

~~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”,

программерили программщик – „человек, пишущий программы”, *пасквильянт* – „специалист, работающий на компьютерном языке Паскаль” и т.д.

В группе слов, определяющих уровень профессионализма, наблюдается следующая градация: *чайник*, *ламер* (от англ. lame – „увечный, хромой”) – „человек, ничего не смыслящий в компьютерах”, *юзер* (от англ. user – „пользователь”) – „человек, знающий компьютер на уровне пользователя”, *чатланин* – „человек, способный выйти в чат”, *хакер* или *кракер* – „человек, способный взломать любую компьютерную программу” и т.д.

2. Группа слов. Объединённых общим значением „компьютер и его составляющие”. Общими являются обозначения самого компьютера в целом и номинации его моделей.

Компьютер сам по себе обозначается такими словами, как *машина*, *комп*, аббревиатурой ПК (персональный компьютер) или РС (английский вариант аббревиатуры).

Наиболее распространенными среди обозначений по модели являются эмотивные *пень*, *пентюх*, *Петя*, *полкан* (от названия модели – Pentium) и более прозаические *двойка*, *тройка*, *четвёрка* (от номера модели).

Обозначения деталей для компьютера разнообразны и всесторонни. Приведем лишь некоторые. Так, материнская плата имеет более десятка названий, например, *мать*, *мамка*, *материнка*, *матаборд*, *плата*, *платок*, *борди* проч.

Процессор обозначен по некоторым признакам: по ведущей функции – *мозги*, *профессор*, по составу – *камень*, *камушек*, по названию фирмы-производителя (AMD, Dugon) – *азмдэка*, *азмдэшка*, *дюрончик* (трансформация английской аббревиатуры).

Достойны упоминания также обозначения клавиатуры – *Клава*, *доска*, *киборд*. Здесь мы сталкиваемся с персонификацией детали, что в принципе не является единичным случаем (например, *Моня* – „монитор”).

Отметим и другие компоненты данной группы: *верёвка*, *каблес*, *шланг* – «компьютерный кабель», *вжикалка* – «матричный принтер», *видак* – «видеокарта», *винт* – «жёсткий диск (винчестер) – постоянное запоминающее устройство», *глаз* – «компьютерный монитор», *грызун*, *зверь*, *крыса* – «компьютерный манипулятор «мышь», *дидюха* – «DVD-дисковод», *дуло* «любой контактный разъём», *карман* – «дисковод», *коза* – (от англ. case – ящик, коробка), *коробок* – «корпус компьютера», *кулер* – (от англ. cool – прохлада) – «вентилятор – охладитель процессора», *питало*, *питалово* – «блок питания», *расходник* – «расходный материал», *склероз* – «оперативная память компьютера», *струйник* – «струйный принтер», *таблетка* – «батарея в материнской плате».

3. Слова, относящиеся к сети Интернет и компьютерным программам. К компьютерным программам относятся такие лексемы, как *бродилка* – «компьютерная программа, отображающая веб-страницы», *винда* – «Операционная система Microsoft Windows», *дрова* – «драйверы, сервисные программы, обеспечивающие работу устройств», *обои* – «изображение, являющееся фоном панели «Рабочий стол» оперативной системы Microsoft Windows», *окулист* – «компьютерная система распознавания текстов», *прога*, *софт* – «собственно программа», *позжмакер*, *пизжама* – «программа Page Maker».

К сети Интернет относятся такие слова, как *аватор* – «изображение на экране компьютера, находящееся с именем (фамилией) пользователя», *айпишник* – «уникальный идентификатор для каждого компьютера, находящегося в сети (IP)», *Емеля*, *мыло*, *мейл* – «E-mail – электронная почта», *инет*, *нет*, *паутина*, *сеть* – «Интернет», *инфа* – «информация», *логин* – «идентификатор, используемый для входа в систему», *мессага* – «сообщение», *смайл* – «компьютерный значок, использующийся в электронной почте для обозначения эмоций», *форум* – «способ сетевого компьютерного общения» и другие.

4. Наименование действий, производимых человеком над компьютером или компьютером непосредственно. В первый подтип данной группы относим такие слова, как *вырубить* – «выключить», *гамить* – «играть в компьютерные игры», *грохнуть*, *потереть*, *снести* – «удалить файлы», *дернуть* – «скопировать что-либо», *закинуть* – «записать информацию на магнитный или лазерный диск», *качать*, *слить* – «пересылать информацию из сети в основную память компьютера», *кликать* – «щёлкать по кнопке манипулятора «мышь», *принтануть* – «напечатать на принтере», *расшарить* – (от англ. share – делить) – «оставить информацию для других пользователей сети. К действиям, производимым компьютером непосредственно, относим слова *вывалиться* – «потерять соединение с Интернетом», *потухнуть* – «временно не отвечать на запросы, не работать», *ругаться* – «выдавать сообщение об ошибке», *рухнуть* – «сломаться».

5. Отдельную группу составляют лексемы, относящиеся к компьютерным играм. Эта группа постоянно пополняется все новыми и новыми единицами соответственно появлению новых и новых игр в первую очередь сюда относятся такие слова как *гамер*, *геймер* – «поклонник, фанат компьютерной игры», *дума* – «игра Doom», *думер* – «поклонник игры Doom», *квака* – «игра Quake», *квакер* – «поклонник игры Quake» и т.д.

В системе компьютерного сленга наиболее развито явление синонимии: так, например, знак «@», используемый в электронной почте и известный как *собака*, обозначается также словами *букашка*, *гусёнок*, *жаба*, *жук*, *капуста*, *клюшка*, *козявка*, *краказябра*, *лягушка*, *обезьяна* – синонимичный ряд для данного понятия насчитывает 11 слов. Винчестер (жёсткий диск) обозначается словами *веник*, *вентилятор*, *винг*, *винт*, *винч*, *хард*, *карабин*, *бердан*, *калаш* – 9 слов; компьютер – словами *бандура*, *банка*, *железо*, *комп*, *компот*, *коробок*, *машина*, *тачка* – 8 слов; компьютерный вирус – словами *бацилла*, *вирий*, *вирусняк*, *живность*, *зверь*, *таракан*, *червяк* – 7 слов; ошибка – словами *бач*, *блоха*, *глюк*, *гога*, *егор* – 5 слов; компьютерный кабель – словами *верёвка*, *каблес*, *кобель*, *шланг* – 4 слова.

Выявленное в ходе исследования явление полисемии объясняется асимметричностью знака и значения, которые полностью не покрывают друг друга: знак стремится обладать другими значениями, а значение – выразиться в других знаках. Причины полисемии – способность мышления к обобщению и принцип экономии языковых средств. Примером полисемии в компьютерном сленге может служить слово *демка*, которое, во-первых, имеет значение «демонстрационная версия», во-вторых – «видеоролик в игре».

В компьютерном сленге встречается явление антонимии, которая реализует функцию противопоставления, например антонимическая пара *чайник* – *технокрыса* обозначает наименование людей, чьи познания компьютера противоположны. В данном случае это контрарная противоположность, т.к. между этими понятиями есть промежуточные лексемы: *чайник* – *юзер* – *чатланин* – *хакер* – *технокрыса*.

Как в системе любого языка, в компьютерном сленге имеются *общеупотребительные* слова, которые чаще других употребляются в компьютерных журналах и газетах, в разговорной речи, и *малоупотребительные* слова, которые встречаются значительно реже. Так, к малоупотребительным можно отнести такие слова, как *белка* (от арг. «белка» – белая горячка) – «неожиданная перезагрузка компьютера по непонятным причинам», *бирюля* – «компьютерная игра», *мусорка* – «раздел, содержащий удалённые файлы в операционной системе Microsoft Windows (корзина)», *халаты* – «компьютерные антивирусы»; активно же употребляются лексемы *админ* – «системный администратор», *винда* – «операционная система Windows», *винт* – «жёсткий диск», *геймер* – «поклонник, фанат компьютерной игры», *дрова* – «драйверы – сервисные программы, обеспечивающие работу устройства»,

инет – «интернет», *инфа* – «інформація», *Клава* – «клавіатура комп'ютера», *коммент* – «коментарій», *комп* – «комп'ютер», *мыло* – «E-mail – електронна пошта», *прога* – «програма», *собака* – «комп'ютерний знак «@» і другіе.

Динаміка розвитку комп'ютерних технологій така, що многі терміни разом з означуваними ними поняттями уже отошли в область прошлого, і ми можемо говорити об утворенні застарілих слів в комп'ютерному сленгу. К ним належать, наприклад, *фидошник* – «человек, підключений к сети Фидо», *би-би-си* – «сайт Фидо» і др.

Лексический склад комп'ютерного сленгу постійно поповнюється новими одиницями і тісно взаємодіє з загальною системою мови. Комп'ютерний сленг функціонує не тільки в сфері, що належить до комп'ютерних технологій. Многі комп'ютерні сленгізми стають з часом загальноупотребительними, наприклад, *чайник*, *хакер* (включені в «Толковий словарь іноязычных слов» Л. П. Крысина без обмежувальних позначок), а деякі вже не сприймаються як належні до комп'ютерного сленгу.

Владислав Слатвинський

ПРОБЛЕМА ЯПОНСЬКИХ ЗАПОЗИЧЕНИХ СЛІВ В ПОЕЗІЯХ

ХАЙКУ І ТАНКУ

Запозичення японських слів у сучасну українську мову є рідкісною темою серед праць лінгвістів. Це зумовлено тим, що українська культура та культура Японії не мали безпосереднього контакту між собою протягом багатьох століть. Причиною цього є низка причин, з-поміж яких насамперед треба виділити географічний фактор. Активні дипломатичні стосунки між нашою країною та Японією тривають доволі невеликий проміжок часу, а культурні взаємини тільки починають налагоджуватись. Отже, тривалий час серйозних підстав для вивчення запозичень японських слів в українську мову не було, проте на сучасному етапі необхідність дослідження цього сектора зросла і набула актуальності.

Вплив японської культури употужнюється: з'явилася мода на страви, мультиплікацію, одяг, холодну зброю та інші речі культури й побуту Японії. Звичайно, японська поезія, яка є особливим, своєрідним шаром у світовій літературі в цілому, не є виключенням.

Метою статті є аналіз проблеми японських запозичень в українській мові, а саме функціонування запозичених лексем в поезіях хайку і танку. Згідно з поставленою метою маємо такі завдання: виявити слова японського походження у віршах - перекладах, класифікувати їх, встановити за семантичними характеристиками їхні функції в тексті. Об'єктом цього дослідження є запозичена лексика. Предметом дослідження виступає японська запозичена лексика. Фактичний матеріал, на якому базується робота, взято із збірок японської поезії, де запозичення з японської мови знаходяться на другому рівні запозичання (див. нашу статтю. [7, 58]).

Відомо, що запозичення – елемент чужої мови (слово, морфема, синтаксична конструкція тощо), який було перенесено з однієї мови до іншої в результаті мовних контактів - взаємодії двох чи декількох мов, що чинить вплив на фонетичну і граматичну структуру та на словниковий запас однієї або декількох із цих мов, а також сам процес переходу елементів однієї мови до іншої. [1, 17].

Запозичання нового слова не є одномоментним процесом. Остаточному пристосуванню слова в українській мові передують три етапи. На нашу думку, найбільш доцільне визначення