

В українських казках зустрічаються такі лексеми: *ятрівка, зовиця, пасербіця*:

~~Молода навістка придиеляється прислухасться (зешайно, як нова людина в сім'ї), а далі питає потихеньку якоїсь ятрівки чи зовиці... [8, 358].~~

~~Отже, проаналізувавши народні казки української лінгвоспільноти, ми можемо зробити висновок, що презентація референтів чоловічої статі відбиває патріархальний устрій суспільства, в якому чоловік виконував роль добувача-годувальника, займав активну соціально-психологічну позицію завдяки суто маскулінным рисам: розуму, рішучості, хитрості, самостійності та працездатності.~~

~~Фольклорні образи жіночої референції орієнтують жінку на виконання стереотипної ролі берегині домашнього вогнища, матері, дружини. Така роль, передбачає наявність відданості, піклування про близьких, але водночас обмежує її діяльність сімейно-побутовою сферою. Ця тенденція пов'язана з прадавнім уявленням опозиції *чоловік / жінка*. З давніх давен основною функцією жінок вважалося відтворення та зберігання життя в родині, тоді як чоловік сприймався, як абсолютний суб'єкт, який виконував діяльнісну функцію.~~

### **Список використаної літератури**

- ~~1. Горбань В. В. Емоційно-експресивне поле українських народних пісень / В. В. Горбань // Мова та стиль українського фольклору: Зб. наук. праць / Ред. кол.: Ю. О. Карпенко (відп. ред.) та ін. – К.: ІЗМН, 1996. – 164 с.~~
- ~~2. Марфіна Ж. «Мати моя, мати, порадице в хаті...» (архетип мати в усній народній творчості) / Жанна Марфіна // Культура слова. – К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2011. – Вип. 75. – С. 101–106.~~
- ~~3. Словник української мови / За ред. І. К. Білодіда. – I – XI, – К., 1971–1980~~
- ~~4. Волшебные сказки Британии. = English Fairy Tales / Составитель В. Ф. Верхогляд. – М.: Фэйрис-пресс, 2003. – 192 с.~~
- ~~5. Українські народні казки: Для мол. та серед. шк. віку / Упоряд. та передм. Л. Ф. Дунаєвської. – К.: Веселка, 1990. – 271 с.~~
- ~~6. Українські народні казки. – Львів: Видавництво «Каменярь», 1977. – 223с.~~
- ~~7. Українські народні казки: Для мол. та серед. шк. віку / Передм. М. К. Дмитренка; Упоряд. О. С. Яремійчук. – К.: Веселка, 1989. – 412 с.~~

**Юлія Саранина**

### **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ТВОРЧЕСТВЕ А. и Б. СТРУГАЦКИХ**

Язык служит не только для передачи информации и человеческого общения, он удивляет, смешит, развлекает и завлекает. Особенно это свойственно языку литературных произведений. Создание книги – своеобразная игра, а писатель – лучший игрок. Автор создает уникальный мир, а читатель невольно становится обладателем этого мира, поскольку, как любая игра, игра на гранях языка предполагает участие двоих.

Игра в художественном тексте пробуждает любопытство, желание погрузиться в книгу еще глубже. Текст, в котором есть игра, отличается от сухого изложения фактов, что свойственно научному тексту.

Языковая игра в художественном тексте создается с помощью графо-фонетических, словообразовательных, морфологических, синтаксических и лексических приемов. Рассмотрим ее проявление на фонетическом и синтаксическом уровнях.

Графо-фонетическая языковая игра – это шрифтовая, цветовая, пространственная или пунктуационная (кавычки, скобки, тире, дефис) актуализация элемента. Суть графической игры – в выделении той части слова или фразы, которую писатель хочет подчеркнуть как наиболее важный компонент, создающий определенное впечатление о герое или описывающий уникальную черту, присущую только одному герою романа.

Хотя этот тип языковой игры и присутствует в реалистической фантастике А. и Б. Стругацких, он употребляется ими крайне редко.

*Ах, п-поработать! Это д-другое дело! Эт' хорошо, эт' здорово, вы м-молодцы!.. А я, ч-черт, электроники н-ни черта не знаю...*

*Вы, Привалов, как какой-нибудь этот... хам-мункулус, никогда вас нет на месте* (обыгрывается незнанием героя истинного значения слова «гомункулус» - «полностью сформировавшееся существо, подобное человеку, которое можно получить искусственным путем»).

В представленных случаях игра выполняет индивидуализирующую функцию, выделяя персонажей из остальной массы героев произведения.

Для того, чтобы читатель мог с легкостью отличить животное от человека в романе, авторы также наделили их соответствующими характерными особенностями.

*Кор-рнеевгр-руб! Гр-руб! Пр-рекрасный р-работник! Дур-рак р-редкий! Пр-релесть!* (авторы используют дефис, чтобы индивидуализировать речь попугая, который сильно растягивает звук **р** и не может произносить слова, в которых этого звука нет).

*Не советую, гражданин... мнэ-э... не советую... мнэ-э. Съедят.* (характерной особенностью речи волшебного кота Василия является сочетание *мнэ-э*, напоминающее мяукание).

*Широко известный прен-цедент, даже в кино отражен* (в данном случае также обыгрывается невежество героя, одновременно с индивидуализирующей актуализируется и комическая функция).

Иногда писателями обыгрывается подражание определенной манере произношения в речи персонажей. Подобный подход к созданию приемов языковой игры выполняет изобразительную функцию:

*В ночном воздухе отчетливо пахло ма-а-аленькими бифштексами.*

Иногда обыгрывается и разница в звучании того или иного слова и его написании:

*Саня Дрозд дошел до буквы «И» в слове «передовую»* (комический эффект создается при помощи противопоставления звучания слова [п'ир'идЛвуйу] и написания, что также говорит о невежестве персонажа).

Порой графо-фонетическая игра выполняет исключительно комическую функцию:

*- Выбегалло забегалло?*

*- Забегалло, - сказал я.*

Обыгрывается созвучие фамилии персонажа Выбегалло и глагола забегать, поэтому авторы использовали средний род забегало вместо мужского забегал, дополнив удвоением согласных. Таким образом читателю показывается и пренебрежение других героев к Выбегалло.

Возможности синтаксиса широко используются для образования комического эффекта, целью которого является создание экспрессивного, запоминающегося текста. Трудно назвать

синтаксическое явление, которое не подергалось бы обыгрыванию. Чаще всего для создания языковой игры в научно-фантастическом произведении задействованы: 1) односоставные предложения, 2) синтаксический повтор.

Односоставные предложения – это особый структурно-семантический тип предложения, в котором имеется только один главный член, а другой главный член не восстанавливается и не подразумевается. Предикативность в односоставном предложении выражается этим одним главным членом предложения. Следует отметить, что отсутствие второго главного члена не делает их неполными, это их структурно-семантическая специфика [1, 295].

*Мороз. Холодно. Выбегалло.*

Ситуация, в которой профессор Выбегалло устраивает демонстрацию нового эксперимента на полигоне в зимнее утро обыгрывается тремя односоставными предложениями, коротко и полно раскрывающими смысл ситуации.

*А: Может быть, Янус читает фантастику?*

*Б: Вслух? Попугаю?*

В данном случае игра с односоставными предложениями выражает недоверие персонажа к заявлению его собеседника.

Односоставные предложения являются продуктивной почвой для создания синтаксической языковой игры, также в силу своей уникальности и неповторимости сразу привлекают внимание и надолго закрепляются в сознании читателя. Помимо комической функции в научно-фантастическом тексте они выполняют и экспрессивную, и эстетическую функции.

Еще одним продуктивным способом создания синтаксической языковой игры является повторение. Синтаксическое повторение, по убеждению М. Жирмунского, «вызвано стремлением к усилению эмоциональной выразительности слова: отдельно взятое слово недостаточно сильно для того, чтобы передать всю напряжённость вложенного в него чувства» [2, с. 78].

*Говорят, батюшка, машине вредно стоять. Говорят, ей ездить полезно.*

*Вот подлость, ведь не только к бифштексам, а к ма-а-аленьким бифштексам*

*- вот что, - сказал Эдик, - так нельзя. Мы работаем как дилетанты. Нельзя так.*

*Во-первых – противопожарная безопасность. Это первое.*

Повторение ключевой фразы заставляет читателя обратить внимание на важные моменты или аспекты текста. Также важной является функция уточнения.

Таким образом, синтаксис научно-фантастического текста является одним из важнейших приемов для создания языковой игры. Используя разные возможности синтаксического строя языка, можно сильнее воздействовать на читателя. Игра на синтаксическом уровне является яркой составляющей научно-фантастических текстов. Такая игра базируется на использовании экспрессивного синтаксиса, целью которого является создание выразительности языка, так как, чтобы увлечь читателя, текст должен нарушить привычность и естественность.

Писатели обладают тонким чувством языка, острым знанием его законов и правил, что позволяет им творчески подходить к своему делу, умело играть со знанием и формой слова. Обладающий лингвокреативным мышлением автор, который пользуется не только готовыми дарами языка, но и не боится выходить за рамки, создавать новое, подчас неожиданные и интригующие значения слов и сами слова, более интересен читателю, чем тот писатель, который не обладает подобным талантом.

Тенденция к проявлению авторской лингвокреативности соответствует запросам нынешней читательской аудитории, которая видит в литературном произведении не только развлекательный, но и эстетический потенциал.

В заключение следует сказать, что лингвокреативное мышление имеет особую ценность для авторов научно-фантастических произведений. Лингвокреативность писателей порождает необычные и неожиданные идеи, образы, которые реализуют творческий потенциал языка.

### Список использованной литературы

1. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов / О. С. Ахманова – М.: Советская энциклопедия, 1969. – 607 с.
2. Жирмунский В. М. Теория литературы. Поэтика. Стилистика / В. М. Жирмунский.- Л.: Наука, 1977. – 199 с.

*Иван Сидельников*

## КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ КАК ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Одним из интереснейших явлений современного периода языкового развития является становление и стремительное усовершенствование языка новой (сначала узкопрофессиональной, а теперь уже широкой социальной) общности – специалистов в области компьютерной техники и новых информационных технологий. За последний десяток лет прогресс в этой сфере шагнул настолько далеко, что на сегодняшний момент жизнь любого члена только незаменимым инструментом в работе, но и неотъемлемым атрибутом жизни, средством коммуникации, элементом досуга.

Массовое распространение компьютеров не могло не отразиться на лексической системе современного русского языка: оно повлекло за собой появление неологизмов, которые, в свою очередь, совершенствуясь, положили начало новому значительному и своеобразному лексическому пласту – компьютерному сленгу.

Компьютерный сленг, будучи достаточно новым языковым явлением, не был досконально изучен лингвистами, несмотря на то, что занимает не последнее место в языке, постоянно ширится и изменяется. Научное изучение компьютерного сленга немаловажно ещё и потому, что даёт возможность облегчить понимание компьютерных технологий современным носителям языка, а также сделать более удобной ситуацию общения в Интернете.

На уровне семантики рассматриваемого субъязыка можно выделить пять лексико-семантические группы:

1. Группа слов, объединённых общим значением «человек, работающий с компьютером». В рамках данной лексико-семантической наблюдается деление по двум признакам: по сфере специализации и уровню профессионализма. Объединяющим является общее обозначение – компьютерщик.

В сфере применения профессиональных знаний выделяем такие слова, как *железячник* – „человек, работающий с деталями”, *реаниматор* – „специалист по настройке компьютера”,