

**Лінгвокомунікативні особливості
комп'ютерного дискурсу**

НАУКОВА РОБОТА

Суми – 2011

Зміст

Вступ	3
Розділ 1 Поняття дискурсу	5
1.1. Різні підходи до визначення терміну « дискурс»	5
1.2. Місце комп'ютерного спілкування в комунікативному середовищі	7
Розділ 2 Особливості комп'ютерного спілкування	9
2.1. Характерні риси комп'ютерного дискурсу	9
2.1.1. Жанри комп'ютерного дискурсу	11
2.1.2. Текстуальний аспект дискурсу	12
2.1.3. Графіка комп'ютерного дискурсу	15
2.2. Лексика комп'ютерного дискурсу	18
2.2.1. Способи утворення комп'ютерного сленгу	19
2.2.2. Тематичні групи жаргону	22
2.2.3. Скорочення та аббревіатури в комп'ютерному дискурсі	24
Висновки	26
Список використаної літератури	28
Додатки	

Вступ

Останні десятиріччя ознаменувалися бурхливим розвитком засобів та способів передачі інформації. Сьогодні нікого не дивує можливість отримання необхідних даних з Інтернету на мобільний телефон, або кишеньковий комп'ютер, надіслання e-mail, або просто спілкування в чаті. По суті, на сучасному етапі життя на наших очах відбувається об'єднання різних інформаційних просторів. Інструментом здійснення інформаційної глобалізації стає комп'ютер, який об'єднує всі засоби передачі інформації на основі їх перетворення в цифровий формат. Вивчення цього впливу стає однією з пріоритетних задач лінгвістики ХХІ ст.

У контексті розвитку лінгвістичної науки важливим є питання коректної інтерпретації тексту, намірів мовця та мовленнєвих засобів досягнення поставлених цілей.

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 складає теоретичний та практичний інтерес.

Проблеми лінгвістики тексту привертають до себе увагу багатьох дослідників. В Україні проблемами функціонування дискурсу займаються такі вчені: Ф. Бацевич, К. Серажим, А. Єрмоленко, Г. Почепцов, А. Токарська, С. В. Баранова, О. М. Медвідь, О. А. Кириченко та ін [21].

Серед зарубіжних учених окреслену проблему вивчають: Т.А. ван Дейк, М. Вебер, Ю. Хабермас, Й. Стернін, Г. Солганик, Дж. Фіске, Р. Водак, Р. Ходж, Л. Дж. Філіпс, М. Йоргенсен, Дж. Кресс, Л. А. Капанадзе, А. Д. Белова [21].

Актуальність роботи зумовлена рядом причин. По-перше, в силу своєї новизни комп'ютерний дискурс являє собою перспективу для всебічного наукового вивчення. По-друге, в зв'язку з взаємодією різних культур питання вивчення та порівняння дискурсів є особливо актуальним. По-третє, до

комп'ютерного дискурсу мають відношення не лише програмісти-професіонали, але також люди різних професій, соціальних груп та віку.

Об'єктом роботи є комп'ютерний дискурс, що трактується як комунікативна подія, здійснювана за допомогою чи пов'язана з роботою комп'ютера.

Предметом дослідження є розгляд мовних та дискурсивних характеристик комп'ютерного спілкування в англійській та українській мовах.

Мета роботи – виявити лінгвістичні та комунікативні особливості комп'ютерного дискурсу.

Для вирішення поставленої мети формулюються наступні **завдання**:

- 1) визначити поняття «комп'ютерний дискурс» і його місце в комунікативному середовищі;
- 2) встановити ознаки, жанри, притаманні комп'ютерному дискурсу;
- 3) охарактеризувати лексичні особливості комп'ютерного спілкування;
- 4) з'ясувати особливості графіки досліджуваного дискурсу;
- 5) описати тематичні групи комп'ютерного жаргону.

Вибір **методів** аналізу зумовлений специфікою об'єкта та поставлених завдань. У роботі використані метод аналізу літературних джерел, лінгвістичне спостереження, описовий метод, компонентний, дискурсивний та концептуальний аналізи, метод трансформації та узагальнення позитивного досвіду.

Структура роботи. Робота складається із вступу, двох розділів, присвячених відповідно поняттю дискурс, особливостям комп'ютерного спілкування та висновків. Робота містить список використаної літератури та два додатки, що ілюструють матеріали дослідження.

Розділ 1 Поняття дискурсу

1.1. Різні підходи до визначення терміну « дискурс»

Оскільки сучасна мовознавча наука спрямована на вивчення специфіки й розробки системи загальної теорії комунікації, однією з найважливіших категорій якої є дискурс, як об'єднувальна ланка для комунікативної лінгвістики, лінгвофілософії, риторики, семіотики, журналістики, то актуальним видається вивчення етимології та семантики терміна «дискурс».

Категорія «дискурс», одна з основних у комунікативній лінгвістиці та сучасних соціальних науках, як і будь-яке широковживане поняття, допускає не лише варіанти вимови, але і масу наукових інтерпретацій.

Поняття дискурсу тлумачать по-різному: як когнітивний процес, пов'язаний із формуванням мовленнєвої поведінки; як послідовність взаємопов'язаних висловлювань, об'єднаних спільністю цільового завдання; як засіб бесіди та мислення, які, як і жанри, можуть ставати ритуалізованими; як мовленнєве утворення, одиниця вищого, ніж речення, рівня; як форма мовленнєвого спілкування, яка передбачає взаємозв'язок між мовцем та слухачем, як соціолінгвістична структура, яка створюється адресатом у конкретній комунікативній, соціальній та прагматичній ситуаціях; його визначають через текст або текст через нього [2].

Термін «дискурс» зародився понад дві тисячі років тому. Ним у ті часи в Римі називали бесіди, діалоги, мовлення вчених. Саме в цьому значенні слово увійшло в сучасні європейські мови: французьке *diskours* і англійське *discourse* мають значення «діалог, міркування, лекція, доповідь».

Історія дослідження дискурсу наукою розпочалася в 20-х роках ХХ століття, коли Лев Володимирович Щерба вжив термін «складне синтаксичне ціле», описуючи єдине комплексне висловлення, що поєднує в собі різні види синтаксичного зв'язку між компонентами [11, 10]. А у 50-х роках ХХ

століття поняття «дискурс» почали вживати як термін лінгвістики. У 1952 році З. Харріс, описуючи мову реклами, вперше вжив термін «дискурс» [21].

У 1970-х роках із виникненням лінгвістики тексту, термін «дискурс» набув більшого поширення, вживаючись у значенні функціонального стилю.

На сьогодні немає одного загальноприйнятого визначення терміну «дискурс». Сфера вживання цієї термінологічної одиниці дуже широка: лінгвістика, теорія комунікації, семіотика, логіка, філософія, а також психолінгвістика, соціолінгвістика.

Дискурс (з лат. *diskursus* — міркувати) — предмет вивчення комунікативної лінгвістики. Як термін він був уведений у науковий обіг німецьким філософом Юргеном Хабермасом як форма комунікації, що визначається аргументацією, форма, у якій домагання значущості, що стали проблематичними, стають проблемами обговорення [13, 43].

Т. Ван Дейк визначає «дискурс» як комунікативну подію, яка відбувається між тим, хто говорить та тим, хто слухає у певному часовому, просторовому та ін. контексті [15]. Ця комунікативна дія може відбуватись як в усній так і в письмовій формі. Типовими прикладами можуть бути розмова з другом, діалог між лікарем та пацієнтом, читання газети.

Аналізуючи дискурс, виділяють такі його аспекти: мовленнєвий та комунікативний, а також його дискурсивність.

Мовленнєвий аспект дискурсу регулюється правилами міжфразового синтаксису, що включає прономінальну співвіднесеність, форичні зв'язки, узгодження часів, функціональну перспективу, пресупозитивну залежність, котрі, допускаючи варіювання, відносно жорстко обумовлені особливостями граматичної будови конкретної мови, характером дискурсивної залежності того чи іншого елемента і канонами побудови певного типу тексту.

Комунікативний дискурс — текст, що містить взаємозалежні роздуми кількох суб'єктів. Що стосується дискурсивності, то це логічно обумовлена думка, тобто суворий перехід від одного твердження до іншого, що

прослідковується у мисленні за допомогою логічних правил, що має за мету послідовне і систематичне розгортання думки.

Розмитість терміна «дискурс» зумовлена двома причинами: історією становлення, коли в семантичній «пам'яті» лексеми утримуються ознаки попередніх її вживань, і певною невизначеністю місця поняття «дискурс» у системі існуючих категорій та модусів вияву мови.

Дискурс – тип комунікативної діяльності, інтерактивне явище, мовленнєвий потік, що має різні форми вияву (усну, писемну, паралінгвальну), відбувається у межах конкретного каналу спілкування, регулюється стратегіями і тактиками учасників; синтез когнітивних, мовних і позамовних (соціальних, психічних, психологічних) чинників, які визначаються конкретним колом «форм життя», залежних від тематики спілкування, має своїм результатом формування різноманітних мовленнєвих жанрів [1, 154].

Отже, дискурс можна вважати одночасно живим процесом спілкування і найзагальнішою категорією міжособистісної інтеракції. У даній роботі під дискурсом розуміємо зв'язний текст, утворений в результаті мовленнєвої діяльності представників певної лінгвокультурної спільноти, який відбувається у межах конкретного каналу спілкування і має різні форми вияву.

1.2. Місце комп'ютерного спілкування в комунікативному середовищі

Комп'ютерні технології з кожним роком все більше визначають життя сучасної людини.

Відмінною рисою комп'ютерного спілкування є комунікація в актуальному та віртуальному середовищах. Все це складає дискурсивний

простір – набір комунікативних одиниць, тобто завершених і незавершених, великих та малих, діалогічних та монологічних, усних та письмових висловлювань.

Незважаючи на те, що саме поняття «комп'ютерний дискурс» лише нещодавно увійшло в лінгвістичний вжиток, уже існує немало робіт, в яких дається визначення цього поняття. Наприклад, А. І. Самаричова [19] розуміє під комп'ютерним дискурсом всю сукупність текстів, об'єднаних спільною тематикою, пов'язаною з сучасними інформаційними технологіями.

О. М. Галічкіна розуміє під комп'ютерним дискурсом спілкування в комп'ютерних мережах та наводить такі його риси [4, 19]. З погляду масштабності комп'ютерне спілкування має в собі риси масової, міжособистісної 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 і письмову.

Відповідно до каналу передачі і сприйняття інформації комп'ютерна комунікація ділиться на актуальну (спілкування з реальними людьми) і віртуальну (спілкування з уявними співрозмовниками).

Існує специфічний етикет комп'ютерного спілкування, який 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.

Отже, комп'ютерний дискурс – це спілкування у віртуальному середовищі, яке відбувається за допомогою комп'ютера та представляє собою сукупність текстів, об'єднаних спільною тематикою. Він має специфічне місце в комунікативному середовищі.

Розділ 2 Особливості комп'ютерного спілкування

2.1. Характерні риси комп'ютерного дискурсу

Комп'ютерному дискурсу як виду спілкування притаманні наступні ознаки [17]:

1. Наявність електронного каналу передачі. В комп'ютерній комунікації використовується штучний канал передачі, де з одного боку знаходиться комп'ютер, а з іншого – сучасні технології зв'язку.

2. Опосередкованість. Дана характеристика комп'ютерного дискурсу випливає з самого терміна «комп'ютерно-опосередкована комунікація», оскільки спілкування між учасниками комп'ютерної комунікації відбувається за допомогою технічних, електронних засобів зв'язку.

3. Дистанційність. Віддаленість учасників комп'ютерної комунікації один від одного і, як правило, відсутність безпосереднього візуального контакту між ними.

4. Гіпертекстовість. Традиційний письмовий текст в мережному просторі змінюється і набуває гіпертекстової форми. В комп'ютерному дискурсі тексти представляють собою гіпертекстову систему, що складається з вузлів і заданих на них асоціативних зв'язків.

5. Віртуальність. Мануель Кастельс [17] назвав сучасну культуру «культурою реальної віртуальності», яку створено з комунікаційних процесів, в основі яких лежить «виробництво та споживання знаків». Під віртуальністю розуміють знаковий, символічний характер комп'ютерно-опосередкованої взаємодії.

6. Анонімність учасників. Учасники комп'ютерної комунікації спілкуються в режимі реального часу, але вони практично нічого не знають один про одного, окрім псевдоніма і тієї інформації, яку учасник повідомляє сам про себе.

7. Креативність учасників. Віртуальність, дистантність, анонімність створюють сприятливі умови для особистого залучення учасників у комунікативну взаємодію, надаючи людині максимум можливостей для створення в певному сенсі, свого власного, нового світу.

8. Креолізованість. Вона означає, що в текстах, які представлено в електронному вигляді, використовуються не лише лінгвістичні, а й паралінгвістичні засоби, наприклад, малюнок, фотографія, а також застосовуються різні шрифти, кольори, графічні символи.

9. Типова неоднорідність. Основне розмежування типів дискурсів базується на протиставленні письмового та усного дискурсу. Подібно до них комп'ютерний дискурс може бути персональним або особистісно-орієнтованим (листування електронною поштою, спілкування в чатах) та інституційним або статусно-орієнтованим (спілкування на конференціях, участь у форумах, рекламно-інформаційні дошки оголошень).

10. Жанрова неоднорідність. Поряд з типовою неоднорідність комп'ютерний дискурс характеризує і жанрове розмаїття. Можна виділити загально-інформаційні жанри (сайти електронних ЗМІ, сайти великих провайдерів Інтернет-послуг), науково-освітні та спеціальні інформаційні жанри (електронні наукові та навчальні видання, наприклад, монографії, наукові статті, інтерактивні навчальні курси), художньо-літературні жанри, що містять оцифровані твори світової класики, а також літературні твори, які з самого початку створюються для публікації лише в глобальній мережі, так звана «мережаратура».

11. Комп'ютерна етика та етикет. Учасники мають певний комунікативний статус, який виявляється, підтримується і обігрується в процесі комунікації за допомогою сукупності спеціальних прийомів і навичок, що можна визначити як етикет. Комп'ютерна комунікація також регулюється набором правил, які називаються «Netiquette» або «мережний етикет».

Отже, комп'ютерний дискурс – це специфічний вид спілкування, якому притаманний ряд ознак, які роблять його унікальним та не схожим на інші види дискурсів. До найважливіших ознак можна віднести: наявність електронного каналу передачі, дистанційність, опосередкованість, креолізованість.

2.1.1. Жанри комп'ютерного дискурсу

Комп'ютерне спілкування виділяється на основі каналу спілкування; віддаленість учасників один від одного та специфічна техніка сучасних комп'ютерів роблять це спілкування досить своєрідним.

Класифікація жанрів комп'ютерного спілкування будується з урахуванням направленості комунікації та ступеня інтерактивності. Під ступенем інтерактивності розуміють швидкість реакції співрозмовника на повідомлення.

Ф. О. Смирнов виділяє наступні групи за ступенем інтерактивності [12, 159]:

- 1) високий ступінь інтерактивності (чат, ICQ);
- 2) середній ступінь інтерактивності (форуми, конференції, блоги);
- 3) низький ступінь інтерактивності (електронна пошта).

Електронна пошта (e-mail) – листи особистого змісту від одного користувача іншому. Текст електронного листа поєднує характеристики усного та письмового мовлення.

Блог включає в себе дві категорії явищ: 1) електронні щоденники; 2) стрічки новин із посиланнями на інформацію в Інтернеті. Особливою характеристикою стрічок новин є метарівневий характер комунікації. Автор не породжує висловлювання, він його аранжировщиком, який аналізує

раніше реалізовані висловлювання та поміщає його в новий контекст (див. Додаток 1).

Форум – простір для дискусій в мережі. Користувачі розміщують на форумі повідомлення, на кожне з яких можна відповідати. Всі повідомлення на форумі впорядковані по темах. Форум не вимагає миттєвої реакції від учасників: звичайно вони заходять туди час від часу (див. Додаток 1).

Засоби миттєвого обміну повідомленнями (наприклад ICQ) відрізняє комбіноване діалогове спілкування та мовну взаємодію комуніканта з декількома партнерами одночасно. Користувач ICQ є учасником декількох комунікативних ситуацій, бесід (див. Додаток 1).

Таким чином, на основі таких ознак комп'ютерного дискурсу як віддаленість учасників один від одного, електронний канал передачі, можна виділити різні жанри комп'ютерного дискурсу, які відрізняються ступенем інтерактивності. До найпоширеніших жанрів комп'ютерного дискурсу належать форуми, чати, електронна пошта.

2.1.2. Текстуальний аспект комп'ютерного дискурсу

Розглядаючи комп'ютерний дискурс у текстуальному аспекті, можна виділити в ньому: синтаксичні характеристики, які зводяться перш за все до моделей усного розмовного стилю та прагматичні характеристики, які визначають тональність комп'ютерного дискурсу. Важливою характеристикою комп'ютерного дискурсу є наявність різних типів питань, використання еліптичних речень, метою яких є скорочення дистанції спілкування та надання йому виразної емоційності.

Різні жанри комп'ютерного дискурсу характеризуються різною тональністю, яка являє собою виражене автором ставлення до тексту. При обговоренні побутових питань в жанрі «чат», відбувається максимальне

наближення до розмовної мови. Тому тональність чатів невимушена. Наприклад: *Hey guy I love to talk with U Im from Iran, hey don't worry I can speak English with U...* [30].

Характерними особливостями дискурсу чатів є часті пропуски дієслів зв'язок. Наприклад: *everyone having a nice day; no I talking; any1 from Scotland?* [30]. Також поширеними є відсутність інверсії підмета та допоміжного дієслова, або дієслова зв'язки у питаннях. Наприклад: *any1 wanna chat?; hi toot-sweet u ok?; hi anyone from Liverpool here* [30].

Особливістю пунктуації дискурсу чатів також є відсутність апострофа та багаторазове повторення знака питання та знака оклику для надання додаткової експресивності дискурсу. Наприклад: *Hi how are you????; Im 18 years old boy from Latvia. Maybee you want to talk!; lets go* [30].

Існує поділ графічних засобів на дві групи: до першої належить пунктуація, до другої — типографічні засоби. Поряд з функцією членування речення на складові синтаксичні частини, пунктуація також вказує на багато елементів, які передають емоційне забарвлення тексту.

Пунктуації належить важлива роль у вираженні ставлення автора до висловленого: у натяку на підтекст, у показі емоційної реакції, якої очікують від читача. Пунктуація відображає також ритмічно-мелодичну будову мови, тобто те, що в усному мовленні передається за допомогою просодичних елементів: наголосом, тоном, паузами, подовженням або подвоєнням деяких звуків.

До типографічних засобів належать різні шрифти, незвичайне розміщення рядків тексту, поділ на абзаци. Наприклад [30]:

*TWO FRIENDS WERE WALKING THROUGH THE DESERT.
DURING SOME POINT OF THE JOURNEY, THEY HAD AN ARGUMENT.
AND ONE FRIEND SLAPPED THE OTHER ONE IN THE FACE.
THE ONE WHO GOT SLAPPED WAS HURT, BUT WITHOUT SAYING ANYTHING,
WROTE IN THE SAND, "TODAY MY BEST FRIEND SLAPPED ME IN THE FACE."
THEY KEPT ON WALKING, UNTIL THEY FOUND AN OASIS.
WHERE THEY DECIDED TO TAKE A BATH.
THE ONE WHO HAD BEEN SLAPPED, GOT STUCK IN THE MIRE AND STARTED DROWNING.
BUT THE FRIEND SAVED HIM.*

AFTER HE RECOVERED FROM THE NEAR DROWNING,
 HE WROTE ON A STONE "TODAY MY BEST FRIEND SAVED MY LIFE".
 THE FRIEND WHO HAD SLAPPED AND SAVED HIS BEST FRIEND. ASKED HIM,
 "AFTER I HURT YOU, YOU WROTE IN THE SAND AND NOW, YOU WRITE ON A STONE, WHY?"
 THE FRIEND REPLIED "WHEN SOMEONE HURTS US, WE SHOULD WRITE IT DOWN IN SAND,
 WHERE WINDS OF FORGIVENESS CAN ERASE IT AWAY.
 BUT, WHEN SOMEONE DOES SOMETHING GOOD FOR US, WE MUST ENGRAVE IT IN STONE,
 WHERE NO WIND CAN EVER ERASE IT"....
 LEARN TO WRITE YOUR HURTS IN THE SAND AND TO CARVE YOUR BENEFITS IN STONE.
 THEY SAY:
 "IT TAKES A MINUTE TO FIND A SPECIAL PERSON,
 AN HOUR TO APPRECIATE THEM,
 A DAY TO LOVE THEM,
 BUT THEN, AN ENTIRE LIFE TO FORGET THEM."
 A toast to all MY little family...I totally cherish... You Might think I am being selfish..
 And you'll be right.. 8)
 I WILL NEVER LOWER MY STANDERS TO SAY ONLY HAPPY HOLIDAY..
 IT IS AND WILL ALWAYS BE:
 MERRY CHRISTMAS!
 {{{{{{{{{{{ MY ONLINE FAMILY }}}}}}}}}}}

Діалог в режимі on-line має специфічні особливості. В електронній переписці використовується епістолярний жанр. Спілкування стало поспішним та спрощеним, про що свідчить синтаксис, відмова від великих літер, розділових знаків:

Renael17 to hesl3: "Hey i will chat with you i am new to this site too so don't feel bad i wanna to be friends i wanna chat with you any time you like" [30].

Про спрощення характеру спілкування також свідчить широке вживання розмовно-побутової лексики, використання великої кількості дотепних скорочень: *Wuzup? (What is up? – Що трапилося?), n2m (not too much – нічого особливого), well g/g c ya (well got to go see you later – Ну, мені вже час. Бувай.) [30].*

Такі аббревіатури являються єдиним засобом прискорення віртуального діалогу, прискорення обміну інформацією, що є ще однією рисою електронного спілкування.

Отже, у текстуальному аспекті дискурс має специфічні характеристики, які визначають його тональність. До них можна віднести: наявність різних типів питань, використання еліптичних речень, пропуски дієслів зв'язок, відсутність апострофа, графічні засоби.

2.1.3. Графіка комп'ютерного дискурсу

Крім вербального способу вираження думок та позначення певних явищ в комп'ютерному світі існує система невербальних комп'ютерних засобів, що використовують як у чатах Інтернету, так і в текстових повідомленнях мобільних телефонів. Через те, що повідомлення потрібно набирати на клавіатурі, а це займає якийсь час, була вигадана особлива знакова система, яка використовується в текстових повідомленнях.

Аналіз графіки комп'ютерного дискурсу дозволив встановити, що в комп'ютерному спілкуванні поряд з традиційними графічними засобами виділились також специфічні:

1) використання лапок.

Лапки виконують різні функції в різних типах дискурсу. В комп'ютерному дискурсі вони застосовуються для підкреслення та підсилення окремих слів, особливо жаргонних або розмовних, наприклад:

*Anyone who reads such "journals" sees *crap* like this all the time. –
Будь-хто, хто читає такі «газети», весь час зустрічаються з *маячнею* на
кшталт цієї [30].*

З метою виділення різних слів у комп'ютерному дискурсі поряд зі звичайними лапками використовуються також їх різні форми: “ “, ‘ ‘, * *, - , = =;

2) використання смайликів (див. Додаток 2).

Оскільки при використанні графічного каналу спілкування виникають труднощі з передачею інтонації, міміки, жестів та інших паралінгвістичних засобів, то в комп'ютерному дискурсі існують спеціальні позначки – «смайлики» та «емотікони», які утворюються за допомогою різних розділових знаків, дужок та мають на меті виразити настрій, реакцію того, хто говорить (пише). Необхідно відмітити, що якщо дивитися на ці графічні засоби збоку справа, то вони нагадують міміку людського обличчя.

Наприклад: форма : -), або :) служить для відображення посмішки, радості. А форма ; -) виражає іронію і говорить нам про те, що слова не слід розуміти занадто буквально:

Do we have to take a number? Get in Line? Or what? ;-) *Oh never mind... I'm too old for that sorta sing. ;-(I'd prolly have a heart attack... so ... I'm turning in my number. ;-)*). *Нам, що, в чергу треба ставати? Чи що? ;-)* *О, ... не звертай уваги... Я старувата для цього ;-(Мене може грець вхопити... Я поступлюся місцем.;-)*) [30].

;-) означає підморгування, :* - поцілунок, : D – сміх, : (- невдоволення. Пор.:

Bob: hi

Schneider: hiya) (☺)

Bob: how are you?

Schneider: hey great thanks. I'm just doing my evening meal, so let's chat later ;-)

Bob: okey : ((☺)

3) дублювання однієї і тієї ж самої літери. Наприклад: *Critter11111: Zup''' Im new here.. L0okin' 4Friendzzzzz'''''''' Jiible: Haha. I'm new too. Nice to meet you I suppose* [30].

4) виділення цілих речень за допомогою великої літери. Пор.:

HI MY NAME IS ALLICIA AND IAM A NEW PERSON ON THIS THING SO GET AT ME IF U WOULD LIKE TO TALK ABOUT ANYTHING [30].

5) повторення знака оклику та знака питання.

У комп'ютерному спілкуванні до числа графічних засобів, які сприяють більшій емоційності, належить багаторазове дублювання однієї і тієї ж літери. При цьому дублювання зустрічається на початку, в середині та в кінці слова, наприклад: *Ummmmm, makes one think, huh? Oooops, I forgot, you don't do that you have FAITH in the LORD JAYSUSSSSSSSSSS!!!!!!* – *Хммммм,*

треба подумати, вірно? Оййй, я ж забув, ви так не робите, ви ВІРИТЕ в ГОСПОДА ІСУСААААААА!!!!!! [30];

б) використання зірочок для заміни грубих слів.

У комп'ютерному спілкуванні графічні засоби, такі як. :*,- також можуть слугувати для заміни грубих слів, наприклад:

*Gotcha, ya crazy b*****d!!!!!!* [30]

Існує також ще декілька особливостей щодо графіки комп'ютерних текстів. Наприклад, текст між двома символами «_____» вважається підкресленим, а між двома символами * * — надрукованим **курсивом**. Слово, надруковане великими літерами, якщо це не заголовок, сприймається як крик. Квадратними дужками виділяються коментарі, які не мають відношення до основного змісту повідомлення.

Для комп'ютерного спілкування характерним також є використання графічних засобів у особистому підписі. Більшість публікацій у комп'ютерному спілкуванні в кінці статті включає блок із декількох рядків, до яких входить ім'я автора публікації, його електронна адреса та афоризми, гумористичні вислови, або висловлювання відомих людей, які додають публікаціям індивідуального характеру, наприклад: *Who loves noise must buy a pig. Most of the important things in the world have been accomplished by people who have kept on trying when there seemed to be no hope at all.* – Dale Carnegie [19].

Отже, особливості графіки комп'ютерного дискурсу пов'язані зі зручністю їх використання та високою емоційністю. Та все ж найважливішою функцією графіки є економія часу: замість того, щоб набирати на клавіатурі цілі повідомлення, можна поставити лише декілька знаків.

2.2. Лексика комп'ютерного дискурсу

Комп'ютерні технології, які почали швидко розвиватися у другій половині минулого сторіччя, а також масове вторгнення у середині 80-х років на всесвітній ринок персональних комп'ютерів призвели до виникнення великої кількості спеціальних слів та виразів, пов'язаних з комп'ютерною термінологією. Серед цих слів є також неофіційні терміни для позначення тих чи інших понять – жаргонізми.

Зазвичай жаргон розглядаються як мовне утворення. Головною відмінністю комп'ютерної підмови від звичайного жаргону є наявність у нього письмової форми. Більш того, письмова форма його існування домінує і вносить певний рівень стабільності в його існування та дозволяє досить впевнено фіксувати факти та явища, пов'язані з ним.

Комп'ютерний сленг тлумачиться як діалект, жаргон, набір фраз та висловів, що мають вузьке застосування та не є граматично правильними словами в мові [16].

Із розвитком обчислювальної техніки у багатьох країнах світу почала складатися специфічна мова, якою спілкувалися комп'ютерщики-професіонали. Порівняно молодий вік спеціалістів, які зайняті у цій сфері професійної діяльності, породжує бажання розбавити терміни гумором, додати власне емоційне забарвлення, елемент невимушеності.

Яскравою рисою комп'ютерної лексики є її метафоричність, образність. Комп'ютер сфера хвилююча, загадкова, складна та неминуче викликає образні асоціації, які знаходять своє вираження у назвах.

Необхідно також зазначити, що більшість непрофесійних користувачів не володіють достатнім рівнем англійської мови. Але, так чи інакше, їм усе рівно доводиться користуватися новою англійською термінологією, і найчастіше спостерігається неправильне прочитання англійських слів, що часом міцно осідають в словникових запасах. Так, від неправильного

прочитання повідомлення “NO CARRIER” у сленгу з’явилося «НО КАР’ЄР», до того ж те й інше означає відсутність з’єднання при зв’язку через модем.

Отже, комп’ютерний дискурс відрізняється від інших видів дискурсу наявністю спеціальної лексики, а саме комп’ютерного сленгу. Комп’ютерний сленг тлумачиться як діалект, що має вузьке застосування та є відомим лише певній групі носіїв.

2.1.1. Способи утворення комп’ютерного сленгу

Шляхи і способи утворення комп’ютерного сленгу досить різноманітні, але усі вони зводяться до того, щоб пристосувати англійське слово до дійсності і зробити його придатним для постійного використання. До основних методів утворення сленгу належать [8, 52]:

1. Словоскладання: *cyberbuddy* – *співрозмовник в Інтернеті*.
2. Контамінація: *Chatiquette* – *chat* + *Etiquette* (нім.) – *правила поведінки у чатах*, *hacknet* – *hack(er)* + *net(ory)* – *пам’ятка хакера*.
3. Калькування: *device* (девайс), *harddrive* (хард драйв), *keyboard* (кейборд), *message* (мессаж), *reboot* – *ребутнутися*.
4. Напівкалькування: *CD – ROM* - *сіді ромка*.

При переході терміну з англійської в українську мову, остання підпорядковує нове слово під норми не тільки своєї фонетики, як у попередній групі, але і під норми спелінгу та граматики. При граматичному засвоєнні англійський термін надходить у розпорядження української граматики, підкоряючись її правилам. Іменники, наприклад, здобувають відмінкові закінчення: *application* – *аплікуха* (прикладна програма), *аплікухи* (Р. в.), *аплікуху* (З.в.).

Слова цієї групи утворилися в такий спосіб: до первісної англійської основи певними методами додаються словотворчі моделі російської та української мов. До них відносяться, насамперед, зменшувально-пестливі

суфікси іменників *-ик, -к(a), -ок*: *disk drive* — *дискетник*, *User's Manual* — *мануалка*, *ROM* — *ромка*, *CD-ROM* — *сідіромка*. Також зустрічається суфікс *-юк*, характерний для простої мови: *CD (Compact Disk)* — *сідюк*.

Внаслідок того, що мова-джерело є аналітичною, а мова запозичувач — синтетичною, додавання флексій до дієслів є дуже розповсюдженим явищем: *to connect* — *коннектитися* (з'єднуватися за допомогою компютерів) [27].

5. Універбіалізація: *Execution file (EXE)* — *екзешиник*, *strategic game* — *стратегія*;

Досить велика кількість слів цієї групи утворилися від різних аббревіатур, назв різних протоколів, фірм: *Bulletin board system* — *BBS* — *бебеска*, *IBM* — *Айбіємка*, *Random Access Memory* — *ROM* — *рама* [26].

6. Переклад: *to brake* — *гальмувати*.

Існує два можливих способи перекладу. Перший спосіб містить у собі переклад слова з використанням існуючих у російській та українській мовах нейтральних слів, що при цьому набувають нового значення зі зниженням стилістичного забарвлення: *Windows* — *кватирки*, *virus* — *живність*, *user's manual* — *буквар*.

У процесі перекладу спрацьовує механізм асоціативного мислення. Асоціації (або метафори), що виникли, можуть бути різноманітними: за формою предмета або пристрою: *disk* — *млинець*, *adapter card* — *плитка*; за принципом роботи: *matrix printer* — *вжикалка*, *patch file* — *заплатка*. Численні також і дієслівні метафори: *to delete* — *зносити*, *to read from disk* — *пиляти диск*, *to seek smth on disk* — *шарудіти*.

Друга група — це терміни, що придбали свій сленгів переклад шляхом використання лексики інших професійних груп. У результаті значення слова трохи змінюється, здобуваючи специфічний для комп'ютерного сленгу зміст. Найчастіше зустрічаються слова і вирази з молодіжного сленгу: *incorrect program* — *грюкало*, *streamer* — *мофон*.

7. Фонетична мімікрія — метод найбільш цікавий з погляду лексикології. Він заснований на фонетичному збігу семантично несхожих загальноновживаних слів і англійських комп'ютерних термінів: *error* — *Єгор*, *jamper* — *джемпер*, *button* — *батон*, *shareware* — *шаровари*, *e-mail* — *Ємеля*.

Слово, що переходить у сленг, здобуває зовсім нове значення, ніяким чином не зв'язане з загальноновживаним.

Можливі як випадки, засновані на фонетичному збігу повних слів, так і випадки, засновані на збігу частини слів. У цьому випадку сленгове слово доповнюється частиною слова, що залишилася, запозиченим методом кальки з англійського оригінала: *break point* — *брякпоїнт*, *ARJ archived* — *аржеваний*, *Windows* — *віндовоз* [25].

Є слова, у яких одна частина — фонетичне наслідування, інша — переклад. У цій групі слів особливо багато назв різних програм. Саме ці назви найчастіше неясні у вживанні і сприйнятті для російських/українських користувачів обчислювальної техніки: *Corel Draw* — *Король дров*, *Aldus PageMaker* — *Альдус Піжамкер*, *AutoCAD* — *Автогад*, *Dupe Board Message Area* — *Дупло*.

До цього явища відносяться випадки онома-topії. Такі слова являють собою своєрідну гру звуків. Вони утворюються шляхом віднімання, додавання, переміщення деяких звуків в оригінальному англійському терміні: *MS-DOS* — *мздос*, *interpretator* — *інтертпенатор*, *Pentium* — *пентюх*.

8. Абревіація та акроніми: *RTM* — *Read The Manual*, *PC* — *Personal Computer*, *IRC* — *Internet Relay Chat* (спілкування в реальному часі), *WAN* — *Wide Area Network* (будь-яка мережа, що охоплює більш ніж одну будівлю), *CIS* — *CompuServe Information Serve*.

Таким чином, способами утворення сленгу в комп'ютерному дискурсі виступають: словоскладання, контамінація, калькування, універсалізація, переклад, фонетична мімікрія та абревіація. В результаті слова, що

утворюються цими способами переходять у сленг та здобувають нові значення.

2.2.2. Тематичні групи комп'ютерного жаргону

У комп'ютерній мові деякі метафори запозичені в українську мову з англійської або є інтернаціональними. Використання однакового способу у процесі метафоризації може пояснюватися спільністю життєвого досвіду носіїв обох мов, тому що цей досвід виникає з одного і того ж матеріального світу. При метафоризації у комп'ютерній мові українців та англійців важливою є синонімія.

Зовнішні фактори зумовлюють наявність тематичних класів, денотативний характер жаргонізмів. В українському та англійському комп'ютерному жаргоні можна виділити наступні тематичні групи [8, 54]:

1. Група «людина, яка має відношення до світу комп'ютерів»: *Sys – frog, system jock – системний програміст, адміністратор; Wirehead – сітьовик; Flamer – конфліктний користувач мережі; Mousepotato – людина, яка багато сидить за комп'ютером; Programmer – програмер (програміст); Administrator – адмін.; User – юзер; ModeRATor – модератор; attic, avatar – людина, яка довго сидить у чаті та не звертає уваги ні на що; cracker, hacker, hacker ethic – той, хто ламає захист програми, програмного забезпечення або системи; scrupie – нікнейм хакера; user of Turbo-Pascal – трубочист.*

2. Група «все пов'язане з Інтернетом»: *surfing – шукати щось в Інтернеті; download – завантажувати, переносити інформацію з Інтернету на свій комп'ютер; Internet – нет, інет; Information – інфа; to login – логинитися; mail bomb – повідомлення у електронній пошті, що містить вірус; kewl – коротке повідомлення у блогах та електронній пошті; Dr. Web – дурвеб, Aidtest – айболім.*

3. Група «робота з комп'ютером»: *to crack* — крєкнути; *to hack* — хакнути; *to delete* — кликати; зносити, вбивати, грохнути; *to edit* — едити; *to press buttons on the keyboard* — топтати батони, жмакати пімпи; *clickly* — швидко натискати кнопки клавіатури, *Ctrl – Alt – Del* — акорд, дуля, *unpublished* – анпублішити; *to click a mouse button* – клікати по іконках.

4. Група «невдачі при роботі з комп'ютером»: *ban* — бан, забанити; *to kick* – кікнути, кік; *snark, glitch* – глюк, глюкати; *the computer hung* – комп завис; *buzzer* – зінсований динамік; *clusterfunk* – помилка дії якоїсь програми, *trouble* – *truble* 'та, граблі, затик .

5. Група «складові частини комп'ютера»: *computer* – камп, комп, компухтер, контупер, залізо, балалайка, бандура, банка, керогаз, машина, путер, тачка, цампутер, числогриз; *video adapter (card)* – відуха, відяха (відеокарта); *disk drive* – сидюк, пісюк (дисковод); *Processor* – камінь, проц; *Motherboard* – мати, материнка; *inkjet printer* – отруйник (струйний принтер); *keyboard* – клава, кіборд, клявішарня, дошка, педаль; *Chipset* – набір мікросхем, на яких зроблена плата; *CD – ROM drive* – дисковерт, дискодрайв, дискокрут; *display* – дисплюй; *printer HP Laser Jet* – дракона; *mouse* – миша, криса, хвостата; *central processing unit* – мозок, професор.

6. Група «назви програмних продуктів, команд, файлів»: *Program* – прога; *Windows* – вінда, віконця, квартирки; *ICQ* – ася; *IRC* – ірка; *account* – Ак; *Firefox* – вогнелис; *to search in Google* – гугланути; *basket* – горщик; *Microsof* – дрібнософт; *Zip* – зін, зіновати, зазінований, зіновський, *Gold Edit* – золотоїд, голдід, голодід, Голодний Дід.); *file* – філе, файло; *virus* – живність, жук, звір; *antivirus program* – айболіт.

7. Група «комп'ютерні ігри»: *Quake (game)* – квак; *to play Quake* – квакати; *Game* – гама; *to play computer game* – гамати, гоцатися; *to play Doom* – думати; *types of games*: літалка, стрілялка, броділка, рольовик.

8. Група «повідомлення системи користувачу»: *invalid device* – інвалід девіце (невірно вказана назва пристрою); *game over* – гамовер.

З кожним роком комп'ютерні технології удосконалюються, з'являються нові пристрої, технології і відповідно змінюється словниковий запас компютерщиків. А це в свою чергу призводить до появи нових тематичних груп жаргону та поповнення вже існуючих.

2.2.3. Скорочення та аббревіатури в комп'ютерному дискурсі

Для лексичного оформлення текстів комп'ютерного дискурсу характерними є перш за все насиченість мови усілякими скороченнями та аббревіатурами. Найчастіше вони використовуються в англійській формі.

Серед термінів, які використовуються у комп'ютерному дискурсі, широко представлені наступні аббревіатури: *PC* – *personal computer*, *WWW* – *World Wide Web*, *DOS* – *Disk Operating System*, *RAID* – *Redundant Array of Independent Disks*, *CD-ROM* – *Compact Disc Read – Only Memory*, *SCSI* – *Small Computer System Interface* [23].

Серед скорочень слів повсякденного вжитку існує тенденція скорочувати «довгі» слова. Наприклад: *add* – *address*, *agro* – *aggression*, *amazn* – *amazing*, *broom* – *bathroom*, *ez* – *easy*; *f* – *female*; *grl* – *girl*; *jbc* – *just because*; *k* – *kiss*; *lil* – *little*; *lv* – *love*; *ppl* – *people* [27].

Скорочуються також фрази та терміни: *AFAIK* – *as far as I know* – *наскільки мені відомо*; *ASAP* – *as soon as possible* – *якмога швидше*; *ASLMH* – *Age/Sex/Location/Music/Hobbies* – *вік/стать/місцезнаходження/музика/хобі*; *FAQ* – *frequently asked questions* – *запитання, які часто ставлять*.

Відмінною рисою аббревіації в комп'ютерних текстах є скорочення не лише термінів, але часто словосполучень і навіть цілих речень, вживаних в розмовній мові. Наприклад: *DBEYR* – *Don't Believe Everything You Read*, *IDKWYM* – *I Don't Know What You Mean*, *TTUTT* – *To Tell You the Truth*, *MLAS* – *My Lips Are Sealed*, *ATOU* – *Always Thinking of you*, *BWDIK* – *But What Do I*

Know?, *TCTC – To Close To Call*, *IDBY – I Don't Believe You*, *YMML – You Make Me Laugh*, *LJBF – Let's Just Be friends*, [28].

Часто в скороченнях використовуються цифри та знаки: @ – *at*, @teotd – *at the end of the day*, 1 – *one or won*, 14aa41 – *one for all and all for one*, 2dA – *today*, 411 – *information*, 4ever – *forever*, i1dr – *I wonder*, ne1 – *anyone*, % (oo) – *T%k – took*, & (and) – *b& - band*, b4 – *before*; CUI8r – *see you later*; U – *you*; ?4U – *question for you*; 2U2 – *to you too*; 2MFM – *too much for me*; 4SALE – *for sale*; =w= – *whatever*; *G* – *giggle or grin*; *H* – *hug*; *K* – *kiss*; *S* – *smile*; *T* – *tickle* [26].

Отже, для текстів комп'ютерного дискурсу характерною є насиченість усілякими скороченнями та аббревіатурами. Ці аббревіатури та скорочення можуть бути утворені різними способами, серед яких поширені скорочення довгих слів, фраз, термінів, словосполучень, речень, використання цифр, знаків, а також вони виконують ряд функцій, які скорочують час перебування в Інтернеті та підвищують виразність тексту.

Висновки

Термін «дискурс» використовується у різних значеннях, що дає змогу стверджувати про «розмитість» його поняттєвих меж. Зокрема, поняття дискурсу асоціюється з усіма виявами комунікації в суспільстві, виявом правил спілкування, способів викладу та втілення прагматичної мети мовців.

Нині існує чимало типологій дискурсів: педагогічний, релігійний, науковий, політичний, медичний, побутовий, гумористичний, ритуальний. Але існує ще один тип дискурсу, який охоплює всі вищезгадані види. Комп'ютерний дискурс охоплює всі вищезгадані види, які з погляду масштабності має в собі риси масової і групової комунікації.

Виходячи з поставлених завдань, можна підвести підсумки стосовно дослідження.

Під «комп'ютерним дискурсом» розуміємо спілкування у комп'ютерних мережах.

З'ясовано, що комп'ютерна комунікація відкриває новий вимір у людському спілкуванні, даючи можливість зберігати і швидко передавати великі обсяги інформації, використовуючи аудіо- та 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.

Доведено, що комп'ютерна комунікація багатогранна. Вона має характеристики, властиві й іншим видам комунікації. Комп'ютерне спілкування має ряд ознак: віртуальність, глобальність, гіпертекстовість, опосередкованість, дистанційність, анонімність, креативність учасників, креолізованість, типова, жанрова неоднорідність, специфічні етика та етикет.

Щодо жанрів спілкування, то виділяють: чат, блог, форум, конференція, електронна пошта, засоби миттєвого обміну повідомлення.

У роботі продемонстровано, що комп'ютерний дискурс має графічні особливості, які роблять його своєрідним, не схожим на інші. Поряд з традиційними графічними засобами виробилися також специфічні: повторення знаку оклику та знаку питання, дублювання однієї і тієї ж літери, використання смайликів, виділення великими літерами цілих речень, використання зірочок для заміни грубих слів.

Серед синтаксичних особливостей комп'ютерного дискурсу виявлено наступні: вживання еліптичних речень, повтор, паралельні конструкції, наявність різних типів питань, особливо риторичних.

Стосовно лексики комп'ютерного дискурсу було встановлено, що характерним є вживання сленгу для позначення різних понять пов'язаних з комп'ютером. Комп'ютерний сленг у більшості випадків являє собою англійські запозичення. Існування комп'ютерного сленгу дозволяє фахівцям не тільки відчутти себе членами якоїсь замкнутої спільноти, але й дозволяє їм розуміти один одного з півслова, служить елементарним засобом комунікації. За відсутності сленгу їм би довелося або розмовляти англійською мовою, або вживати у своїй мові громіздкі професіоналізми. Розвиток цього мовного явища і його стрімке поширення серед великого числа носіїв рідної мови зумовлений впровадженням комп'ютерної техніки в життя суспільства. Комп'ютерний сленг починають вживати не тільки професіонали в цій галузі, але й люди, що зовсім не мають ніякого відношення до неї.

У роботі доведено, що характерною рисою комп'ютерного дискурсу є також насиченість аббревіатурами, які вживаються не лише для позначення термінів, але і цілих речень. У комп'ютерних текстах використовуються специфічні форми скорочень: заміна слова, або його частини омонімічним за звучанням найменуванням літери або цифри. Такі скорочення виконують також певні функції: допомагають заощадити час перебування в мережі, підвищують експресивність тексту, виконують лімітивну функцію.

Список використаної літератури

1. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики. – Київ: Видавничий центр «Академія», 2009. – 375 с.
2. Баранова С. В. Квантитативно-квалітативні одиниці в художньому дискурсі // Філологічні трактати. – 2010. - № 1. – С. 20
3. Бондар О. В. Визначення поняття «дискурс» у лінгвістичній науці // Студентські наукові записки. Серія «Філологічна». – 2011. - № 4. - С. 16 - 19
4. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках: автореф. дис...канд. филол. наук. Волгоград, 2001. – 19 с.
5. Єнікєєва Є. М. Особливості перекладу комп'ютерних термінів на українську мову // Вісник СумДУ. – 2001. - № 5 (26). – С. 54 – 59
6. Иванченко А. И. Дискурс как реализация коммуникативных намерений в различных ситуациях общения // Студентські наукові записки. Серія «Філологічна» 2009. - № 1. – С. 13 – 17
7. Карасик В. И. О категориях дискурса // Языковая личность: социолингвистические и эмотивные аспекты: Сб. науч. тр. – Волгоград – Саратов: Перемена. – 1991. – С. 185 - 197
8. Кириченко О. А. Новації у мові комп'ютерних користувачів // Філологічні трактати. – 2010. – Т.2. – № 3. – С. 51 - 55
9. Макаров М. Л. Основы теории дискурса. – М: ИТДК «Гнозис», 2003. – 280 с.
10. Медвідь О. М. Комп'ютерний сленг // Вісник СумДУ. – 2005. - № 6 (78). – С. 50 - 56
11. Серажим К. С. Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архетоніка, варіативність. – К: Київський національний університет імені Тараса Шевченка, 2002. – с. 31

12. Смирнов Ф. О. Искусство общения в Интернете. Краткое руководство. – М: Издательский дом Вильямс, 2009. – 240 с.
13. Хабермас Ю. Теория коммуникативного действия // Вестник Московского университета. – 1993. - № 4 . – С. 43 – 63
14. Чумак Л. М. Складноскорочені слова як особливий клас слів у сучасній англійській мові // Вісник Житомирського державного університету. – 2008. – С. 212 – 215
15. Teun Van Dijk. Ideology. A multidisciplinary approach. – London: Sage, 1998. – 384 p.
16. <http://www.philology.ru/linguistics2/vinogradova-01.htm>
17. <http://www.buk.irk.ru/library/book/texts/mancast/chapter5/great.htm>
18. <http://www.teneta.ru/rus/me/milevskat-discourseandtextdfn.htm>
19. <http://www.tpl1999.narod.ru/WebLSE2001/Samar.htm>
20. <http://olga.pscom.info/182/>
21. http://www.zhelty-dom.narod.ru/literature/txt/discours_jr.htm

Довідкова література та словники

22. Арутюнова Н. Д. Метафора. Лингвистический энциклопедический словарь. – М: Большая Российская энциклопедия. – с. 296 - 297
23. Бабак В. П. Корченко О. Г. Інформаційна безпека та сучасні мережеві технології. Англо – українсько – російський словник термінів. – 2003. – 667 с.
24. Бедет А. Бурдхардт Д., Камминг А. Глоссарий компьютерных терминов. – М: Издательский дом «Вильямс», 2002. – 432 с.
25. Computer Slang Dictionary
26. Computer Hope, 2010
27. InternetSlang. Com

28. muller – godschalk. Com, 2009
29. Oxford Dictionary of American Slang. – Oxford: OUP, 1995. – 682 p.
30. <http://www.talkcity.com/>
31. <http://compsleng>.