

ПРО ОСОБЛИВОСТІ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИСКУРСУ

Комп'ютерне спілкування стає дедалі поширенішим видом комунікації, тоді як типи і жанри комп'ютерного дискурсу висвітлені в лінгвістичній літературі недостатньо. Крім того, комп'ютерне спілкування в україномовному середовищі як предмет лінгвістичного вивчення ще не піддавалося детальному аналізу. Тому цю працю присвячено розгляду комп'ютерного дискурсу, який трактується як комунікативна подія, здійснювана за допомогою чи пов'язана з роботою комп'ютера. Показано, що специфіка комп'ютерного дискурсу полягає у вибіркового комбінуванні ознак, характерних для інших видів і форм спілкування; для комп'ютерного дискурсу характерне домінування англомовних лексичних основ; комп'ютерний жаргон у своєму функціонуванні й особливо словотворі підкоряється законам української мови.

У сучасному суспільстві, де розширюються міжнародні контакти на різних рівнях і в різних галузях економіки, зростає роль використання комп'ютерів і глобальної системи Інтернет. Наше дослідження присвячене вивченню особливостей комп'ютерного дискурсу.

Комп'ютерний дискурс виник одночасно з появою електронно-обчислювальних машин у США 1946 р. Із розвитком обчислювальної техніки в Україні також почала складатися специфічна мова, якою спілкувалися комп'ютерники-професіонали. Розповсюдження персональних комп'ютерів та створення Інтернету залучило до цієї сфери широкі верстви населення, які сприйняли і збагатили комп'ютерну лексику. Порівняно молодий вік спеціалістів, зайнятих у цій сфері професійної діяльності, а також популярність комп'ютерів у молодіжному середовищі, схильному до вживання жаргонних висловів, визначають моду на них серед користувачів.

Мова як засіб спілкування має яскраво виражений соціальний характер, де суспільні функції активно впливають на її структуру і багато в чому визначають її розвиток. У цьому плані комунікативний статус і сутність мови комп'ютерників становить теоретичний і практичний інтерес. Розгляду саме цього питання й присвячено дану розвідку. Матеріалом для дослідження послужили словникові статті, тексти електронних повідомлень та комп'ютерних конференцій, а також записи фрагментів усного мовлення користувачів та спеціалістів-комп'ютерників.

Розглядаючи загальні питання неформального мовлення, доречно зауважити, що лінгвісти вважають його джерелом поповнення і рушієм розвитку мови. Зокрема, аналізуючи сучасні тенденції розвитку мови, О. Левінтов у статті «Пахани і пацани» [1] окремо зупиняється на такому парадоксальному факті, як опір розвитку мови

з боку її найбільших поборників: «Чомусь вважається, що мова, в основному, розвивається сама по собі, з властивою їй містичною і міфічною суб'єктністю. Вважається також, що вона вбирає в себе інші мови за рахунок комунікацій, у нашу добу все більш технічних.

Усілякі зміни в мові викликають лють і цькування з боку ревнителів мови. Це дуже дивно - лінгвісти і філологи, педагоги і дослідники, які відносять себе до ревнителів мови, першими ополчуються на поновлення мови й одночасно пишуться її динамічністю і тим, що "мова розвивається"».

Для ілюстрації автор наводить цитату з М. Горького (стаття «Про мову» [2]): «З найбільшою прикрістю доводиться зазначати, що в країні, яка так успішно - у цілому - сходиться на вищій щабель культури, розмовна мова збагатилася такими недоречними слівцями, як, напр., "мура", "буза", "волинити", "шамати", "дай п'ять", "на великий палець із присипкою", "на ять" і т. д., і т. п.».

Подібне «занепокоєння» можна знайти у Ф. Гладкова: «У нашому соціалістичному суспільстві ще не витравлено заразу лихослів'я... Особливо тяжко, коли вправляються в доборі лихих слів, не соромлячись вуличного натовпу, підлітки» [3].

Вступаючи у полеміку із згаданими авторами, О. Левінтов стверджує, що мова сама по собі розвиватися не може, і що діти відіграють основну роль у розвитку мови. Найяскравіше це явище проявляється на зламі епох, у періоди воєн та революцій. Тоді «надані самі собі і стихіям вільного існування, діти, як голодні вовчята, починають хапати будь-які мовні кусні, поглинають будь-що, зовсім не страждаючи нетравленням шлунку (чи мови?) і при цьому винятково вільно займаючись словотвором і навіть граматичними інноваціями».

Обстоюючи історичну функцію дітей у формуванні мови, автор цитує О. Єсперсена: «У скандинавських мовах доба вікінгів є, очевидно, періодом, що породив найзначніші лінгвістичні зміни. Але якщо я не помиляюся, то причина цього не в героїчному характері епохи і не в бурхливому зростанні самоповаги та самоствердження, як це іноді відзначали. Більш прозаїчна причина полягає в тому, що чоловіки були відсутні, а жінки були змушені займатися іншими справами, а не мовним вихованням своїх дітей. Я також схильний думати, що та неперевершена швидкість, з якою, протягом останніх ста років, вульгарне мовлення англійських міст відійшло від мови освічених класів... має своїм природним поясненням вкрай тяжкий стан дітей промислових робітників у першій половині минулого сторіччя» [4].

Для підтвердження тези про роль дітей у процесі розвитку мови О. Левінтов аналізує три віхи в історії Росії, кожна з яких характеризувалася помітними «ненормативними» зрушеннями у мові. Так, у післяреволюційній Росії нову лінгвістичну хвилю вніс клас безпритульних, за чисельністю порівнюваний із класом пролетарів або прошарком інтелігенції. «За різними даними, кількість дітей, які потребували негайної допомоги держави, становила у 1921 р. 4-6 млн чол., у 1923 р. - 2,5-4 млн» [5], або близько 5 % усього населення країни.

Саме до цього періоду автор відносить виникнення унікального феномену суміші *жаргону* («секретної» мови закритих товариств і груп) і *сленгу*- принципово відкритого мовлення як способу самовираження. Цей феномен виражався, з одного боку, як доступна, природна і загальноживана мова всіх прошарків суспільства, з іншого - як мова, що зробила всю країну закритою за залізною завісою стороннього розуміння. Ця мова «стала, насамперед, мовою молодих, яка, то мімікуючи під ленінсько-сталінські політичні лайки і паплюження, то вибухаючи у сугінках ГУЛАГу розсипами нових слів і побудов, почала формувати новий тип людей - "радянську людину". Ця мова виникла як опора подвійної (політичної і кримінальної) моралі і сама стала закваскою нового суспільства, що існує в лещатах антиправової, але поліцейської держави».

Другу хвилю О. Левінтов пов'язує з Другою світовою війною, коли майже все повторилося знову: казенні діти (суворовці і нахімовці), безпритульність, сирітство. «Вплив війни і пов'язаних із нею бідувань позначається, на жаль, і на іншому. У хлопчиків була перерва в навчанні. Вони тинялися з міста в місто, були в евакуації, і

не завжди в батьків вистачало часу стежити за правильним розвитком дітей. У багатьох мовлення страждає хибамися проти законів мови, воно неохайне, уривчасте, перевантажене зайвими словами» [6].

Третя хвиля виявилася найпотужнішою і найбільш тривалою. Вона почалася з перебудовою і наступною відверто кримінальною демократизацією і тягнеться вже понад десять років. За цей час повалилася не тільки радянська держава, а й невідривні від неї поняття «радянський народ», «радянська мораль». Батьки виявилися переважно моральними банкрутами в очах своїх дітей. Тепер ми маємо справу з моральним сирітством цілого покоління - явищем набагато страшнішим, ніж може здатися. «Це покоління сиріт при живих батьках. Якщо у двох попередніх хвилях знедоленому дитинству і його мові було протиставлено офіційну мораль, то тепер нічого такого немає, а засоби масової інформації працюють відверто і самовіддано не проти, а за - моральну всездозволеність, нову мову, за перетворення її на рідну мову нового покоління. "Стрілка", "тусовка", "стволи", "путана", "зелень" - усе це вихлопнуло із зон і "малин" у газети і на телебачення, обговорюється і використовується гумористами, політиками, правителями, бізнесменами, оглядачами» [7].

Ситуація набуває дедалі більшої серйозності, оскільки діти перебудови (кінця вісімдесятих) сьогодні вже вступили у фертильний вік (вік активного відтворення), і їхні діти знатимуть тільки цю і ніякої іншої мови. Престижною для багатьох молодих людей стала девіантна поведінка. Часто молода людина максимально уподібнюється до уявної зовнішності в'язня та злочинця (дуже короткою стрижкою, татуванням). Ці нові діти однаково успішно використовують у розмові «пацан», «чмо», «чорний нал», «круто», «броузер», «дум-дум», «кенсел» та іншу кримінально-комп'ютерну лексику.

Таким чином, стрімкі соціальні процеси неодмінно призводять до відчутних змін у стилістиці усного і писемного мовлення.

Останні роки позначились новими тенденціями в дослідженні неформального мовлення взагалі й молодіжного зокрема. Його почали вивчати в контексті мови міста [8]. Питання культури мовлення в дослідженнях цього періоду практично не обговорюються; термін «жаргон» цілком втрачає зневажливий значеннєвий відтінок [9].

Втім на даний час кількість наукових праць, присвячених молодіжному розмовному мовленню, значно скоротилася. Так, А. Бабіна, розглядаючи історію цього питання у Росії, зазначає,

що якщо в 1997 р. в Російську державну бібліотеку надійшло вісім дисертацій на цю тему, то в 1998 р. - дві, а пізніше - жодної (дані на кінець серпня 2000 р.). Періодичні видання і збірки філологічних праць відзначають схожу тенденцію [10].

Таку ж невтішну картину можна простежити і в Україні. Серед філологічних праць вивченню окремих питань функціонування молодіжного дискурсу присвячено дисертаційні дослідження О. Л. Шинкаренка [11], Н. О. Шовгун [12], Т. С. Бакіної [13], Т. М. Бурди [14], Ж. Д. Горіної [15]. Мовні засоби зниженого стилю розглядаються на аналізі публіцистичного дискурсу в роботі І. О. Соболевої [16]. У Національній бібліотеці ім. В. І. Вернадського наявна одна дисертаційна робота К. А. Іванової в галузі соціології, що розглядає міжкультурну комунікацію в українському вузі [17].

Що ж стосується особливостей комп'ютерного дискурсу, то в НБУ ім. В. І. Вернадського зареєстровано лише одне філологічне дослідження А. О. Ніколаєвої [18]. Тут термінологічну лексику програмування розглянуто як складний комплексний об'єкт і проаналізовано як систему. Визначено тематичні групи номінацій комп'ютерної галузі, описано словотвірні процеси у терміносистемі. Виявлено специфіку лексико-семантичних ознак дослідженої термінології.

При цьому, незалежно від способу збору, опрацювання й оприлюднення матеріалів щодо вивчення молодіжної розмовної мови, міської говірки, спеціальних жаргонів і т. п., сучасні дослідники потрапляють у створену їхніми попередниками величезну мережу термінів, що часто замінюють і доповнюють один одного.

Розглядаючи мовні й стилістичні функції професіоналізмів, жаргонізмів та арготизмів, О. Д. Пономарів відносить їх до соціальної підсистеми мови, яка характеризується обмеженістю функціонування лексики [19]. А саме, автор зазначає, що в лексиконі представників кожної групи населення є специфічна лексика, властива тільки їм, тобто мовлення окремих професійних і соціальних груп населення має специфічні риси в доборі й використанні слів.

При цьому обсяг лексикону певної соціальної або професійної групи визначається ступенем відособлення її від решти носіїв мови. На лексичні особливості мовлення впливає рід занять людини, коло її інтересів, середовище, з якого вона вийшла чи до якого належить; навіть те, з ким і де відбувається розмова.

Лексика обмеженого функціонування традиційно поділяється на професіоналізми, жаргонізми й арготизми.

Професіоналізми (лат. *professio* - «заняття, фах») - це слова та словосполучення, властиві мовленню певної професійної групи людей. За межами даного професійного середовища ці слова не завжди зрозумілі або не становлять інтересу.

Лексика різних професійних груп характеризується низкою **специфічних рис**. До професіоналізмів належать:

- **назви знарядь** виробництва та їхніх типів і частин {*пень/пеньок; дюрник; слоник; тачка/комп/компютер; камінь; мозок; проц; клава/клава/клавір/кібарда; залізо; сидюк*};

- **назви трудових процесів** {*закачати/стягнути, законектитись/залогінитись, відстрілювати трабли*};

- **назви різних Гатунків або типів** сировини чи продукту (*шароварне/фриварне забезпечення; Вінда/Юнікс*);

- спеціальні професійні вислови (*інсталяція системи, дефрагментація диска*) тощо.

З-поміж професіоналізмів можна виділити такі види:

- **науково-технічні** (*магнітна пам'ять, модульний принцип, ІВМ, RAM, інтерфейс, оверлей, стандартне програмне забезпечення, волоконно-оптичний кабель, автоклавіша*);

- **професійно-виробничі** (*обновити, (пере)завантажити; зовнішній пристрій; буферний пул; бек файл*);

- **просторічно-жаргонні** (*кракозябли/кракозяблики* - неправильно відображені шрифти кирилиці, *аутглюк* - програма Outlook Express, *фотопоп* Adobe Photoshop, *пожмакер* Page Maker, *король дров* Corel Draw).

Значна частина професіоналізмів - неофіційні **розмовні заміники термінів** (*баг, глюк*). Професіоналізми не становлять чіткої системи, тоді як терміни є систематизованими (кодифікованими) назвами понять. Професіоналізми виникають у тих галузях, де заскладна або навпаки - не зовсім сформована термінологія, там, де особливої термінології не може бути (*зведена системна панель; автоматичний послідовно керований калькулятор; ІМАР (Internet Message Access Protocol) - протокол доступу до повідомлень в Internet*).

- Здебільшого професіоналізмами є слова загальнонародної мови, вжиті у **специфічному значенні** у мовленні комп'ютерників:

- *аборт* - аварійне завершення програми;

- *висіти [зависнути]* - бездіяльний стан програми або комп'ютера в результаті збою у виконанні програмного коду;

- *вікно* - прямокутна частина екрана дисплея, що використовується для відображення стану активної програми;

вірус - деструктивна програма, що проникає в систему без відома користувача (через Інтернет або дискети);

дерево - структура розташування директорій на сервері;

камінь - процесор (виготовлений на кремнієвій - кам'яній - основі);

кишеня - кеш-буфер (cash buffer);

лазер - лазерний принтер;

мило - електронна пошта, e-mail;

стерти - знищити (файл, програму);

кілограм/кілометр - 1 кілобайт інформації (1024 байти);

метр - 1 мегабайт (1024 кілобайти);

гектар - 1 гігабайт (1024 мегабайти).

{*Загадка*: що більше за об'ємом: кілограм, метр чи гектар? *Коментар*: користувач-початківець думає, що в кілобайті - 1000 байт, а користувач зі стажем - що в кілометрі - 1024 метри.)

• Професіоналізми творяться також **усіченням основ**:

комп - комп'ютер; *кібер* - кібернетик; *інет* - Інтернет; *прога* - програма; *проц* - процесор;

• **скороченням** слів та словосполучень:

біоробот - біологічний робот; *лазер* - лазерний принтер; *ISQ* (*I seek you - я шукаю тебе*) - система швидкого обміну повідомленнями через Інтернет; *сисадмін* - системний адміністратор.

Професіоналізми деталізують мовний словник, розширюють його там, де є на це потреба.

Найчастіше професіоналізми застосовуються в усному неофіційному мовленні людей даної професії. Тут вони виконують важливу номінативно-комунікативну функцію, бо точно називають кожну деталь виробу чи ланку технологічного процесу і в такий спосіб сприяють кращому взаєморозумінню. У писемній формі професіоналізми вживаються у виданнях, призначених для фахівців, наприклад, у буклетах, інструкціях, порадах:

V14 backup [резерв: резервувати]. Копія програми, диска або даних, що створюється з метою архівації або захисту цінних файлів від ушкоджень. Деякі прикладні програми автоматично створюють резервні копії файлів даних, зберігаючи як поточну, так і попередню версії на диску. Користувачам комп'ютерів слід також створювати резервні копії програм або даних, котрі не можна легко відновити.

Як дієслово, - має значення «резервувати», тобто створювати резервну копію. В інших випадках означає повернення до попереднього стійкого стану, в якому відомо, що база даних буде повною та послідовною [20].

Жаргон (франц. jargon, первісно - пташина мова, цвірінкання, незрозуміла мова, від галло-

роман. *garrure* - базікати) - один з різновидів соціальних *діалектів*, що відрізняється від загальноновживаної мови використанням специфічної експресивно забарвленої лексики, синонімічної до слів загального вжитку, фразеології, іноді й особливостями вимови. У широкому розумінні жаргоном часом називають мову неосвічених верств суспільства, зокрема **спотворену міжмовною інтерференцією** [21].

Як відгалуження від загальноновживаної лексики жаргони не мають власної фонетичної та графематичної систем.

Жаргонізми. На відміну від експресивно нейтральних професіоналізмів у розмовному мовленні будь-якого професійного середовища завжди є певна кількість емоційно забарвлених слів: *материнка* (материнська плата), *тачка* (комп'ютер), *висіти* (не працювати), *оверлок* (розгін процесора на частотах, що перевищують його технічні характеристики, заявлені виробником), *глюк* (збій або помилка). Це професійні жаргонізми - емоційно забарвлені слова, які становлять спеціалізацію носіїв мови. Професійні жаргонізми мають експресивно нейтральні відповідники в загальнонародній мові. Вони належать до лексики обмеженого функціонування, для якої характерне забарвлення нелітературності. Охоплюють невелике коло понять і предметів. У ширшому значенні жаргон уживається в мовознавчій літературі для називання не професійного, а соціального відгалуження від загальнонародної мови.

Найбільше жаргонізмів - це слова загальнонародної мови, **вжиті в специфічному значенні**:

гребти гвинтом - про інтенсивну/довгу роботу жорсткого диска, що не дає очевидних результатів;

вбити - знищити (файл);

кольорові дрова, король дров - програма Corel Draw;

круте залізо - найсучасніше комп'ютерне обладнання;

лопухи - великі навушники;

мама, мамка - материнська плата;

нафарширований («повний фарш») — комп'ютер з найсучаснішою апаратною системою та програмним забезпеченням;

пень - процесор типу Pentium.

Крім того, це **деформовані** загальноновживані слова:

видима карта - відеокарта;

кабло - кабель (з'єднання);

компютер, компухтер - комп'ютер;

файло - файл;

запозичення:

баг (bug) - помилка в програмному кодї;
софт (soft ware) - програмне забезпечення;
утиліта (utility) - допоміжна програма;
юзер/усер (user) - користувач;

калькування:

еразиту (erase) - знищити (файл);
контроль-брик (Ctrl-Break) - тимчасове переривання виконання програми;

кришити (crash) - несанкціоновано отримати доступ;

мессажа (message) - повідомлення;

юзати (use) - використовувати.

Таким чином, специфічна лексика жаргону загалом ґрунтується на загальнонародній мові й відрізняється від неї експресивною **метафори-зацією** загальноновживаних слів (*огризок* - комп'ютер фірми Макінтош; назва походить від логотипу у формі надкушеного яблука; *презерватив* - антивірусна програма; *жорнувати* - про інтенсивну роботу жорсткого диска), **усіченням** чи **спотворенням** слів (*соляра* - операційна система Solaris; *сервак* - сервер), своєрідним **словотворенням** (*вистук* - збій у виконанні програмного коду).

Психологічною основою виникнення жаргону в певних групах носіїв мови є їх бажання бути дотепними, прагнення вразити співрозмовників свіжістю та яскравістю висловлювання, виявити зневагу або байдужість до предмета висловлювання, уникнути звичних, затертих слів і виразів.

Багато жаргонізмів і професіоналізмів має **інтержаргонний** характер. Інтержаргон - це один із соціальних варіантів мови, який об'єднує в собі частину слів кожного жаргону. Ці лексеми вживаються в різних жаргонах і зрозумілі їхнім носіям [22]. Проникаючи в розмовну мову, деякі слова жаргонного вжитку з часом стають набутком експресивного словника загальнонародної літературної мови як засобу типізації, що зумовлюється взаємодією двох тенденцій у функціонуванні мови - нейтральності й експресивності, стилістичного варіювання назв того самого поняття. Наприклад, *глючити* на комп'ютерному жаргоні означає працювати з помилками; у ширшому вжитку - виходити з ладу, втомлюватись.

Специфічною рисою жаргону є його **відкритий характер**. На відміну від нього, **арго** (франц. argot - жаргон, первісно - жебрацтво) - умовна говірка певної соціальної групи з набором слів, незрозумілих для не втаємничених у справі цієї групи. З погляду комп'ютерного дискурсу ми

розглядаємо арго як особливий вокабуляр так званих хакерів. Сьогодні кожен користувач комп'ютерного середовища так чи інакше зустрічається з цією особливою субкультурою, у якій є свої міфи, свої герої, злочинці і, звісно, своя особлива мова, яка їх об'єднує, допомагає ідентифікувати становище в товаристві їхніх окремих представників, обмінюватися інформацією і розпізнавати чужинців.

Для мови хакерів характерна велика розмаїтість відтінків, що відбивають психологію людей, які нею користуються. Характерною рисою хакерів є гра слів. їхні інновації або лінгвістичні знахідки відбивають незвичні сполучення слів або стилів і використовуються не тільки для порозуміння обмеженого кола осіб, а й, схоже, для власного задоволення [23].

Деякі механізми походження лексики хакерів відмінні від етимології стандартної лексики. Для мови хакерів характерне створення своїх структурних утворень, як-от: контамінованих елементів, дериватів з незвичними суфіксами, скороченнями, редуплікативних, римованих та ін. нестандартних елементів.

Джерелом виникнення стилістично знижених слів, які є вторинними одиницями номінації, слугує здебільшого та сама лексика літературного стандарту, використання якої в переносних, знижених значеннях характеризують нестандартну лексику в цілому. Похідні нелітературні слова, як правило, утворюються за моделями літературного стандарту. Тобто, в хакерському аргі найуживаніші в загальнонародній мові слова мають свої специфічні відповідники. Серед них є незначна частина утворень **від іншомовних коренів**. Решта ж слів є **утвореннями** з прозорою чи не зовсім ясною внутрішньою формою і **своєрідною будовою**, невідомими в загальнонародній мові або **деформованими** шляхом **заміни** звуків, **додавання**, **усічення** чи **перестановки** складів тощо словами загальнонародної мови. **Словозміна** й утворення **префіксованих** форм відбуваються за законами загальнонародної мови.

Хакери користуються для спілкування так званими жаргонними термінами, характерними ознаками яких є особливості дефініції; так, кожен жаргонний термін потребує відносного тлумачення, а не синонімічного визначення, характерного для жаргонізмів. Наприклад, іменник *дедлок (Deadlock)* означає ситуацію, коли два або більше процеси чи користувачі не можуть продовжувати роботу, гру і т. п., тому що кожен чекає дій від іншого.

Існує кілька стандартних засобів утворення жаргонних конструкцій, характерних для мови

хакерів. Сюди входить подвоєння дієслова, коли після завершені фрази йде незалежна конструкція, що складається з двох однакових дієслів, які звучать як вигук, але не завжди мають знак оклику. Дуже часто ці конструкції складаються з англійських звуконаслідувальних дієслів, наприклад: «Bang, bang» або «Quack, quack». У деяких подібних конструкціях дієслова набувають додаткових або абсолютно нових значень, ніяк не пов'язаних з основним значенням дієслова.

Отже, мова хакерів - це свого роду професійний жаргон, де словниковий запас постійно поповнюється й удосконалюється і де норми термінологічно замкненої лексичної системи сполучаються з професійною нормою жаргону. Співіснування цих двох професійних норм привело до утворення професійної форми повсякденного невимушеного спілкування, де має місце літературно-професійне мовлення, побутово-професійне і фамільярно-професійне або жаргон.

Таким чином, з поширенням обчислювальної техніки в Україні почала складатися специфічна мова, якою спілкувалися комп'ютерники-професіонали. Проте розповсюдження персональних комп'ютерів і створення Інтернету залучило до цієї сфери ширші верстви населення, які сприйняли і збагатили комп'ютерну жаргонну лексику. Порівняно молодий вік спеціалістів, які зайняті у цій сфері діяльності, а також популярність комп'ютерів у молодіжному середовищі, схильному до вживання жаргонних і сленгових висловів, визначають моду на комп'ютерний жаргон серед професіоналів і пересічних користувачів.

Лексико-семантичний аналіз показує, що в комп'ютерному жаргоні багато запозичень з англійської мови, здебільшого транслітерованих (*баг* - bug, тобто *жук* - слово, що побутує з середини 50-х рр. XX ст., коли релейний комп'ютер вийшов з ладу через таргана; *зухель* - Zuxel, назва модема, яка читається за українською орфографією), а часто перероблених або навмисно покручених (*аутглюк* - Outlook, *фотопоп* - Photoshop, *пожмакер* - Page Maker). Панування англіцизмів зумовлене: по-перше, пануванням в усьому світі англійської термінології, котра пов'язана з домінуванням на світовому ринку американських фірм, які виготовляють комп'ютери та програмне забезпечення до них; по-друге, модою на англійську мову в молодіжному середовищі та в суспільстві загалом, що призводить до засмічення української мови англійськими словами (наприклад, *імпічмент*, *маркетинг*, *менеджмент* і т. д.); по-третє, досить високим рівнем освіти людей, які зайняті у цій сфері діяльності.

В основному комп'ютерний жаргон послугоується окремими словами й виразами, вживаними в середовищі користувачів та спеціалістів-комп'ютерників, тобто вдається до використання жаргонної лексики. Однією з причин виникнення такої «мови» вважається її виключна місткість, коли трьома-чотирма специфічними словами можна передати чималий абзац літературно опрацьованого технічного тексту. Зрештою, комп'ютерний жаргон виражає навіть певні емоції, які в сухій та лаконічній реальній Мережі відтворити майже неможливо [24].

Якби створити словник комп'ютерника, то, звичайно ж, значної частини слів, які він вживає, у нині існуючих словниках української мови ми б не відшукали. Звідси робимо висновок про те, що комп'ютерник використовує багато таких засобів мовної експресії, які раніше зовсім не були узвичаєними.

Процес набуття нової лексики, більша частина якої - перероблені на місцеву манеру англійські слова, породило спочатку жаргонізми, а потім і терміни нової субкультури. І зрозумілі більшості такі слова, як «юзер», «вінди», «геймер» користуються більшою популярністю, ніж їхні літературні еквіваленти «користувач», «операційна система Windows» чи просто «гравець».

Крім того, світ прикладних програм загалом і комп'ютерних ігор дозволив собі «погратися» не лише зі сприйняттям світу, а й з такою свяченою, як слово. Комп'ютерні ігри спричинили появу нових діалектів, суміш англо-місцевого жаргону зі специфічними назвами віртуальних світів і ще багато з чим. Причому, пересічному «думеру» чи «квакеру» важко буде зрозуміти «едвенчера», якщо вони заговорять на «своїх» мовах (*думер* - гравець у гру-бойовик Doom - *смерть*; відповідно, *квакер* - гравець у її сучасніший варіант Quake — *землетрус*, *едвенчер* - гравець в Adventure - *пригоди*).

Як бачимо, комп'ютерний жаргон - це віртуозна гра для людей, яким тісно в межах нормованої літературної мови. Втім, хоч би як прагнули носії жаргону до самотньої яскравості мовлення та відмінності його від нормалізованої української мови, у їхньому мовленні переважає «проукраїнська граматична тенденція», адже базовим матеріалом мовлення є все-таки українська мова, будь-які нововведення відбуваються всередині системи мови і будуються за законами української мови.

Як відомо, основних способів словотворення є два: морфологічний і неморфологічний. При цьому серед морфологічних способів виділяють афіксальні (суфіксальний, префіксальний, пре-

фіксально-суфіксальний), безафіксний, осново-складання, абревіація. До неморфологічних способів творення належать морфолого-синтаксичний (набуття нового значення при переході слова з однієї частини мови в іншу), лексико-синтаксичний (нове слово утворюється в результаті зрощення слів словосполучення в одне слово) та лексико-семантичний (метафоричне переосмислення вже існуючих у мові слів).

Морфологічне словотворення

Афіксальні способи

Як зазначається в енциклопедії «Українська мова», афіксація - це найхарактерніший для української мови спосіб словотворення, за допомогою якого утворюється майже 85 % слів її словникового складу [25].

• Суфіксальний:

Англійське дієслово *crack* (розколювати) породило українське дієслово *крекнути* (або в жартівливому вигляді *крякнути*), а *hack* (розбивати) - *хакнути* з українським суфіксом *-ну*, який тут виступає для позначення одноразової дії. Під впливом народної етимології програми для зламування отримали жартівливу назву *крякалки*, де звуковий вигляд англійського слова співвіднесли з українським звуконаслідувальним вигуком «кря», який в уяві одних позначає звук, що виникає при розколюванні, наприклад, дерева, а в інших - схожий до качиноного крик «кря-кря».

Геймер - англійська основа *game* (гра) з додаванням іменникового суфікса *-ер*, що означає людину, яка виконує певні дії (грає в комп'ютерні ігри - гравець).

Тут використовуються ті самі суфікси для утворення нових слів, які відображають ставлення мовця до того, що вони позначають: *відюха* (система Windows; суфікс *-юх(a)* залежно від ситуації надає експресію згрублості, зневаги або іронії).

• Префіксальний:

Закачати - основа *качати*, префікс *за-*, що означає початок і завершеність дії. Так само, *злити*, *скинути*, *вбити*.

• Суфіксально-префіксальний:

Залогінитись означає зареєструватися в системі. Тут до англійської основи *log(-in)* - вхід у систему - приєднано префікс початку чи завершення дії *за-* та дієслівний суфікс *-и-*. (Відповідно, *відлогінитись* - вийти з системи). Подібним чином, за допомогою префікса *при-* зі значенням приєднання чи доповнення, одержуємо слово *приаточити* - приєднати файл до основного повідомлення в електронній пошті.

Безафіксне словотворення

Велику популярність у комп'ютерному жаргоні мають усічені слова: *комп*, *ком* (замість комп'ютер), *проги* (програми), *вінди* (програма Windows), *клава* (клавіатура), *проц* (процесор).

Складання слів та основ

Інтернет - міжнародна комп'ютерна мережа; складання основ *inter-* (міжнародний) та *-net* (мережа)

Абревіація

Способи абревіації полягають у поєднанні початкових літер чи частин слів, іноді з цілими основами:

сисадмін (*Sysadmin, system administrator*) - системний адміністратор; людина, яка обслуговує комп'ютер у мережі або загальнодоступний вузловий сервер (дві частини слів: *сис-темний адмін-істратор*);

авто-клавіша - клавіша автоматичного запуску (частина слова + основа);

PC (*Personal Computer*) - персональний комп'ютер. Характерною особливістю абревіації у комп'ютерній лексиці є те, що вона запозичується з мови-оригіналу у первинному вигляді, тобто передається латиницею.

Неморфологічне словотворення

Лексико-семантичний спосіб

Набуття словом нового значення відбувається за рахунок переосмислення вже наявних у мові слів.

• Метафора

Нових значень у комп'ютерному жаргоні набули багато українських дієслів, наприклад: *зависнути* (припинити відповідати на команди); *перекачати*, *злити* (переписати інформацію); *тачка* (комп'ютер).

• Метонімія

Камінь (процесор: виготовляється на основі кремнію, а відтак - камінь); *огризок* - комп'ютер фірми Макінтош (символом якої є яблуко).

Аналіз мовного матеріалу показує, що лексико-семантичний спосіб словотворення у комп'ютерній лексиці є найбільш поширеним і часто зустрічається поряд з іншими (зокрема афіксальним: *злити*, *вбити*).

Варто також підкреслити, що однією з властивостей жаргонної лексики є переосмислення загальноновживаних слів і створення на їхній основі лексичних одиниць з подвійним змістом, які співвідносяться з далекими за значенням словами, - широко виявляється і в комп'ютерному жаргоні: *квакати* - грати в комп'ютерну гру Quake.

Тут англійське *quake* (землетрус) та українське *квакати* - різні за значенням слова, але звучать майже однаково, що можна кваліфікувати як міжмовну омонімію.

Морфолого-синтаксичний спосіб

Маздай - операційна система Windows чи будь-яка інша погана річ (від англ. *must die* - повинно померти); англійська дієслівна конструкція переходить в український іменник.

Комплектуючі - деталі, з яких складається комп'ютер; активний дієприкметник переходить в іменник.

Лексико-синтаксичний спосіб

Юзнет (Usenet) - загальна мережа, всесвітня загальна мережа телеконференцій; нове слово утворюється в результаті зрощення слів словосполучення (*use* - використовувати, *the net* - мережу).

Український комп'ютерний сленг через свою молодість не досить усталений, і тому більшість слів у ньому має багато варіантів вимови і написання: *вегеа, вегеа, вежеа, вагон* - відеоадаптер VGA; *глючити, глюкати* - працювати з помилками; *дурдос, дирдос* - операційна система DR-DOS. Зазвичай вимова слова відповідає або англійському прочитанню, або його українській транслітерації. У будь-якому випадку вимова стилізована під розмовну українську.

Отже, комп'ютерний жаргон дуже близький до загального жаргону й розвивається за тими самими закономірностями.

Як впливає зі сказаного, найпоширенішими способами словотворення у комп'ютерній лексиці є лексико-семантичний, безафіксний, а також афіксальний. При цьому лексико-семантичний може поєднуватися з іншими відомими способами. Побіжний аналіз частотності їх використання підтверджує той факт, що комп'ютерна лексика створюється і розвивається за законами української мови, з характерними для цієї лексики тенденціями до скорочення, застосування мовної гри та засобів мовної експресії.

Щоб розглянути комп'ютерну комунікацію з погляду лінгвістики, необхідно встановити місце комп'ютерного дискурсу в комунікативному середовищі, виявити провідні ознаки комп'ютерної комунікації, головні типи комп'ютерного спілкування.

Ми виходимо з того, що дискурс розглядається як культурно-поведінкова одиниця мовленнєвої діяльності. А саме, Д. Кристал визначає його як сукупність речень, що складають розпізнавану мовленнєву подію. У предметно-лінгвістичному плані під дискурсом він розуміє будь-який

логічно зв'язний відрізок мовлення (переважно усного), що за розмірами перевищує одне речення [26].

Категорія спілкування перебуває в центрі уваги гуманітарних наук. При цьому спілкування прийнято розглядати як взаємодію, змістом якої є взаємне пізнання й обмін інформацією за допомогою різноманітних засобів комунікації з метою встановлення стосунків, сприятливих для процесу спільної діяльності [27].

Як зазначалося вище, предметом цього дослідження є комп'ютерне спілкування. Комп'ютерна комунікація відкриває новий вимір у людському спілкуванні, даючи можливість зберігати і швидко передавати великі обсяги інформації, використовувати аудіо- і відеоканали спілкування, а також спілкуватися в режимі on-line, тобто в безпосередньому лінійному контакті з респондентом. Комп'ютерне спілкування передбачає, поряд з безпосередньою, комунікацію у віртуальному середовищі, і в цьому полягає його найважливіша відмінна риса.

Таким чином, комп'ютерним дискурсом ми вважаємо спілкування користувачів чи спеціалістів-комп'ютерників безпосередньо чи в комп'ютерних мережах. При цьому комп'ютерне спілкування може бути як індивідуально-орієнтованим (листування засобами електронної пошти), так і статусно-орієнтованим (спілкування в різноманітних конференціях). Комп'ютерний дискурс має багато точок дотику з масовою комунікацією, але не збігається з нею повністю, оскільки комп'ютерна комунікація, на відміну від масово-інформаційної, є взаємно спрямованою, і багато текстів мають персональний характер.

Комп'ютерна комунікація багатогранна. Вона має характеристики, властиві й іншим видам комунікації. Так, у праці О. Н. Галічкіної [28] наводяться такі риси.

З погляду масштабності, комп'ютерне спілкування має в собі риси масової (спілкування з усім світом), міжособистісної (спілкування між користувачем і комп'ютером) і групової комунікації.

З огляду на часовий чинник - тривалість комунікативного процесу, - комп'ютерне спілкування може бути як стислим (одержання електронної пошти), так і тривалим у часі (участь у конференціях).

За формою комп'ютерна комунікація поділяється на усну (безпосереднє спілкування чи при наявності голосового модема) і письмову (текстова і графічна, тобто передача малюнків, схем і т. д., але не букв).

Відповідно до каналу передачі й сприйняття інформації комп'ютерна комунікація ділиться на

актуальну (спілкування з реальними людьми) і віртуальну (спілкування з уявними співрозмовниками).

Під час аналізу ситуації й учасників комп'ютерного спілкування можна виявити складну комбінацію дискурсів: передача особистих повідомлень від одного користувача іншому електронною поштою (побутове спілкування), офіційний обмін і запит інформації з електронної пошти (діловий дискурс), обговорення наукових питань у групах новин і конференціях (науковий дискурс), обговорення питань викладання й освіти в конференціях (педагогічний дискурс), реклама, що з'являється на електронних дошках оголошень (рекламний дискурс), обговорення політичних питань (політичний дискурс).

При цьому специфічний етикет комп'ютерного спілкування часто формулюється у вигляді правил, знання яких допомагає уникнути багатьох неприємностей під час спілкування в інтернетному середовищі, наприклад: вимога не відхилятися від теми; використання смайликів для пом'якшення категоричності тверджень; форматні обмеження, пов'язані з довжиною листа; певні заборони на деякі види листів (*chain-letters*); створення листів неприємного змісту, що одержали в комп'ютерному спілкуванні назву «флейм» (англ. *flame* – «спалах»); вимогу пройти попередню підготовку перед участю в комп'ютерних конференціях.

Комп'ютерний дискурс, представляючи собою багатожанровий функціональний різновид монологічного і діалогічного мовлення, характеризується цілим рядом специфічних комунікативних засобів. Своєрідність мовного спілкування учасників комп'ютерної комунікації полягає не тільки у використанні професіоналізмів, а й у комбінації лексичних одиниць, що належать до різних стилів і реєстрів, утворених відповідно до прагматичних настанов і цілей спілкування.

Для лексичного оформлення текстів комп'ютерного дискурсу характерна насамперед насиченість мовлення термінами всіх типів. У нашому дослідженні ми виділяємо три групи використання комп'ютерної термінології: 1) специфічні комп'ютерні терміни, вживані тільки людьми, пов'язаними з комп'ютерами (*сервер, модем, біт, байт*); 2) слова, запозичені комп'ютерною термінологією з інших галузей, що набули іншого значення в комп'ютерному дискурсі (*domain* – у математиці – *область або інтервал*, у фізиці – *домен*, у комп'ютерному дискурсі – *це заключна частина інтернетної адреси*); 3) загальнолітературні слова, що у комп'ютерному спілкуванні набули термінологічного зна-

чення (*flame* – *полум'я, яскраве світло, пристрасть*, у комп'ютерному дискурсі – *«суперечка, що поступово переходить із предмета дискусії на особистості»*).

Серед термінів, що вживаються в комп'ютерному дискурсі, широко представлені такі аббревіатури: *PC* – *personal computer*; *IRC* (*Internet Relay Chat*) – спілкування в реальному часі; *WAN* (*Wide Area Network*) – будь-яка мережа, що охоплює більш ніж один будинок; *WWW* (*World Wide Web*) – *всесвітнє інформаційне середовище й ін.*

Найчастіше скорочуються назви установ, організацій, країн тощо. Відмінна риса аббревіації в комп'ютерних текстах – це скорочення не тільки термінів, а й часто вживаних у розмовному мовленні словосполучень та цілих речень. Наприклад: *AAMOF* = *As A Matter Of Fact*; *GON* = *God Only Knows*; *TTYL* = *Talk To You Later*; *TYVM* = *Thank You Very Much*; *IMHO* = *In My Humble Opinion* та ін.

Оскільки учасники комп'ютерного спілкування – це часто люди, знайомі з математикою, вони переносять вживання формул і різноманітних символів у комп'ютерний дискурс, що дає змогу його максимально стиснути. Наприклад: *PMJI* = *Pardon My Jumping In*, *PGY* = *Post Graduate year*, *PGY-1*, *PGY-2* тощо. Оскільки спілкування в комп'ютерній мережі відбувається переважно в письмій формі, поряд із звичайними використовуються і незвичні форми посилення експресивності. Наприклад: *U* замість *you* (*у прикладах BSU = Be Seeing You, SU = Seeing You*); *2* замість *too, to*; *B* замість *be*; *4* замість *for*; *2B* замість *to be*; *B4* замість *before*.

Лімітивність – це соціальна функція, зміст якої – обмежити коло учасників спілкування. На наш погляд, аббревіатури в комп'ютерних текстах можна назвати «кодовими», тому що вони відомі тільки учасникам спілкування в комп'ютерному середовищі і для недосвідченого перетворюються на таємну мову.

Комп'ютерний дискурс характеризується розмаїттям тем, змішанням слів, що належать до різних лексичних шарів, сполученням наукових термінів і розмовних слів, піднесеної і грубої лексики, що, безсумнівно, надає специфіки комп'ютерній комунікації.

Залежно від теми комп'ютерних конференцій у комп'ютерному дискурсі зустрічається різноманітна термінологія – наукова, філософська, політична, медична й ін. Наприклад: *радіохвилі, електрон, білкові молекули, біополе, дерматома, точки акупунктури, фотон, сенсорика, relativism, orthogonal, kingdom of god, ontogenesis, neutrino, opposition* та ін.

Комп'ютерне спілкування характеризується рядом ознак на рівні лексики: 1) активне вторгнення (інкрустація) англійських термінів, виразів у латинському написанні (*Привіт All!; Пришли мені file, plz*); 2) використання транслітерації і транскрипції для передачі англійських слів (*мануал* – від англ. manual, *спам* – від англ. spam; *гейт* – від англ. gate, *субж* – subj); 3) використання словотворчих і семантичних кальок (*залізо* – hardware); 4) обігрування англійських слів (найчастіше з метою створення гумористичного ефекту (*бебеска* – BBS – Bulletin Board System/ Система електронних дощок оголошень; *яга* – EGA – Enhanced Graphics Adapter); 5) інвенція – вигадання слів, виникнення слів на чужому ґрунті (*зафіксувати* – від англ. to fix; *юза-ти* – від англ. to use).

Привертають до себе увагу гібридні утворення на морфологічному рівні, коли корінь слова подається в англійському написанні, а закінчення українське, наприклад: *прикрутити* dimm'и, subj'и; dialup'a, html'ки, *аналог* getweb'a, *посилати* MIME'ом, e-mail'ом, getweb'ом, *заповнювати* refid'ами, MID'ами й ін. Таке змішання англійської та української графіки в рамках одного тексту, сполучення, здавалося б, непоєднаних елементів надає аналізованим повідомленням іронічно-глузливого тону, часто властивого молодіжному середовищу.

Порівняно з розглянутими вище професіоналізмами, лексика, що становить комп'ютерний жаргон, утворює більшу кількість тематичних груп, а саме:

назви деталей і складових частин комп'ютерів (*батон* – кнопка миші, клавіша; *гриб* – корпус комп'ютера);

назви програмних продуктів (у тому числі ігор), окремих програм, команд і файлів (*дося* – дискова операційна система DOS; *презерватив* – антивірусна програма Aidstest);

назви операцій та окремих дій, пов'язаних з комп'ютером (*виснути, здохнути* (про комп'ютер) – відмовитися реагувати на будь-які зовнішні впливи; *взяти акорд* – перезавантажити комп'ютер за допомогою трьох клавіш);

повідомлення системи користувачу (*гамовер* – game over – закінчення гри);

назви фірм – виробників устаткування і програм (*Сантехніка* – устаткування від Sun Microsystems Computer Corporation; *Дрібний м'якуш* – компанія MicroSoft);

позначення людей, що працюють з комп'ютером: професіонали-програмісти (*безсистемник* – системний програміст, *програмер* – комп'ютерник, що вміє створювати свої програми) і

користувачі (*юзер* – користувач-початківець, що має модем, *ламер* – агресивний або абсолютно некомпетентний користувач);

неспеціальні поняття, пов'язані з оцінним змістом (*битий, кривий, гнилий* – непрацюючий).

Український комп'ютерний жаргон, похідний від комп'ютерних термінів і жаргонних слів англійської мови, характеризується великою розмаїтістю форм, розвиненими синонімічними і словотворчими рядами, незрівнянно вищим емоційно-експресивним забарвленням, ніж англійський. При цьому основна маса слів містить жартівливо-іронічну, негативну оцінку. В англійському комп'ютерному жаргоні переважає метафоричний і метонімічний перенос, не пов'язаний, як правило, із словотворчими діями, а сама виразність слів значно нижча. Багато жаргонних виразів не виходять за рамки літературної норми (*Trojan horse* / «Троянський кінь» – приховані команди, введені до вже існуючої програми, яка до певного моменту працює нормально). В українських жаргонізмах важливу роль відіграють звукові асоціації (*клава* – клавіатура, *мило* – e-mail та ін.). У появі таких слів наявний елемент гри, такий привабливий для молоді. Вони обігрують звучання слова, вишуковуючи найбільш виразний, жартівливо-іронічний варіант.

Специфічну характеристику українського комп'ютерного дискурсу становить вживання жаргонних слів, у тому числі й комп'ютерного жаргону. Звертають на себе увагу такі характеристики комп'ютерного дискурсу, як велика кількість запозичень в іншомовній формі з використанням латинської графіки (e-mail, password, MS-DOS), запозичень з використанням кириличної графіки (*хост* – від англ. host; *регіструвати* – від англ. to register), запозичень жаргонного типу (*згідно з рулезом* – від англ. rules; *мессага* – від англ. message), а також гібридних слів, коли до іншомовної основи в латинській графіці через апостроф додається українське відмінкове закінчення (*html'ки; e-mail'ом; урвл'ї й ін.*).

Порівняльний аналіз графіки комп'ютерного дискурсу в інтернет-конференціях дав змогу встановити, що в комп'ютерному спілкуванні поряд із традиційними графічними засобами виробилися і специфічні: багаторазове повторення знаків оклику і питання; багаторазове дублювання однієї і тієї самої букви; виділення великими літерами цілих речень; заміна зірочками ненормативної лексики; вживання так званих смайликів (від англ. smile – усмішка: набір знаків, які умовно зображають обличчя). Ці явища відбивають, поперше, підвищену емоційність та експресивність

комп'ютерного спілкування і, по-друге, дотримання певного етикету спілкування (внутрішня і зовнішня цензура).

Незважаючи на деякі відмінності, в цілому інвентарі використовуваних графічних засобів і їхні функції збігаються в англійському, російському та українському комп'ютерних дискурсах, що дозволяє вважати ці засоби властивими саме комп'ютерному спілкуванню.

Вивчення комп'ютерного дискурсу тільки починається. Його перспективи ми бачимо в

освітленні специфіки інших жанрів даного типу спілкування, у вивченні експансії двох найважливіших типів дискурсу – масово-інформаційного та повсякденного – в усі інші сфери спілкування, у встановленні експресивних характеристик комп'ютерного дискурсу, що впливають з його віртуальності та використання мультимедійних засобів, в освітленні міжкультурних особливостей використання англійської мови як засобу міжнародного спілкування у віртуальному просторі.

1. Левинтов А. Паханы и пацаны. <<http://lebed.h1.ru/art1049.htm>>; <<http://slang.od.ua/?page=viewart&id=33>>.
2. Горький М. «О языке» // «О литературе». – М.: Гос. изд-во худ. лит-ры, 1935. – С. 142. – Цит. за <<http://slang.od.ua/?page=viewart&id=33>>.
3. Гладков Ф. «Об одном позорном пережитке» // «Литературная газета», 22.05.1952. – Цит. за <<http://slang.od.ua/?page=viewart&id=33>>.
4. Jespersen O. Language, its Nature, Development and Origin. – London, 1934. – P. 261. – Цит. за <<http://slang.od.ua/?page=viewart&id=33>>.
5. Большая советская энциклопедия (БСЭ). – М.: Советская энциклопедия, 1969-1978. – Т. V. – С. 786.
6. Кригер Е. Суворовцы // «Известия», 28 июля 1945 г. – Цит. за <<http://slang.od.ua/?page=viewart&id=33>>.
7. <<http://slang.od.ua/?page=viewart&id=33>>.
8. Пестерова Н. Т., Рут М. Э. Номинативность и экспрессивность в семантике образного слова (именование людей в речи школьников) // Живая речь уральского города. – Свердловск, 1988. – С. 88-96; Гусева Л. Г., Манион Я. Г. Локальный социально-возрастной жаргон. – Там само; Иванищев С. И. Обращения в городской речи (на материале речи первокурсников) // Культура речи в разных сферах общества: Тезисы докладов Всерос. конф. – Челябинск, 1992. – С. 95-96.
9. Словарь лингвистических терминов / Под ред. О. С. Ахмановой. – М., 1964.
10. Бабина А. Терминологическое поле в исследованиях социолекта <<http://slang.od.ua/?page=viewart&id=32>>; <<http://annababina.narod.ru/terminl.html>>.
11. Шинкаренко О. В. Явище лексичної інтерференції в українському мовленні молоді Кіровоградщини: Автореф. дис.... канд. філол. наук: 10.02.01 / НАН України; Ін-т української мови. – К., 1995. – 18 с.
12. Шовгун Н. О. Формування українського сленгу в мовленнєвій діяльності малих соціальних груп: Автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.01 / Київський нац. ун-т ім. Тараса Шевченка. – К., 2000. – 17 с.
13. Бакіна Т. С. Сучасний фольклор школярів (Особливості творення і побутування): Автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.01.07 / Київський ун-т ім. Тараса Шевченка. – К., 1997. – 24 с.
14. Бурда Т. М. Мовна поведінка особистості в умовах українсько-російського білінгвізму (молодіжне середовище м. Києва): Автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.01 / НАН України; Ін-т української мови. – К., 2002. – 22 с.
15. Горіна Ж. Д. Розвиток українського розмовного мовлення студентів національних груп нефілологічних факультетів вищих навчальних закладів південного регіону України: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02; Південноукр. держ. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського. – Одеса, 2001. – 20 с.
16. Соболева І. О. Знижені (позалітературні) мовні засоби в сучасному публіцистичному дискурсі: Автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.02 / Таврійський національний ун-т ім. В. І. Вернадського. – Сімферополь, 2002. – 19 с.
17. Іванова К. А. Соціологічні аспекти міжкультурної комунікації в українському вузі: Автореф. дис. ... канд. соціол. наук: 22.00.06; Харк. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. – Х., 2002. – 22 с.
18. Ніколаєва А. О. Структурно-семантична характеристика термінології програмування, комп'ютерних мереж та захисту інформації: Автореф. дис.... канд. філол. наук: 10.02.01; Харк. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. – Х., 2002. – 16 с.
19. Пономарів О. Д. Стилістика сучасної української мови. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2000. – С. 96-102.
20. Комп'ютерний словник / В. О. Соловійова (пер.). – К.: Україна, 1997. – С. 38.
21. Українська мова. Енциклопедія / В. М. Русанівський та ін. (ред.); НАН України. Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні, Ін-т української мови. – К.: «Українська енциклопедія» ім. М. П. Бажана, 2000. – 750 с. – С. 167-168.
22. Лик Т. Соціальні варіанти мови та їх термінологічне окреслення // Мовознавчі дослідження. Збірник наукових праць. – Донецьк: ДонДУ, 2000. – С. 67-73.
23. Кушова Н. С. Особенности языка хакеров // Язык как структура и социальная практика. – Хабаровск, 2000. – Вып. 1. – С. 37-40.
24. Шурі. Особливості українського комп'ютерного жаргону // Рідна школа. – 2001, № 3. – С. 10. <http://linguist.univ.kiev.ua/Lingur/art_16.htm> – 12, Грудень 2002 р.; <<http://slang.od.ua/?page=viewart&id=12>>.
25. Українська мова. Енциклопедія / В. М. Русанівський та ін. (ред.); НАН України. Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні, Ін-т української мови. – К.: «Українська енциклопедія» ім. М. П. Бажана, 2000. – С. 37.
26. Crystal D. A Dictionary of Linguistics and Phonetics. 3 ed. Oxford: Blackwell Publishers, 1992. – P. 106.
27. Галичкіна Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): Автореф. дис.... канд. філол. наук. Волгоград, 2001. – 19 с.
28. Там само.

M. Fedoriv

ON PECULIARITIES OF COMPUTER DISCOURSE

Computer becomes a widely spread means of communication, while types and genres of computer discourse are not sufficiently elucidated in the linguistic literature. Moreover, computer discourse in the Ukrainian medium was not examined as a linguistic object. Hence the present paper focuses on the Ukrainian computer discourse treated as a communicative event realized via computers. It is shown that computer discourse specificity consists in selective combination of features characteristic of other types of communication; in the Ukrainian computer discourse the English stems prevail; Ukrainian computer jargon in its functioning and especially word building conforms to the rules of the Ukrainian language.