілкування, є

контекстуально обумовленим, має прагматичне навантаження [81, с. 113]. Засоби невербальної комунікації включають одиниці кінетичної системи (жести, міміка, рухи тіла), елементи фонації (тембр голосу, інтонація, паузи), графічні елементи (літери, їх субститути, символи, шрифти, почерк). Крім того, до паралінгвальних засобів комунікації відноситься проксемний компонент, значуще використання простору [74, с. 152]. Ігрова ситуація включає не прості дії гравців, а чітку поведінку згідно строгих правил гри, що становить додаткову інформацію, завдяки чому вербальна й невербальна складові комунікації є необхідною і обов'язковою частиною гри. Під час азартної гри гравці використовують вербальні й невербальні (жести, міміку, спеціальний ігровий простір, наприклад, гральний стіл у мус, рулетку тощо) засоби спілкування.

Слід зазначити, що невербальний компонент комунікації може виконувати різноманітні функції: ілюстративну, дейктичну, функцію актуалізації інформативно значущих компонентів висловлювання, емотивну, фатичну, регулятивну, апелятивну, метатекстову, естетичну. В азартній грі, як правило, жести є інформативними. Невербальні засоби комунікації знаходять своє вираження у вербальній формі: кожному жесту відповідає певна термінологічна одиниця. Наприклад, блефувати (*farolear, bluffear*) – зображувати мімічно іншу ігрову ситуацію, комбінацію карт. Уміння блефувати – вміння гравця володіти своїми емоціями. Таким чином, професійний гравець є одночасно і математиком, і спортсменом, і гарним психологом. Образ професійного гравця включає не тільки знання правил, вміння грати, вигравати й програвати, а й володіння своїми жестами, мімікою, емоціями. Наприклад, *cara de póquer* означає непроникливе обличчя, тобто таке, на якому неможливо прочитати емоції щодо наявної комбінації карт у гравця. Вираження істинних і неістинних емоцій проявляється мімічно. Зазначимо умовність жестів у конкретній грі, наприклад, у мус (гра іспанською колодою карт). За словами В.Б. Кашкіна, довільні знаки створюють закріплену традицією систему [52, с. 96]. Кожна азартна гра є

своєрідною традиційною системою вербальних та невербальних знаків. Серед невербальних знаків комунікації вирізняємо мимовільні, несвідомі, та довільні, усвідомлювані, контрольовані. Для азартних ігор є властивими невербальні усвідомлювані знаки, що інформують про стан гри, позначаючи певні ігрові комбінації. Слід зазначити, що є загальноприйняті умовні невербальні знаки спілкування гравців, що зафіксовано в правилах гри. Крім того гравці, які грають в парі, можуть заздалегідь домовитися про власні невербальні знаки.

Поєднання вербальних і невербальних засобів комунікації, таких як жести, міміка, особливо чітко проявляється у картярських іграх, казино, тобто так званих настільних іграх (*juegos de mesa*). Лотерея та гральні автомати є більш механістичними, випадковими, обмеженими автоматичними діями.

Динамічність гри спонукає гравців до економії часу та зусиль, що проявляється на вербальному рівні в еліптичності фраз: *Quiero. Paso. Dos más.* Як правило, це одно- або двохслівні речення, номінативні (*Ciego. Superciego. Trío de ases. Pareja de reinas. Póquer. Tute. Rojo doce. 10 puntos.*) або дієслівні (*Quiero. Paso. Doblo la apuesta. Estamos dentro.*). Саме під час фази ставок промовляється найбільша кількість фраз, тобто фаза ставок відзначається значною комунікативною наповненістю та супроводжується емоційною напруженістю. Круп'є також має набір стандартних фраз: *No va más.* Такі фрази є залежними від контексту, обумовленими ситуаційно, мають комунікативну спрямованість, становлячи необхідний вербальний компонент азартної гри. Слід зазначити, що гравець, промовляючи певну фразу під час гри, одночасно діє відповідно до сказаного, тобто ритуальність гри на вербальному рівні представлена перформативними, або, за словами Дж. Остіна, реалізативними фразами [161, с. 713]. Наприклад, промовляючи *Doblo la apuesta* (Подвоюю ставку) або *Paso* (Пас або Пропускаю хід), гравець дійсно виконує ці ігрові дії. Якщо гра проходить у казино, з круп'є, відбувається подвійний коментар дій гравців: перформативна фраза гравця (*Paso* – Пропускаю хід), та констатація цієї ж ігрової дії круп'є (*Pasa* –

Пропускає хід). Проаналізуємо останній етап гри в покер Джеймса Бонда та його суперників у фільмі "Казино Рояль" (Casino Royale. Película. 4:10):

Crupier: *Caballeros, con este cambio final de fichas entramos en la fase final de la partida, significa que ya no se puede recoplar. La ciega grande es un millón de dolares.*

Jugador 1: *El resto 6 millones. Envido.*

Crupier: *Envida. 12 millones mano a mano.*

James Bond: *40 millones y medio. El resto.*

Crupier: *Envida con el resto.*

Jugador 1: *Ahora voy a tener que igualar la apuesta.*

Crupier: *Por favor. Enseñen las cartas.*

Color. *As, rey y dama* (про карти першого гравця).

Un full de ochos y ases (про карти другого гравця).

Un full mayor de ases y seises (про карти третього гравця).

¿Monsier Bond? Cinco y siete de picas. Escalera de color de cuatro a ocho. La mano más alta. Monsier Bond gana [202]. Як видно з діалогу або полілогу, гравці вживають перформативні фрази від першої особи однини, круп'є їх повторює у третій особі однини, коментуючи гру. Усі репліки ситуативно обумовлені ходом гри, мають номінативну еліптичну структуру при називанні ігрової комбінації (*Un full de ochos*). Фрази є еліптичними, стислими, ритуального характеру, оскільки гра має лінійне протікання й чіткі правила. Гравці спілкуються термінологічними номінаціями, які можуть мати структуру словосполучення і речення.

У залежності від цілі висловлювання речення, які використовуються учасниками гри, переважно стверджувальні (*Quiero dos más. Paso. Pareja de Ases. Trío de Reyes.*), рідше заперечні (*No va más. No hay mus. No queremos. No quiero.*), іноді питальні (зазвичай належать круп'є: *¿Una más?*), спонукальні (*¡Gana aquí!*), імперативні (*Juega ahora*). Ситуативна обумовленість гри репрезентується на вербальному рівні у дейктичних маркерах, що позначають просторово-темпоральні властивості гри, наприклад: прислівники (*ahora* –

зараз) та (*aquí* – тут), вказівні займенники (*esta apuesta* – ця ставка), присвійні займенники (*sus cartas* – Ваші карти, *mi apuesta* – моя ставка), порядкові числівники (*la última fase del juego* – остання фаза гри, *el primer jugador* – перший гравець), означені артиклі (*los jugadores* – ці гравці) [20, с. 73].

Ритуальні норми ігрової комунікації залишають мало місця спонтанності попри те, що результат гри ніколи не може бути передбачуваним і відомим заздалегідь. Ритуал є зорієнтованим на деяку дію в її сюжетній цілісності; учасники ритуала розігрують цю дію знову, свідомо, в доброзичливій тональності, належачи до різних груп суспільства [48, с. 397]. Під час азартної гри, особливо в мус, відбувається взаємне доповнення міміки, жестів і мовлення або навіть заміна мімікою фраз, які позначають ігрові комбінації.

Гра в мус – іспанська національна картярська гра, під час якої гравці активно використовують жести й міміку. Зазвичай у мус грають четверо гравців у парах. Слід зазначити умовний характер жестів і міміки як спеціалізованого коду спілкування гравців. Кожний жест (*seña*) є інформативним, має певне значення, наприклад: прикусити нижню губу (*morderse el labio inferior*) означає мати двох королів (*dos reyes*), прикусити нижню губу збоку (*morder un lateral del labio inferior*) – мати трьох королів (*tres reyes*), підняти брови (*levantar las cejas*) – мати парні карти (*tener duples*), підморгнути (*guiñar un ojo*) – гра з 31 очком (*juego con 31*), закрити очі (*cerrar los ojos*) – гра всліпу, нема нічого (*ciego, no llevo nada*), поцілунок без звуку (*beso sin sonido*) – (комбінація *solomillo* – три королі й туз), підняти голову (*levantar la cabeza*) – підняти ставку (*envidar más*), підняти плече (*alzar un hombro*) – мати 29 очок (*veintinueve*), закинути голову назад (*reenvida compañero*) [213]. Таким чином, задіяні як міміка, так і жести. Тому гравці в мус повинні уважно слідкувати не тільки за картами, а й за мімікою один одного, особливо за обличчям, яке може видати істинний ігровий розклад. Кожному жесту відповідає певна комбінація карт і, відповідно, вербальне вираження цієї комбінації, тобто спостерігаємо потрійне вираження одного й того ж ігрового поняття: міміка, візуальне зображення карт, фраза.

Неправильне використання жесту є порушенням правил і приводить до того, що гравець вибуває з гри. Хоча у грі в мус дозволено блефувати перед суперниками, існують письмові поради щодо міри дозволеного блефу.

Кінесичні засоби спілкування (жести, міміка, постава тіла, рухи тілом) можна поділити на дві групи: самостійні та супровідні невербальні компоненти спілкування. Наприклад, у грі в мус певний жест відображає конкретну комбінацію карт і тому може вважатися самостійним невербальним компонентом, повністю замінюючи фразу, на відміну від супровідних жестів, що потребують вербальних коментарів, як при відкритті карт, коли гравець зобов'язаний вголос назвати свої карти. Як зауважує Г.І. Приходько, кінесичні, просодичні й проксемічні компоненти комунікації утворюють знакову систему, доповнюючи, підсилюючи, а іноді й замінюючи засоби вербальної комунікації [74, с. 152]. Комунікація азартних гравців, незважаючи на ритуальність гри, ускладнюється потрійними невербальними компонентами: реальною мімікою, яка супроводжує емоції гравця, умовною, яка є спеціальним кодом у певній грі, та тією, яку гравець намагається представити для супротивників, тобто мімікою блефу.

Аналізуючи функціонування фраз усного мовлення під час азартної гри, ми виділили такі три групи:

- 1) фрази базові, загальні для всіх азартних ігор: *apuesta, apuesta doble, combinación ganadora, puntuación, apostar, jugada*;
- 2) фрази, характерні виключно для певної гри: *póquer, escalera real, trío de ases* (гра в покер), *tute, cantar las cuarenta* (туте), *rojo impar, cero, el tres negro* (рулетка), *solomillo, Postre, mus, chica, órdago* (мус);
- 3) фрази одиничні, оригінальні, спонтанні, які гравці промовляють додатково, коментуючи конкретну гру, тобто фрази аксіологічного, оцінного характеру. В них, як правило, присутні дейктичні елементи: власні назви (імена коней, собак на перегонах, півнів у боях), особові та вказівні займенники, вигуки, окличні речення для вираження емоцій уболівальників, які зробили ставки на певних учасників змагання, гри. Такі фрази мають емотивний, суб'єктивний

характер, часто з елементами гумору. На нашу думку, саме такі суб'єктивні, гумористичні коментарі дозволяють пожвавити гру та вийти за межі ритуальності. Наприклад: *¿Pero tú a quién miras? No me gusta. No he visto una carta en toda la tarde. ¿Os rendís? La chica te la regalo. Duples cojos (malas pares de cartas). Soy licenciado al mus por la universidad de... El Rey del mus soy yo y el único presidente de su república.* (González Díaz, p. 483–488).

За критерієм термінологічності та загальноновживаності можливим є також розподіл фраз на дві групи:

1) спеціальні, термінологічні об'єктивні фрази, які належать ігровій ситуації: назви ігрових комбінацій (*trío de ases*), (*apuesta ciega*), дій (*pasar*), рахунку гри (*200 puntos*), гравців (*1-r jugador*);

2) суб'єктивні фрази, що передають сприйняття гри гравцями, ставлення до інших гравців, до ходу й результату гри (позитивні й негативні коментарі гри, жарти): *La mano vale un cañon. ¡Vaya cartonaje! o ¡vaya cartulario!* (González Díaz, p. 487).

Слід зазначити, що ігри іспанською колодою карт вирізняються більшою емоційністю, ніж ігри англійською колодою. Це знаходить прояв у метафоричності, образності термінології іспанських картярських ігор, наприклад: *Muerto, Postre* (назви гравців, дослівно *мрець, десерт*), *niña, Flor* (назви ігрових комбінацій, дослівно *дівчинка, квітка*), *casarse las cartas* (знайти парні карти, дослівно *одружити карти*), *cartas viudas* (непарні карти, дослівно *карти-удовиці*). Антропоморфні назви персоніфікують карти, ніби наділяючи їх незалежним від гравців життям. Спеціальні жести, вигуки надають грі, з одного боку, жвавості, з іншого – ритуальності, традиційності. Кожна гра має свою термінологію, потребує спеціальних знань гравців.

За синтаксичною структурою, фрази, що гравці вимовляють під час гри, є простими реченнями (*Quiero. No hay mus. No queremos.*), а також простими, еліптичними номінативними реченнями, які, наприклад, називають ігрові комбінації, ставки (*Pareja de reinas, escalera real, Ciego, apuesta doble*). Одне речення репрезентує у згорнутій вербальній формі цілу ігрову ситуацію. Так,

промовляючи *Ciego* (сліпий), гравець констатує, що гратиме всліпу, не відкриватиме свої карти. Або *Quiero* (хочу) – гравець висловлює бажання взяти карти, просить круп'є роздати йому ще карт. Гра не може проходити мовчки. Правила гри передбачають певні вербальні коментарі. Не зважаючи на ритуальний характер азартних ігор, гравці спроможні жартувати у рамках ігрової термінології.

Ритуальний, традиційний характер має іспанська лотерея, особливо Різдвяна (*Lotería de Navidad*), де діти вимовляють співаючи виграшні номери та суми виграшу. Спеціальна інтонація дає змогу відчувати святкову й урочисту атмосферу гри. Усне мовлення, у тому числі й сфери азартних ігор, характеризується лінійністю, позаяк протікає у реальному часі, завдяки чому є еліптичним, включає невербальні компоненти, які замінюють або доповнюють вербальне спілкування.

Висновки до розділу 3

Термінологія азартних ігор у сучасній іспанській мові має системний характер і є представленою декількома лексико-семантичними групами, а саме термінологією картярства, казино, букмекерства або спортивних ставок, лотереї. Вищезгадані сфери ігрового бізнесу, маючи свої термінологічні номінації, пов'язані загальними поняттями ставки та ігрового ризику. Найбагатшою кількісно та найекспресивнішою є термінологія картярства, численні фразеологізми якої увійшли до загальноживаної лексики. Любов іспанців до азартних ігор, особливо картярства і лотереї, своєрідність іспанської колоди карт є екстралінгвістичними факторами, які на мовному рівні знайшли вияв у оригінальних іспанських термінологічних номінаціях (*cartas viudas, cartas casadas*) та фразеологічних одиницях (*paciencia y barajar, cantar las cuarenta, romper la baraja, jugar a dos cartas*).

Термінології азартних ігор властиві номінативність та тісний зв'язок з референтом, з поняттями ігрового бізнесу. Досліджувана термінологія має у

своєму складі омоніми (незначна кількість), багатозначні терміни, синоніми та антоніми, тобто їй притаманні загальнономовні лексико-семантичні особливості. Явища омонімії та полісемії свідчать про асиметрію мовного знака. Однак наявність омонімів, полісемічних та синонімічних термінів не заважає взаєморозумінню гравців, оскільки їх мовлення ситуативно обумовлене ходом та правилами гри. Полісемія та синонімія знаходять свій вияв як на рівні слова, так і словосполучення. Дистрибутивний та контекстуальний аналіз дозволяє зафіксувати стійкість і традиційність уживання термінологічних одиниць.

До термінології азартних ігор структурно відносимо як окремі слова, так і словосполучення, речення, оскільки чіткі правила гри вимагають уживання певних одиниць номінації у певний момент гри. Терміни-синоніми переважно є абсолютними, причому один з них може бути іспанським (*comodín*), а інший запозиченим (*Joker*). Іноді синонімічні термінологічні номінації можуть вирізнятися більшою або меншою експресивністю, наприклад, *cartas floreadas* та *cartas casadas* є більш експресивними, а *cartas marcadas*, і відповідно *cartas emparejadas* – більш термінологічними. Контекстуальна синонімія й антонімія пов'язані з особливостями протікання гри як екстралінгвістичним фактором, дозволяючи на вербальному рівні заміну видових понять родовими і навпаки. Гіперо-гіпонімічні відношення у термінології азартних ігор підтверджують її системність і взаємопов'язаність її елементів.

Терміносистема азартних ігор характеризується відкритістю. Між термінологією азартних ігор та загальнономовною лексикою відбувається постійна взаємодія, що знаходить вияв у процесах термінологізації та детермінологізації на основі метафори та метонімії. У термінології картярства вживаються антропоморфні метафори для позначення карт (*cartas viudas, casar las cartas*). У свою чергу, для позначення гравців, їх поведінки, ігрових тактик, використовуються зооморфізми, серед яких є кальки з англійської мови (*pez, ballena*). Асоціативність мислення, процеси порівняння та аналогії сприяють розвитку нових значень. Так, загальнономовні лексичні одиниці спеціалізують своє значення і стають термінами, наприклад, *casar las cartas, matar con*

trunfo, tener buena mano. У свою чергу, детермінологізовані терміни-словосполучення проникають у загальноповживану лексику у формі образних висловів (*ruleta de vida, ruleta de amor*), фразеологізмів: *cantar las cuarenta, darle a alguien bien el naipes, descubrir las cartas*. Ми зафіксували фразеологізми двох типів: 1) стійкі фрази, які можуть бути термінами, а також експресивними засобами, якщо вжиті поза ситуацією гри; 2) фразеологізми сфери азартних ігор, що увійшли до складу загальноповживаної лексики. Це свідчить про значну роль термінології азартних ігор у поповненні загальноповживаної лексики.

Розвиток ігрового бізнесу, поява нових азартних ігор, у тому числі їх версій он-лайн є екстралінгвістичними факторами, які сприяють пошуку номінації нових ігрових понять. Основними способами термінологічної номінації азартних ігор є словосполучення (79,39%), семантична деривація (8,35%), запозичення (6,98%), морфологічна деривація, у тому числі афіксація (3,16%), словоскладання (0,52%), конверсія (0,7%), аббревіація (0,9%). Запозичення, переважно з англійської мови, у складі досліджуваної термінології відзначаються граматичною адаптацією у мові-реципієнті, що підтверджують приклади вживання іспанських артиклів та можливість утворювати множину (*La WLA, crupieres*), у той час як графічна адаптація майже не представлена, що демонструють варіації у написанні запозичених лексичних одиниць (*póquer* і *póker, crupié* і *crupier*). Словотворчу активність виявляє, як правило, іспанська корінна лексика, хоча відмічаємо поодинокі похідні слова від запозичених лексичних одиниць (*pokeriano, billarista, casinista*). Аббревіація графічно представлена не тільки ініціальними літерами скорочених слів, а й символами, зокрема у картярстві (*As de ♥, ♣* у *♠*). Серед запозичень численними є аббревіатури, які використовуються у письмовому мовленні, у той час як в усному мовленні, у комунікації під час гри гравці вживають повні назви-терміни. На рівні термінів-словосполучень та речень спостерігається еліпсис.

Кількісні результати демонструють, що поповнення термінології азартних ігор відбувається переважно за рахунок внутрішньомовних ресурсів. Найпродуктивнішим способом термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові є словосполучення як синтаксичний спосіб номінації, оскільки словосполучення, переважно бінарні (іменні та дієслівні), уможлиблюють точне вираження ігрового поняття.

Дискурс азартної гри представлений усною й письмовою формами, перша з яких безпосередньо співвідноситься з грою, маючи лінійний характер протікання. Азартна гра є своєрідним традиційним ритуалом, де гравці спілкуються вербально й невербально. Слід зазначити довільний, умовний характер жестів та міміки гравців. Особливо відома гра в карти іспанською колодою мус, під час якої гравці активно використовують спеціальні коди – жести та міміку на позначення ігрових комбінацій, що надає грі більшої жвавості та емоційності. На вербальному рівні кожному жесту відповідає спеціальний термін. Відбувається потрійне спілкування: вербальне, невербальне довільне (спеціальні кодові сигнали) й невербальне мимовільне (неконтрольовані, природні жести гравців). Крім жестів і міміки (кінесичної складової невербальної комунікації) в азартній грі є важливою проксеміка (просторова організація гравців, наприклад, за гральним столом). Невербальна складова спілкування гравців доповнює їх ігрову взаємодію. Своєрідні фрази-терміни, речення-терміни співвідносяться з ігровою ситуацією і здебільшого є номінативними, називаючи ігрові комбінації, та перформативними, коментуючи ігрові дії.

Основні положення даного розділу відображено в одноосібних публікаціях автора [див.: 9; 10; 11; 12; 14; 16; 19; 20; 21; 23; 113; 114; 117].

РОЗДІЛ IV.

ФРАЗЕОЛОГІЧНА НОМІНАЦІЯ АЗАРТНИХ ІГОР У СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ

Професійна термінологія азартних ігор збагачує загальноповживану лексику численними фразеологізмами, які широко вживаються у рекламі, поезії, піснях, текстах новин. Професійні мови мають важливе значення у поповненні фразеологічного фонду мови. Своєрідність іспанської колоди карт, жага до ризику, популярність лотереї в Іспанії сприяли емоційному та критичному ставленню суспільства до азартних ігор, яке виявляється у прислів'ях та приказках, а також у фразеологізмах на рівні словосполучення. Детермінологізовані номінації азартних ігор є доказом експресивного потенціалу професійної мови досліджуваної сфери.

4.1 Фразеосемантичні групи номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові

Фразеологічна номінація азартних ігор як вторинна номінація включає структурно різноманітні одиниці, від двослівних або двокомпонентних фраз до простих і складних речень (паремії), яким властива цілісна предикативність. Головне, що їх поєднує – образність, переносність значення, фразова структура і джерело походження – сфера азартної гри.

За семантичним критерієм фразеологізми-словосполучення і фразеологізми-речення є одиницями вторинної, метафоричної номінації, значення яких є цілісним утворенням, не зважаючи на нарізнооформленість компонентів.

За джерелом походження фразеологічні одиниці азартних ігор можна поділити на інтернаціональні (*abrir / enseñar las cartas, castillo de naipes, as en la manga*), національні (*estar como el naipe, romper la baraja, sota, caballo, rey*)

та запозичені (*cara de póquer*, що є калькою з англійської мови). Термінологія азартних ігор іспанською колодою карт слугує джерелом утворення фразеологічних номінацій. Так, наприклад, фразеологічна одиниця *cantar las cuarenta* (висказати все комусь прямо в обличчя) походить з гри в туге, *echar un órdago* (сильно ризикувати) – з гри в мус. *Órdago* – найбільша ставка в грі в мус, тобто робити велику ставку означає сильно ризикувати. У грі в туге гравці співаючи вигукують очки, які вони мають згідно номіналу карт, звідси *cantar las cuarenta* (заспівати сорок). Крім того є індивідуальні, авторські фразеологічні номінації, наприклад, відома фраза *paciencia y barajar* (дослівно "терпіння і тасувати", що означає "терпіння і ще раз терпіння"), яку часто цитують і приписують М. Сервантесу.

Досліджувані фразеологічні одиниці виконують експресивну та оцінну функції, виражаючи:

1) характеристику поведінки та вчинків людей: *jugar una carta decisiva* (діяти рішуче), *no saber a que carta quedarse* (непевність, коливання у прийнятті рішення), *jugar sucio* (вчиняти нечесно), *jugar limpio* (діяти чесно), *jugar a dos cartas / barajas* (бути лицемірним), *lanzar un órdago* (сильно ризикувати), *romper la baraja* (порушити договір, домовленість), наприклад: *Romper la baraja. La creciente deslegitimización de la Organización Mundial del Comercio (OMC) ha dado un nuevo impulso a las organizaciones campesinas asistentes a la quinta cumbre interministerial celebrada en Cancún. Su estrategia ha sido determinante: no negociar migajas. No se trataba de presionar con el objetivo de reducir los subsidios agrícolas de los países desarrollados a cambio de nuevas contrapartidas como la agenda de Singapur (medidas para liberalizar el comercio). Se lo han jugado al todo o nada sabiendo que el objetivo era romper la baraja. No se puede negociar la agricultura dentro de la OMC porque da prioridad al mercado. Hay un problema de raíz [...]. [270].* У цій статті автор критикує політику надання переваги й підтримки ринку, а не сільському господарству. У наведеному вище прикладі фразеологічна номінація *romper la baraja*

використовується як заголовок статті й повторюється в кінці тексту, посилюючи несхвальну оцінку автора.

2) дії та стратегії: *abrir (enseñar) las cartas / poner las cartas boca arriba* (відкрити плани або наміри), *cantar las cuarenta* (висказати все погане), *jugárselo todo* (ризикувати всім);

3) властивості речей: *estar como el naipe* (бути зім'ятим), *castillo de naipes* (картковий будинок – про щось ненадійне, хитке);

4) негативну або позитивну оцінку предметів і подій (*carta de triunfo, as en la manga*). Наприклад, фразеологізм "*sota, caballo y rey*", який означає "щось монотонне, тривіальне", використовується для негативної характеристики фільмів, їжі в ресторані тощо;

5) фізичні та емоційні властивості людини: *estar como el naipe* (бути дуже худим), *cara de póquer* (непроникне обличчя).

Фразеологічна одиниця *cara de póquer* є семантичною калькою з англійської мови, яка часто вживається у сучасній іспанській мові: *¿Por qué ante los problemas de una mujer el hombre da soluciones y pone cara de póquer? [...] Y las mujeres, por nuestra parte, necesitamos comprender que detrás de la búsqueda de soluciones o de una posible cara de póquer existe preocupación y cariño... porque en la comprensión mutua surge la magia para sentirnos mejor entre nosotros [...] [233].* Зазначений вище приклад свідчить про граматичну адаптацію запозиченого фразеологізма в іспанській мові, що виявляється у вживанні артикля, епітету та фразеологічній деривації (*poner cara de póquer*).

Слід зауважити, що синонімія й антонімія характерні не тільки для термінів, а і для фразеологічних номінацій. Так, серед "картярських" фразеологізмів, є фразеологізми-синоніми (*jugar a dos cartas, jugar alguien con dos barajas* – вести подвійну гру; *enseñar las cartas, abrir las cartas* – тасувати карти) і антонімічні фразеологізми (*enseñar las cartas* – видати себе, розкрити свої наміри; *no enseñar las cartas / esconder las cartas* – тримати язика за зубами, не розкривати своїх намірів, *jugar limpio / sucio* – грати чесно / нечесно). Деякі з фразеологізмів є полісемантичними, наприклад, *quedarse uno*

a espadas має декілька значень: 1) зазнати невдачі, залишитися з носом; 2) програтися до останньої копійки, розоритися, збанкрутувати; 3) нічого не розуміти [177]. Як бачимо, лише значення 2 належить до сфери азартних ігор, а значення 1 та 3 вже належать до загальноповсякденної лексики.

Найбільш продуктивними у створенні фразеологізмів є лексеми *juego* (гра), *jugar* (грати) та *cartas* (карти). Поширеними є фразеологічні номінації, які позначають певні ігрові дії і мають структуру дієслово + іменник у ролі прямого додатка, наприклад, *descubrir el juego*, *abrir las cartas*, *enseñar las cartas*. У зв'язку з великою популярністю картярських ігор в усьому світі зазначені вище фразеологізми є міжнародними.

Окрім фразеологізмів міжнародного характеру (*abrir las cartas*, *enseñar las cartas*, *entrar en juego*, *estorbar el juego a alguien*), які ми виявили у словниках декількох мов (російської, української, англійської, французької, італійської), є фразеологізми власне іспанські (*paciencia* у *barajar* – терпіння і ще раз терпіння, *jugar alguien con dos barajas / a dos cartas* – бути двоєдушним / вести подвійну гру, *sota, caballo* у *rey* – рутинні речі, *no saber a que carta quedarse* – не знати яке рішення прийняти, *tomar cartas en el asunto* – вирішити втрутитися в справу, *ser una sota* (дослівно *бути валетом*) – бути нахабною жінкою або жінкою легкої поведінки, *cantar las cuarenta a alguien* – дорікати комусь, *romper la baraja* – розірвати договір, *cambiar el naipe* – змінити тему розмови, *dar el naipe uno para una cosa* – мати здібності / таланти до чого-небудь, *estar como el naipe* – 1. бути дуже худим, 2. бути зім'ятим / пожованим) [261]. Велика кількість фразеологізмів картярського походження свідчить про особливе ставлення іспанців до азартних ігор, а також про експресивність номінативних одиниць картярства в іспанській мові.

Класифікуючи фразеологічні одиниці, Г. Корпас Пастор виділяє: 1) стійкі словосполучення (*colocaciones*), 2) фразеологізми (*locuciones*), 3) стійкі вислови (*enunciados fraseológicos*), у тому числі паремії (прислів'я, приказки, крилаті вислови) [126, с. 270–271]. Паремії є комунікативними одиницями, що виражають цілісну думку, як правило, оцінного характеру.

Серед фразеологічних номінацій азартних ігор у сучасній іспанській мові виділяємо фразеологізми та стійкі вислови, тобто два структурних типи, а саме: фразеологізми-словосполучення та фразеологізми-речення (паремії). Головним семантичним критерієм ідентифікації фразеологізма є його переносне значення. Стійкі словосполучення (за класифікацією Г. Корпас Пастор *colocaciones*) не є образними і не представлені у фразеологічних номінаціях азартних ігор.

Серед фразеологічних номінацій-словосполучень виділяємо:

- 1) іменні (*cara de póquer, ruleta rusa, apuesta ciega, castillo de naipes, la última baraja, sota, caballo, rey*);
- 2) дієслівні (*romper la baraja, jugar a dos barajas, enseñar las cartas*) [18, с. 174].

Структурні моделі іменних фразеологічних номінацій включають такі компоненти: іменник + прикметник (*apuesta ciega, juego sucio*), іменник + прийменник *de* + іменник (*castillo de naipes*). Одна іменна фразеологічна номінація утворена з трьох іменників: *sota, caballo, rey*. Іменні номінативні фразеологічні номінації можуть виконувати функції підмета, означення, додатка, іменної частини присудка, наприклад: *La televisión es sota, caballo, rey: ficción, realities y programas de corazón [...] [272]*. Фразеологічна одиниця *sota, caballo, rey* часто використовується у функції іменної частини присудка на позначення негативної характеристики подій, явищ, предметів.

Структурно до дієслівних фразеологічних номінацій здебільшого входять: 1) дієслово + іменник, що є прямим додатком, наприклад, *abrir las cartas, echar un órdago*, 2) дієслово + іменник у функції непрямого додатка: *entrar en juego, jugar a dos cartas*, 3) дієслово + прислівник: *jugar sucio, jugar fuerte*. Є фразеологічні номінації, які мають структуру речення, яке потребує вживання підмета, вираженого суб'єктом: *darle bien el naipe a uno, no saber a que carta quedarse, tomar cartas en el asunto, jugar a una carta decisiva*. Дієслівні фразеологічні номінації виступають, як правило, у ролі присудка, часто в заголовках новин: *Rafa Escobar enseña sus cartas hoy en Estepona [188]*.

Паремії або прислів'я про азартні ігри є стійкими фразеологічними висловами, що стисло й образно передають народну мудрість та здебільшого негативну оцінку азартної гри, яка призводить до залежності, бідності, несерйозного ставлення до праці. Паремії виражають народні цінності, мають повчальний, дидактичний характер. Емоційність та критичне ставлення підсилюються римою, асонансом, алітерацією, паралелізмом, іронією. Рима також забезпечує легке запам'ятовування: 1. *A juego perdido, cabe le digo*. 2. *Al hombre jugador y al caballo corredor poco les dura el honor*. 3. *Hijo jugador, no nos lo dé nuestro Señor*. Прислів'я та приказки можуть мати структуру: а) простих речень (*La bolsa del jugador, no necesita atador*); б) складних речень із сурядним (*No tueras en mortandad, ni juegues en navidad*) або підрядним зв'язком (*Aunque el jugador sea necio, si le entran triunfos ganará*). Деякі приказки є реченнями з відсутнім предикативним центром: 1. *A fullero viejo, flores nuevas*. 2. *A naipes nuevos, suertes viejas. Al mal juego, buena cara*. 3. *Al mal dar, paciencia y barajar*. Такі приказки, як правило, виражають протиставлення.

Синонімія є характерною як для фразеологічних сполучень, так і для паремій: 1. *Carta echada, no puede ser retirada. Carta en la mesa, está presa*. 2. *Lo mejor de las cartas es no jugarlas. Quien no juega es el que gana*. Н.Н. Курчаткіна та А.В. Супрун зауважують, що полісемія та синонімія не представлені в рівній мірі серед усіх фразеологізмів, зазначаючи, що фразеологізми зі структурою речення, як правило, є моносемічними [59, с. 31]. Це також є характерним для фразеологізмів-словосполучень сфери азартних ігор, які вирізняються більшою кількістю синонімів (*abrir las cartas, poner las cartas boca arriba*) у порівнянні з фразеологізмами-реченнями.

Перспективним у дослідженні паремій про азартні ігри є перекладознавчий аспект, який має практичне значення: пошук еквівалентів, літературний переклад зі збереженням національного гумору, римованої та рифмованої форми прислів'я, з передачею змісту і духу народної мудрості.

4.2 Фразеологічна номінація у художній літературі

Фразеологізми, що увійшли до загальноживаної лексики зі сфери картярства, активно використовуються у творах художньої літератури, особливо в поезії, як стилістичний засіб, що виконує естетичну, емотивну, оцінну функції. Як влучно зазначила В.А. Маслова, завдання фразеологізмів полягає не стільки в описуванні світу, скільки в його інтерпретації, оцінці та вираженні суб'єктивного ставлення людини [64, с. 81]. Фразеологічні одиниці відображають національно-культурні особливості мовної картини соціуму, в них представлено духовні цінності, створені протягом його історичного розвитку [90, с. 119]. Національні азартні ігри іспанців мають багатий фразеологічний фонд з великим образним потенціалом.

Фразеологічні номінації азартних ігор в іспанській мові представлені у різножанрових прозових та поетичних творах художньої літератури, у тому числі у віршах, анекдотах, крилатих висловах, афоризмах тощо.

Поезія.

Розглянемо уривки віршів сучасних іспаномовних поетів, у яких фразеологія азартних ігор використовується як експресивний засіб:

Atrévete

A poner las cartas sobre la mesa,

A decir hoy es blanco y la noche no me pesa.

Decídete a proponer la creación de una nueva esfera.

Y no consientas que se alargue tu silencio

Y sólo puedas medir el tiempo de una incierta espera [...] (González Álvarez R.,

p. 35). У вірші "Atrévete" (Відважся) автор Р. М. Гонзалес Альварес закликає бути сміливим, відкрити правду (покласти карти на стіл), не мовчати. Поезія виражає оптимізм, віру у важливість щирості.

Проаналізуємо уривок сумного вірша Г. Лопеса Кастро "Від'їжджаю до Лоредо":

Ya me voy para Laredo, mi bien,

*te vengo a decir adiós,
de allá te mando decir, mi bien,
cómo se mancuernan dos.*

*Sal a los campos y llora,
Si tienes po que llorar;
Toda la vida quisiste, mi bien,
Con dos barajas jugar.*

*No puedes jugar con una, mi bien,
Tú quieres jugar con dos;
Te vas a quedar sin una y sin dos,*

Mirando al cielo de Dios. (López Castro G., p. 119). У наведеному вище вірші йдеться про те, що чоловік від'їжджає, кидає жінку, бо вона зраджує, зустрічається з двома чоловіками (грає у дві колоди карт). Ліричний герой з жалем розстається з жінкою і застерігає її, що граючи в дві колоди карт, вона залишиться без жодної, тобто втратить усіх своїх чоловіків [116, с. 227]. Таким чином, фразеологізм *jugar con dos barajas* у цьому контексті виступає як негативна характеристика невірної жінки.

Прозові твори художньої літератури.

Фразеологічні номінації азартних ігор використовуються в художній літературі як експресивні засоби як у поетичних, так і в прозових творах. Розглянемо декілька прикладів:

1. *Pensaba que Catherine habría intentado presionar a su marido para que le cortase las alas y decidió lanzar un órdago para evitarlo* (Durán B., p. 61).

2. - *Andrés, confía en nosotros – le rogué para que se calmara. No te estamos ocultando nada.*

- *Eso espero, porque yo estoy jugando limpio, desde el primer momento he puesto las cartas sobre la mesa.*

- *¿Qué insinúas? ¿Que nosotros jugamos con las cartas marcadas? – espetó Laura ofendida* (Semaro G., p. 72).

У цьому діалозі *grati* чесно й *відкрити карти* означає бути щирим, говорити правду та протиставлено нечесній грі, грі міченими картами (приховуванню правди).

3. *"Enigmas sin resolver" ha puesto las cartas sobre la mesa y ha mostrado lo que se oculta tras los misterios de aquellos que los persiguen.* (Jiménez Elizari I., p. 364). Цей приклад ілюструє вживання картярського фразеологізма як експресивного засобу і означає, що книга "Enigmas sin resolver" відкрила багато таємниць (дослівно: поклала карти на стіл). Слід зазначити, що фразеологізм *poner las cartas sobre la mesa* часто вживається у минулому перфектному часі (Pretérito perfecto de indicativo) на позначення результату відкриття таємниці, правди.

Життя та поведінка людей часто порівнюються з азартною грою в карти, наприклад: *"Hubiera jugado sus cartas marcadas hasta las últimas consecuencias."* *"Se jugaran la vida a cara o sello."* [268]. Представлення життя як азартної гри є метафорою, яка повторюється у багатьох висловах, наприклад: *jugar con las cartas destapadas, jugarse todo por (algo), jugar a cartas vistas*, etc. У наведених прикладах випадок, імовірність є визначальним елементом людського існування. Обставини вирішують наслідки подій, що є непередбачуваними.

Анекдоти про лотерею. Соціокультурним фактором розвитку ігрового бізнесу є любов іспанців до лотереї, розмаїття її видів. Окремим літературним жанром дискурсу азартних ігор є жарти про лотерею, виграш у яку асоціюється з багатством, свободою. Наведемо приклади жартів про лотерею:

1. *Pepito y su papá van caminando por la calle cuando, de pronto, encuentran un billete de lotería.*

"Papi, papi, ¿qué pasa si ganamos?"

"Venecia... Champagne... Mujeres".

"¿Y si no, papi?"

"¡Xochimilco, cerveza... y tu madre!" [203].

2. *La esposa a su marido:*

"Pedro, si un día te ganaras la lotería, ¿Dejarías de quererme? "

"¡No! ¡Eso no lo haría nunca! Pero eso sí, te echaría mucho de menos." [204].

3. *El esposo llega a su casa gritando:*

"¡Querida, querida! ¡He ganado la lotería! ¡He ganado la lotería! ¡Prepara las valisas!"

La esposa muy contenta le contesta:

"¿Qué pongo viejo, ropa de invierno, o de verano?"

Él le contesta: "Todas, porque te vas de vacaciones." [211].

У наведених вище жартах виграти в лотерею для чоловіка означає розваги і свободу, звільнення від своєї жінки. Увагу привернено до двох цінностей: грошей як умови і свободи як результату, і все це може дати лотерея як швидка й легка можливість розбагатіти. З одного боку, імпліцитно виражено позитивну оцінку гри у лотерею, а з іншого – притаманна анекдоту іронічність підкреслює малоімовірність виграшу. Є також відомий анекдот про лотерею:

Esto es un catalán que, 15 días antes del sorteo de la Lotería de Navidad, está en la iglesia diciéndole a Dios:

- Mira señor. Tú me tienes que ayudar. Tienes que hacer que gane el gordo de la Lotería completo.

Y ese año, no le toca nada.

Al año siguiente, lo mismo. Y al siguiente... y al siguiente... y al siguiente.

Así que a Dios se le hinchan los cataplines, y se le aparece al catalán con una luz muy grande y un trueno muy gordo:

- Hijo mío. Yo te quiero ayudar. Pero compra el décimo por lo menos [204].

У цьому анекдоті йдеться про лотерею як можливість збагачення, але для виграшу необхідно купити лотерею, тобто людина повинна використовувати можливість, а не бездібно чекати. Іронічне зображення каталонця імпліцитно виражає жадібність та бажання грошей як національну характеристику. Як зазначає В.І. Карасик, анекдоти відносяться до аксіогенних

текстів [49, с. 31]. У багатьох анекдотах лотерея представлена як можливість покращити життя, щасливий шанс. Отже, анекдоти про азартні ігри окрім сміху та іронії можуть містити оцінні й повчальні смисли.

4.3 Фразеологічна номінація у рекламних текстах

Рекламні тексти можуть містити як спонукання до придбання продукту, опис його позитивних якостей, так і антирекламні повідомлення. Одним з фразеологізмів, який часто вживають на позначення негативної оцінки є *sota, caballo y rey*, наприклад: 1) *Alonso Caxade: 'El folk es un estilo hermético, de sota, caballo y rey'* [229]; 2) *Todos los días de mi vida – sota, caballo y rey* [278]. За допомогою фразеологічної номінації *sota, caballo y rey* у зазначених вище заголовках статей виражено негативну оцінку (у першій статті стиль фолк, у другій – фільм *Todos los días de mi vida* – вважаються тривіальними, одноманітними).

Автор нижче наведеної статті порівнює сучасні технології з чимось банальним, масовим, що призводить до повторюваності смс-повідомлень, до примітивізації, нерозбірливості користувачів:

Tecnología de sota, caballo y rey

Y pienso yo, si la tecnología cada vez va a ser más commodity, (sota, caballo, rey), y los mensajes son los mismos, ¿cómo se van a diferenciar las compañías? Quizá reteniendo el talento y ofreciendo calidad al mercado. [...] Cielos, acabo de descubrir el Mediterráneo. Me urge visitar a mi psicoanalista [277]. Заголовок статті та одна з фраз у тексті статті повторюються, виражаючи негативну оцінку сучасних технологій, які потребують удосконалення.

Поряд з негативною оцінкою у рекламних текстах фразеологічні номінації азартних ігор можуть виражати позитивні якості та характеристики об'єктів, наприклад, мобільного телефону: *Meizu podría tener otro "as en la manga": el MX4 Pro, con 4 gigabytes de RAM* [258]. Позитивна оцінка у

рекламному заголовку зацікавлює читача, спонукаючи до подальшого ознайомлення з описом продукту.

Заголовки спортивних новин є своєрідною рекламою подій, спортсменів, наприклад: *Argentina enfrenta a Brasil con Lionel Messi como carta de triunfo* [191]. Наведений вище заголовок містить рекламу відомого футболіста, який порівнюється з козирною картою (найкращою можливістю) для команди, в якій грає.

Своєрідний приклад уживання фразеологічної номінації *carta de triunfo* (козир) позитивно характеризує коня, на якого можна зробити ставку на кінних перегонах: *Key Dance es la carta de triunfo* [238]. У цьому контексті для реклами у букмекерстві використано картярський фразеологізм. Таким чином, фразеологічні номінації азартних ігор є експресивним засобом у рекламних текстах, що можуть виражати як позитивну, так і негативну оцінку подій, явищ, об'єктів та суб'єктів.

4.4 Фразеологічна номінація у ЗМІ

Засоби масової інформації мають значний вплив на думки та світогляд людей, виражаючи позитивне чи негативне ставлення автора до певних подій. Звісно, емотивні заголовки, вживання фразеологізмів, метафоричність, оцінність є невід'ємними властивостями публіцистичних текстів. У текстах новин, у тому числі он-лайн, часто вживаються фразеологічні одиниці зі сфери азартних ігор як експресивні засоби. Їх метафоричність охоплює тексти різноманітної тематики.

Фразеологічні номінації азартних ігор уживаються у різних частинах публіцистичних текстів, а саме:

1. У заголовку – для емотивного привернення уваги читача (атрактивна функція): 1. *Artur Mas resucita de sus cenizas y vuelve a lanzar un órdago al Estado* [192]. 2. *El PRI abrió sus cartas finalmente en Aguascalientes* [215]. У наведених вище прикладах за допомогою фразеологізмів азартних ігор

називаються дії політиків, яким присвячена стаття. Фразеологізми як експресивні засоби спрямовують увагу читача на заголовок та імпліцитно виражають головну ідею статті. Деякі заголовки містять оцінку, як правило, негативну, вчинків та поведінки людей у різних сферах життя: політики, економіки, культури, спорту, наприклад: *El petroleo y su apuesta ciega por fractura hidráulica* [214]. *Mundial de fútbol es la apuesta ciega de Brasil y su desgastada economía* [259]. Фраза *la apuesta ciega* (сліпа ставка) позначає непродуману тактику, необгрунтовані рішення, тобто поведінку, яка є ризикованою (як і сліпа ставка в азартній грі), веде до поразки, негативного результату.

2. Одночасно у заголовку (назва) і в середині тексту новин (контекст):

Sota, caballo y rey. La metáfora que mejor describe a Roca es la de un ingeniero de puentes, canales y caminos. Lo primero es defenderse. Y busca al mejor abogado que tenga a su alcance. En su ciudad, en la localidad donde está abierta la investigación judicial y en la capital donde residen los órganos centrales del sistema judicial. Sota, caballo, rey: Miguel Roca. La metáfora que mejor le describe es la de un ingeniero de puentes, canales y caminos. Tiende puentes allí donde no quedan ni vados para cruzar el río, desatasca canales allí donde se han obturado y abre caminos donde ha crecido la maleza: hay pocos personajes de la vida pública española que tenga más práctica en este tipo de actividades en todos los campos de la actividad social, económica y política [273]. За допомогою фразеологічних номінацій азартних ігор дається негативна оцінка дій політика Мігеля Рока. Повтори є засобом інтенсифікації, підсилюючи емотивний вплив на читача.

3. У кінці статті – афористичний експресивний засіб підведення підсумку:

El Gobierno quiere variar una salida en forma de 'L' por otra en forma de 'U' que coincida con el fin de la legislatura

El siguiente asunto es que definan qué entienden por recuperación y por luz al final del túnel. En realidad, lo que parecen estar manejando es sustituir una salida a la crisis en forma de L (en la que el trazo horizontal de la coyuntura se extiende sin que haya visos de que termine), por una salida en forma de U, en la que el misterio

consiste en saber cuánto tiempo permaneceremos en la parte horizontal de la letra. Es decir, si esta es más ancha o más estrecha. Como escribió Cervantes en El Quijote, paciencia y a barajar [216]. У статті виражено критику, скептичне ставлення до політики та політиків. Політична гра – гра в карти, "тасування варіантів". Варто зауважити, що не завжди можна правильно інтерпретувати вживання фразеологізму *paciencia y barajar* – відомого вислову, який приписують М. Сервантесу (терпіння і ще раз терпіння, дослівно: терпіння та тасувати). У наведеному уривку статті ця фраза, на нашу думку, виражає необхідність народу мати неабияке терпіння, спостерігаючи за політиками та їх вчинками.

4. На початку або в середині тексту як оцінний засіб:

Es una apuesta ciega e irracional que ni obedece a la voluntad del presidente Danilo Medina, ni a las posibilidades reales de lograr una modificación constitucional para reintroducir una figura de rememoración catastrófica para el desarrollo institucional del país [...] [257]. У наведеному вище прикладі маємо розширення фразеологізму за допомогою додавання синонімічного означення (сліпа та ірраціональна ставка), що має підсилюючий ефект. Проаналізуємо інший приклад:

Órdago a Rajoy

¿Qué hará el jefe Mariano? Si realmente es jefe y ejerce, solo le queda una opción: crisis de Gobierno. No puede haber división pública en el ejecutivo y ningún jefe puede tolerar que uno de los bandos la saque a la luz. A Rajoy le acaban de retar, de lanzar un órdago que si no reacciona acabará con él y si actúa con firmeza puede devolverle a la cima. Si Rajoy, a pocos días de convocar elecciones, cambia el gobierno haría una machada, nada previsible en el personaje, que podría ser clave en su futuro. Tendría que decidirse por uno de los dos bandos y cesar, antes de llegar a Bruselas, a todos los representantes del otro [220]. Негативна оцінка вчинків політиків є основною мішенню газетної критики, де експресивними засобами виступають фразеологізми азартних ігор. Політиків називають гравцями, а їхні політичні інтереси, дії – ставками, наприклад: *Silvio Berlusconi*

vivió ayer uno de los días más agónicos de sus 17 años en política barajando, probablemente por primera vez en su vida, la idea de dimitir como primer ministro. La alternativa era jugársela en el Parlamento afrontando hoy una votación muy peligrosa con el riesgo de inmolarsse, pues tras varias deserciones, en teoría, ha perdido la mayoría [209].

5. Одночасно, на початку та в кінці тексту, або у декількох містах тексту, що забезпечує своєрідну синтаксичну рамку, де тема і головна ідея співпадають: ¿La última carta de la baraja? [...] ¿La última carta? Ningún esfuerzo de la Revolución será útil ciento por ciento si primero no hay un cambio en nuestra manera de actuar. Sólo así lograremos que nuestros mayores no se sientan como la última carta de la baraja [217]. У цьому контексті *la última carta* (остання карта) має експресивне навантаження і перекладається як *непотрібні люди*. Повтори є інтенсифікаторами авторського негативного ставлення до подій.

Розглянемо інший приклад:

La Comunidad no sabe con qué carta quedarse

Todo depende de cuánto reduzca su cheque el Gobierno regional y de cuánto esté dispuesto a ceder GTM. Si no hay acuerdo, antes de fin de año se convocará un concurso público para privatizar la televisión de Valcárcel, dando por hecho que el grupo empresarial reclamaría una indemnización por la finalización unilateral del contrato. El caso es que la televisión pública autonómica es insostenible. Pese al complicado panorama audiovisual, el Ejecutivo regional cree que puede haber empresas interesadas en quedarse con la televisión. En ese caso, la Comunidad no renunciaría a firmar un contrato programa para emitir los contenidos que le interesen. Aún no sabe con qué carta quedarse, pero cualquiera de las dos formulas tendrá un coste laboral importante, sobre todo la privatización [240].

Невпевненість та вагання у прийнятті правильного рішення, маючи альтернативу, виражено фразеологізмом *no saber a que carta quedarse* (не знати, з якою картою залишитися).

У наведеній нижче статті новин композитор і співак Жанмарко порівнює новий музичний альбом з лотереєю, оскільки невідомо, чи він сподобається публіці:

Gianmarco: "Hacer un álbum siempre es una lotería"

El cantautor, quien lanzará su nuevo disco "Libre" el próximo 4 de junio, dijo que tenía pendiente producir su propia música. El decimocuarto disco del artista limeño trae diez canciones inéditas y cuenta con dos coautorías con los reconocidos Claudia Brant y Leonel García. "Un álbum siempre es una lotería, por más que tengas una trayectoria o que a la gente conozca tus canciones anteriores. Un álbum nuevo es eso, algo que puede gustar o no", reconoció [224]. Лотерея виступає як експресивний засіб у значенні "невизначеність", у цьому контексті – невідома реакція на нього слухачів. Негативна чи позитивна оцінка іноді може бути виражена одним і тим же фразеологізмом, що можна встановити з контексту, наприклад:

Mas niega tener un as en la manga: hacer coincidir la consulta con unas elecciones anticipadas.

Aunque el Tribunal Constitucional falle en contra de la consulta soberanista catalana, se ha especulado con que Artur Mas habría ingeniado el modo para que los catalanes se pronuncien de algún modo a favor del derecho a decidir, o de la independencia de Cataluña. El president tendría un as en manga: hacer coincidir la consulta con unas elecciones anticipadas [239]. На відміну від звичного позитивно забарвленого значення фразеологізму *tener un as en la manga* (мати туза в рукаві, мати приховану перевагу), у цьому контексті його зміст можна трактувати як "використання хитрощів".

Повтори фразеологічної одиниці у заголовку та інших місцях статті підсилюють емотивний вплив на читача. Часте використання фразеологічних номінацій азартних ігор у заголовках статей свідчить про їх оцінний компонент значення. Слід зазначити синтаксичну варіативність досліджуваних фразеологізмів, що знаходить вияв у їх модифікації – розширенні або скороченні, що обумовлено контекстом (*tener un as en la manga, tener as en la*

manga, tener otro as en la manga, lanzar un órdago, lanzar un nuevo órdago, órdago, apuesta ciega, apuesta a ciegas). Навіть у межах одного тексту можуть бути синтаксичні видозміни, наприклад: *Los sindicatos lanzan un nuevo órdago a Osakidetza con dos huelgas más en abril. Salud asocia esta convocatoria a la proximidad de las elecciones de mayo. Todos los sindicatos de la sanidad pública vasca han vuelto a unir fuerzas para lanzar un órdago a Osakidetza. ELA, LAB, CCOO, UGT, ESK, SATSE, SME y FFHE anunciaron ayer que culminarán la nueva fase de movilizaciones con dos jornadas de huelga los días 29 y 30 de abril en caso de que la dirección del servicio de salud "siga inflexible"* [242]. У цьому прикладі спостерігаємо розширення фразеологізма за допомогою використання додаткового означення *nuevo*: *lanzan un nuevo órdago*.

Команду політиків автор наступної статті називає картковим домиком:

La política del Castillo de Cartas de Mas

El presidente de la Generalitat, Artur Mas, es un gran amante de las metáforas en sus discursos. Pues bien, desde 2006 ha ido aplicando una política de Castillo de Cartas que explica por qué ha sido capaz de sucumbir y emerger sucesivamente a lo largo de los últimos años. Durante el tiempo que tuvo que tragar estar en la oposición, pese a que CiU ganaba las elecciones autonómicas, a la sombra del Gobierno Tripartito (PSC, ERC, ICV) de Pasqual Maragall y de José Montilla, empezó a construir su propio Castillo eligiendo él sus Cartas e intentando desligarse de la imagen de ser el 'heredero de Jordi Pujol'. No solo se rodeó de 'hombres y mujeres' de su confianza, sino que, en los ayuntamiento, colocó a líderes municipales que ahora son alcaldes y alcaldesas jóvenes con un largo recorrido por delante. Poco a poco, empezó a cimentar la base de su Castillo. Mas, para que no se le cayera el Castillo de Cartas, empezó a flirtear con la idea del Estado catalán. Madrid. Sea como sea, el Castillo de Cartas de Mas es ahora lo suficientemente sólido, gracias a ERC y a Rajoy, como para depender (casi) de él mismo para mantenerse sin derrumbarse. Solo un error de Mas lo haría caer... otra vez [193].

Досить поширеним є порівняння влади з картковим домиком, оскільки вона є хиткою. Автор використовує іронію, повтори та метафори для емотивного

впливу на читача, описуючи "цементування" та "твердість" карткового домика політика Артуро Маса. Одним з іронічних прийомів є вживання фрази *Castillo de Cartas* з великої літери. Те, що в тексті йдеться про певний картковий домок підтверджується такими граматичними маркерами, як означений артикль *el Castillo de Cartas*, присвійний займенник *su Castillo*.

У наступному прикладі грошова одиниця євро порівнюється з картковим будиночком, оскільки не є стійкою, стабільною:

"El euro es como un castillo de naipes afirma el ministro griego de Finanzas. La salida de Grecia del euro no está en nuestros planes, simplemente porque pensamos que Europa es frágil. Es como en un castillo de naipes. Si se retira la carta de Grecia, las otras se derrumban", dijo el ministro griego" [212]. У цьому прикладі фіксуємо вживання двох фраз, що походять зі сфери картярства, у заголовку та в кінці: *Si se retira la carta de Grecia, las otras se derrumban* [116, с. 226]. Стабільність євро залежить від усіх країн ЄС, у тому числі й від Греції. Якщо Греція відмовиться від євро – економіка всіх країн ЄС постраждає, оскільки Греція – одна з карт карткового домика. Тут одночасно і євро, і ЄС порівнюються з картковим домиком.

За допомогою проаналізованого ілюстративного матеріалу встановлюємо, що вчинки політиків порівнюються з азартною грою, тому що пов'язані з ризиком, рішучими, нечесними діями. Політики ніби грають, роблять ставки. Отже, у публіцистичних текстах фразеологічні номінації азартних ігор завдяки своєму метафоричному потенціалу виконують експресивну, емотивну та аксіологічну функції, виражаючи негативну чи позитивну оцінку.

4.5 Фразеологічна номінація у піснях

У текстах сучасних іспаномовних пісень фразеологічні номінації азартних ігор є дуже популярними експресивними засобами. Так,

невизначеність кохання порівнюється з азартною грою в рулетку. Наприклад, у пісні "Ruleta de amor" (Рулетка кохання) Данна Паола співає про невпевненість у коханні, а точніше, у поведінці коханого, про сумніви, чи будуть закохані разом назавжди.

Ruleta de amor

Y comienza a girar

me dejo llevar,

con esta ruleta de amor

y yo no sé que pasará,

si vienes y vas,

si estás a mi lado,

mi amor que mas dá [264].

Проаналізуємо значення фразеологічні номінації азартних ігор у пісні "Ruleta" (рулетка) групи Los Piojos:

Y cada día trae su color

y cada noche será un apostador

el cero siempre girando alrededor.

Y ya no creo, no creo en el azar

nada mas todo esto tenía que pasar

gracias caja de empleados, propina especial.

Oh, oh...

Como vas girando voy...

Y ya no creo, no creo en el azar

nada mas todo esto tenía que pasar

gracias caja de empleados, propina especial.

Como vas girando voy [251].

У пісні йдеться про нещасливе, невзаємне кохання, яке порівнюється з невіграшними числами рулетки. Рулетка у цьому контексті також уособлює кохану, яка не може нічого гарантувати, тому чоловік вирішує її залишити.

Означення, виражене особовим займенником (*tu ruleta de amor*) модифікує фразеологічну номінацію:

У піснях кохання часто порівнюється з грою в рулетку:

El perro fiel que soñó ser dueño.

*El que no tenía un papel de la historia,
ahora gira, en tu ruleta de amor* [228].

Отже, у пісні "Ruleta de amor" (рулетка кохання) асоціюється з непостійністю партнерки. Закоханий безпорадно "крутиться" в рулетці кохання.

Соліст Тоні Дісе у пісні "Ruleta rusa" співає про страждання, пов'язані з невизначеністю коханої людини:

Amor yo

yo no te quiero tener ni en la ment,e

no quiero jugar a la suerte

ruleta Rusa, bala de muerte

es tenerte y no tenerte [208].

Таким чином, рулетка асоціюється з непостійністю, має негативне значення. Ліричні герої пісень намагаються уникнути ігор, невизначеності та несерйозності у коханні:

Y gira la ruleta absurda que enrolla tu vida.

Y gira y la maldita salida siempre la pierdes.

Y rueda la pequeña pelota que contiene tu alma.

Girando siempre a la deriva en forma de espiral

Sueños sentidos y anhelos son los que se escapan.

Y hoy decidiste frenar porque vas a caer

¡Y hoy decidiste frenar porque vas a caer! [206].

У наведеному вище уривку пісні лексема *ruleta* вживається з негативно-оцінним епітетом: *la ruleta absurda*.

У пісні "Ruleta infinita" (нескінченна рулетка) кохання порівнюється з рулеткою і основою для порівняння виступають семи незалежності від людської волі, випадковості, неможливості логічного пояснення кохання:

En la ruleta del amorvoy a jugar mi partida,quiero ganar este albur,ser el dueño de tu vida [219].

У пісні Вісенте Фернандеса "Ruleta de amor" (рулетка кохання) кохання – гра в рулетку, яку закоханий хоче виграти. Слід зазначити, що більшість пісень виконують чоловіки, які страждають від невзаємного кохання, невпевненості в почуттях жінки, звинувачують жінок у непостійності, зраді:

*El amor, el amor el amor es como una ruleta,**el amor es como una ruleta unos ganan y otros pierden* [235].

Пісня Хуана Антоніо Хіменеса Муньоса "Amor y ruleta" (любов і рулетка) невизначеність кохання порівнює з імовірнісним характером гри у рулетку.

Juego de naipesson los amores,con ellos puedes perder o ganar,cuando tú ganas,sientes bonito,ahora perdiste y tienes que aceptar [252].

Пісня "Juego de Naipes" (гра в карти) групи Лос Сусесорес порівнює кохання з грою в карти, в якій можна програти й виграти. Невизначеність кохання та невідомий заздалегідь результат азартної гри є основою для їх порівняння [24, с. 22].

У пісні "Lotería" (лотерея) групи Буена Фе лотерея уособлює щасливий випадок – зустріч коханих. Взаємне кохання постає як лотерейний виграш:

*Nos amamos mucho*Me he sacado la lotería contigo*nos amamos mucho*Te has ganado la lotería conmigo*nos amamos mucho* [199].

Пісня "El amor es un casino" (любов – казино) порівнює кохання з грою у казино, де все вирішує випадковість:

[...] aquí me tiene llorando

por culpa de esa traidora

en el juego del amor

unos ríen y otros lloran

(el amor es un casino que a la larga te pega)

(el amor es un casino que a la larga te pega)

no hay hombre que se salve del llanto por una mujer [256].

Ця пісня розповідає про страждання в коханні, чоловікові не пощастило в азартній грі кохання. Знову зрада жінки й сльози чоловіка.

Чергова пісня про нещасне кохання чоловіка:

Yo sé del dolor, sé de las heridas

que puede abrir un mal amor

y si estas conmigo por jugar

dimelo ahora por favor es que en

esta vida apuesto a ti y en la otra

vida apuesto a ti, pero ten cuidado

con mi corazón no me hagas sufrir.

Ya me han engañado tantas veces

que ya no creo en nadie mas tú entrastes

aquí en mi alma y jugaré mi ultima carta [269].

У пісні Рауліна Родрігеса "La última carta" (Остання карта) кохання – це біль, коли кохана людина вводить в оману, причому ліричний герой неодноразово стикається зі зрадою, але все одно, не зважаючи на біль треба йти до кінця у коханні, грати в останню карту, тобто використати всі можливості.

Аналіз текстів сучасних іспаномовних пісень, у яких часто вживається лексика азартних ігор у метафоричному значенні, як експресивний засіб, виявив гендерну особливість: оскільки саме чоловіки схильні до азартних ігор, більшість пісень написано і виконується чоловіками, які страждають від

нешасливого кохання, звинувачують жінку у зраді, непостійності. Це пов'язано, перш за все, з захопленістю чоловіків азартними іграми. Багато пісень порівнюють кохання з грою в рулетку і мають назву "Рулетка кохання".

4.6 Національно-культурні конотації у фразеологічній номінації

Як зазначає Р.В. Васько, останнім часом фразеологічні дослідження спрямовані на вивчення національно-культурної специфіки [27, с. 25]. Ігри іспанською колодою карт є джерелом національно-колеритних фразеологічних номінацій, які не мають еквівалентів при перекладі на інші мови. Наприклад, "echar un órdago", "cantar las cuarenta" з гри в мус, "sota, caballo, rey", "romper la baraja", "estar como el naire" є своєрідними фразеологізмами, що походять з іспанського картярства.

Окремим жанром дискурсу азартних ігор, що у стислій та повчальній формі виражає народну мудрість, є прислів'я, приказки, крилаті вислови, афоризми про азартні ігри, серед яких вирізняємо три основних типи:

- 1) вислови, які безпосередньо пов'язані з азартною грою, що належать до ядра дискурсу азартних ігор, характеризують азартну гру, правила, стратегії ігри, поведінку гравців, містять рекомендації гравцям;
- 2) вислови, що пов'язані з осмисленням природи азартної гри та належать до периферії дискурсу азартних ігор;
- 3) вислови, які опосередковано пов'язані з азартною грою, не належать до дискурсу азартних ігор, оперуючи переосмисленим, метафоричним поняттям азартної гри.

Перша група спрямована на аудиторію азартних гравців, включає правила та рекомендації гравцям, оцінку ігрових стратегій, специфічних законів гри. Багато висловів містять настановчий, оцінний компонент, виражають рекомендації: 1. *Quien no juega es un tonto, y el que mucho es un loco (refiriéndose al juego de lotería)*. 2. *Palo tendido no cría vuelta (expresa que los naipes no se debe recoger una vez echadas)*. 3. *Carta en la mesa está presa*

(indicando que en el juego de los naipes la carta echada sobre el tapete no puede ser ya retirada para recomponer el juego). 4. *La boca hace juego* (locución familiar para indicar que en el juego se está a lo que sea dicho, aunque sea en contra de lo manifestado). 5. *A juego perdido, cabe le digo* (Dícese de aquellos que en los lances más comprometidos se arriesgan a echar el resto). 6. *Mirones se callan y dan tabaco* (Se dice a los que están en un juego de cartas, suelen hacer comentarios sobre la jugada, indicándoles seriamente que deben estar callados). (González Díaz J., p. 254–255) 7. *A cartas vistas no hay mal jugador* (Si ve las cartas del otro ganará). 8. *El que pone al juego sus dineros, no ha de hacer cuenta de ellos: (porque suele perderlos)*. 9. *Gana poco, pero gana siempre*. 10. *No metas los ojos en carta de otro*. 10. *Quien tiene buen naipe no espere a que la suerte le cambie*. Деякі вирази мають оцінний, іронічний характер, причому римована форма дозволяє посилити ефект комічності: 1. *Dos reyes con treinta y una, pues jugada cual ninguna*. 2. *Una seña cogida es apuesta perdida*. 3. *Quien juega al mus ceñudo su mujer le hará cornudo*. 4. *Un envite, es un querite*. 5. *Estamos fuera, compañero*. 6. *Haz señas con "cuidao", pues hay que ven ... de "lao"* 7. *Dos reyes, caballo y siete al órdago compromete* (orma muy particular de ver la Ley del mus) (González Díaz J., p. 487–489). 8. *A fullero viejo, flores nuevas* (Старому шулеру – нові квіти, тобто мічені карти). Протиставлення антонімічних прикметників *viejo* та *nuevas* підсилює іронію. Крім того спостерігаємо гру слів: *flores* замість *cartas floreadas*. Є вислови, які дають рекомендації про те, як потрібно грати або споглядати за грою: *Reñir con quien da ocasión y jugar con quien tiene dinero en el bolsón. Con el que no compra pan, no te pongas a jugar. Más se cansa quien mira que no quien juega. Bien juega, el que no juega. Más se ve mirando que jugando*. Для гравців, які мають погані карти, є заспокійливі синонімічні вислови, які рекомендують сприймати цей факт з терпінням: *Al mal dar, echar tabaco y fumar: Si tienes malas cartas lo debes tomar con paciencia. Al mal dar, paciencia y barajar. Al mal juego, buena cara*. Окрім висловів-рекомендацій та закликів грати краще, існують прислів'я, які мають констатуючий характер, відображають закономірності гри: *Cartas cabales,*

triumfos a pares (si las cartas son buenas, ganarás). Cartas que igualan no ganan (si todos obtienen el mismo número de tantos no gana ninguno). El dinero del juego, tan pronto es mío como ajeno. De tahúres es ganar y perder. En varios juegos de cartas o te plantas o te pasas. Jugando bien nunca se pierde. De todo tiene la baraja: oros y copas, bastos y espadas (indica la variedad de los palos de la baraja).

Іспанська картярська гра в мус містить значну кількість римованих висловів з гумором. Цікавими національно забарвленими є римовані іронічні приказки про мус, у складі яких присутні власні назви – імена видатних іспанських письменників, наприклад: 1. *Cero, y va uno, Don Miguel de Unamuno.* 2. *Cero, y van dos, Don Benito Pérez Galdós.* 3. *Cero, y van tres, Cervan... tres (Don Miguel de Cervantes).* 4. *Cero, y van cuatro, Luca de Tena, Don Torcuato* (González Díaz J., p. 489). Зазначимо, що Х. Панісо Родгігес та Х.Л. Гонсалес Діас надають багатий ілюстративний матеріал у своїх збірках прислів'їв та приказок [15, с. 23].

До другої групи належать вислови про азартну гру з оцінним компонентом. За основу класифікації покладено експресивні та аксіологічні характеристики висловлювань, а саме:

а) Позитивна оцінка випадковості, азартних ігор:

1. *La ciencia no me interesa. Ignora el sueño, el azar, la risa, el sentimiento y la contradicción, cosas que me son preciosas* (Luis Buñuel). 2. *El azar es orden en el tiempo* (Guillermo Pérez Villalta). 3. *En el juego y el licor, se reconoce al señor.* 4. *En la mesa y en el juego se conoce al caballero.* 5. *Si a tu amigo quieres conocer, hazle jugar y beber.* 6. *Jamás juegues a perder, porque perder no es un juego* (Daniela Mieres). 7. *Jugar a lo cierto vivir con concierto.* 8. *El que al Mus juega ceñudo, su mujer lo hará cornudo.* 9. *Barco, juego y camino del extraño hacen amigo.* 10. *Jugando bien nunca se pierde.* 11. *Todo juego es un riesgo y una oportunidad* [222]. Отже, випадковість надає життю спонтанності, веселощів, особливої привабливості, пожвавлюючи звичайний або запланований перебіг подій. В азартній грі, як і у вині проявляється справжній характер людини.

Якщо грати правильно, помірно, сильно не ризикуючи, можна вигравати й насолоджуватися грою.

б) Негативна оцінка випадковості, долі, азартних ігор: 1. *En los juegos de azar, la suerte es no jugar.* 2. *Sólo son dueños de su destino, aquellos que nada esperan del azar.* 3. *Mi destino fue construido, no por el azar, sino por mi propio querer y gusto.* 4. *El trabajo y la economía son la mejor lotería.* 5. *Hay un método secreto para volver del casino con una pequeña fortuna: ir con una gran fortuna (Isidoro Loi).* 6. *Lo que sea de la mar, todo es azar.* 7. *El buen labrador en el camino, no en el casino.* 8. *Dinero que el naípe ha traído, hoy venido, mañana ido.* 9. *La bolsa del jugador no necesita atador.* 10. *Amor por cartas son promesas falsas.* 11. *Dame aficionado al juego y yo te lo daré borracho y mujeriego.* 12. *El juego destruye más que el fuego.* 13. *El juego la mujer y el vino, sacan al hombre de tino.* 14. *Mujer del tahúr, no te alegres, que lo que tu marido esta noche gana, mañana lo pierde.* 15. *En la casa del tahúr y del que jura, nunca faltan desgracias ni desventuras.* 16. *Quien limpio juega, limpio se vuelve a su casa.* 17. *El que juega no asa castañas.* 18. *Quien mal tira, bien paga.* 19. *La costumbre de jurar y de jugar, mala es de quitar.* 20. *Quien jugó, pidió y hurtó; jugará, perderá y hurtará.* 21. *Perdí y volví a jugar con el ansia del desquitar.* 22. *No me pesa que mi hijo pierda, sino que desquitarse quiera.* 23. *Juegos de manos, juegos de villanos.* 24. *Al hombre jugador y al caballo corredor poco les dura el honor.* 25. *Bien juega el que no juega: Porque es la única manera de no perder.* 26. *No hay juego sin trampa.* 27. *No hay pobreza peor que el ser soberbio y jugador.* 28. *Con dinero del juego nunca hizo el jugador nada bueno.* 29. *El juego nos roba tres cosas excelentes: el dinero, el tiempo y la conciencia.* 30. *Juego y bebida, casa perdida [262].* У зазначених вище прислів'ях, приказках та афоризмах випадковість та азартні ігри розглядаються скептично, критично. Людина повинна сподіватися на свої зусилля та працю, а не на чистий випадок. Гроші, отримані в грі, легко втрачаються, не є надійними, не приносять щастя. Гра викликає залежність, від якої важко позбутися, призводить до банкруцтва, бідності. Гра засуджується, порівнюється з пияцтвом, розпустою, неробством,

є недостойною справою, марним провадженням часу. Негативна оцінка азартної гри у прислів'ях та приказках досягається вживанням лексичних одиниць з негативним значенням: *perder, perdido, destruir, desgracia, desventura, mal* [24, с. 10]. Попри значну кількість скептичних висловів про гру, багато іспанців та латиноамериканців є гравцями, які з задоволенням грають у лотерею, мус, рулетку, роблять ставки на кориді, собачих перегонах, боях півнів тощо. Вираз *Faldas y cartas mandan en España* означає, що азартні ігри та жінки є важливими в Іспанії. Доказом азартності іспанців та латиноамериканців є значна кількість видів лотерей, гральних салонів, казино в Іспанії та країнах Латинської Америки, а також фільми, в яких наявні сцени з азартними іграми: "El dedo", Argentina, 2010, "Los Pelayos", España, 2012.

в) Нейтральна оцінка випадковості, у тому числі ймовірнісного характеру азартної гри як необхідного та природного явища, яке супроводжує життя людини: 1. *El hombre tiene mil planes para sí mismo. El azar, sólo uno para cada uno* (Mencio). 2. *Existe el destino, la fatalidad y el azar; lo imprevisible y, por otro lado, lo que ya está determinado. Entonces como hay azar y como hay destino, filosofemos* (Lucio Anneo Séneca). 3. *El azar tiene muy mala leche y muchas ganas de broma* (Arturo Pérez Reverte). 4. *La vida es un juego de azar, no sabes si vas ganar el día de hoy o si vas a perder.* 5. *El juego lo conozco yo; pero el jugador no.* 6. *¿Dios?, es el azar que usa seudónimo.* 7. *El destino es el que baraja las cartas, pero nosotros los que las jugamos.* 8. *Buenas cartas a veces pierden.* 9. *Aunque el jugador sea necio, si le entran triunfos ganará.* 10. *Jugar y perder, ni es virtud ni es saber; jugar y ganar eso es de loar.* 11. *El juego ha de ser juego, pero no pesadumbre (Recomienda que se tome como mero pasatiempo o distracción y no como vicio).* 12. *Ocasión y naipes a todos hacen igualen* [263]. Згідно наведених вище прикладів, випадковість, доля, азарт є звичайною складовою життя та існують незалежно від волі людини, тому слід спокійно, філософськи сприйняти цей факт. Якщо пощастить, можна виграти. В програшу нема нічого соромного. Цілком погоджуємося з В.І. Карасиком у тому, що прислів'я є концентрованим вираженням цінностей [49, с. 29]. Осмислення азартної гри

як цінності чи антицінності, як позитивного чи негативного виду розваг відображено в прислів'ях та афоризмах, що є доказом популярності азартних ігор як виду розваг в іспаномовній культурі.

Третя група приказок, висловів та афоризмів оперує з переосмисленим поняттям азартної гри. Поняття та лексична одиниця "азартна гра" є досить містким, включаючи семи випадковості, ризику, змагання, тому часто використовується в прислів'ях, приказках, афоризмах у метафоричному значенні та асоціюється з іншими життєво важливими явищами. Так, азартна гра – це війна, життя, смерть, досвід, кохання, випадок, ризик, азарт, доля, шанс. У порівнянні "азартна гра – це війна" актуалізується сема "змагання": *La guerra siempre es como un juego de azar, no importa quien gane siempre hay pérdidas para todos los participantes* (Samuel González). Азартну гру також порівнюють із смертю: *1. El juego y la muerte en no distinguir de categorías se parecen. 2. Todos nos morimos, en el truco teniendo el as de espada o el cuatro de copas, todas las cartas van al mismo mazo.* За основу асоціації взято сему невизначеності, випадковості, людина не знає, коли і як помре, так само як і не знає результату гри. У вислові 2 карти символізують багатство: які б карти (гроші) не мала людина, все одно всі карти йдуть у ту ж саму колоду, тобто незалежно від багатства, кінець один. Отже, гарні карти означають можливість, у тому числі матеріальну.

У метафоричному вислові "кохання – азартна гра" актуалізовано сему незалежності від людської волі, кохання ніби живе своїм життям і не підкоряється логіці: *El amor es un juego; el casamiento un negocio* (Alberto Moravia). *Amor se llama el juego en el que un par de ciegos juegan a hacerse daño* (Joaquín Sabina). Перший вислів підкреслює безкорисливий характер кохання. У другому афоризмі актуалізовано сему "випадковість", кохання сліпе як і азартна гра всліпу. У вислові *Las cartas y las mujeres se van con quien quieren* карти порівнюються з жінками, оскільки не залежать від бажання чоловіків. Як гарні карти, так і жінки не "випадають" чоловіку постійно. У порівнянні актуалізовано сему непостійності, примхливості, випадковості. Часто кохання

порівнюють з рулеткою (існують пісні різних авторів під назвою "Ruleta de amor"). У вислові Г. Містраль досвід порівнюється з лотереєю як щось невірогідне, малоімовірне: *La experiencia es como un billete de lotería comprado después del sorteo. No creo en ella* (Gabriela Mistral). Сподіватися на досвід у творчості, як і на лотерею, неможливо. Значення лотереї як шансу, випадку, можливості спостерігаємо як у висловах, так і в анекдотах: *La mejor prueba de que el billete de lotería no va a tocar, es que no se lo queda el que lo vende*. Міжнародний відомий вислів *Не щастить у картах, пощастить у коханні* має синонімічні варіанти в іспанській мові: *Afortunado en el juego, desgraciado en amores. Afortunado en cartas, desafortunado en amores*. (Народне повір'я про те, що людині не може постійно щастити або не щастити. Якщо не пощастило в чомусь одному, має пощастити в іншому). У прикладі *En amor y en juego, más ve quien está fuera de ellos (porque es más objetivo)* порівняння кохання та гри засновано на загальній семі – підвищений, змінений емоційний стан, який характеризується суб'єктивним сприйняттям дійсності. Гра та кохання можуть дуже сильно захопити людину. У вислові *Juegos, pendencias y amores, igualan a los hombres (porque todos se portan de un modo similar en las citadas circunstancias)* гра, сварки та кохання виявляють справжню сутність людини. Тут також у основі співставлення – емоційність, яка супроводжує гру, закоханість, сперечання. У вислові *Cuando hay lealtad y franqueza, las cartas sobre la mesa* чесні, щирі відносини між людьми порівнюються з відкритою грою. Коли людині нічого приховувати – карти на стіл. Отже, існує асоціативний зв'язок *відкриті карти – чесна гра – чесні дії*. Метафора виконує узагальнюючу функцію, тобто за живим, конкретним образом приховане абстрактне поняття, так, відкриті карти символізують чесність і щирість.

За синтаксичною структурою прислів'я та приказки про азартні ігри є простими (*En la mesa y en el juego se conoce al caballero*.) та складними реченнями, як складносурядними (*No me pesa que mi hijo pierda, sino que desquitarse quiera*), так і складнопідрядними (*En amor y en juego, más ve quien está fuera de ellos*). Для багатьох прислів'їв та приказок характерною є

номінативність та відсутність предикативного ядра: 1. *Afortunado en el juego, desgraciado en amores*. 2. *Juegos de manos, juegos de villanos*. 3. *Juego y paseo, sólo para recreo*. 4. *Naipes, mujeres y vino, mal camino*.

Паралелізм синтаксичних конструкцій, рима, асонанс, алітерація та гумор надають прислів'ям і приказкам особливого емоційного та оцінного характеру, виражаючи національну ментальність та народні цінності. Часто в одному і тому ж фразеологічному висловлюванні наявні декілька риторичних засобів, наприклад: *Ni santo sin estampa, ni juego sin trampa*. У наведеній приказці є рима і паралелізм. Наступна приказка містить паралелізм, анафору, риму: *Juegos de manos, juegos de villanos*. У приказці *La costumbre de jurar y de jugar, mala es de quitar* спостерігаємо алітерацію, паралелізм і риму.

Таким чином, переосмислення поняття азартної гри як надзвичайного, випадкового явища знайшло свій прояв у численних прислів'ях, приказках та авторських афоризмах в іспанській мові. Асоціації "гра – шанс, можливість", "гра – війна", "гра – кохання", "гра – смерть", "гра – омана", "гра – ризик", "гра – виклик", "гра – багатство", "гра – випадковість" уможливають широке вживання фразеологічних номінацій азартної гри поза ігровим контекстом. На відміну від спеціалізованих текстів дискурсу азартних ігор, де термінологія азартних ігор виконує номінативну та інформативну функції, у художній літературі, публіцистичних, ЗМІ, рекламних текстах, досліджувана лексика вживається як експресивний та оцінний засіб.

Висновки до розділу 4

Фразеологічні номінації азартних ігор класифікуємо за різними критеріями. Так, за джерелом походження, фразеологізми є національними, інтернаціональними та запозиченими. За структурою, виділяємо фразеологізми-словосполучення та речення, тобто паремії. Відповідно, словосполучення є іменниковими та дієслівними, виконуючи синтаксичні функції, притаманні іменникам, прикметникам, дієсловам. Речення

фразеологічного характеру є простими, складними, у тому числі складносурядними й складнопідрядними. Значна кількість представлена неповними іменними реченнями з відсутнім предикативним ядром. Паремії, або прислів'я та приказки, характеризуються паралелізмом, асонансом, алітерацією, римою та іронією. За джерелом походження паремії є народними (прислів'я та приказки) і авторськими (афоризми, сентенції).

Фразеологічні номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові вживаються у текстах новин, рекламі, ЗМІ, художній літературі, піснях як експресивні засоби для вираження емоційного ставлення до певних подій, оцінки автора, тобто виконують експресивну та оцінну функції. На відміну від термінології азартних ігор фразеологічні номінації мають більш суб'єктивний характер, передаючи емоції й думки автора, що обумовлено контекстом і потребує додаткової інтерпретації і декодування читачем.

У контексті відбувається поєднання одночасно декількох функцій фразеологічних одиниць. Найчастіше фразеологічні номінації азартних ігор використовуються у рекламі, заголовках статей новин спорту, політики, економіки, культури для емоційного впливу на читача і привернення уваги до статті (атрактивна функція), у текстах пісень, поезії, прислів'ях, афоризмах (оцінна функція). Азартну гру асоціюють із шансом, коханням, війною, випадковістю, ризиком. Ці асоціації знаходять прояв у численних метафоричних висловах, таких як *ruleta de amor*, *ruleta de vida*, *jugar con cartas marcadas* тощо. Фразеологічні номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові виконують характеризуючу функцію, як правило, виражаючи негативну оцінку об'єктів, подій, дій суб'єктів. Часто дії політиків порівнюють з нечесною азартною грою, а нерозсудливі вчинки – зі сліпою ставкою.

Прислів'я про азартну гру, згідно оцінного змісту, можна класифікувати на три групи: ті, що виражають позитивне, негативне та нейтральне ставлення до гри. Незважаючи на азартність як рису характеру іспанців, в іспанській мові є значна кількість прислів'їв та приказок, що виражають скептичне, несхвальне ставлення гри, порівнюючи її з вином, вадою, залежністю, оманною.

Рима, асонанс, алітерація, гіпербола, паралелізм надають приказкам про азартні ігри яскравості й виразності. В одній приказці можуть поєднуватися декілька стилістичних засобів, найчастіше рима і паралелізм. Синтаксичною особливістю деяких приказок є відсутність предикативного ядра, що додає їм номінативності та лаконічності.

Основні положення розділу 4 висвітлені в одноосібних публікаціях автора [див.: 15; 18; 24; 116].

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Дослідження присвячено вивченню лексико-семантичних та функціональних особливостей термінологічної і фразеологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові. Теоретико-методологічна база роботи ґрунтується на мовознавчих працях в області термінознавства та лексикології (V.E. Alcaraz, M.T. Cabré, С.В. Гриньов, Н.П. Дарчук, І.С. Квітко, Т.Р. Кияк, В.М. Лейчик, М.В. Нікітін, Е.Ф. Скороходько, В.М. Сорокін, С.Д. Шелов), фразеології (P. Arnaud, G. Corpas Pastor, F. Zuluaga Gómez, М.Ф. Алефіренко, В.В. Виноградов, О.В. Кунін, Н.Н. Курчаткіна, А.В. Супрун, Н.М. Шанський), дискурсології (F. Alemán Torres, J.M. Vecerra Hiraldo, В.І. Карасик, І.А. Колеснікова, Є.І. Шейгал та інші).

Термінологічні номінації азартних ігор становлять динамічну терміносистему, яка постійно поповнюється, що обумовлено розвитком ігрового бізнесу, розробкою програмного забезпечення, яке дозволяє грати он-лайн одночасно гравцям усього світу, тому є перспективним укладання термінологічних тлумачних словників та глосаріїв різними мовами. Для цього необхідно об'єднати зусилля лінгвістів, перекладачів і спеціалістів ігрового бізнесу.

Способами термінологічної номінації азартних ігор є семантична деривація (8,35%), афіксація (3,16%), абрєвіація (0,9%), конверсія (0,7%), словоскладання (0,52%), синтаксична номінація (79,39%), запозичення (6,98%). Найпоширенішим засобом термінотворення слугує синтаксична номінація, оскільки словосполучення (іменне та дієслівне) є точним і вичерпним найменуванням ігрового поняття, процесу, дії. Запозичення, переважно англійські, адаптуються у мові-реципієнті за графічною та граматичною формою, про що свідчить уживання артиклів чоловічого чи жіночого роду, утворення множини згідно правил іспанської мови. У зв'язку з провідними позиціями на ігровому ринку англomовних країн, програмне забезпечення ігор, поява їх нових видів та найменувань відбувається спочатку

англійською мовою, а потім іспаномовні спеціалісти ігрового бізнесу мають можливість вирішувати яким чином адаптувати терміни в іспанській мові, перекласти чи пояснити, залишивши їх англіцизмами.

Незначна кількість синонімічних та полісемантичних термінів не перешкоджає розумінню гравців та спеціалістів ігрового бізнесу, оскільки контекст дозволяє чітко розмежувати значення. Синонімія переважно обумовлена паралельним використанням іспанських та запозичених термінів. Незважаючи на інтернаціональний характер ігрового бізнесу, іспаномовні країни мають свої неповторні азартні ігри, такі як мус, канаста, туге, мексиканська лотерея зі специфічною термінологією, емоційною забарвленістю як гри, так і термінів. Невербальна комунікація гравців азартних ігор іспанською колодою карт (мус, бріска) виконує додаткову та заміщувальну функції, надаючи грі жвавості й спонтанності. Невербальні засоби спілкування (жести, міміка) є спеціальним кодом, мають умовний, контрольований характер і вербальне вираження у термінології.

Термінологію азартних ігор доцільно вивчати у дискурсі азартної гри, який має усну (діалоги гравців, спеціалістів ігрового бізнесу) та письмову форми (тексти посібників з гри, рекламні матеріали). Для усного дискурсу азартних ігор характерним є вживання еліптичних номінативних речень, засобів невербального спілкування. У письмовій формі мовна економія знаходить прояв у символічних графічних позначках та аббревіації.

Терміни азартних ігор у спеціалізованому контексті виконують номінативну, інформативну та дефініційну функції. Відмічаємо детермінологізацію деяких лексичних одиниць, як правило фразеологізмів, які увійшли до загальноживаної лексики зі сфери азартних ігор і вживаються у метафоричному значенні як експресивні засоби у творах художньої та публіцистичної літератури: поезії, піснях, ЗМІ, рекламних текстах, виконуючи оцінну та емотивно-експресивну функції. Таким чином, між професійною термінологією азартних ігор та загальноживаною лексикою відбувається постійна взаємодія, результатом якої є термінологізація (професіоналізація) та

детермінологізація (депрофесіоналізація), що свідчить про значний експресивний потенціал фразеологізмів професійної сфери азартних ігор у сучасній іспанській мові. Завдяки семантичній деривації відбувається спеціалізація загальноновживаних лексичних одиниць, які поповнюють термінологію азартних ігор. У свою чергу, деспеціалізація або фразеологізація термінів, набуття ними експресивних якостей пов'язана з метафоричними та метонімічними переносами значень. Динамічний та відкритий характер термінології азартних ігор обумовлений постійним розвитком та інтернаціоналізацією ігрового бізнесу як популярної сфери розваг.

Фразеологічні номінації азартних ігор за походженням є національними, інтернаціональними, запозиченими, а також народними та авторськими. Структурно фразеологічні номінації азартних ігор представлені фразеологізмами або ідіомами (фразеологізми-словосполучення) та пареміями (фразеологізми-речення). Фразеологічні словосполучення є іменними та дієслівними, виконуючи відповідні синтаксичні функції підмета, додатка, означення, іменної частини присудка, присудка. Фразеологічні номінації азартних ігор широко використовуються як експресивні засоби у ЗМІ, художній літературі, піснях, виконуючи характеризувальну та оцінну функції, аналізуючи події, дії, вчинки, іноді властивості речей, а також атрактивну функцію, привертаючи увагу читача, як правило, у заголовках новин. Для паремій властиві паралелізм, еліпсис, асонанс, алітерація, рима, іронія, що надає їм особливої виразності.

Прислів'я та приказки про азартні ігри відображають позитивне або негативне ставлення іспанців до феномену гри як суспільного явища. З одного боку, азартні ігри не схвалюються, оскільки призводять до залежності, втрати коштів. З іншого боку, кількість лотерей, картярських ігор іспанською колодою карт, гра в карти та доміно у парках, барах, на пляжі свідчать про азартну гру як поширену розважальну діяльність. Любов багатьох іспанців до азартних ігор, як і до кориди чи фламенко, виявляється в піснях, поезії, висловах. Схильність до ризику та гри є національною рисою, яка знаходить

втілення на мовному рівні у численних фразеологічних номінаціях азартних ігор. Азартна гра асоціюється з шансом, випадковістю, коханням, війною, ризиком, що сприяє широкому вживанню метафоричних висловів з лексикою азартних ігор.

Перспективним у подальшому дослідженні термінології азартних ігор є лексикографічний аспект, що сприятиме укладанню багатомовних термінологічних словників. При цьому слід ураховувати термінологію в Іспанії та країнах Латинської Америки з метою встановлення регіональних термінологічних варіантів. Цікавим може бути зіставне дослідження фразеологічної номінації азартних ігор у декількох мовах для виявлення її семантичних, структурних і функціональних характеристик.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Авалиани Ю. Ю. К взаимодействию лексики и фразеологии. *Уровни языка и их взаимодействие*. Москва, 1967. С. 7–9.
2. Алефіренко М. Ф. Теоретичні питання фразеології. Монографія. Харків : Вища школа, 1987. 135 с.
3. Арнольд И. В. Основы научных исследований в лингвистике : учеб. пособие. Москва : Высш. шк., 1991. 140 с.
4. Асмукович І. В. Функціонально-семантичні особливості англійської фахової мови авіації : автореф. дис. ... канд. філол. наук. : спец. 10.02.04. Херсон, 2014. 20 с.
5. Ахманова О. С. Очерки по общей и русской лексикологии. Москва : Гос. учебно-пед. изд-во, 1957. 294 с.
6. Бакмансурова А. Б. Концепт "азартная игра" в эпоху Средневековья (на материале средневерхненемецкого языка). *Молодой ученый*. Москва : Изд-во "Молодой ученый", 2011. № 12. том 1. С. 211–216.
7. Балли Ш. Французская стилистика / Перевод с фр. К. А. Доминика. ред. Эткинд Е. Г. Москва : Изд-во иностр. л-ры, 1961. 394 с.
8. Бейлинсон, Л. С. Профессиональный дискурс: признаки, функции, нормы. Волгоград : Изд-во ВГПУ "Перемена", 2009. 266 с.
9. Бобчинець Л. І. Англіцизми в сфері азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 03–05 квітня 2013 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2013. С. 39–40.
10. Бобчинець Л. І. Лексика казино у сучасній іспанській мові. *Мова і література у полікультурному просторі : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Львів, 31 січня – 1 лютого 2014 р.). Львів : Наукова філологічна організація "Логос", 2014. С. 74–76.
11. Бобчинець Л. І. Термінологія покеру у сучасній іспанській мові. *Мови професійної комунікації: лінгвокультурний, когнітивно-дискурсивний,*

- перекладознавчий та методичний аспекти : матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції.* (Київ, 17 квітня 2014 р.) / НТУУ "КПІ". Київ : Кафедра, 2014. С. 98–99.
12. Бобчинець Л. И. Особенности словообразования в лексике азартных игр в испанском языке. *Сучасна філологія: теорія та практика : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції.* (Одеса, 7, 8 листопада 2014 р.) / Міжнародний гуманітарний ун-т. Херсон : Вид. дім "Гельветика", 2014. С. 51–52.
 13. Бобчинець Л. І. Лексика азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія "Філологічна"* : зб. наук. пр. / укл. І. В. Ковальчук, О. Ю. Костюк, С. В. Новоселецька. Острог : Вид-во Нац. ун-ту "Острозька академія", 2014. Вип. 43. С. 40–42.
 14. Бобчинець Л. І. Термінологія букмекерства у сучасній іспанській мові. *Нова філологія : збірник наукових праць* / гол. ред. Єнікеєва С.М. Запоріжжя : ЗНУ, 2014. №61. С. 101–104.
 15. Бобчинець Л. І. Рекламні тексти дискурсу азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Вісник Черкаського університету. Серія "Філологічні науки"*: зб. наук. пр. / гол. ред. Черевко О. В. Черкаси : ЧНУ ім. Богдана Хмельницького, 2015. № 27 (360). С. 22–27.
 16. Бобчинець Л. І. Запозичення в лексиці азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Наукові записки Ніжинського державного університету. Філологічні науки* : зб. наук. пр. / відп. ред. Г. В. Самойленко. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2015. Кн. 3. С. 110–114.
 17. Бобчинець Л. І. Термінологічний характер лексики азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського національного лінгвістичного університету. Серія "Філологія. Педагогіка. Психологія"* : зб. наук. пр. / відп. ред. З. О. Валюх. Київ : Вид. центр КНЛУ, 2015. Вип. 31. С. 47–55.

18. Бобчинец Л. И. Семантические особенности фразеологических единиц в лексике азартных игр в испанском языке. *Ученые записки УО "ВГУ им. П.М. Машерова"* : сборник научных трудов / гл. ред. А. В. Егоров. Витебск : ВГУ им. П. М. Машерова, 2015. Т. 20. С. 171–175.
19. Бобчинец Л. И. Аббревиатуры в лексике азартных игр в современном испанском языке. *Сучасна філологія: теорія і практика : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 20–21 березня 2015 р.). Херсон : Вид. дім "Гельветика", 2015. С. 61–63.
20. Бобчинец Л. И. Вербальные и невербальные средства общения игроков азартных игр (на материале испанского языка). *Веснік Гродзенскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя Янкі Купалы. Серыя 3 : Філалогія. Педагогіка. Псіхалогія* / гал. рэд. А. Д. Кароль. Гродно : Гродзенскі дзярж. ўн-т імя Янкі Купалы, 2016. Т. 6. № 3. С. 71–76.
21. Бобчинець Л. І. Лексико-семантичні та структурні особливості лексики картярства у сучасній іспанській мові. *Лінгвістичні дослідження : збірник наукових праць Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди*. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2016. Вип. 41. С. 10–16.
22. Бобчинець Л. І. Методи дослідження лексики азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія "Філологія"* : зб. наук. пр. / гол. ред. проф. І.В. Ступак. Одеса : Міжнародний гуманітарний ун-т, 2016. Вип. 23. Т. 2. С. 15–17.
23. Бобчинець Л. І. Дискурс азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 29–31 березня 2016 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2016. С. 24–26.
24. Бобчинець Л. І. Лексика азартних ігор як експресивний засіб у іспанських піснях. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 29–31 березня 2017 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2017. С. 21–23.

25. Бондаренко А. Ф. Основы психологии : учебник для гуманитарных вузов. Київ : Освіта України, 2009. 328 с.
26. Булгакова М. П. Семантико-деривационная структура параметрических имен прилагательных современного французского языка : автореф. дисс. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.05. Минск, 2010. 24 с.
27. Васько Р. В. Логіко-семантичне й образно-символічне моделювання фразеологізмів із компонентом \sphericalangle - \sphericalleftarrow / рука в арабській мові. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету*. Серія Філологія. Київ : Вид. центр КНЛУ, 2014. Т. 17. №1. С. 25–30.
28. Виноградов В. А. Лингвистика и обучение языку. Москва : Academia, 2003. 370 с.
29. Виноградов В. В. Лексикология и лексикография : избранные труды. Москва : Наука, 1977. 312 с.
30. Винокур Г. О. О некоторых явлениях словообразования в русской технической терминологии : труды Московского института истории, философии и литературы. Сб. ст. по языковедению. Москва : МИФЛИ, 1939. Т. 5. С. 3–54
31. Володина М. В. Психолінгвістический аспект термінологіческой номинации. *Вестник Московского университета. Серия 9 Филология*. Москва, 1996. №4. С. 55–62.
32. Гавура Д. С. Терміносистема європейського права та особливості перекладу українською мовою. *Мовні і концептуальні картини світу*. Київ : Київський національний університет ім. Т. Шевченка, 2009. Випуск 26. Частина 1. С. 195–198.
33. Гак В. Г. К типологии лингвистических номинаций. *Языковая номинация: общие вопросы*. Москва : Наука, 1977. С. 230–293.
34. Гамзюк М. В. Емотивність фразеологічної системи німецької мови (досвід дослідження в синхронії та діахронії) : дис. ... док. філол. наук : спец. 10.02.04. Київ, 2001. 420 с.

35. Гируцкий А. А. Введение в языкознание : учеб. пособие. 2-ое изд., стер. Минск : ТетраСистемс, 2003. 288 с.
36. Голованова Е. И. Прагматические характеристики единиц профессиональной коммуникации. *Профессиональная коммуникация: вербальные и когнитивные аспекты : Сб. докладов Международной научно-практической конференции*. Москва, 2007. С. 94–96.
37. Головин Б. Н., Кобрин Р. Ю. *Лингвистические основы учения о терминах*. Москва : Высшая Школа, 1987. 104 с.
38. Головин Б. Н. Основы культуры речи. Москва : Высшая школа, 1988. 317 с.
39. Горбач О. Т. Лексика наших картярів і шахістів. Торонто : Вільне слово, 1960. С. 2–15.
40. Гринев С. В. Введение в терминоведение. Москва : Московский Лицей, 1993. 309 с.
41. Дарчук Н. П., Сорокін В. М. Термін у лінгвістичній інформатиці : навч. посібник. Київ : "Київський університет", 2013. 143 с.
42. Денісова С. П. Інтеграція поняття "розвиток мови" у його співвідношенні з дефініцією "функціонування мови". *Вісник КНЛУ : Серія "Філологія"*. Київ : Видавничий центр КНЛУ, 2015. Т. 18. №1. С. 57–63.
43. Дружбяк С. В. Термінотворча динаміка фахової мови економіки: структурно-семантичний та функціональний аспекти (на матеріалі лексикографічних джерел і сучасної періодики Німеччини) : дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.04. Київ : КНЛУ, 2010. 369 с.
44. Дудок Р. І. Проблема значення та смислу терміна в гуманітарних науках : монографія. Львів : Видавничий центр ЛНУ ім. І. Франка, 2009. 358 с.
45. Д'яков А. С., Кияк Т. Р., Куделько З. Б. Основи термінотворення : семантичний та соціолінгвістичний аспекти. Київ : КМ Academia, 2000. 218 с.
46. Іщенко Т. В. Англійська фахова мова спорту: когнітивні та перекладацькі аспекти : автореф. дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.16. Одеса :

- Південно-український національний педагогічний університет ім. К.Д. Ушинського, 2014. 20 с.
47. Канделаки Т. Л. Семантика и мотивированность терминов. Москва : Наука, 1977. 167 с.
48. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград : Перемена, 2002. 477 с.
49. Карасик В. И. Лингвокультурные ценности в дискурсе. *Иностранные языки в высшей школе: научный журнал*. Рязань : Рязанский государственный университет им. Е.А. Есенина, 2015. Выпуск 1 (32). С. 25–35.
50. Карпухина Н. М. Профессионально терминованные наименования экономической сферы деятельности : учебное пособие. Москва : Изд-во Московского Гуманитарного ун-та, 2007. 108 с.
51. Катаева И. Н. Лексика карточной игры в русском языке конца XVIII – начала XX вв. : дисс. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.01. Вологда, 2008. 284 с.
52. Кашкин В. Б. Введение в теорию дискурса. Москва : Восточная книга, 2006. 152 с.
53. Кияк Т. Р. Перекладознавчі та термінологічні проблеми фахових мов. *Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна*. Харків, 2007. №772. С. 7–11.
54. Квитко И. С. Термин в научном документе. Львов : Вища школа, 1976. 125 с.
55. Квитко И. С., Лейчик В. М., Кабанцев Г. Г. Терминоведческие проблемы редактирования. Львов : Вища школа, 1986. 151 с.
56. Клоченко Л. Н. Русская лексика карточных игр : автореф. дисс. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.01. Москва, 2006. 18 с.
57. Крот Л. Г. Мотивированность лексических единиц и структура лексического значения (на материале имен существительных современного английского языка) : автореф. дис. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.04.

- Минск : Минский государственный лингвистический университет, 2002. 18 с.
58. Кунин А. В. Английская фразеология: теоретический курс. Москва : Изд-во "Высшая школа", 1970. 344 с.
59. Курчаткина Н. Н., Супрун А. В. Фразеология испанского языка : учебное пособие для ин-тов и ф-тов ин. яз. Москва : "Высшая школа". 144 с.
60. Лейчик В. М. Люди и слова. Академия наук СССР. Серия "Литературоведение и языкознание". Москва : Наука, 1982. 176 с.
61. Лейчик В. М. Оптимальная длина и оптимальная структура термина. *Вопросы языкознания*. Москва : Наука, 1986. №5. С. 87–97.
62. Лоней Д. Эти странные испанцы [Перевод с англ. А. Базина]. Москва : Эгмонт Россия Лтд., 1999. 72 с.
63. Лотте Д. С. Основы построения научно-технической терминологии. Вопросы теории и методики. Москва : Изд-во АН СССР, 1961. 160 с.
64. Маслова В. А. Лингвокультурология. Москва : Академия, 2001. 204 с.
65. Маслова В. А. Современные направления в лингвистике : учеб. пособие. Москва : Академия, 2008. 272 с.
66. Михайлова Т. В. Семантичні відношення в українській науково-технічній термінології : дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.01. Харків, 2001. 184 с.
67. Мостовой Н. И. Детерминологизация в современном английском языке : дисс. ... канд. филол. наук : 10.663. Київ : КГПИИЯ, 1970. 248 с.
68. Нетребіна С. П. Соматикон емоційного реагування персонажа в англомовному художньому дискурсі : дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.04. Київ : КНЛУ, 2016. 232 с.
69. Никитин М. В. Курс лингвистической семантики : учебное пособие к курсам языкознания, лексикологии и теоретической грамматики. Санкт-Петербург : Научный центр проблем диалога, 1996. 760 с.
70. Никитина С. Е. Семантический анализ языка науки. Москва : Наука, 1987. 187 с.

71. Овчинников М. В. Закономерности формирования терминологии уголовного права XIII века. *Филологические науки*. Москва : Алмавест, 2008. №5. С. 70–77.
72. Перебийніс В. С. Деякі закономірності в розвитку термінологічної лексики. *Мовознавство*. Київ : Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні НАН України, 1974. №4. С. 3–12.
73. Петрина В. С. Азартные игры в фразеологии русского и французского языков. *Информационный гуманитарный портал "Знание. Понимание. Умение"*. 2012. №5. URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2012/5/Petrina_Gambling-Phraseology/ (дата звернення: 15.02.2013)
74. Приходько Г. І. Невербальні засоби вираження емоцій. *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету ім. І. Франка*. Серія : Філологічні науки (Мовознавство): зб. наук. праць. Дрогобич, 2015. №4. С. 150–153.
75. Пьянкова Т. М. Некоторые системные расхождения между русскими и английскими терминами и их отображение в переводе : автореф. дисс. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.04. Москва, 1974. 30 с.
76. Реформатский А. А. Что такое термин и терминология. АН СССР, Ин-т языкознания. Москва : Наука, 1959. 14 с.
77. Романова О. О. Спеціальна лексика української мови як об'єкт лінгвістичного дослідження : термін і професіоналізм. *Термінологічний вісник : зб. наук. праць*. Київ : Інститут української мови НАНУ України, 2013. Вип. 2 (2). С. 42–47.
78. Романченко В.І. Лінгвістичні аспекти становлення терміносистеми правових документів Європейського Союзу (на матеріалі німецької та шведської мов) : автореф. дис. ... канд. філ. наук : спец. 10.02.04. Київ : КНУ ім. Т. Шевченка, 2013. 16 с.
79. Рудяков А. Н. Язык, или почему люди говорят (опыт функционального определения естественного языка). Київ : Грамота, 2004. 224 с.

80. Семчинський С. В. Загальне мовознавство : видання друге, перероблене і доповнене. Київ: АТ "ОКО", 1996. 416 с.
81. Серякова И. И. Невербальный знак коммуникации в англоязычных дискурсивных практиках : монография. Киев : Изд. Центр КНЛУ, 2012. 280 с.
82. Сидельникова Л. В. Фонографія та ідеографія французького письма ІХ – початку ХХІ століття : монографія. Київ : Вид. центр КНЛУ, 2012. 512 с.
83. Скороходько Е. Ф. Термін у науковому тексті (до створення терміноцентричної теорії наукового дискурсу) : монографія / Український Інститут лінгвістики і менеджменту. Київ : Логос, 2006. 286 с.
84. Соссюр Ф. де. Труды по языкознанию. [Пер. с фр. яз под. ред. А. А. Холодовича]. Москва : "Прогресс", 1977. 695 с.
85. Суперанская А. В., Подольская Н. В., Васильева Н. В. Общая терминология: Терминологическая деятельность. Москва : Едиториал УРСС, 2005. 288 с.
86. Тарасов С., Попов С. Игры для всех: азартные и неазартные. Москва : Профиздат, 1991. 240 с.
87. Телия В. М. Типы языковых значений: связанное значение слова в языке. Москва : Наука, 1981. 269 с.
88. Уфимцева А. А. Слово в лексико-семантической системе языка. Москва : Наука, 1968. 272 с.
89. Уфимцева А. А. Типы словесных знаков. Москва : Изд-во "Наука". Академия наук СССР. Ин-т языкознания, 1974. 206 с.
90. Ущина В. А. Позичіонування суб'єкта в англomовному дискурсі ризику : соціокогнітивний аспект : монографія. Луцьк : Вежа-Друк, 2015. 380 с.
91. Фельтина А. Н. Все об Испании. Харьков : Фолио, 2006. 543 с.
92. Фернандес Гонсалес Н. Х. Номинативная организация сахарной агропромышленности терминологии и способы ее формирования

- (в кубинском варианте испанского языка) : автореф. дис. ... канд. филол. наук: спец. 10.02.05. Минск, 1987. 18 с.
93. Харитончик З. А. Лексикология английского языка : учебное пособие для студентов институтов и факультетов иностранных языков. Минск : Вышэйшая школа, 1992. 228 с.
94. Хаютин А. Д. Общественно-политическая терминология Жан-Жака Руссо в свете современного понимания термина : автореф. дисс. ... канд. филол. наук. спец 10.644. Калинин, 1970. 24 с.
95. Хейзинга Й. Homo ludens. [Пер. з англ. О. Мокровольського]. Київ : Основи, 1994. 250 с.
96. Чернышев В. И. Терминология русских картежников и ее происхождение. *Избранные труды. Т. 2.* Москва : Просвещение, 1970. С. 432–462.
97. Чернявски де Богдан Э. Лексикология испанского языка : учеб. пособие. Москва : Астрель: АСТ; Владимир: ВКТ, 2009. 127 с.
98. Чорна Н. В. Особливості формування концепту "гра" у новелі Хуліо Кортасара "Las babas del diablo". *60 років ЮНЕСКО : погляд у майбутнє : тези доповідей наукової конференції культури ЮНЕСКО КНЛУ.* (22 – 23 лютого 2006 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2006. С. 186–188.
99. Шайкевич А. Я. Введение в лингвистику : учебн. пособие. Москва : Изд-во открытого ун-та, 1995. 304 с.
100. Шанский Н. М. Лексикология современного русского языка : учеб. пособие для пед. ин-тов по спец. "Рус. яз. и лит." Москва : Просвещение, 1972. 328 с.
101. Шанский Н. М. Фразеология современного русского языка : 3-е доп. и испр. изд. Москва : Высш. шк. 1985. 231 с.
102. Шейгал Е. И., Иванова Ю.М. Игровой дискурс как коммуникативное событие. *Известия РАН. Серия литературы и языка.* Москва : Изд-во "Наука", 2008. Т. 67. № 1. С. 3–20.

103. Шелов С. Д. Терминология, профессиональная лексика и профессионализмы (К проблеме классификации специальной лексики). *Вопросы языкознания*. Москва : Наука, 1984. № 5. С. 76–87.
104. Шелов С. Д., Лейчик В. М. О классификации профессиональной лексики. *Известия РАН. Сер. л-ры и языка*. Москва, 2012. Т. 71. №2. С. 3–16.
105. Шелов С. Д., Цумарев А. Э. IV Международный симпозиум "Терминология и знание". *Вопросы языкознания*. Москва : Наука, 2015. №3. С. 138–144.
106. Шелякин М. А. Язык и человек: К проблеме о мотивированности языковой системы : учеб. пособие. Москва : Флинта : Наука, 2005. 296 с.
107. Шокин А. П. Опыт изучения отраслевой технической терминологии. *Термин и слово: предметная соотнесенность и функционирование терминов*. Горький : Изд-во Горького гос. ун-та, 1983. С. 105–110.
108. Alcaraz V. E. El inglés profesional y académico. Madrid : Alianza Editorial, 2013. 240 p.
109. Arnaud P. J. L. Réflexions sur le proverbe. *Cahiers de lexicologie*. Paris : Didier, 1991. 59. P. 5–27.
110. Vecerra Hiraldo J. M. Comentarios lexicológico-semánticos de textos. Madrid : Arco Libros S.L., 2002. 78 p.
111. Benjamin A. Azar y destino. *Проблеми семантики слова, речення та тексту : збірник наукових праць*. відп. ред. Н. М. Корбозерова. Київ : Вид. центр КНЛУ, 2003. Вип.9. С. 463–468.
112. Benveniste É. Problemes de linguistique générale, 2. Paris : Gallimard, 1974. 287 p.
113. Bobchynets L. I. Léxico de lotería en el español contemporáneo. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 19–21 березня 2014 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2014. С. 480–482.
114. Bobchynets L. I. Relaciones de hiper-hiponimia en la terminología de juegos de azar en el idioma español. *Україна і світ : діалог мов та культур :*

- матеріали Міжнародної науково-практичної конференції.* (Київ, 01–03 квітня 2015 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2015. С. 508–510.
115. Bobchynets L. I. El concepto del juego de azar y su representación en el idioma español. *Actas del VI Congreso de hispanistas de Ucrania.* (Mykolaiv, 25 y 26 de septiembre de 2015) / eds. Pronkevich O., Kushnir O. Lviv : Astolabio Editorial, 2015. P. 173–182.
116. Bobchynets L. Terminología de los juegos de azar como fuente de recursos expresivos en el idioma español. *Actas del VII Congreso de hispanistas de Ucrania.* (Kamianets-Podilskyi, 7 y 8 de octubre de 2016) / eds. Pronkevich O., Martín-Loeches Morales F., Kushnir O. Lviv : Astolabio Editorial, 2016. P. 223–231.
117. Bobchynets L. I. Ways of gambling terminological nomination in the Spanish language. *Contemporary issues in Philological Sciences: experience of scholars and educationalists of Poland and Ukraine : International research and practice conference.* (Lublin, April 28–29, 2017). Lublin : Lublin Science and Technology Park S. A., 2017. P. 78–79.
118. Bučková Z. Historical reflection on game principle alea and its presence in virtual reality. *Communication today.* Trnava, November 2016. Vol. 7. No 2. P. 31–46.
119. Cabré M. T. La Terminología. Teoría, métodos, aplicaciones. Barcelona : Antártida, 1993. 529 p.
120. Cabré M. T. La terminología. Representación y comunicación. Una teoría de base comunicativa y otros artículos. *Sèrie Monografies 3.* Barcelona : Institut Universitari de Lingüística Aplicada, Universitat Pompeu Fabra, 1999. 369 p.
121. Cagigal J. M. *Obras Selectas.* Cádiz : Comité Olímpico Español, 1996. 395 p.
122. Caillois R. *Los juegos y los hombres: la magia y vertigo.* México : Fondo de cultura y económica de España, 1986. 331 p.
123. Calero Heras J. *Entre palabras. Para aprender a manejar el diccionario.* Barcelona : Ediciones OCTAEDRO, 1994. 124 p.

124. Casares J. Las Novedades en el Diccionario Académico. Madrid : Aguilar, 1963. 197 p.
125. Chamorro Fernandez M. I. Léxico de naipes del siglo de Oro. Gijón : Trea, 2005. 180 p.
126. Corpas Pastor G. Manual de fraseología española. Madrid : Gredos, 1996. 337 p.
127. Coseriu E. El hombre y su lenguaje. Madrid : Gredos, 1977. 272 p.
128. Depecker L. Entre signe et concept. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2002. 198 p.
129. Díaz Orozco V., Zuluaga Gómez F., Astrid L. Funciones de los fraseologismos en la novelística de García Márquez: el caso de la desautomatización *Ciro*. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. Febrero–mayo de 2009. №26. URL: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/> (дата звернення: 04.05.2014)
130. Echazarreta J. M., Garcia A. Lengua Castellana y Literatura : 2ºBachillerato. Madrid : Editex, 2008. 336 p.
131. Étienvre J.-P. Márgenes literarios del juego: una poética del naipes. Londres : Tamesis books, 1990. 344 p.
132. Fiorentino L. F. Grammatica spagnola ed italiana. Venetia : Preffo il Barezzi, 1645. 1230 p.
133. Hjelmslev L. El lenguaje. Madrid : Gredos, 1968. 185 p.
134. Hjelmslev L. Prolegómenos a una teoría del lenguaje. Madrid : Gredos, 1971. 198 p.
135. Hockett Ch. A Course in Modern Linguistics. New York : Macmillan, 1958. 342 p.
136. Jespersen O. Language: Its nature, development and origin. London : Allen & Unwin, 1922. 448 p.
137. Lafaille J.-M., Simonis G. El juego diseccionado: Un análisis conceptual sobre los juegos de azar [traducción de A. López de Lemos y Gallego]. Madrid : IPOLGOB-UC3M, 2005. 240 p.
138. Lorenzo E. Anglicismos hispánicos. Madrid : Gredos, 1996. 710 p.

139. Mounin G. La semantique. Paris : Éditions Payot & Rivages, 1997. 268 p.
140. Navarro V. El afán de jugar: teoría y práctica de juegos motores. Barcelona : INDE, 2002. 384 p.
141. Payán Sotomayor P. M. El habla de Cádiz. Cádiz : QUORUM EDITORES, 2013. 255 p.
142. Pešková J. Las construcciones verbonominales en los textos especializados (español – checo). *Studia romanística*. Ostrava : Universitas Ostraviensis, 2015. Vol. 15. Num. 2. P. 21–31.
143. Pratt Ch. El anglicismo en el español peninsular contemporáneo. Madrid : Gredos, 1980. 276 p.
144. Robins R. H. General linguistics. An Introductory Survey. London : Longman, 1980. 330 p.
145. Rüssel A. El Juego de los niños. Barcelona : Herder, 1985. 286 p.
146. Sager J. A practical course in terminology processing. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins Publishing, 1990. 264 p.
147. Sager J. C., Dungworth D., McDonald P. F. English special languages. Principles and Practice in Science and Technology. Wiesbaden : Brandstetter, 1980. 368 p.
148. Saussure F. de. Curso de lingüística general [traducción, prólogo y notas de Amado Alonso]. Buenos Aires : Editorial Losada, 1945. 260 p.
149. Savory Th. H. The Language of Science. Its Growth, Character and Usage. London : Andre Deutsch Limited, 1953. 184 p.
150. Trier J., Sapir-Whorf. Language, Thought and Reality. New York, 1956. 247 p.
151. Ullmann St. Semantic Universals (Universals of Language). Oxford : Oxford University Press, 1964. 270 p.
152. Wüster E. Einführung in die allgemeine Terminologielehre und terminologische Lexikografie. Kopenhagen : Handelshochschule, 1985. 214 S.

СПИСОК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ

153. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. Изд-ие второе, стереотипное. Москва : Изд-во "Советская энциклопедия", 1969. 607 с.
154. Прохорова В. Н. Профессионализм. Русский язык : Энциклопедия. Москва : Сов. энциклопедия, 1979. 431 с.
155. Розенталь Д. Е., Теленкова М. А. Словарь-справочник лингвистических терминов. Москва : "Просвещение", 1976. 543 с.
156. Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава : Довкілля – К, 2010. 844 с.
157. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми : Підручник. Полтава : Довкілля-К, 2008. 712 с.
158. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія. Полтава : Довкілля – К, 2006. 716 с.
159. Carreter F. L. Diccionario de términos filológicos. Madrid : Gredos, 2008. 448 p.
160. Corominas J. Breve diccionario etimológico de la lengua castellana. 3^a Ed. Madrid : Gredos, 2005. 628 p.
161. Ducrot O., Schaeffer J.-M. Nuevo diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje [Edición española dirigida por M. Tordesillas]. Madrid : Arrecife Producciones, 1998. 744 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

162. Diccionario etimológico español en línea. URL: etimologias.dechile.net/?aleatorio (дата звернення: 14.03.2014)
163. Diccionario etimológico español en línea. URL: etimologias.dechile.net/?azar (дата звернення: 14.03.2014)

164. Diccionario etimológico español en línea. URL: etimologias.dechile.net/?o.rdago (дата звернення: 15.03.2014)
165. Diccionario de juego. URL: <http://www.casino-barcelona.com/diccionario-juego/> (дата звернення: 15.03.2014)
166. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 22ª edición, Madrid : Real Academia Española, 2001. URL: <http://lema.rae.es//drae/?val=corredor+de+apuesta> (дата звернення: 16.02.2014)
167. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 22ª edición, Madrid : Real Academia Española, 2001. URL: <http://lema.rae.es/drae/?val=copas> (дата звернення: 16.02.2014)
168. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 22ª edición, Madrid : Real Academia Española, 2001. URL: <http://lema.rae.es/drae/?val=azar> (дата звернення: 16.02.2014)
169. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 22ª edición, Madrid : Real Academia Española, 2001. URL: <http://lema.rae.es/drae/?val=juego> (дата звернення: 17.02.2014)
170. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 22ª edición, Madrid : Real Academia Española, 2001. URL: <http://lema.rae.es//drae/?val=jugar> (дата звернення: 17.02.2014)
171. Diccionario de la lengua española (DRAE). URL: http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=hxFKB8lM6DXX2C1UR2dR#peinar_los_naipes. (дата звернення 14.04.2015)
172. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 22ª edición, Madrid : Real Academia Española, 2001. URL: <http://lema.rae.es//drae/?val=loteria> (дата звернення: 07.02.2014)
173. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 23ª edición, Madrid : Real Academia Española, 2014 (palabra apuesta). URL: dle.rae.es/?id=3Kh4Tfl (дата звернення: 03.04.2015)

174. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 23^a edición, Madrid : Real Academia Española, 2014 (palabra Sota). URL: dle.rae.es/?id=7p4KzLD (дата звернення: 03.04.2015)
175. Diccionario de la lengua española (DRAE). La 23^a edición, Madrid : Real Academia Española, 2014 (palabra casino). URL: dle.rae.es/?id=YSJww8e (дата звернення: 04.04.2015)
176. Diccionario-pokeriano español. URL: <http://www.saberperder.com/diccionario-pokeriano-espanol-espanol-pokeriano.html> (дата звернення: 08.02.2014)
177. Diccionario.ru. Испанско-русский словарь. URL: <http://diccionario.ru/perevod/quedarse%20a%20espadas> (дата звернення: 16.08.2015)
178. Glosario de apuestas deportivas. URL: <http://www.apuestas-deportivas.es/glosario.html> (дата звернення: 07.05.2014)
179. Glosario de cardschat. URL: <http://www.cardschat.com/es/guia/glosario> (дата звернення: 07.05.2014)
180. Glosario de póquer. URL: <http://www.poquer777.com/reglas/glosario-de-roquer.htm> (дата звернення: 06.02.2014)
181. Linguee.es. Diccionario español-inglés. URL: <http://www.linguee.es/espanol-ingles/traduccion/echar+cartas.html> (дата звернення: 11.06.2014)
182. Multitran.ru. Електронний словник. URL: www.multitran.ru/c/m.exe?|1=5&|2=2&s=corazones (дата звернення: 04.03.2013)
183. New Comprehensive Spanish-English Dictionary. Nuevo diccionario general Español-Inglés. / Benedetto U. Di, Nicholson S. C., Tejados F. U., O'Kell L., Ferreiro L. Q. Tomo 2. Madrid : EDAF, 1966. 1300 p.
184. Spanish-English Dictionary. URL: dictionary.reverso.net/spanish-english/naipear (дата звернення: 09.02.2014)
185. Spanish-English Dictionary. URL: dictionary.reverso.net/spanish-english/naipeador (дата звернення: 09.02.2014)

186. Spanish-Russian dictionary. URL: www.classes.ru/all-spanish/dictionary-spanish-russian-universal-term-51710.htm (дата звернення 16.05.2013)
187. The Free Dictionary. URL: es.thefreedictionary.com/naipero (дата звернення: 02.03.2014)

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

188. Almagro R. Rafa Escobar enseña cartas en Estepona / Europasur.es de 03 de agosto 2012. URL: http://www.europasur.es/deportes/Rafa-Escobar-ensena-cartas-Estepona_0_612239349.html (дата звернення: 04.03.2013) .
189. Apuesta ciega de Brasil y su desgastada economía / Revistasumma.com. URL: <http://www.revistasumma.com/economia/49310-mundial-de-futbol-es-la-apuesta-ciega-de-brasil-y-su-desgastada-economia.html> (дата звернення: 15.04.2013)
190. Apuestas deportivas. URL: <http://www.apuestasdeportivas.com/> (дата звернення: 03.02.2012)
191. Argentina enfrenta a Brasil con Lionel Messi como carta de triunfo / Conclusion.com de 11.2016. URL: <http://www.conclusion.com.ar/deportes/argentina-enfrenta-a-brasil-con-lionel-messi-como-carta-de-triunfo/11/2016/> (дата звернення: 30.11.2016)
192. Artur Mas resucita de sus cenizas y vuelve a lanzar un órdago al Estado / El mundo.es de 16.07.2015. URL: <http://www.elmundo.es/opinion/2015/07/16/55a6a19e46163f67178b4597.html> (дата звернення: 09.08.2015)
193. Ayala T. La política del Castillo de Cartas de Mas / Blogs.20minutos.es, 12 de noviembre 2014. URL: <http://blogs.20minutos.es/el-confesionario/2014/11/12/la-politica-del-castillo-de-cartas-de-mas/> (дата звернення: 03.12.2014)
194. Baraja de viajes / Periodismo de viajes. Literatura. Magia y lectura de cartas : blogpost / Barajadeviajes.com de 23.11.2016. URL:

- <https://barajadeviajes.com/2016/11/23/el-parque-tayrona-en-colombia/> (дата звернення: 26.11.2016)
195. Betancourt O. Origen de la palabra “El Naipe”. URL: <http://www.monografias.com/trabajos94/cronografia-naipe/cronografia-naipe.shtml> (дата звернення: 05.07.2015)
196. Boido J. I. Vicios. Stu Ungar o El poker soy yo. URL: <http://www.pagina12.com.ar/1998/suple/radar/octubre/98-10-04/nota3.htm> (дата звернення: 02.12.2013)
197. Botín A. Todos los juegos de cartas. Barcelona : Robinbook, 2011. 299 p.
198. Brisca. URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Brisca> (дата звернення: 07.08.2014)
199. Buena Fe. Lotería : Canción. URL: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1925748> (дата звернення: 05.06.2015)
200. Calderón de Víctor M. El amor es un casino : canción. URL: http://www.albumcancionyletra.com/el-amor-es-un-casino-ft-tego-calderon_de_victor-manuelle_237141.aspx (дата звернення: 05.06.2015)
201. Casino de Madrid. URL: <http://www.casinodemadrid.es> (дата звернення: 10.02.2014)
202. Casino Royale / Fragmento de película. 4:10 min. URL: <http://youtube.com/watch?v=kCoTDPR8Z9U> (дата звернення: 13.02.2016)
203. Chistes / Bepop.com. URL: <http://www.bepop.com.ar/chistes/cuentos421a.html> (дата звернення: 15.11.2015)
204. Chiste de lotería / Buenos-chistes.com. URL: <http://www.buenos-chistes.com/leer-chiste-8467.html> (дата звернення: 16.11.2015)
205. Comunidad no sabe a que carta quedarse / Laverdad.es de 02.08.2012. URL: <http://www.laverdad.es/murcia/v/20120802/region/comunidad-sabe-carta-quedarse-20120802.html> (дата звернення: 18.09.2013)
206. Desvelo : demo 2013. Ruleta infinita : canción. URL: <http://www.musicafusion.com/letra-cancion-ruleta-infinita-desvelo.html> (дата звернення: 28.05.2015)

207. Díaz J. Fundación de Joaquín Díaz.
URL: <http://www.funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=1469> (дата звернення: 27.06.2015)
208. Dize T. Ruleta rusa : canción. URL: <http://musicayletras.co/ruleta-rusa--tony-dize/4814/> (дата звернення: 28.06.2015)
209. Domínguez I. Berlusconi opta por lanzar un órdago / Laverdad.es de 08.11.2011. URL: <http://www.laverdad.es/murcia/rc/20111108/mundo/berlusconi-opta-lanzar-ordago-201111080415.html> (дата звернення: 18.07.2014)
210. Durán B. El sendero de la niebla. Madrid : Grand guignol. 244 p.
211. El esposo llega a su casa gritando querida, querida ganando : chiste / Mentepapien.com. URL: <http://www.mentepapien.com/chistes/matrimonios/3987/el-esposo-llega-su-casa-gritando-querida-querida-he-ganado> (дата звернення: 15.03.2015)
212. El euro es como un castillo de naipes / El Universal Caracas de 02.02.2015 : periódico. URL: <http://www.eluniversal.com/internacional/150209/el-euro-es-como-un-castillo-de-naipes-afirma-el-ministro-griego-de-fin> (дата звернення)
213. El juego del mus: Todas sus reglas y señas. Madrid : Tikal Ediciones, 2013. 95 p.
214. El petroleo y su apuesta ciega por factura hidráulica / Blogpost : cajaencrisis. URL: <http://cajaencrisis.blogspot.com/2013/03/el-petroleo-y-su-apuesta-ciega-por.html> (дата звернення: 08.05.2013)
215. El PRI abrió sus cartas finalmente en Aguascalientes / El Sol del Centro de 24 de febrero de 2013. URL: <http://www.oem.com.mx/elsoldelcentro/notas/n2891050.htm> (дата звернення: 06.04.2013)
216. Estefanía J. El Gobierno quiere variar una salida en forma de L por otra de U / Periódico de Madrid, 16 de junio de 2013. URL: http://economia.elpais.com/economia/2013/06/16/actualidad/1371413497_102783.html (дата звернення: 23.08.2013)

217. Fernández Izquierdo A. La última carta / Somos jóvenes, 8–15 de enero 2014 : la revista de los jóvenes cubanos. URL: <http://www.somosjovenes.cu/index/semana66/ultimcarta.htm> (дата звернення: 02.03.2014)
218. Fernández López J. Diccionario fraseológico español-alemán / Hispanoteca – lengua y cultura hispanas. URL: <http://hispanoteca.eu/LexikonPhraseologie.asp> (дата звернення: 09.11.2015)
219. Fernández V. La ruleta del amor : canción. URL: http://www.albumcancionyletra.com/la-ruleta-del-amor_de_vicente-fernandez_266808.aspxida (дата звернення: 08.07.2015)
220. Francas J. M. No entiendo nada : Blog de 14.10.2015. URL: <http://www.noentendonada.es/ordago-rajoy/> (дата звернення: 20.11.2015)
221. Frases y citas célebres de azar / Desmotivar.com. URL: http://www.desmotivar.com/desmotivaciones/101504_la-vida-es-como-el-original-pinchando (дата звернення: 22.12.2013)
222. Frases Célebres y Citas de Azar / Frasecelebre.net. URL: http://www.frasecelebre.net/Frases_De_Azar.html (дата звернення: 23.12.2013)
223. Frases y fotos de Robert de Niro / Fraseartistas.blogpost.com de 05.2013. URL: <http://frasesartistas.blogspot.com/2013/05/frases-y-fotos-de-robert-de-niro-ganar.html> (дата звернення: 09.06.2013)
224. Gianmarco: hacer album siempre es lotería / El comercio peruano. URL: <http://elcomercio.pe/luces/musica/gianmarco-hacer-album-siempre-loteria-noticia-1813278> (дата звернення: 26.04.2015)
225. Gómez Soubrier J. Cómo dárselas de experto en Mus. Guías del enterado. Madrid : Mondadori España, 1988. 64 p.
226. González Álvarez R. M. Poesías y palabras con destellos de humanidad y con vida. Primera antología. E.E.U.U. Bloamington : Palibro, 2013. 208 p.
227. González Díaz J. L. Dichos y proverbios. Madrid : Edimat Libros, 2013. 490 p.

228. Gran orquesta nacional. Ruleta de amor : canción.
URL: <http://letrashq.com/gran-orquesta-internacional/ruleta-de-amor> (дата звернення: 14.06.2015)
229. Graña Silleda Á. Folk es estilo hermético sota, caballo, rey.
URL: <http://www.farodevigo.es/portada-deza-tabeiros-montes/2014/11/26/folk-estilo-hermetico-sota-caballo/138575.html> (дата звернення: 29.12.2014)
230. Guía del juego para los amantes del casino.
URL: <http://www.acanomas.com/Guia-del-Juego-para-los-Amantes-del-Casino/1505/Glosario.htm> (дата звернення: 21.12.2014)
231. Índice de abreviaturas. Buenos Aires : Editora "CARPETAS de Derecho del Trabajo". 20 p. URL: <http://www.carpetas.com.ar/busquedas/Abreviaturas.pdf> (дата звернення: 11.05.2013)
232. Irarrazával D. Vertiente teológicas actuales. *El mar se abrió. Treinta años de teología en América Latina*. Maliaño (Cantabria) : Editorial San Terraes, 2001. P. 91–102.
233. Jerico P. Ante los problemas de una mujer el hombre da soluciones y pone cara de póquer. URL: <http://www.pilarjerico.com/por-que-ante-los-problemas-de-una-mujer-el-hombre-da-soluciones-y-pone-cara-de-poquer> (дата звернення: 13.12.2015)
234. Jiménez Elizari I. Enigmas sin resolver. Los 30 expedientes más sorprendentes e inexplicables de España. Madrid : EDAF, 2001. 656 p.
235. Jiménez Muñoz J. A. Amor y Ruleta : canción de Juan Antonio Jiménez Muñoz. URL: <http://los-chichos.jimdo.com/1979-amor-y-ruleta/> (дата звернення: 15.07.2015)
236. Juego de escoba / Mundijuegos.com.
URL: <http://www.mundijuegos.com/multijugador/escoba/>
237. Jugador gana 15 millones dolares y no pierde cara poker / Europapres. URL: <http://www.europapress.es/desconecta/curiosity/noticia-jugador-gana-15-millones-dolares-no-pierde-cara-poker-20140818114224.html> (дата звернення: 27.09.2014)

238. Key Dance es carta de triunfo / Clarin.com.
URL: https://www.clarin.com/deportes/turf/Key-Dance-carta-triunfo_0_r1kRa-rGx.html (дата звернення: 25.12.2016)
239. La carta en la manga de Arthur Mas hacer coincidir la consulta con unas elecciones anticipadas / Ecodiario.eleconomista.es.
URL: <http://ecodiario.eleconomista.es/politica/noticias/6098998/09/14/La-carta-en-la-manga-de-Artur-Mas-hacer-coincidir-la-consulta-con-unas-elecciones-anticipadas.html#.Kku85RvHhryQnyT> (дата звернення: 29.10.2014)
240. La Comunidad no sabe a que carta quedarse / Laverdad.es.
URL: <http://www.laverdad.es/murcia/v/20120802/region/comunidad-sabe-carta-quedarse-20120802.html> (дата звернення: 24.10.2013)
241. La esposa a su marido Pedro “un día te ganarás”/ Mentessapien.com.
URL: <http://www.mentessapien.com/chistes/matrimonios/7233/la-esposa-su-marido-pedro-si-un-dia-te-ganaras> (дата звернення: 14.02.2014)
242. Lago Donostia C. Los sindicatos lanzan un nuevo órdago a Osakidetza con dos huelgas mas en abril / Noticiasdegipuzcoa.com de 31.01.2015. URL: <http://www.noticiasdegipuzkoa.com/2015/01/31/sociedad/los-sindicatos-lanzan-un-nuevo-ordago-a-osakidetza-con-dos-huelgas-mas-en-abril> (дата звернення: 02.03.2015)
243. La Lotería "EuroMillones". URL: <http://es.euro-millions.com> (дата звернення: 23.12.2013)
244. La Lotería de Navidad. URL: <http://loteriadenavidad.laverdad.es/historia.html> (дата звернення: 24.12.2013)
245. La Lotería de Navidad. URL: <http://www.spain-culture.com/spanish-gambling.aspx> (дата звернення: 24.12.2013)
246. La Lotería mexicana. URL: <http://www.loteria-mexicana.com/es-mx> (дата звернення: 10.01.2014)
247. La política del Castillo de Cartas de Mas / Blogs20minutos.es. URL: <http://blogs.20minutos.es/el-confesionario/2014/11/12/la-politica-del-castillo-de-cartas-de-mas/> (дата звернення: 23.01.2015)

248. Ley 6/2001, de 3 de julio, del juego en la Comunidad de Madrid, artículo 3. URL: <http://www.madrid.org/wleg/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=349&cdestado=P> (дата звернення: 24.12.2013)
249. Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Artículo 3 : Definiciones de Jefatura del Estado BOE núm. 127, de 28 de mayo de 2011. Referencia : BOE-A-2011-9280. URL: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-2980> (дата звернення 13.12.2013)
250. López Castro G. El Río Bravo es un charco : cancionero del migrante. Zamora : El Colegio de Michiocan, 1995. 554 p.
251. Los Piojos. Ruleta : canción. URL: <http://www.rock.com.ar/letras/6/6821.shtml> (дата звернення: 23.09.2015)
252. Los Sucesores. Juego de Naipes. : canción. URL: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1842761> (дата звернення: 23.09.2015)
253. Loterías y apuestas del estado. URL: <http://www.loteriasyapuestas.es> (дата звернення: 16.11.2013)
254. Loteria / Sabidurias.com URL: <http://www.sabidurias.com/buscar/es/3877/todo> (дата звернення: 24.11.2013)
255. Maestros naiperos. URL: <http://maestrosnaiperos.com/empresa.html> (дата звернення: 22.12.2014)
256. Manuelle V. Amor es un casino : canción. URL: http://www.albumcancionyletra.com/el-amor-es-un-casino-ft-tego-calderon-de-victor-manuelle_237141.aspx (дата звернення: 27.08.2015)
257. Martínez Pozo J. El absurdo reeleccionista / Noticias SIN de 08.2014. URL: <http://www.noticiassin.com/2014/08/el-absurdo-reeleccionista/> (дата звернення: 09.10.2014)
258. Meizu podría tener otro as en la manga / Xatakamovil.com. URL: <http://www.xatakamovil.com/otras/meizu-podria-tener-otro-as-en-la-manga-el-mx4-pro-con-4-gigabytes-de-ram> (дата звернення: 09.11.2014)

259. Mundial de fútbol es la apuesta ciega de Brasil y su desgastada economía / Revista *Summa*. Panamá, América de 17.06.2014.
URL: <http://www.revistasumma.com/economia/49310-mundial-de-futbol-es-la-apuesta-ciega-de-brasil-y-su-desgastada-economia.html> (дата звернення: 16.07.2014)
260. Orquesta internacional. Ruleta de amor : canción.
URL: <http://letrashq.com/gran-orquesta-internacional/ruleta-de-amor> (дата звернення: 28.08.2015)
261. Otero Reinoso E. La baraja española. *MarcoELE Revista de Didáctica ELE*, 2011. Núm. 12. URL: www.marcoele.com (дата звернення: 14.12.2013)
262. Panizo Rodríguez J. Refranes alusivos al juego. *Revista de folklore*, 1995. tomo 15b. núm. 175. P. 20–25.
263. Panizo Rodriguez J. Refranes alusivos al juego.
URL: <http://www.funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=1469> (дата звернення: 26.12.2013)
264. Paula Danna. Ruleta de amor : canción.
URL: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=2009347> (дата звернення: 25.07.2015)
265. Poniendo cara de poker con android / Ohmyphone.orange.es.
URL: <http://ohmyphone.orange.es/android/juegos/poniendo-cara-de-poker-con-android.html> (дата звернення: 13.07.2015)
266. Puchol L., Puchol I. El libro de la negociacion. Madrid : Ediciones Díaz de Santos, 2013. 237 p.
267. Refranes y proverbios españoles.
URL: http://www.frasesweb.com/refranes/refranes_s_03.htm (дата звернення: 22.01.2014)
268. Revista Virtual Universidad Católica del Norte.
URL: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/> (дата звернення: 21.03.2014)

269. Rodríguez R. La última baraja : canción.
URL: <http://musica.com.br/artistas/raulín-rodríguez/m/la-ultima-carta/letra.html>
(дата звернення: 24.09.2015)
270. Romero Y. Romper la baraja. URL: <http://www.judoaviles.es/actualidad-noticias-detalle.asp?id=408> (дата звернення: 09.02.2013)
271. Semaro G. La última línea del espejo. Madrid : Harlequín ibérica, 2014. 124 p.
272. Sobera C. La televisión es sota, caballo y rey / Periodistadigital.tv.
URL: http://www.periodistadigital.tv/carlos-sobera-la-television-es-sota-caballo-y-rey-ficcion-realities-y-programas-del-corazon-video_a0f328c2a.html#.VJCqmNKsWo0 (дата звернення: 27.03.2014)
273. Sota, caballo y rey. La metáfora que mejor describe a Roca es la de un ingeniero de puentes, canales y caminos / Política.elpais.com de 05.04.2013. URL: http://politica.elpais.com/politica/2013/04/05/actualidad/1365162732_576891.html (дата звернення: 18.06.2014)
274. Spanish gambling. URL: <http://www.spain-culture.com/spanish-gambling.aspx>
(дата звернення: 12.04.2014)
275. Superintendencia de Casinos de Juego (SCJ).
URL: http://www.scj.cl/normativa/ley_disposiciones_generales.html (дата звернення: 11.05.2014)
276. Taberna Sota, caballo, rey: el nuevo concepto del grupo Raza Nostra en Pozuelo / Comerbienabuenpreciomadrid.blogspot.
URL: <http://comerbienabuenpreciomadrid.blogspot.com/2015/06/sota-caballo-rey-raza-vaca-hamburguesa-nostra-juan-pozuelo.html> (дата звернення: 19.07.2015)
277. Tecnologías de sota, caballo y rey / Computing.es.
URL: <http://www.computing.es/negocios/opinion/1067468002201/tecnologia-sota-caballo-rey.1.htm> (дата звернення: 16.10.2015)
278. Todos los días de mi vida sota caballo y rey / Laindustriadelcine.blogspot.com de 04.2012. URL: <http://laindustriadelcine.blogspot.com/2012/04/todos-los-dias-de-mi-vida-sotacaballo-y.html> (дата звернення: 28.12.2013)

279. Tolosana C. L. Brujería, estructura social y simbolismo en Galicia. tomo 91. Madrid : Ediciones Akal, 2004. 427 p.
280. Torneo latinoamericano de póker por equipos / Pokergratis.es. URL: <http://www.pokergratis.es/torneo-latinoamericano-de-poker-por-equipos> (дата звернення: 03.02.2014)
281. Tragaperras / Bwin.com. URL: <https://games.bwin.com/en/games/home/slots> (дата звернення: 12.10.2015)
282. WLA-SCS:2012. Edición septiembre de 2012. URL: <http://www.europremios.es/aviso-legal/> (дата звернення: 04.06.2013)
283. World Lottery summit de 2014 2–5 noviembre en Roma, Italia. URL: <http://www.wls2014.com/es/startseite/awards/wla-advertising-awards.html> (дата звернення: 12.01.2015)

ДОДАТКИ

Додаток А

Фразеологізми сфери азартних ігор, що увійшли

до загальноживаної лексики

apuesta ciega – сліпа ставка;

abrir las cartas – розкрити свої наміри;

cambiar el naire – змінити тему розмови, перейти до іншої справи;

cantar las cuarenta – висказати всю неприємну правду в обличчя;

cara de róquer – непроникне обличчя;

carta de triunfo – козирна карта, перевага;

castillo de naipes / cartas – картковий домик;

costar un triunfo – коштувати великих зусиль;

darle a alguien bien el naire – щастити в грі, щастити в житті;

darle a uno un juego hecho – дати комусь можливість робити що він / вона хоче, легко і без зусиль;

descubrir el juego – розкрити чийсь гру;

echar / lanzar un órdago – грати по-крупному;

enseñar las cartas – видати себе, розкрити свої карти;

entrar en juego – почати гру, пустити в хід;

entregar uno la carta – випадково виявити свій намір, сказати зайве;

estar como el naire – бути худим (про людину), бути зім'ятим (про речі);

estorbar el juego a alguien – зіпсувати комусь гру;

juego limpio / sucio – чесна нечесна гра;

jugar a dos cartas – вести подвійну гру;

jugar a las cartas marcadas – грати міченими картами, нечесно грати;

jugar a las cartas vistas – грати рішуче, розкрити свої карти;

jugar con dos barajas – бути двоєдушним;

jugar fuerte – грати по-великому;

jugar limpio / sucio – грати чесно / нечесно;

jugarse (arriesgando) todo a una carta, jugarse el todo por todo – поставити щось на карту;

jugar una carta decisiva – діяти рішуче;

hacerle a alguien el juego – грати комусь на руку;

hacer /ganar baza – взяти (карточного) хабара;

guardar / tener un as en la manga – мати приховану перевагу;

meter baza – втрутитися у розмову;

no dejarle meter baza – не давати комусь вставити слова;

no enseñar las cartas – тримати язика за зубами;

no saber a que carta quedarse – не знати, яке рішення прийняти;

paciencia y barajar – терпіння і тільки терпіння;

poner las cartas boca arriba – розкрити карти;

romper la baraja – порушити договір;

quedarse uno a espadas – програтися до останньої копійки, збанкрутувати;

ser del mismo palo – одного поля ягоди, однієї масті;

ser la última baraja / carta de alguien – бути для когось останнім шансом;

ser un as – бути першим, професіоналом у своїй справі;

sota, caballo y rey – рутинні, одноманітні речі;

tocar a alguien el gordo – виграти джекпот;

tomar cartas en el asunto – втрутитися, взяти справу в свої руки

(multitran.ru; DRAE; The Free Dictionary; diccionario.ru)

Додаток Б
Глосарій покеру
(Glosario de póquer)

Término	Definición
Apertura	Apuesta inicial en el poker que efectúa el primer jugador antes de repartirse las cartas
Apuesta ciega	Apuesta en el poker efectuada sobre la apertura sin mirar las cartas
Carta muerta	Carta fuera de juego en poker
Color	Cinco cartas cualesquiera del mismo palo en el poker
Comodines	Cartas que sustituyen a cualquier otra, habiéndose acordado previamente
Croupier	Término utilizado para el empleado del casino que dirige el juego
Descubierto	Una de las formas básicas del poker
Escalera	En poker cinco cartas consecutivas aunque sean de distinto palo
Escalera de color	En poker cinco cartas consecutivas del mismo palo
Farol	Apuesta fuerte en poker teniendo una mano débil para asustar a los demás y forzarles a no subir su apuesta
Figura	J, rey o reina en una mano de poker
Full	En poker una mano que contiene tres cartas de un valor y dos de otro (trío y pareja)
Huérfano	Fichas abandonadas en el tapete que el jugador no ha visto
Jackpot	Premio máximo que se puede conseguir en una máquina tragaperras; tipo de draw poker en el que se requiere una pareja de «J» o algo superior para abrir el juego
Límite	Apuestas máximas y mínimas permitidas

Mano servida	Mano de poker en la que el jugador guarda todas sus cartas sin cambiar
Mirón	Espectador de un juego
Pareja	En poker dos cartas del mismo valor; en ruleta apuesta a un número par
Pasar	En poker dejar pasar una mano sin apostar
Poker	En el juego del mismo nombre cartas del mismo valor numérico
Poker sencillo	Una de las formas básicas del juego. Cada jugador recibe cinco cartas, puede descartarse hasta de cuatro y recibe otras a cambio
Pote, Pozo	En poker, la suma total del dinero apostado en una mano
Rastrillo	Parte para la casa en cada pote o pozo de poker
Remontar	En poker apostar una suma mayor que la apuesta de cualquier otro jugador anterior
Señal	Carta situada en el mazo de la baraja para indicar el final del juego
Trío	En poker tres cartas de igual valor numérico
Ver	En poker, cubrir o igualar la apuesta del último jugador sin subirla

(Guía del juego para los amantes del casino.

URL: <http://www.acanomas.com/Guia-del-Juego-para-los-Amantes-del-Casino/1505/Glosario.htm>)

Додаток В

Прислів'я та приказки про азартні ігри (Refranes y proverbios sobre juegos de azar)

Aspectos positivos o neutrales del juego:

Barca, juego y camino del extraño hacen amigo.
 Jugando bien, nunca se pierde.
 Jugar a lo cierto vivir con concierto.
 En la mesa y en el juego se conoce al caballero.
 Si a tu amigo quieres conocer, hazle jugar y beber.
 Reñir con quien da ocasión y jugar con quien tiene dinero en el bolsón.
 Con el que no compra pan, no te pongas a jugar.
 Aunque el jugador sea necio, si le entran triunfos ganará.
 Jugar y perder, ni es virtud ni es saber; jugar y ganar eso es de loar.
 Si a tu amigo quieres conocer hazle jugar y beber
 Ocasión y naipes a todos hacen iguales.
 En habiendo vino, baraja y brasero, ¡venga aguacero!.
 De todo tiene la baraja: oros y copas, bastos y espadas.
 El sesudo y el necio se descubren en el juego.

Aspectos negativos del juego:

El juego destruye más que el fuego.
 Mujer del tahúr, no te alegres, que lo que tu marido esta noche gana, mañana lo pierde.
 En la casa del tahúr y del que jura, nunca faltan desgracias ni desventuras.
 Quien limpio juega, limpio se vuelve a su casa.
 Con dinero del juego nunca hizo el jugador nada bueno.
 La costumbre de jurar y de jugar, mala es de quitar.
 Quien jugó, pidió y hurtó; jugará, perderá y hurtará.
 No me pesa que mi hijo pierda, sino que desquitarse quiera.

En varios juegos de cartas o te plantas o te pasas.

Naipes, mujeres, bailes y vino, al más asentado quitan el tino.

Naipes, mujeres y vino, mal camino.

Naipes y vino tienen el mundo perdido.

El juego nos roba tres cosas excelentes: el dinero, el tiempo y la conciencia.

Tabaco, toros y naipes y vino llevan al hombre a San Bernardino (asilo de Madrid).

Refranes alusivos al juego:

A cartas vistas no hay mal jugador.

Afortunado en cartas, desafortunado en amores.

A fullero viejo, flores nuevas.

A juego perdido, cabe le digo.

Al hombre jugador y al caballo corredor poco les dura el honor: Porque pierden con frecuencia.

Al mal dar, paciencia y barajar.

Al mal juego, buena cara.

A naipes nuevos, suertes viejas.

A quien gana buscarás; que, quien pierde, él volverá.

A tu amigo gánale un juego y bébelo luego.

Aunque el jugador sea necio, si le entran triunfos, ganará.

Banquero que dobló ¿a quién esperaba, que no se levantó?

Bien juega el que no juega.

Cartas cabales, triunfos a pares.

Carta echada, no puede ser retirada.

Carta en la mesa, está presa.

Cartas que igualan no ganan.

Con el que no compra, no te pongas a jugar: Porque no tiene dinero.

Dámelo aficionado al juego y yo te lo daré borracho y mujeriego.

De tahúres es ganar y perder.

De tres cosas no fies: de salud de viejo, de alegría de jugador y de cielo estrellado.

Dinero al juego ganado, es dinero prestado.
Dinero que el naipe ha traído, hoy venido y mañana ido.
El dinero del juego hoy lo gano y mañana lo pierdo.
El dinero del juego, muchos lo tienen, pero ninguno lo retiene.
El dinero del juego, tan pronto es mío como ajeno.
El juego del casinillo se come al labradorcillo.
El juego y la muerte en no distinguir de categorías y se parecen.
El mirón, ¡chitón!: El que mira en el juego debe permanecer callado.
El que pone al juego sus dineros, no ha de hacer cuenta de ellos.
El tahúr canta cuando las cartas le cantan; y cuando no, rabia.
En amor y en juego, más ve quien está fuera de ellos.
En casa del tahúr y del que jura, nunca faltan desgracias ni desventuras.
En la casa del jugador loco, la alegría dura poco.
En vísperas de viajar no te pongas a jugar.
Faldas y cartas mandan en España.
Ganancias del que juega no duran semana entera.
Ganancias de tahúr, alegrones son de naipes.
Hijo jugador, no nos lo dé nuestro Señor.
Hombre de buen trato, ni juega ni da barato.
Jugar limpio, bueno para la conciencia y malo para el bolsillo.
Juego de manos, juego de villanos.
Juego y paseo, sólo para recreo.
Juego poco y bueno.
Juego y bebida, casa perdida.
Juegos, pendencias y amores, igualan a los hombres.
Jugador de sobaquillo, pagador de bolsillo.
Jugador, no te alegres; que quien hoy gana, mañana pierde.
Jugador que gana, emplázalo para mañana.
La bolsa del jugador, no necesita atador.
La costumbre de jurar y de jugar, mala es de dejar.

La ganancia del juego se arde como fuego.
La mujer del tahúr nunca se alegre, que lo que un día gana, ciento lo pierde.
Las cartas y las mujeres se van con quien quieren.
Los hijos del jugador no tienen que reñir por la partición.
Lo mejor de las cartas es no jugarlas.
Lo que el tahúr hoy gana, lo pierde mañana.
Lo que se gana al juego hincha y no engorda.
Mil estudiantes, mil nobles; mil jugadores mil pobres.
Ni santo sin estampa, ni juego sin trampa.
No hay pobreza peor que el ser soberbio y jugador.
No mueras en mortandad, ni juegues en navidad.
Para el buen fullero todos los naipes son buenos.
Quien al juego se aficiona, jugará hasta su última hora.
Quien en mal juego porfia, más pierde que cobra.
Quien es dado a jugar, no hará casa con palomar.
Quien gana la primera, pierde la postrera.
Quien jugó, pidió y hurtó, jugará, perderá y hurtará.
Quien no juega es el que gana.
Si jugó, jugará; si loco estuvo, recaerá.
Si jugó, jugará; y si no tiene qué, hurtará o mirará.
Un casino donde hay juego, arruina un pueblo.

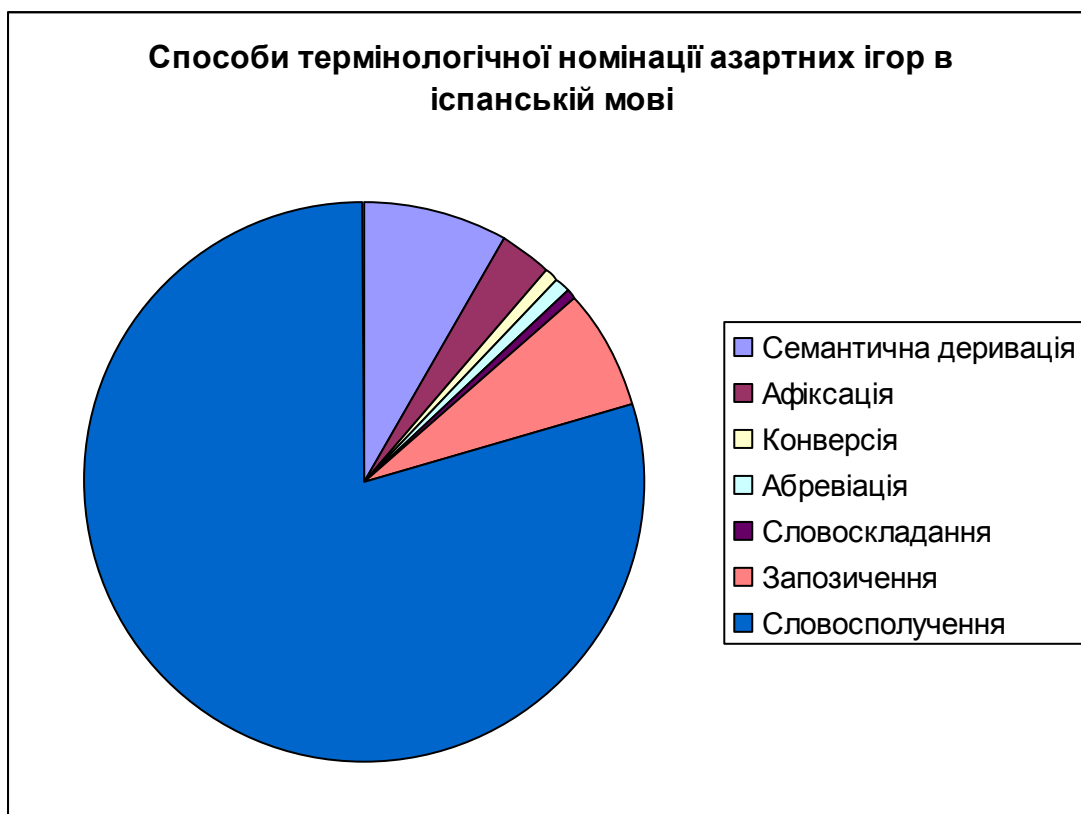
(Panizo Rodriguez J. Refranes alusivos al juego.

URL: <http://www.funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=1469>)

Додаток Г

Кількісний аналіз способів термінологічної номінації азартних ігор у сучасній іспанській мові відображено в наведеній нижче діаграмі: синтаксична номінація (79,39%), семантична деривація (8,35%), запозичення (6,98%), морфологічна деривація (3,16%), аббревіація (0,9%), конверсія (0,7%), словоскладання (0,52%).

Діаграма:



Додаток Д

Список публікацій та відомості про апробацію результатів дисертації

Основні положення дисертації висвітлено в *двадцяти одній* одноосібній публікації, з них: *п'ять* статей у наукових фахових виданнях України (3,07 др. арк.), *дві* статті у виданнях України, що індексуються в наукометричних базах (1,05 др. арк.), *дві* статті в іноземних наукових періодичних виданнях (1,24 др. арк.), *десять* тез доповідей на міжнародних науково-практичних конференціях (1,87 др. арк.) та *дві* тези доповідей на конгресах іспаністів України (0,92 др. арк.). Загальний обсяг авторських публікацій з проблематики дослідження – 8,15 др. арк.

Список публікацій за темою дисертації

1. Бобчинець Л. І. Лексика азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія "Філологічна"* : зб. наук. пр. / укл. : І. В. Ковальчук, О. Ю. Костюк, С. В. Новоселецька. Острог : Вид-во Нац. ун-ту "Острозька академія", 2014. Вип. 43. С. 40–42.

2. Бобчинець Л. І. Термінологія букмекерства у сучасній іспанській мові. *Нова філологія* : збірник наукових праць / гол. ред. Єнікеева С.М. Запоріжжя : ЗНУ, 2014. №61. С. 101–104.

3. Бобчинець Л. І. Рекламні тексти дискурсу азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Вісник Черкаського університету. Серія "Філологічні науки"* : зб. наук. пр. / гол. ред. Черевко О. В. Черкаси : ЧНУ ім. Богдана Хмельницького, 2015. №27 (360). С. 22–27.

4. Бобчинець Л. І. Запозичення в лексиці азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Наукові записки Ніжинського державного університету. Філологічні науки* : зб. наук. пр. / відп. ред. Г. В. Самойленко. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2015. Кн. 3. С. 110–114.

5. Бобчинець Л. І. Термінологічний характер лексики азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського національного лінгвістичного університету. Серія "Філологія. Педагогіка. Психологія"* : зб. наук. пр. / відп. ред. З. О. Валюх. Київ : Видавничий центр КНЛУ, 2015. Вип.31. С. 47–55.

6. Бобчинець Л. І. Лексико-семантичні та структурні особливості лексики картярства у сучасній іспанській мові. *Лінгвістичні дослідження* : збірник наукових праць Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди / гол. ред. проф. Голобородько К. Ю. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2016. Вип. 41. С. 10–16. ISSN 2312-0665 (Print), ISSN 2312-7546 (Online). (Ulrichsweb Global Serials Directory, OCLC WorldCat, Index Copernicus, Open Academic Journals Index (OAJI), Research Bible, BASE (Bielefeld Academic search Engine), Google Scholar, ERICH PLUS).

7. Бобчинець Л. І. Методи дослідження лексики азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія "Філологія"* : зб. наук. пр. / гол. ред. проф. І. В. Ступак. Одеса : Міжнародний гуманітарний університет, 2016. Вип. 23. Т. 2. С. 15–17. ISSN 2409-1154. (Index Copernicus International).

8. Бобчинець Л. И. Семантические особенности фразеологических единиц в лексике азартных игр в испанском языке. *Ученые записки УО "ВГУ им. П.М. Машерова"* : сб. науч. тр. / гл. ред. А. В. Егоров. Витебск : ВГУ им. П. М. Машерова, 2015. Т. 20. С. 171–175. ISSN 2519-2558.

9. Бобчинець Л. И. Вербальные и невербальные средства общения игроков азартных игр (на материале испанского языка). *Веснік Гродзенскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя Янкі Купалы. Серыя 3 : Філологія. Педагогіка. Псіхалогія* : навук. часопіс / гал. рэд. А. Д. Кароль. Гродно : Гродзенскі дзярж. ўн-т імя Янкі Купалы, 2016. Т. 6. № 3. С. 71–76. ISSN 2076-4855.

10. Бобчинець Л. І. Англiцизми в сферi азартних iгор у сучасній iспанській мовi. *Україна i світ : діалог мов та культур : матеріали*

Міжнародної науково-практичної конференції. (Київ, 03–05 квітня 2013 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2013. С. 39–40.

11. Бобчинець Л. І. Лексика казино у сучасній іспанській мові. *Мова і література у полікультурному просторі : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Львів, 31 січня – 1 лютого 2014 р.). Львів: Наукова філологічна організація "Логос", 2014. С. 74–76.

12. Бобчинець Л. І. Термінологія покеру у сучасній іспанській мові. *Мови професійної комунікації: лінгвокультурний, когнітивно-дискурсивний, перекладознавчий та методичний аспекти : матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 17 квітня 2014 р.) / НТУУ "КПІ". Київ : Кафедра, 2014. С. 98–99.

13. Бобчинець Л. И. Особенности словообразования в лексике азартных игр в испанском языке. *Сучасна філологія: теорія та практика : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Одеса, 7, 8 листопада 2014 р., Міжнародний гуманітарний ун-т) / відп. ред. проф. І. В. Ступак. Херсон : Вид. дім "Гельветика", 2014. С. 51–52.

14. Бобчинець Л. И. Аббревиатуры в лексике азартных игр в современном испанском языке. *Сучасна філологія: теорія і практика : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 20–21 березня 2015). Херсон : Вид. дім "Гельветика", 2015. С. 61–63.

15. Bobchynets L. I. Léxico de lotería en el español contemporáneo. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 19–21 березня 2014 р.). Київ: Вид. центр КНЛУ, 2014. С. 480–482.

16. Bobchynets L. I. Relaciones de hiper-hiponimia en la terminología de juegos de azar en el idioma español. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 01–03 квітня 2015 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2015. С. 508–510.

17. Бобчинець Л. І. Дискурс азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної*

науково-практичної конференції. (Київ, 30 березня – 01 квітня 2016 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2016. С. 24–26.

18. Бобчинець Л. І. Лексика азартних ігор як експресивний засіб у іспанських піснях. *Україна і світ : діалог мов та культур : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 29–31 березня 2017 р.). Київ : Вид. центр КНЛУ, 2017. С. 21–23.

19. Bobchynets L. I. El concepto del juego de azar y su representación en el idioma español. *Actas del VI Congreso de hispanistas de Ucrania*. (Mykolaiv, 25 y 26 de septiembre de 2015) / eds. Pronkevich O., Kushnir O. Lviv : Astolabio Editorial, 2015. P. 173–182.

20. Bobchynets L. Terminología de los juegos de azar como fuente de recursos expresivos en el idioma español. *Actas del VII Congreso de hispanistas de Ucrania*. (Kamianets-Podilskyi, 7 y 8 de octubre de 2016) / eds. Pronkevich O., Martín-Loeches Morales F., Kushnir O. Lviv : Astolabio Editorial, 2016. P. 223–231.

21. Bobchynets L. I. Ways of gambling terminological nomination in the Spanish language. *Contemporary issues in Philological Sciences: experience of scholars and educationalists of Poland and Ukraine : International research and practice conference*. (Lublin, April 28–29, 2017). Lublin : Lublin Science and Technology Park S. A. , 2017. P. 78–79.

АПРОБАЦІЯ

Апробація результатів дослідження здійснена на 14 міжнародних науково-практичних конференціях та 2 конгресах іспаністів України: Міжнародна науково-практична конференція "Україна і світ: діалог мов і культур" (м. Київ, КНЛУ, 03–05 квітня 2013 р., 19–21 березня 2014 р., 01–03 квітня 2015 р., 30 березня – 01 квітня 2016 р., 29–31 березня 2017 р., 11–13 квітня 2018 р.) (очна участь), VIII Міжнародна науково-практична конференція "Міжкультурна комунікація: Мова – Культура – Особистість"

(м. Острого, 03–04 квітня 2014 р., Національний ун-т "Острозька академія") (заочна участь), I Міжнародна науково-практична конференція "Мови професійної комунікації: лінгвокультурний, когнітивно-дискурсивний, перекладознавчий та методичний аспекти" (м. Київ, 17 квітня 2014 р., НТУУ "КПІ") (очна участь), Міжнародна науково-практична конференція "Сучасна філологія: теорія та практика" (м. Одеса, 7–8 листопада 2014 р., Міжнародний гуманітарний ун-т) (очна участь), Міжнародна науково-практична конференція "Мова і література у полікультурному просторі" (м. Львів, 31 січня – 01 лютого 2014 р., Наукова філологічна організація "Логос") (заочна участь), Міжнародна науково-практична конференція "Сучасна філологія: теорія і практика" (м. Київ, 20–21 березня 2015 р., Молодий вчений) (заочна участь), VI Конгрес іспаністів України (м. Миколаїв, 25–26 вересня 2015 р.) (очна участь), XVI Міжнародна науково-практична конференція з актуальних проблем семантичних досліджень (м. Харків, 14–15 квітня 2016 р., ХНПУ ім. Г.С. Сковороди) (заочна участь), VII Конгрес іспаністів України (м. Кам'янець-Подільський, 7–8 жовтня 2016 р.) (очна участь), Міжнародна науково-практична конференція "Contemporary issues in Philological Sciences: experience of scholars and educationalists of Poland and Ukraine" (м. Люблін, Польща, 28–29 квітня, 2017 р.) (заочна участь), I Міжнародний Іспано-Український конгрес "La Comunicación Multinacional y Multidisciplinar en el Espacio Europeo de Educación Superior" (м. Київ, 22–24 травня 2017 р., КНУ ім. Т. Шевченка) (очна участь).