

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА

РОГОЖУК БОГДАН ОЛЕКСАНДРОВИЧ

Допускається до захисту:

к.пед.н., ст. викладач, в.о. завідувача
кафедри теорії та практики перекладу
Олеся БОЙВАН

«___» _____ 2022р.

«СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛЕКСИКИ
КІБЕРПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ ТА УКРАЇНСЬКІЙ МОВАХ»

Спеціальність 035 Філологія

Спеціалізація 035.041 «Германські мови та літератури (переклад включно),
перша - англійська»

Освітня програма «Англійська та друга іноземна мови та літератури
(переклад включно)»

Магістерська робота

Науковий керівник:
Ковтун Оксана Володимирівна
к. філол. н., доцент,
доцент кафедри теорії та
практики перекладу

Оцінка: ____ / ____ / ____
(бали/за шкалою ЕКТ5/за національною шкалою)
Голова ЕК: _____

Вінниця 2022

АНОТАЦІЯ

Рогожук Б. О. Структурно-семантичні особливості лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах. Спеціальність 035 «Філологія». Спеціалізація 035.041 «Германські мови та літератури (переклад включно), перша англійська». Освітня програма «Англійська мова і переклад». Донецький національний університет імені Василя Стуса, 2022. – 137 с.

Магістерську роботу присвячено аналізу структурно-семантичних особливостей лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах на матеріалі лексикографічних джерел та Інтернет — форумів.

Матеріалом дослідження є реєстр з 1000 моно- та полілексемних одиниць, відібраних шляхом непрямої вибірки із сучасних англомовних та україномовних лексикографічних баз, довідників лексичної бази одиниць кіберпростору в мережі Інтернет, сучасних спеціалізованих Інтернет – форумів.

В межах третього розділу було виокремлено 7 лексико-тематичних груп аналізованих номінацій. Серед англійської лексики домінантною є лексико-тематична група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі інтернет. Всього 210 одиниць. Найменш представленою є лексико-тематична група, на позначення лексики, що пов'язана з комп'ютерними іграми. Всього 11 одиниць.

В українській мові домінантною також є лексико-тематична група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі Інтернет. Всього 68 одиниць. Найменш представленою в українській мові є лексико-тематична група, на позначення лексики, що пов'язана з взаємодією користувача з комп'ютером. Всього 14 одиниць.

Ключові слова: лексика кіберпростору, семантика, Інтернет-комунікація.

SUMMARY

Rohozhuk B. O. Structural and Semantic Peculiarities of Cyberspace Vocabulary in English and Ukrainian languages. Speciality 035 “Philology”. Specialisation 035.04 “Germanic Languages and Literatures (including translation)”. Educational Programme “English Language and Translation”. Vasyl’ Stus Donetsk National University, 2022. – 137 p.

The Master’s research paper is devoted to the study of the structural and semantic peculiarities of Cyberspace Vocabulary in English and Ukrainian languages.

The empiric material of the research includes 1,000 mono- and polylexemic units, selected by indirect sampling from modern English- and Ukrainian-language lexicographic databases, directories of the lexical base of cyberspace units on the Internet, and modern specialized Internet forums.

Within the third part, 7 lexical and thematic groups of the analyzed nominations were singled out. Among the English vocabulary, the lexical-thematic group for the designation of vocabulary related to actions on the Internet is dominant. A total of 210 units. The least represented is the lexical-thematic group, which refers to vocabulary related to computer games. Total of 11 units.

In the Ukrainian language, the lexical-thematic group for the designation of vocabulary related to actions on the Internet is also dominant. Total of 68 units. The least represented in the Ukrainian language is the lexical-thematic group, which refers to the vocabulary related to the user's interaction with the computer. Total of 14 units.

Keywords: cyberspace vocabulary, semantics, Internet communication.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ СТУДЮВАННЯ ЛЕКСИКИ КІБЕРПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВІ.....	
10	10
1.1 Місце лексичних одиниць на позначення реалій кіберпростору в словниковому складі сучасної англійської мови.	10
1.2 Поняття кіберпростору в гносеологічному аспекті (наука загалом, інформатика, філософія, психологія). Сутність понять віртуальної реальності, інтернет-комунікацій та кіберкультури.	11
1.3 Вплив сленгу на утворення нових лексичних одиниць кіберпростору.....	23
1.4. Методологія дослідження структурно-семантичного аспекту лексичних одиниць	32
Висновки до розділу 1.....	41
РОЗДІЛ 2. СТРУКТУРНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛЕКСИКИ КІБЕРПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ ТА УКРАЇНСЬКІЙ МОВАХ.....	
44	44
2.1 Лексичні одиниці, що утворенні за допомогою скорочення	44
2.2 Лексичні одиниці, що утворенні за допомогою стійких словосполучень	47
2.3 Лексичні одиниці, що утворенні за допомогою словоскладання	50
2.4 Лексичні одиниці, що утворенні за допомогою конверсії.....	52
2.5 Лексичні одиниці, що утворенні за допомогою семантичної деривації	54
2.6 Лексичні одиниці, що утворенні за допомогою телескопії	57

2.7	Лексичні одиниці, що утворенні за допомогою афіксації.....	59
2.8	Лексичні одиниці, що утворенні за допомогою запозичення	60
Висновки до розділу 2		64
РОЗДІЛ 3. СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛЕКСИКИ КІБЕРПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ ТА УКРАЇНСЬКІЙ МОВАХ		67
3.1	Тематична група лексики кіберпростору на позначення лексики, що пов'язана з діями в мережі Інтернет	67
3.2	Тематична група лексики кіберпростору на позначення програмного забезпечення	70
3.3	Тематична група лексики кіберпростору на позначення апаратного забезпечення	77
3.4	Тематична група лексики кіберпростору на позначення лексичних одиниць, що пов'язані з комп'ютерними іграми.	82
3.5	Тематична група лексики кіберпростору на позначення взаємодії користувача з комп'ютером.....	86
3.6	Тематична група лексики кіберпростору на позначення програмування	87
3.7	Тематична група лексики кіберпростору на позначення..... іншої лексики.....	89
Висновки до розділу 3		90
ВИСНОВКИ		93
СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ.....		99
СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ.....		103

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО**МАТЕРІАЛУ**107**ДОДАТКИ**..... 110

ВСТУП

Дослідження присвячено аналізу структурно-семантичних особливостей лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах на матеріалі лексикографічних джерел та Інтернет - форумів.

Кінець XX ст. став для всього світу періодом активізації динамічних процесів розвитку, наукових досліджень та відкриттів. Протягом останніх років, ба навіть більше, десятиліть, людина вперше в своїй історії постала перед обличчям глобальних криз і проблем, що стосуються всього суспільства в цілому. Запорукою розв'язання цих проблем і подальшого їх розвитку є створення та розширення глобальної міжнародної мережі взаємодії і співпраці. На абсолютно новий рівень виходять інформація, інформаційні потоки, інформаційні мережі, інформаційні банки та власне інформаційні технології. Величезну роль в розвитку сучасної інформаційної сфери соціуму відіграють комп'ютерні технології, завдяки яким виникають широкі можливості для інформаційної діяльності, створення електронних моделей різноманітних соціальних інститутів та явищ, ефективно здійснюються соціальні комунікації. Саме тому таке дослідження є саме тим дослідженням, що потребує уваги і ретельного вивчення.

Метою дослідження є виявлення загальних структурних і семантичних характеристик одиниць лексики сучасного кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах на матеріалі лексикографічних джерел та Інтернет - форумів. Для досягнення встановленої мети передбачається вирішення наступних завдань:

1. Узагальнити та систематизувати теоретичні відомості щодо особливостей лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах;
2. Сформувати реєстр одиниць лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах;
3. Виявити та описати загальні структурні особливості одиниць лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах;

4. Виявити та описати загальні семантичні аспекти одиниць лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах.

Об’єкт дослідження – лексичні одиниці кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах.

Предмет дослідження – структурні та семантичні особливості лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах.

Методика дослідження полягає у використанні різних методів та прийомів, що зумовлені метою і певними завданнями виконаної роботи. Специфіка досліджуваного об’єкта зумовлює застосування описового методу як головного, а також методів кількісного, семантичного та словотвірного аналізу.

Матеріалом дослідження є реєстр з 1000 моно- та полілексемних одиниць, відібраних шляхом непрямої вибірки із сучасних англомовних та україномовних лексикографічних баз, довідників лексичної бази одиниць кіберпростору в мережі Інтернет, сучасних спеціалізованих Інтернет – форумів.

Основні положення магістерської роботи викладено у вигляді 1 публікації: 1 тези у збірнику студентських наукових статей ДонНУ імені Василя Стуса.

Структура та обсяг роботи. Наукова робота складається з вступу, трьох розділів та висновків до них, загальних висновків, додатків, списку джерел. Обсяг тексту курсової роботи разом з списком джерел складає 111 сторінок.

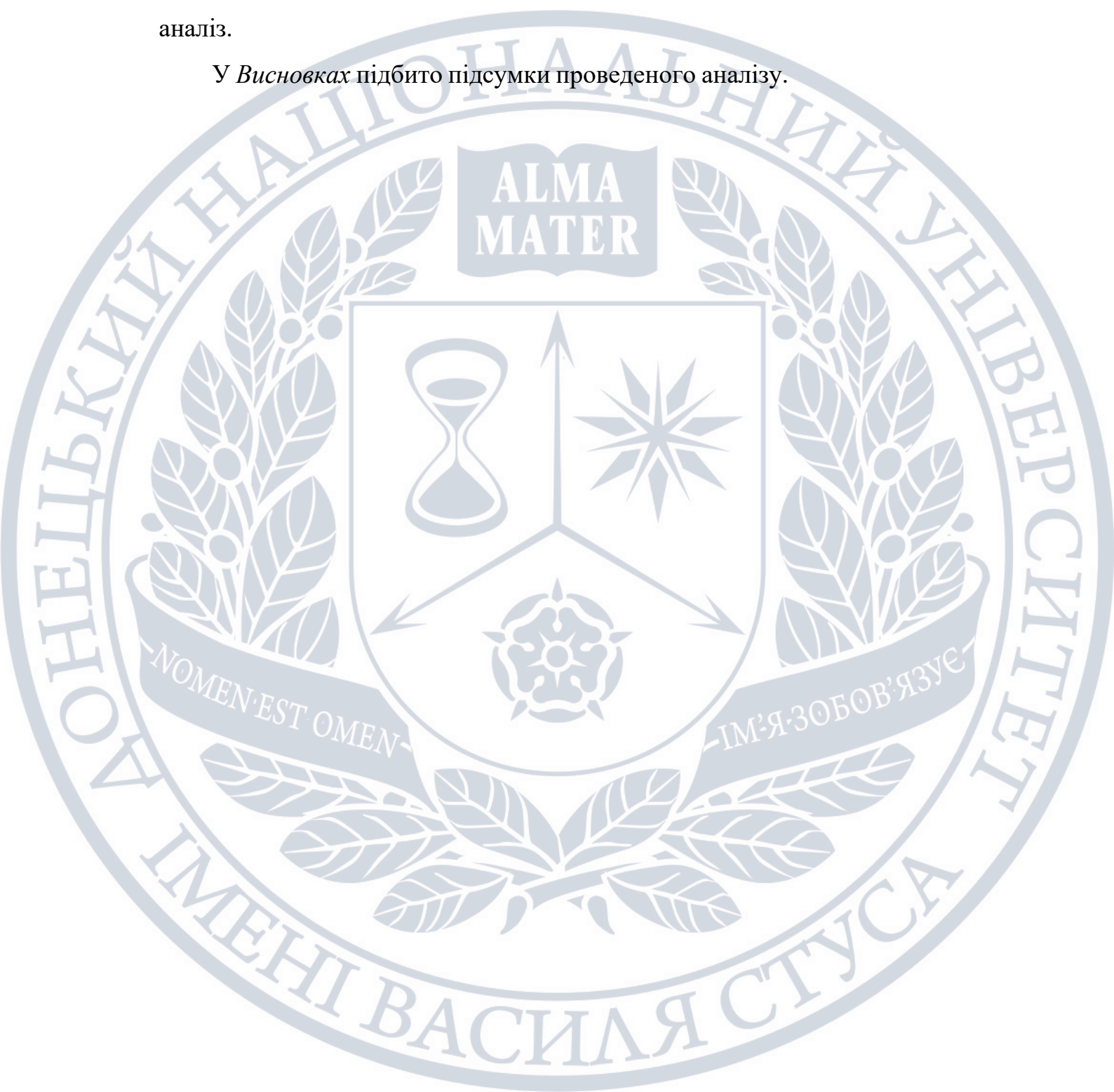
У *Вступі* подано актуальність дослідження, висвітлено мету і завдання роботи, об’єкт, предмет та методи дослідження, описано структуру роботи.

У *першому розділі* «Теоретичні аспекти студіювання лексики кіберпростору в сучасній англійській мові» з’ясовано поняття кіберпростору, подано специфіку його створення, і його становлення тим, яким ми знаємо його зараз, також визначено методiku дослідження обраних лексичних одиниць.

У *другому розділі* «Структурні особливості лексики кіберпростору в сучасній англійській мові та українській мові» досліджено структурні особливості обраних лексичних одиниць лексики кіберпростору, здійснено їх аналіз.

У третьому розділі «Семантичні особливості лексики кіберпростору в сучасній англійській мові та українській мові» досліджено семантичні особливості обраних лексичних одиниць лексики кіберпростору, здійснено їх аналіз.

У Висновках підбито підсумки проведеного аналізу.



РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ СТУДЮВАННЯ ЛЕКСИКИ КІБЕРПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

1.1 Місце лексичних одиниць на позначення реалій кіберпростору в словниковому складі сучасної англійської мови

Одним з пріоритетних напрямків сучасного мовознавства. Є системне вивчення лексики. Станом на сьогоднішній день практикується поділ словника на лексико-семантичні групи. Це робиться для того, щоб сформувати наукові лексико-семантичних відношення мови, класифікувати їх, подати як одне ціле. У тлумачному словнику лексичний склад мови також отримує системний опис, який полягає у виявленні і репрезентації зв'язків і відношень між словами у межах лексико-семантичних груп [44, с. 32].

Дослідження значень слів зазвичай здійснюється у рамках певних об'єднань лексем зі спільною семантикою, вони визначаються мовознавцями по різному і є системами. В лінгвістиці, існує теорія поля, яка говорить, що існують не тільки функціональні та синтагматичні поля, окрім них існують ще й парадигматичні поля, до яких відносять найрізноманітніші семантичні класи слів, у тому числі і лексико-семантичні групи. У межах таких парадигматичних полів формуються окремі семантичні моделі.

Лексико-семантичні поля — групи слів, об'єднаних спільною архісемою, тобто єдиним значенням, спільним для всіх слів одного поля. Лексико-семантичні поля можуть пересікатися, слова які мають декілька значень також можуть належати до різних полів. Лексикосемантичні поля розпадаються на семантично ще тісніші об'єднання — лексикосемантичні групи, у межах яких виокремлюють об'єднання, побудовані на відношеннях синонімії, антонімії, конверсії і гіпо-гіперонімії. У лексико-семантичну групу об'єднуються слова однієї частини мови на основі єдиної, узагальненої семантичної ознаки, що міститься у значеннях цих слів. Наявність цієї спільної ознаки пояснює семантичну схожість всіх елементів певної лексико-семантичної групи.

Поняття системності у мові і мовленні, системний підхід до вивчення мовних явищ як елементів складної структури виробляється у мовознавстві в другій

половині XIX ст., а XX ст. характеризується яскраво виявленим системним аналізом мовних явищ на всіх рівнях: граматичному, лексичному, стилістичному, комунікативному. Бодуена де Куртене у своїх працях висловив загальна концепція мови як системи з причинно-наслідковими зв'язками [10]. За словами дослідника, будь яка мова становить собою об'єкт, в якому у своїх вищих проявах представлена внутрішня організованість, системність та взаємоузгодженість усіх статичних і динамічних особливостей.

Поняття системи в лексиці і семантиці тісно поєднане з теорією семантичного поля, в основі якої лежить думка про взаємозв'язок слів, що мають семасіологічну спільність [27]. Семантичний склад слова або його семантика є значенням слова, його мовним обігом та граматичною формою, а тому семантичний, семасіологічний, прагматичний аспекти дослідження аналізують відношення мовних одиниць і предмети, процеси, що ними позначаються.

Аналізуючи системність лексики, часто використовують поняття «мова» і «мовлення», які не завжди розмежовують, замінюючи іноді одне одним. Говорячи про мову та мовлення, зазначимо, що вивчення мовної діяльності розпадається на дві частини: одна з них, головна, має своїм предметом мову, тобто дещо соціальне за сутністю і незалежне від індивіда; інша — другорядна, предметом якої є індивідуальна сторона мовної діяльності, тобто мовлення, у тому числі говоріння [37, с. 42].

Вивчення системності лексики на рівні мови за словниками — доступний, проте клопіткий та трудомісткий шлях: це фактично вилучення та опис словникових одиниць, упорядкованих залежно від призначення словника. Словники дають основний матеріал для організації і дослідження парадигматичних угруповань, перебувають в ієрархічній залежності, мається на увазі поступовий перехід слів з нижчого рівня у вищий, що в свою чергу передбачає ієрархічну багатоступеневість в їхньому смисловому зв'язку.

1.2 Поняття кіберпростору в гносеологічному аспекті (наука загалом, інформатика, філософія, психологія). Сутність понять віртуальної реальності, інтернет-комунікацій та кіберкультури

На сьогодні близько 40% населення Землі мають доступ до мережі Інтернет порівняно з 1% користувачів двадцять років тому. Тепер Інтернет це не просто місце листування чи передачі електронних повідомлень, наразі мережа Інтернет, це місце де мільйони користувачів з усього світу фактично живуть, мережа Інтернет це фактично їх робота, місце де вони зможуть щось купити чи продати, організувати свій бізнес, обговорити різні хвилюючі їх теми, виразити себе, розважатися та навіть більше, це місце де вони можуть познайомитися чи створити сім'ю.

Кардинальні зміни відбулися і в інформаційних технологіях (ІТ). Перш за все, це нове покоління мобільних пристроїв зв'язку, планшетних комп'ютерів, хмарного програмування і хмарних баз даних. Інноваційні тенденції в сучасних інформаційних технологіях мають ще більш глибокі наслідки, доходячи до зміни способу життя, локалізації або глобальної інтеграції господарської діяльності. Інноваційна динаміка в ІТ породжує якісні зміни в освіті, медицині, має серйозні соціальні, політичні, міжнародні та військово-стратегічні наслідки, включаючи сюди нові засоби розвідки й ведення бойових операцій.

Насамперед, необхідно звернутись до самого поняття кіберпростору. Верховна Рада України поняття кіберпростору визначає так: «Кіберпростір - середовище (віртуальний простір), яке надає можливості для здійснення комунікацій та реалізації суспільних відносин, утворене в результаті функціонування сумісних (з'єднаних) комунікаційних систем та забезпечення електронних комунікацій з використанням мережі Інтернет та інших глобальних мереж передачі даних[58]. Кіберпростір – це штучно створена мережа, що складається з програмного забезпечення, різноманітних додатків та діючих осіб (ID кожного користувача та інформація для входу в систему). Виникнувши спочатку як один із засобів прискорення передачі інформації, дуже швидко Інтернет перетворився на цілісну саморегульовану систему стосунків та зв'язків.

Тобто кіберпростір – середовище, створене організованою сукупністю інформаційних процесів на підставі об'єднаних загальними принципами та

правилами інформаційних, телекомунікаційних та інформаційно-телекомунікаційних систем і управління ними [22, с. 315].

Але перед тим, як розглянути різноманітні конструкції, що стали можливі лише за допомогою Інтернету та деяких інших інформаційно-комунікативних технологій, слід приділити трохи уваги саме історії появи кіберпростору. «З неймовірною синхронністю поява Інтернету зівпала з крахом СРСР, розпадом комуністичного блоку, започаткуванням всесвітніх електронних торгових систем, третьою хвилею демократизації та іншими явищами, які зараз прийнято називати глобалізацією»[49, с. 80].

Інтернет постає значущим елементом глобалізації. Його можна визначити як феномен культури, що встановився в останній третині ХХ ст. на технологічній основі загальносвітової системи комп'ютерних мереж.

Слово «Інтернет» означає буквально мережу мереж. Першим прототипом сучасного Інтернету був експериментальний вузол мережі між Лос Анджелесом, Стенфордським університетом, Санта-Барбарою і Університетом Юти більш ніж чверть століття тому в 1969 році. Цей «між мережевий» проект (мовою оригіналу «Internetworking», звідси «Інтернет») спонсорувався Міністерством захисту перспективних дослідницьких проектів Сполучених Штатів Америки, яке сподівалося розробити комп'ютерну мережу яка буде здатна пережити часткове знищення в разі ядерної атаки [59].

В міру наростання глобалізації та формування кіберпростору набирає силу новий тип світогляду – космополітизм, який закономірно виникає в кризові або перехідні періоди розвитку культури.

Насамперед виникнення такого футуристичного космополітичного світовідчуття обумовлено майже повним знеціненням національно забарвлених цінностей і засвоєнням індивідом цінностей різних локальних культур. Його світовідчуття стає зібраним з великої кількості розрізнених, засвоєних тільки ним одним принципів. У цьому випадку характер такого поєднання, що забезпечує світовідчуття космополіта, слід назвати універсальним, бо воно

втратило свою опосередкованість і тепер вимірюється масштабами глобалізованого світу.

Енциклопедія сучасної України визначає слово космополітизм як: «... систему поглядів, що передбачає розширення поняття «вітчизна» на весь світ. Під «Космополітизмом» розуміють також ідеологію «світового громадянства»» [55]. Вона надає пріоритетне значення загально-людським цінностям і другорядне – національним проблемам. З цього можна зробити висновок, що основною ідеєю космополітизму є єдинство людського роду та рівність всіх індивідів незалежно від їх мови, зовнішнього вигляду, расової приналежності чи сексуальної орієнтації.

Такі ж самі цінності були проголошені і в «маніфесті кіберпанка», і у «декларації незалежності кіберпростору». «Нам немає різниці до того, що про нас думають інші. Нам немає різниці до того, як ми виглядаємо...» [51]. «Ми будуємо світ, в якому кожен може знайти своє місце, без привілеїв чи расової упередженості, незалежно від економічного впливу, військової сили чи місця народження» [58]. «Ми будуємо світ, в якому кожен зможе будь де і будь коли висловлювати свої переконання, незалежно від того наскільки дивними вони можуть бути, без страху бути примушеним до мовчання чи підпорядкування» [58].

Як зрозуміло з наведених вище прикладів, сучасні інформаційні технології роблять кордони політичною умовністю, а поява нових форм трансграничної соціалізації роблять так, що зв'язок із батьківщиною все важче відслідкувати, він стає все примарнішим. Формується людина, що байдужа до територіальних зв'язків, до «поклику предків», культурних традицій.

З цього випливає, що основу картини світосприйняття людиною світу ХХІ ст. становить усвідомлення нового способу життєустрою планетарної спільноти – планетарного соціального «організму». За останні десятиліття поступово стираються кордони між державами, переосмислюються поняття «громадянство» і «держава». Зв'язок громадян з національними державами стає слабкішим, а європейське співтовариство повільно, але впевнено

перетворюється на космополітичне суспільство із загальним європейським громадянством.

В тому ж «Маніфесті кіберпанка» ілюструється існуюча модель сучасного суспільного устрою, що йменується «системою» та пропонуються заходи побудови «нового устрою»: «Система з багатовіковим минулим, існує на принципах, яким не має місця в сучасному світі... Нам потрібні нові закони. Закони, що відповідають часу, в якому ми живемо, та світу, що оточує нас. Не закони, побудовані на досвіді минулого. Закони, побудовані для сьогодення, закони, що відповідають завтрашньому дню»[29].

Тенденція становлення інформаційної єдності планетарної спільноти полягає у переході від локально замкнених інформаційних обмінів до створення універсального суспільства знань завдяки інформаційному обміну смислами, в якому беруть участь людина і суспільство.

Взагалі терміни «космополітизм» та «універсальність» часто використовуються нашими та зарубіжними дослідниками в одному смисловому контексті, оскільки однаковою мірою характеризують процеси, що відбуваються зараз в сучасному світі. Механізми універсалізації культури в процесі глобалізації призводять до поєднання різноманіття в єдиному.

Аби ще глибше прослідкувати зв'язок космополітизму та кіберпростору, варто звернутися до уможвінь стоїків, що є прабатьками ідеології «світової єдності». В їх баченні Світ являє собою органічне ціле, пройняте животворним Логосом, який виступає іманентною породжуючою силою і законом, що скеровує світовий розвиток. Душа людини, розглядалася як частина Світової душі, і через похідність та нерозривність усіх людей з Логосом, вони є громадянами єдиної Світової держави, що йменується «космополітом». Та вони мають брати участь і в громадському житті реальних держав, якщо це не змушувало їх до аморальних вчинків[56].

Основою для можливості існування космополітичного суспільства є глобальний кіберпростір.

Самі того не розуміючи, «користувачі» виявилися справжніми сучасними космополітами, а кіберпростір – космополісом – ідеологічним осередком космополітичного світогляду, де «Логосом» виступає загальне інформаційне джерело, основними складовими якого проступають як користувачі, так і всі інші інформаційні одиниці, що у взаємодії складаються в одну-єдину саморегульовану систему.

Постає цілком логічне і розумне питання, яким чином ідеологія майбутнього (втім, найменування «ідеологія майбутнього» є досить відносним в цьому випадку, в зв'язку з тим, що принцип космополітизму реалізовувався протягом усього часу існування людства) знайшла своє найяскравіше вираження в умовах непередметного світу. Але проаналізувавши структуру та засади функціонування кіберпростору, це явище виявляється цілком логічним, розумним та закономірним.

Кіберпростір являє собою цілком абсолютну модель космополісу – без кордонів, без національностей та расової упередженості, абсолютно цілковита свобода та індивідуальність кожного «громадянина». Кібер-люди вже «народжуються» в умовах космополітизму. Вони не приходять до цих ідей шляхом рефлексії, вони вже існують та функціонують у цьому середовищі. І тут знову ж таки постає ще одне питання: якщо всі люди – рівні – он-лайн, то чому ця рівність не зберігається для буття офф-лайн?

Чому цінності та відносини «мережі» не відображаються на предметне життя? Вимальовується ситуація, коли кібер-людина стає незалежною від свого фізичного носія, тобто формуються дві окремі особистості з різним світосприйняттям та світобуттям, при чому перша форма єства є більш універсальною та досконалою. Таким чином виникає необхідність розроблення та реалізації механізму розширення «кібер-сутності» за межі «віртуального космополісу». У випадку кібер-індивідів цей процес є декілька полегшеним, адже необхідні засади світосприйняття вже закладені в їх свідомості.

Було б не розумно не зазначити, що при цьому процесі формується якісно нова свідомість, що інтелектуально супроводжує поширення космополітичного

явища. У ракурсі реалізації поставленої мети її не можливо досягнути шляхом публічних акцій чи пропаганди, така необхідна трансформація відбудеться поступово, шляхом еволюційних змін і зрушень. Оскільки космополітична свідомість є більш досконалим та прогресивним варіантом для сучасної людини, то перехід до більш високого щаблю інтелектуального розвитку є логічним етапом розвитку планетарного людства.

Загалом, можна було б зазначити, що приведенні вище особливості кіберпростору створюють дійсно жахаючі можливості для інформаційного і комунікативного впливу, який діє на величезну кількість користувачів Інтернету, особливо через соціальні мережі.

Згідно статистиці на веб-сайті eBizMBA найбільш відвідуваними веб-сайтами на 2019 рік стали: Google (1.6 млрд), Facebook (1.1 млрд), YouTube (1.1 млрд), Yahoo! (750 млн), Amazon (500 млн), Wikipedia (475 млн), Twitter (290 млн), Bing (285 млн), eBay (280 млн), MSN (280 млн), Microsoft (270 млн), LinkedIn (260 млн), Pinterest (250 млн), Ask (245 млн), WordPress (240 млн) [60].

Зокрема, пошукова система Google (якою володіє корпорація Google Inc.) є першим за популярністю сайтом у світі. Кожні шість із десяти користувачів Інтернету для задоволення своїх інформаційних потреб звертаються до цієї системи. З 2004 р. корпорація Google Inc. має свій благодійний фонд і певну частину коштів відраховує на вирішення проблем, які стосуються всіх жителів Землі [56]. Впроваджуючи інтенції на покращення, благоустрій цивілізації, вона робить внесок у розвиток ідеї добра на планеті. Google Inc. створила сприятливі умови у сфері розвитку інтелектуального потенціалу цивілізації, оскільки можливість «продати» ідеї мотивує їх породжувати й ними ділитися.

Діяльність на цих платформах варіюється від листування з рідними та друзями, до просування новин, пропаганди та комерційних інтересів. Соціальні медіа стали сучасним театром воєнних дій у масштабній інформацій війні, що ведеться між різними країнами.

Наскільки відомо, текст є основним засобом впливу в інформаційній війні та у віртуальному просторі. Є велика кількість методів інтерпретації цього поняття. У рамках лінгвістичного підходу, за лінгвістично-енциклопедичним словником, поняття «текст» розуміється як: «об'єднана смисловим зв'язком послідовність знакових одиниць, основними властивостями якої є зв'язність і цілісність. В семіотиці під «текстом» розуміється осмислення послідовності будь яких знаків, будь яка форма комунікації, в тому числі обряд, танець, ритуал і т.д.»[53]. Отже, в рамках семіотичного підходу поняття «текст» визначається широко, як будь який зв'язний знаковий комплекс.

Основними функціями тексту кіберпростору можна вважати інформативну, комунікаційну і функцію трансляції.

Інформація, що покладена в основу тексту поширюється і зчитується в live-режимі, вона являється актуальною і реалізує інформативну функцію.

Комунікативна функція визначається власне сутністю тексту. Комунікативний акт включає в себе такі елементи як адресант, текст, адресат, контекст. Взаємодія з таким текстом можлива за умови занурення суб'єкта в продукт відповідного часу, тобто в текст. Рівні сприйняття учасників діалогу залежать не тільки від емоціонального забарвлення тексту, якісних характеристик та смислового навантаження, а й від інтелектуальних здібностей суб'єктів, що беруть участь в конверсації. Сприйняття — це лише частина комунікативного акту, що показує особливості відображення дійсності.

Функція трансляції текстів виконується за наявності особливих каналів та способів передачі інформації. До таких способів можна віднести візуальну та письмову трансляцію. А також технологічні канали трансляції, що активно формуються, такі як: Інтернет, телекомпанії, рекламні вивіски.

Але в кіберпросторі існують не лише мовні засоби впливу на свідомість користувача, а й немовні, такі як: фотозображення, відео файли, мультфільми, музичні кліпи, пісні, документальні та художні фільми, флешмоби, малюнки, символи та комп'ютерні ігри.

Переліченні види мовних і немовних засобів впливу активно використовуються в інформаційній війні.

Потрібно розуміти, що характер інформаційного навантаження, представлений в різноманітних текстах може бути правдивим і неправдивим: викривленим, брехливим та сфальсифікованим, адже говорячи про комунікативний простір зрозуміло, що він може бути не лише позитивним, а й негативним. Якщо до позитивних засобів комунікаційного впливу належать: забезпечення достовірною інформацією з перевірених джерел, формування мовної культури та поваги до культурних цінностей, а також формування поваги до сім'ї та один до одного, то до негативних належать: сфальсифіковане висвітлення подій, подача недостовірної інформації, а також формування неправильних суджень та упереджень, розпалювання агресії чи загострення конфліктів.

Підтвердженням цьому є висновки дослідників Д.В. Дубова і М.А.Ожевана, які дійшли однакового висновку, що: «незважаючи на широке використання поняття «кіберпростір» як у науковій літературі, так і офіційних документах, існують обґрунтовані сумніви щодо можливості його використання у суто практичній площині. Значною мірою через це більшість держав світу продовжують протидію злочинним діям в кіберпросторі, послуговуючись «традиційним» законодавством (наприклад, щодо порушення телекомунікаційних мереж, отримання несанкціонованого доступу до інформації тощо). З огляду на згаданий вище термінологічний розлад щодо центральної концепції, проблема визначення похідних понять, що активно використовуються в офіційних документах провідних країн та організацій безпеки, є ще складнішою ніж здається на перший погляд: «кібервійна», «кібератака», «кібер оборона», «кібербезпека», «кіберзброя», «кібертероризм» тощо. [41, с. 13].

Словосполучення «кіберпростір» складається з двох слів – «кібер», або «кібернетичний» та «простір». У цій фразі головним словом є «простір», а напрямок, природа цього простору визначає слово «кібернетичний».

Енциклопедичне визначення терміна «простір» має два визначення: «Простір – це множина об’єктів, між якими існують певні відношення, що за своєю структурою схожі зі звичайними просторовими відношеннями. Інше визначення подає слово простір – як форму співіснування матеріальних об’єктів. Для простору характерні такі властивості як протяжність, неперервність та єдність».[54]

Для того щоб розуміти спрямованість простору, який розглядається, слід пригадати, що означає поняття «кібернетика», від якого і пішло таке слово як «кібернетичний». Кібернетика – це наука про управління, зв’язки і опрацювання отриманої інформації. Кібернетичні системи, що розглядаються абстрактно, незалежно від їх матеріальної природи, є основними об’єктами дослідження кібернетики. Прикладами кібернетичних систем є автоматичні технологічні регулятори, ЕОМ, біологічні популяції, людський мозок, а також людське суспільство. Кожна така система є сукупністю взаємопов’язаних об’єктів (елементів системи), здатних не лише сприймати, запам’ятовувати та переробляти інформацію, але також обмінюватися нею [37 с. 94].

Виходячи з наведеного вище можна уявити, що кіберпростір – абстрактний купол, під яким намагаються співіснувати всі об’єкти і процеси, матеріальні та нематеріальні, які в свою чергу спрямовані на сприйняття інформації, її запам’ятовування, та подальшу переробку та обмін нею. Певною мірою, кіберпростір – це віртуальний всесвіт, який має основу на реальному матеріальному фундаменті та такі ж самі реальні наслідки свого «існування та розвитку» які можна простежити. Кіберпростір є надзвичайно складним явищем, що об’єднує в собі матеріальне і нематеріальне, реальність і віртуальність, абстрактність і дійсність.

До кіберпростору належить не тільки матеріальна складова, така як, наприклад засоби обчислювальної техніки, засоби зв’язку (мобільні телефони), матеріальні складові телекомунікаційних мереж, написання алгоритмів і кодів та ін., але також і нематеріальна – інформацію, процеси зчитування кодів, процеси передачі інформації між користувачами та ін. Але при цьому дуже важливо

зауважити, що під матеріальністю, у даному випадку, маються на увазі не якісь абстрактні речі, а цілком матеріальні. ті, до яких можна доторкнутися, ті які можна побачити або відчутти. Щодо кіберпростору то до нього неможливо доторкнутися чи почути чи побачити чи відчутти. Він, а особливо процеси, що протікають в ньому, людиною сприймається як щось абстрактне, несправжнє, нематеріальне. Але в той же час окремі складові цього простору можна не тільки побачити, але й доторкнутися. Але для того щоб кіберпростір утворився потрібен був поштовх, тому що сам по собі кіберпростір не міг ані сформуватися, ані розвиватися.

Цим поштовхом для розвитку кіберпростору стала діяльність людини та суспільства, бажання вдосконалюватися як особистість, і як публічна особа, особисте та суспільне вдосконалення, удосконалення і спрощення способів обміну інформацією та ін. Таким чином, кіберпростір зараз є таким яким людство його сформувало для того щоб задовольнити свої потреби.

Саме це та вищенаведене дає всі підстави вважати що живі істоти, тобто ми з вами є об'єктами кіберпростору. Люди здатні сприймати, запам'ятовувати та переробляти інформацію, розповсюджувати її серед собі подібних, передавати її іншим людям, доносити її до певних прошарків суспільства та суспільства у цілому, формування та використання природних та штучних інформаційних взаємодій, а також матеріальні та нематеріальні об'єкти і процеси, спрямовані на породження, сприйняття, запам'ятовування, збереження, переробку та обмін інформацією; - суб'єктами кіберпростору, є суспільство, держава, а також жива істота, яка здатна отримувати інформацію, запам'ятовувати її та передавати далі, а також обмінювати її на щось.

Ще задовго до появи людини на Землі вже існував інформаційний простір. Фактично він ровесник нашої планети тому що навіть неживі елементи природи були і є джерелами різноманітної інформації. Справа полягала лише в тому, що на той час були відсутні істоти, які були спроможні сприймати, запам'ятовувати, переробляти та використовувати цю інформацію. З появою живих істот, навіть простіших, інформаційний простір почав «оживати», наповнюватися змістом,

сенсом та усвідомлюватися. З розвитком життя на Землі одночасно розвивався й інформаційний простір. Взагалі людство існує в суцільному інформаційному просторі, в якому кожна жива істота є елементарною (простою) або більш розвинутою (складною) інформаційною системою та одночасно є джерелом і користувачем інформації. Навіть, як було вже зазначено, неживі суб'єкти природи, навколишнього середовища є джерелами інформації.

Саме тому можна стверджувати, що інформаційний простір – це співіснування матеріальних та нематеріальних об'єктів і процесів, які створені і співіснують лише через примхи людства, і використовуються для задоволення інформаційних потреб всіх живих істот на планеті Земля. Дане визначення охоплює інформаційний зв'язок та інформаційні відносини між суб'єктами «живої» і «неживої» природи. Особливо важливим інформаційний простір є для людства. Інформаційний простір має властивості, які, за великим рахунком, збігаються з властивостями кіберпростору: такі як протяжність, неперервність; а також матеріальність і нематеріальність; реальність і абстрактність.

Порівнюючи надані визначення понять «кіберпростір» та «інформаційний простір», одразу бачимо, що це – два різних «простори», і відмінність їх полягає у їх спрямованості. Кіберпростір, до складу якого входять тільки живі істоти, і то не всі, а тільки ті живі істоти, хто здатний отримувати інформацію, запам'ятовувати її та переробляти, і в подальшій перспективі має змогу обмінюватися збереженою інформацією, є невід'ємною складовою інформаційного простору, що охоплює абсолютно всі джерела інформації без вимог щодо спроможності сприйняття, зберігання та обмін інформацію в подальшому.. Вся історія появи та розвитку життя на Землі пов'язана з інформацією. Кожна жива істота, чия нога коли небудь ступала по планеті Земля є маленьким пристроєм зберігання інформації. Це може бути примітивна «дискета» або найновітніша «Flash картка», але як би там не було вона все одно буде інформаційною системою. Під найновітнішою «Flash картою» я маю на увазі сучасну людину. Людина, на відміну від інших живих організмів здатна

сприймати інформацію та здійснювати обмін нею через всі п'ять органів, якими її наділила природа: зір, слух, відчуття, нюх та дотик.

Отже, в межах цього підрозділу було описано поняття слова «кіберпростір» його походження. Також ми з'ясували вплив кіберпростору на світ у цілому та проблеми з якими зустрічались люди і сам кіберпростір, як на початку його утворення, так і зараз.

1.3 Сленг та його вплив на утворення нових лексичних одиниць кіберпростору

Розбираючи класифікацію лексики кіберпростору неможливо не відмітити вплив сленгу на утворення останнього. Щоб краще розуміти що таке сленг слід розуміти що ним не є. Вся лексика тієї чи іншої мови поділяється на літературну і нелітературну. До літературної належать:

1. книжкові слова
2. стандартні розмовні слова
3. нейтральні слова [15].

Сама ж лексика поділяється на офіційну та неофіційну:

Офіційна лексика – це офіційний спосіб спілкування, бібліографічні вислови, що виключають будь яке двояке тлумачення, такий спосіб спілкування описує все однозначно і точно. Така мова завжди сприймається як коректна, етична, з допомогою якої можливо все чітко і стилістично нейтрально висловити. Такою мовою зобов'язані володіти вчителі, юристи, дипломати, лікарі, бізнесмени [24 с. 74].

Повсякденна лексика – це зрозуміла всім мова, якою люди спілкуються щодня. В своєму складі вона може містити як офіційні вислови так і просторічні неформальні звороти. Повсякденна лексика є більш емоційно забарвленою ніж формальна, але вона не містить образливого забарвлення і є всім доступною і зрозумілою. Нейтральна лексика, або міжстильова загальноновживана лексика не пов'язана з певними функціональними різновидами (стилями) мови і не має експресивного забарвлення [15].

На загальному тлі лексики міжстильової, нейтральної різко виділяється так звана розмовна лексика. Розмовна лексика є однією з основних частин системи розмовного стилю мовлення. До складу цієї системи входять наступні лексичні групи:

- розмовні слова, тобто літературно-розмовні і побутово-розмовні, або розмовно-побутові. Ці шари утворюють лексику відносно необмеженого вживання;
- розмовні слова з деяким обмеженням сфери вживання, такі як побутово-побутове просторіччя, розмовно-термінологічні; розмовно-професійні, або розмовно-жаргонні;
- розмовні слова з очевидним обмеженням сфери вживання, тобто діалектні, арготичні і грубо просторічні слова [25 с. 97].

До причин такого розшарування лексики належать: спілкування двох і більше осіб (тобто те, що необхідно для самого виникнення розмовної мови); спонтанність мовленнєвого акту, тобто відсутність попереднього обдумування і підбору потрібних мовних засобів); невимушеність мовного спілкування, тобто неофіційність відносини мовців; первинність усної форми реалізації мови і вторинність можливого письмового вираження (листи, щоденники і так далі); тематична необмеженість, тобто звернення до найрізноманітніших тем: від власне побутової, повсякденної до професійної [15].

На формування специфічних мовних особливостей великий вплив робить оточення, в якій виникає розмовна мова, жести, темп мовлення, інтонація та інші причини. Перераховані вище розпізнавальні ознаки характерні для всіх трьох зазначених вище лексичних груп. Але не всі з них підкоряються мовним нормам функціонального розмовного стилю на різних рівнях мови. Тому лише перша вважається нормативно яскраво вираженою. У другій спостерігаються вже відхилення від норм (в тому числі і лексичних). А третя підпорядковується своїм внутрішнім закономірностям: соціальним (арго), територіальним (діалектизми) або експресивно-стилістичним (грубо просторіччя) [17, с. 78].

Розмовно-побутовими називаються слова, які використовуються під час повсякденного спілкування. Вони не порушують норм розмовної мови. Але

серед них вже значно більше слів із зниженим значенням, які до того ж мають нерідко і додаткове яскраво виражене стилістичне забарвлення, наприклад: несхвальне, іронічне, фамільярне, жартівливе і так далі. Їх вживання в інших стильових різновидах літературної англійської мови (наприклад, офіційно-діловому або науковому) є недоречним [15, с. 40].

До розмовно-термінологічного відносяться слова, які не володіють ознаками власне термінів, не відображені, як правило, у відповідних термінологічних словниках (або дані з позначкою – розм., жарг.), проте вживаються в усному мовленні людей, що об'єднуються загальними професійно-соціальними інтересами. Такі слова утворюються зазвичай на базі існуючих термінів, по словотворчим нормам розмовного стилю мовлення. В результаті частого використання багато з них виходять за межі розмовних варіантів термінологічних систем, детермінологізуються, стають менш обмеженими по вживанню: аскорбінка; гіпертонік, діабетик і так далі. До розмовно-термінологічної лексики належать і усічені форми, які використовуються у відповідних сферах, наприклад: кібер [15, с. 42].

Існує також нелітературна лексика, ми поділяємо її на:

1. Професіоналізми.
2. Вульгаризми.
3. Жаргонізми.
4. Евфемізми.
5. Сленг [48, с. 106].

Професіоналізми – це слова, які використовуються певною групою людей, які об'єднані певною професією [1, с. 110].

Професіоналізми – слова або вирази, властиві мові тієї чи іншої професійної групи. Професіоналізми, поряд з термінами і номенами, складають розряд спеціальної лексики. Професіоналізми утворюються найчастіше за допомогою звуження смислового значення загальноновживаних слів за допомогою їх переносного вживання і, нарешті, за допомогою скорочення словосполучень і слів.

Професіоналізми вживаються в неофіційному усному мовленні. Професіоналізмів не повинно бути в діловій документації, оскільки вони відносяться до розряду професіональних жаргонізмів.

Вульгаризми – це грубі слова, як правило освіченими людьми зазвичай не вживаються під час спілкування; це спеціальний лексикон, його в своєму мовленні вживають люди нижчого соціального статусу, наприклад: ув'язнені, торговці наркотиками, бездомні і т. п. [9, с. 65]. Жаргонізми – це слова, які використовуються певними соціальними або об'єднані спільними інтересами групами, які несуть таємний, незрозумілий для всіх смисл [9, с. 82].

Евфемізми (грец. Εὐφήμη – «добре мовлення») – нейтральні за змістом та емоційною «навантаженістю» слова або описові вирази, які зазвичай використовуються в текстах і публічних висловлюваннях для заміни інших, що вважаються непристойними або недоречними, слів і виразів [17, с. 124].

Але нас цікавить саме сленг. Сленг – це слова, які порушують норми стандартної мови. Частіше за все це іронічні слова, що служать для позначення предметів, про які говорять в повсякденному житті. Необхідно відзначити, що деякі вчені відносять жаргонізми до сленгу, таким чином, не виокремлюючи їх як самостійну групу, і сленг визначають як особливу лексику, використовувану для спілкування групи людей зі спільними інтересами [16, с. 116].

Необхідно дати більш чітке визначення сленгу, і з'ясувати відмінність (або тотожність) понять сленгу і жаргону. В сучасній лінгвістиці досі проводяться суперечки звідки ж пішло слово «сленг». Хтось каже що сленг, англ. 'slang' походить від 'sling' («метати», «жбурляти»). Як підтвердження своїх слів приводять у приклад архаїчне to sling one's jaw – «говорити промови буйні та образливі». На думку інших дослідників слово «сленг» походить від слова slanguage, зазначається, що початкова буква s нібито додана до language в результаті зникнення слова thieves; тобто спочатку йшлося про мову злодіїв thieves language [14, с. 18].

У письмовому вигляді слово сленг вперше було зафіксовано в Англії у 18 столітті. Тоді це слово означало «образу». Десь у 1850 році цей термін набув

ширшого значення, він став означати «незаконну» просторічну лексику. В цей же час з'являються синоніми слова *slang* – *lingo*, який використовували переважно в нижчих шарах суспільства, і *argot* – якому віддавало перевагу кольорове населення [13, с. 39]. Сленг вважається мовою недалеких і основою для створення національного словника.

Сьогодні поняття сленгу посідає все більше значення в сучасній філології. На сучасному етапі існує досить велика кількість визначень сленгу, які нерідко суперечать один одному. Протиріччя ці стосуються перш за все обсягу поняття «сленг»: сперечаються перш за все через те, чи варто включати в сленг одні лише виразні, іронічні слова, які є синонімами літературних еквівалентів, або ж варто додати сюди також і всю нестандартну лексику, використання якої засуджується в колі освічених людей [46 с. 117]

Розглянемо деякі з численних наукових визначень сленгу. У українському мовознавстві найчастіше приводиться визначення В. О. Хомякова: «Сленг – це відносно стійкий для певного періоду, широко вживаний, стилістично маркований (знижений) лексичний пласт (іменники, прикметники та дієслова, що позначають побутові явища, предмети, процеси і ознаки), компонент експресивного просторіччя, що входить в літературну мову, вельми неоднорідний за своїми джерелами, ступенем наближення до літературного стандарту, що володіє пейоративною експресією» [42, с. 44].

В «Словнику лінгвістичних термінів» що написаний О. С. Ахмановою подається зовсім інший приклад. За її словами сленг має декілька визначень, перше з них це розмовний варіант професійного мовлення. Друге визначення яке подається дослідницею, це сленг це «Елементи розмовного варіанту тієї або іншої професійної або соціальної групи, які, проникаючи в літературну мову або взагалі в мову людей, не мають прямого відношення до цієї групи осіб, набувають в цих мовах особливе емоційно-експресивне забарвлення» [4, с. 419]. Як бачимо, в першій дефініції сленг – це просто низка слів не-термінів, що використовуються в термінологічному значенні, на кшталт «двірник» або

«запaska» у автомобілістів. Такі слова не підходять для офіційної інструкції, але зручні для ділової розмови професіоналів

Однак пейоративність, очевидно, не рахується дослідником відмінною рисою сленгу. Дещо інше рішення пропонується в Енциклопедичному словнику 1980 року. Тут теж два визначення:

1. Сленг – мова професійно відособленої групи в протилежність літературній мові. 2. Це варіант розмовної мови, який не збігається з нормою літературної мови [8, с. 508]. Це визначення представляється вельми неадекватним. Як бачимо, в (1) – це просто синонім професійної мови, чітко протиставлений мові літературній. Незрозуміло, чим сленг в такому випадку відрізняється від термінології і в яких стосунках з мовою літературною він все-таки знаходиться. В (2) це нелітературний варіант розмовної мови; дуже «невизначене визначення». Абсолютно ігнорується проблема (не)пристойності сленгу.

У «Словнику-довіднику лінгвістичних термінів» 1985 р. сленг – слова і вирази, які вживаються особами певних професій або соціальних прошарків. Сленг моряків, художників, аргю, жаргон [7, с. 187].

Такий різнобій у визначенні сленгу дав привід І. Р. Гальперіну взагалі заперечувати сам факт існування сленгу. Його аргументація заснована на вивченні лексикографічних послід: одне й те саме слово в різних словниках дається з позначками «сленг», «просторіччя» або без всяких послід, що начебто свідчить на користь літературної норми. Гальперін І. Р. Взагалі заперечує існування сленгу в якості окремої самостійної категорії. Замість цього він пропонує використовувати термін «сленг» як синонім англійського слова «жаргон» [17, с. 127]. До вже наведеним різноманітним тлумаченням сленгу можна додати й інші визначення від інших дослідників. Американський лінгвіст Ч. Фрайз зазначає: «Термін «сленг», настільки розширив своє значення і застосовується для позначення такої кількості різних понять, що вкрай важко провести розмежувальну лінію між тим, що є сленгом а що ні» [11, с. 277].

Ціла низка англійських дослідників використовує слово 'slang' як синонім до слова жаргон. Така думка знаменитого дослідника сленгу Е. Партриджа [48, с. 12].

З дефініцією терміну «сленг» найбільш повно висловився автор словника сленгу Р. Спірс [47]. В своїй праці він зазначив, що слово «сленг» спочатку використовувалося для того щоб позначати британський кримінальний жаргон як синонім слову «кент» (cant). З плином часу «сленг» розширив своє значення і сьогодні включає в себе різні види нелітературної лексики: жаргон, просторіччя, діалекти і навіть вульгарні слова [14, с. 64].

Сленг теж характеризується деякою соціальною обмеженістю, але не певної групою, а інтегрованою: він не має чіткої соціально-професійної орієнтації, їм можуть користуватися представники різного соціального та освітнього статусу, різних професій і т. д. Тому можна відзначити таку рису сленгу, як загальновідомість і широке застосування: пор. «тусовка», «віз», «темніти», «діставати», «наїжджати», «бакси» [28, с. 215].

Всі загадані вище дослідницькі точки зору дозволяють підбити підсумки що ж насправді таке сленг.

1. Сленг – це такі слова і їх поєднання, що знаходяться за межами літературної мови.
2. Сленг – це лексичні одиниці, які насамперед виникають і використовуються в усному мовленні.
4. Сленг має яскраво виражене забарвленням в переважній більшості слів і словосполучень. Ця властивість сленгу також обмежує стилістичні межі його вживання.
5. Емоційне забарвлення багатьох слів і виразів сленгу відрізняється великою різноманітністю відтінків слів (вони можуть мати жартівливе забарвлення чи іронічне, також часто мають глузливе, зневажливе, презирливе, грубе і навіть вульгарне значення).
6. Сленг можна розподілити на дві групи загальновідомий і загальноновживаний і маловідомий і вузьковживаний

7. Сленг часто є незрозумілим або малозрозумілим для більшості населення Землі, тому що сленг перш за все пов'язані зі своєрідною формою вираження – наприклад, при численних випадках перенесення значення (фігурального вживання), настільки характерного для сленгу. Незрозумілість може також бути результатом того, що ці сленгізми є запозиченнями з діалектів і жаргонів інших мов.

8. Сленг включає в себе різні слова і словосполучення, за допомогою яких люди можуть ототожнювати себе з певними соціальними і професійними групами.

9. Сленг – це яскравий, експресивний шар нелітературної лексики, стиль мови, який займає місце, прямо протилежне всьому заформалізованій мові.

Комп'ютерний сленг – це різновид спеціального сленгу, який використовується як професійною групою ІТ-фахівців, так і іншими користувачами комп'ютерів [19, с. 81].

На сучасному етапі словник комп'ютерного сленгу налічує порівняно велику кількість слів. Сленг Інтернету і комп'ютеру не є постійним, тому що змінюються технології, з'являються нові поняття, які розширюють межі сленгу. Тому комп'ютерний сленг містить слова з тотожними або гранично близькими значеннями – синоніми.

Комп'ютерний сленг не позбавлений і всіляких фразеологічних зворотів. Серед них є як дієслівні, так субстантивні звороти [3, с. 12]. Такі звороти побудовані на асоціативному перекладі.

Не можна також обійти стороною і таку проблему, як перехід слів із сленгу в розряд професійних або нормальних. Найчастіше, професійними термінами стають досить старі, які встигли притертися, сленгові слова. Часто слова при цьому втрачають своє ексцентричне забарвлення. Важливу роль в такому переході відіграють комп'ютерні газети і журнали. Сленгове слово з'являється в них в більшості випадків через те, що професійні слова, їм відповідні, незручні при частому використанні або ж взагалі відсутні. Журнали ж, присвячені комп'ютерним іграм взагалі вживають сленгові слова в достатку, щоб створити більш веселу, молодіжну атмосферу. Але з таких розважальних журналів сленг

нерідко перебирається на сторінки більш серйозних періодичних видань, а іноді і наукової літератури. Наприклад, слово «залізо» в значенні «hardware», яке деякий час було виключно сленговим, з часом перейшло в професійну лексику [42 с. 53].

Наприкінці ХХ ст. та на початку ХХІ ст. учені почали цікавитися проблемами функціонування комп'ютерного сленгу в українській мові. Комп'ютерний сленг – набір слів, які не є властивими для літературної мови. Ці слова спочатку використовувалися членами ізольованих комп'ютерних груп, але потім, з плином часу стали вживатися людьми, які користуються комп'ютерами як в професійній, так і в побутовій сфері і які мають необхідність у пришвидшеному варіанті спілкування.

Розрізняють загальноприйнятую «комп'ютерну» мову, тобто мову комп'ютерної наукової літератури, і власне сленг, використовуваний програмістами, фахівцями інформаційних технологій та іншими комп'ютерниками у спілкуванні один з одним [2, с. 12].

Функції комп'ютерного сленгу. Проаналізувавши значну кількість комп'ютерних сленгізмів, можна виділити їх найбільш важливі функції:

- 1) комунікативна (функція засобу спілкування);
- 2) когнітивна;
- 3) консервувальна (функція збору і зберігання інформації);
- 4) естетична;
- 5) емоційно-експресивна;
- 6) фатична (контактовстановлювальна);
- 7) метамовна [6, с. 101].

Головна відмінність комп'ютерної підмови від звичайного жаргону або сленгу – це наявність у нього письмової форми. Це вносить деяку стабільність у його функціонування та дозволяє з достатньою впевненістю фіксувати факти і явища, які пов'язані з ним. Можна спостерігати спроби кодифікації комп'ютерної підмови з боку її носіїв у вигляді численних словників. Тобто відбувається (нехай у недостатньо кваліфікованому варіанті) нормування розглянутої підмови.

Наявність письмової форми і кодифікації зумовлюють здійснення комп'ютерним сленгом різноманітних мовних функцій, які можна порівняти з функціями літературної мови. іншою важливою особливістю комп'ютерного сленгу, що відрізняє його від інших жаргонів, сленгів та інших соціальних діалектів, є тенденція до поліфункціональності його лексичних одиниць [2, с. 28].

Так, кожна одиниця, що з'являється, повинна слугувати «сленговій» функції, яку розуміють як неформальне спілкування носіїв цього сленгу, але, з іншого боку, вона обслуговує також їхні професійні потреби, тобто виступає як професіоналізм. Крім того, у багатьох випадках у майбутньому вона претендує на те, щоб стати елементом лексичної системи літературної мови. Нині деякі з подібних одиниць сприймаються як неологізми, а не сленгізми, оскільки літературна мова не має синонімів для позначення відповідних реалій, володіючи лише їх дескриптивними характеристиками [6, с. 92].

З двох зіставлявальних лексичних систем англійська мова має за собою домінантне положення у сфері плодучання комп'ютерних термінів, тоді як українська зазнає значного впливу комп'ютерних англіцизмів. Неоднаковий статус зіставлявальних сленгових систем дозволяє прогнозувати відмінності в їхній тематичній структурі [2, с. 141].

Таким чином, у цьому підрозділі визначено основні функції, які виконує комп'ютерний та Інтернет-сленг та його функціонування в словниковому складі англійської на української мов.

1.4 Методологія дослідження структурно-семантичного аспекту лексичних одиниць

Одним з актуальних питань мовознавства як науки в усі періоди його існування було питання про те, якими засобами користується носій мови для називання елементів навколишнього світу, що сам по собі є динамічною системою в стані постійного розвитку та безперервно створює нові елементи, що потребують на своє позначення нових слів, і про те, яким чином мова допомагає людині членувати матеріальний світ та суспільно-історичний досвід її носіїв [39, с. 498].

Методологія як учення про загальні принципи наукового дослідження визначає його об'єкт, предмет, мету, межі, перспективи і напрями наукового пошуку. На методологічних підходах ґрунтується побудова наукової теорії, систематизація і диференціація наукових знань, їх емпіричне дослідження на рівні конкретного і на основі цього — визначення шляхів і закономірностей розвитку наукового знання.

Термінологія нині стала об'єктом дослідження низки взаємозв'язаних дисциплін: лінгвістики, насамперед термінознавства (термінологія як об'єкт теоретичного вивчення); прикладного термінознавства, зокрема термінографії (термінологія як об'єкт лексикографічного опису, а також уніфікації, стандартизації та унормування); інформатики (термінологія як матеріал для створення штучних мов інформаційних систем).

Вивчення лексики як структурованої системи, що володіє певними функціональними характеристиками, зумовило пошуки об'єктивних методів і прийомів фіксації семантичних зв'язків між синонімічними лексичними одиницями. У сучасній мовознавчій науці спробу опису таких методів здійснено В. В. Левицьким, який, аналізуючи переваги й недоліки психофізіологічних, психолінгвістичних та власне лінгвістичних методів інвентаризації лексичних мікросистем загалом і синонімів зокрема, зосереджується на застосуванні методів математичної лінгвістики та лінгвостатистики, таким чином удосконалюючи методику, запропоновану С. Г. Бережаном і М. А. Шехтманом для визначення семантичної відстані між словами [31, с. 226–235].

Поява нових напрямів сучасної лінгвістики, заснованих на тенденції до інтеграції різноманітних сфер наукового знання, зумовила потребу у використанні нових методів та прийомів роботи з мовним матеріалом.

Алгоритм та інструментарій лінгвістичного дослідження залежать не тільки від загальних характеристик об'єкта й мети дослідження, а й від мовознавчої парадигми, яка визначає релевантну для цього дослідження систему методологічних координат. Для нашої наукової розвідки такими системами

координат є структурний, семантичний і когнітивний підходи до аналізу лексичних мікросистем загалом та синонімії зокрема.

Із позицій структурного підходу до аналізу мовних явищ, який передбачає синхронне двовимірне дослідження мови, що відображає вертикальні (парадигматичні) й горизонтальні (синтагматичні) структурні відношення, дослідження лексичних одиниць відбувається за допомогою методу опозицій і дистрибутивного аналізу.

Поняття опозиції, запозичене з фонології, – одне з найважливіших у сучасній лексичній семантиці, оскільки саме на нього спираються поняття семантичної парадигми, класу, поля, системи.

Хоча у фонології й лексиці системні відношення розкриваються в опозиціях, ці опозиції суттєво відрізняються. Насамперед тим, що синхронно замкнута фонологічна система має обмежену кількість опозицій, у той час як лексичний синонімічний ряд навіть синхронно не є замкнутим. Співвідношення слів за суттєвими й несуттєвими ознаками відкриває багатомірність їх опозицій та незамкнутість синонімічних рядів, у які сполучаються слова, синонімічні у своїх значеннях та синонімічні тільки в певних своїх уживаннях [23, с. 31].

До найбільш поширених методів аналізу синтагматичних відносин слід віднести дистрибутивний аналіз, застосування якого доцільне для виявлення особливостей функціонування лексичних синонімів у тексті. Цей метод ґрунтується на понятті дистрибуції, яку можна визначити як суму всіх можливих оточень, у яких трапляється та чи інша одиниця (фонема, морфема, слово тощо), тобто суму всіх можливих позицій одиниці відносно інших одиниць того ж рівня, їх сполучуваність. Для впорядкування опису в дистрибутивному аналізі широко використовують буквені символи, із яких утворюються так звані дистрибутивні формули, що відображають граматичну сполучуваність слів. Прикладом застосування дистрибутивного аналізу для дослідження лексичної синонімії є виявлення особливостей нейтралізації семантичних відмінностей між синонімами в тексті. У зв'язку з цим варто зазначити, що семантична спільність двох слів простежується за таких умов: при спільній дистрибуції та

сполучуваності, при спільній дистрибуції, але різній сполучуваності, при різній дистрибуції й спільній сполучуваності, при різній дистрибуції та сполучуваності [12, с. 12].

Для дослідження змістового аспекту значеннєвих одиниць мови застосовують методи семантичного аналізу, найперспективнішим із яких для вивчення синонімії є компонентний аналіз як ілюстрація одночасного використання в мовознавстві загальнотеоретичних методів аналізу та синтезу [23, с. 112]. В основі цього методу – три головні принципи: 1) опис значень словникового складу природних мов через кінцевий набір елементарних семантичних одиниць або компонентів; 2) представлення цих компонентів як незалежних від конкретних умов універсальних репрезентацій; 3) їхня інтерпретація як компонентів концептуальної системи, яка входить у пізнавальну структуру людського інтелекту.

На сьогодні у вітчизняній і зарубіжній лінгвістиці існує досить багато наукових розробок із теорії та практики компонентного аналізу. Опрацьовано метамову опису, розроблено теорії семантичного поля й лексико-семантичних груп, досліджуються лексичні мікросистеми. Одна з проблем, яка виникає під час компонентного аналізу, пов'язана з питанням про методичні принципи виділення мінімальних смислових одиниць. Одні дослідники використовують визначення значень слів у тлумачних словниках. Інші виділяють найменші компоненти значення за допомогою попарного порівняння лексем. У деяких випадках використовують методику, яка ґрунтується на аналізі сполучуваності й смислових зв'язків слів у тексті [23, с. 32].

Ураховуючи неоднорідність мінімальних одиниць лексичного значення, варто розмежовувати методичні принципи виділення цих одиниць. Для виокремлення інтегральних ознак, які об'єднують лексичні одиниці в певний синонімічний ряд, та диференційних ознак, що лежать в основі розмежування синонімічних лексичних одиниць, доцільно скористатись інтроспективно-логічними прийомами, які ґрунтуються на загальному знанні мови й підкріплені певними операціями, що використовуються в логіці для вираження понять, які

співвідносяться з досліджуваними лексичними одиницями. Хоча цей прийом певною мірою суб'єктивний, проте залишається одним із головних у компонентному аналізі. Носіями інтегральних та диференційних ознак є семантичні компоненти, тобто певні ключові слова, зафіксовані в лексикографічних тлумаченнях синонімів. Наприклад, підґрунтям для об'єднання лексем *decrease, lessen, diminish, reduce, abate, dwindle* у синонімічний ряд вважається інтегральна ознака «зміна», утіленням якої в загальному тлумаченні цього синонімічного ряду є семантичний компонент «grow».

Когнітивний підхід до явищ мови (моделювання структур репрезентації знань) спрямований на виявлення відомостей про концептуальні або когнітивні структури людської свідомості та інтелекту. Кожна мовна одиниця й кожна категорія можуть розглядатися як вияв когнітивних процесів або їх специфічних результатів. Серед різних розробок когнітивних моделей саме фрейм як фіксована система параметрів, що описують той чи інший об'єкт або подію, відповідає меті когнітивного аналізу синонімічних лексичних одиниць [20, с. 60].

Методологія загального термінознавства синтезує методологічні орієнтири суміжних наук (лінгвістики, філософії, логіки, онтології, інформатики). Щодо методологічних засад галузевого термінознавства, то вони включають в себе також методологічні принципи відповідної галузі знання.

Аспект дослідження семантики слова є одним з основних напрямів аналізу плану змісту лексичних одиниць у сучасному мовознавстві. Досить часто мовознавці використовують кількісну характеристику лексичного та граматичного складу висловлювань, що передбачає підрахунок частоти поєднуваності самостійних та службових частин мови при складанні опису чи розповіді про окремий предмет, явище або подію. Досить розповсюдженими є і методи що забезпечують якісну характеристику семантичних зв'язків. Тобто визначають відносини, способи поєднуваності та характеризують взаємодію компонентів семантичного поля на фонологічному, морфологічному, словотворчому, лексичному та синтаксичному рівнях і представлені зв'язками парадигматичного, синтагматичного та епідигматичного типів.

В цілому вибір методів залежить від поставлених цілей та завдань. При цьому широко представлені методи аналізу. Зокрема, методами дефініційного, дедуктивного та індуктивного аналізу визначається склад лексико-семантичних угруповань лексики. комунікативний аналіз використовуються з метою вивчення та визначення прагматичного потенціалу досліджуваних висловлювань. Виявлення семантики мотивуючих основ, задіяних в утворенні номінацій було б неможливе без використання елементів компонентного аналізу, який також корисний під час первинного відбору матеріалу та при зіставленні значень одиниць синонімічного ряду. Досліджуючи семантичне поле, науковці на протязі вже майже двох століть вдосконалюють критерії аналізу мовленнєвих явищ з метою встановлення системного характеру парадигматичних, синтагматичних та епідигматичних зв'язків слів.

Однією з проблем сучасної лінгвістики є розмежування семантики та прагматики. Семантика розглядає відношення знака до означуваного – зміст знака, або ж співвідношення між знаками та їхніми інтерпретаціями, незалежно від того, хто є інтерпретатором. Прагматика досліджує проблеми інтерпретації знаків тими мовцями, які ними послуговуються, їхнє значення для адресанта та адресата, тобто зв'язок між знаками та інтерпретатором. Дж. Ліч пропонує декілька критеріїв для розмежування семантики та прагматики, проте зрештою приходить до висновку про необхідність розглядати ці дисципліни як такі, що взаємодоповнюють одна одну [46, с. 5–6].

Подібну думку висловлює також Дж. Олвуд, який вважає, що варто відмовитися від протиставлення семантики та прагматики на користь семантико-прагматичного підходу, за якого основною функцією мовного значення визнавалася б його здатність до контекстуальної адаптації [45, с. 177].

Поява в мові нових слів є реакцією мовної системи на необхідність дати назву новому предмету чи явищу, тобто новий знак формується у відповідь на формування нового значення. Одночасно з формуванням і становленням свого основного лексичного значення в системі мови, неологізми слугують також засобом реалізації тих чи інших мовленнєвих смислів, що актуалізуються в

певному контексті, певній мовленнєвій ситуації, і є наслідком індивідуального пошуку лексичних засобів для виконання комунікативного завдання. Таким чином у неологізмів до системного значення, що формується, можуть приєднуватися конотативні елементи. Структурно-семантичний аналіз неологізмів, поряд із словотвірним, є необхідним у вивченні процесів утворення нових лексичних одиниць та дії факторів, що впливають на ці процеси.

План змісту мови – складне, неоднорідне та багатовимірне семантичне явище, внаслідок чого не може бути досліджене в цілому за допомогою лише одного методу. Це викликає необхідність досліджувати окремі його аспекти та фрагменти із застосуванням множинних методів, з урахуванням специфіки, виду та підходу до того семантичного явища, що вивчається. В семантиці використовується широкий спектр дослідницьких методів, як загальнонаукових, так і власне семантичних. Для аналізу значень у їхньому номінативному (функціональному) аспекті важливо підібрати адекватний цій меті метод семантичного аналізу лексичних значень.

Описовий метод – один з найбільш широко поширених в науковій практиці, що вивчають факти, предмети і явища мовного оточення людини. До того ж він служить підставою для подальшого застосування в дослідженнях інших методів, бо, перш ніж застосувати їх, треба описати основні властивості розглянутого предмета. Описовий метод часто використовується також і паралельно з іншими методами дослідження.

Відслідковування появи в мові нових лексичних одиниць може вестися на двох рівнях: безпосередньо у вжитку та за посередництвом лексикографічних праць різного типу, а також шляхом порівняння наявності лексичних одиниць у спеціальних та загальномовних словниках. Останній метод дозволяє системне спостереження динаміки переходу нових лексичних одиниць з професійного чи соціального жаргону до загальномовної лексичної системи.

Описовий метод ліг в основу створення тлумачних словників. У них парадигматичний аспект значення слова представлений синонімами, антонімами, гіпоніми, словами тієї ж тематичної групи, до якої входить

обумовлена лексема. Синтагматичний аспект значення реалізується у вигляді типових словосполучень, що містяться в словникової статті. Епідигматичний аспект значення розкривається в цитатах із класичних творів найбільш видатних представників даної мови. Досить чітко проводиться різниця між багатозначними і омонімічними словами, хоча і неоднаково в різних словниках.

Ще одним традиційним методом наукового дослідження, важливим для всіх індуктивних наук, є **зіставний**. Зіставлення фактів є одним з найбільш ефективних прийомів наукового дослідження, використовуваних як універсальний засіб розкриття неявних властивостей та якостей предмета дослідження. Зіставний метод застосовується не лише для вивчення однорідних фактів мови, але й у дослідженні різних аспектів одного й того самого явища. При дослідженні семантики лексичної одиниці її значення може зіставлятися з предметом, уявленням, ситуацією, з одного боку, та з формою слова – з другого. На порівнянні, виділенні відмінних та спільних ознак чи властивостей будується також семантичний аналіз синонімічних, антонімічних та гіпо-гіперонімічних зв'язків між словами. Таким чином, за допомогою зіставного методу розкриваються як якісні, так і кількісні подібності та розходження досліджуваних семантичних явищ. Порівняння та зіставлення використовуються також практично в усіх сучасних методах дослідження семантики як складові компоненти. Поштовхом для розвитку цього методу послужило обґрунтування методу зіставного аналізу, здійсненого у працях М. П. Кочергана. Саме цим дослідником обстоювалась необхідність зіставного аналізу як «ніби зворотного боку порівняльноісторичного» [30, с. 34.].

На жаль синхронічні обстеження споріднених мов, незважаючи на те, що сьогодні ми маємо ґрунтовні вітчизняні праці у цій галузі, які б могли виступати зразком для подальших пошуків, практично не знаходять свого розвитку у роботах науковців молодого покоління. Ще один із розробників зіставного методу на теренах колишнього Радянського Союзу О. О. Реформатський, аналізуючи те, що Ш. Баллі за основу своїх досліджень брав споріднені мови, зауважував: «Саме для зіставного метода близькоспоріднені мови становлять

особливий інтерес, оскільки спокуса ототожнення свого та чужого «лежить на поверхні», однак саме це і є тією провокаційною близькістю, подолання якої приховує у собі великі труднощі» [10, с. 42].

Опис мовних явищ за допомогою набору ознак, що входять до їхнього плану змісту, становить сутність методу **компонентного аналізу**. Компонентний аналіз у найширшому значенні – це набір процедур, у результаті яких слово зіставляється з його визначенням, що являє собою набір семантичних, структурованих у той чи інший спосіб компонентів, що задають умови застосовності певного слова. Його призначення зводиться до виділення в сукупності досліджуваних лексичних одиниць тих ознак, за допомогою яких одні одиниці різняться між собою, а інші об'єднуються в групи чи сукупності. Метод компонентного аналізу переважно використовують для опису семантичних явищ у синхронії.

В сучасному мовознавстві компонентний аналіз розглядається і як метод дослідження значень слів у лексикології, і як засіб адекватного формулювання тлумачень слів у загальномовному словнику тлумачного типу. У практиці укладання словників (особливо тлумачних) компонентний аналіз застосовується також для встановлення і розмежування таких поширених у мові явищ, як полісемія та омонімія, полісемія та моносемія — на основі критерію наявності / відсутності загальних семантичних ознак у зіставляваних одиниць [44, с. 29].

Під компонентним аналізом вчені розуміють процедуру розщеплення значення на складові частини, вичленення яких обумовлено як співвідношенням елементів усередині окремого значення (наявність більш загальних і більш окремих елементів, тобто ієрархічність організації), так і співвідношенням цього значення зі значенням та інших мовних одиниць (збіг чи нейтралізація елементів верхніх рівнів і збіг диференційних ознак нижніх рівнів). За наявності перелічених умов застосування компонентного аналізу відповідає дійсній організації значення [36, с. 82].

В цьому підрозділі було опрацьовано основні методи та аспекти дослідження мови, а також основні проблеми з якими може зустрітись мовознавець намагаючись дослідити її розвиток.

Висновки до розділу 1

1. Виникнувши більш ніж чверть століття тому, в 1969 році, як один із засобів прискорення передачі інформації, станом на сьогоднішній день, Інтернет перетворився на цілісну саморегульовану систему стосунків та зв'язків до якої сьогодні мають доступ близько 40% населення Землі порівняно з 1% користувачів двадцять років тому. Мережу Інтернет можна назвати феноменом, який сприяв розростанню, розширенню та покращенню різноманітних інформаційних джерел, а також приладів і пристроїв, що зараз кардинально змінюють наше життя.

Словосполучення «кіберпростір» складається з двох слів – «кібер», або «кібернетичний» та «простір». У цій фразі головним словом є «простір», а напрямок, природа цього простору визначає слово «кібернетичний».

Через період в який почалося становлення кіберпростору в міру наростання глобалізації та розширення мережі, кіберпростір став перероджуватися в дещо інше ніж просто засіб передачі інформації, він почав формувати нове світосприйняття, космополітизм, основою якого послужило вчення грецьких філософів-стоїків, що є прабатьками ідеології «світової єдності». В їх баченні Світ являв собою органічне ціле, що було пройняте животворним Логосом, який виступав іманентною породжуючою силою і законом, що скеровував світовий розвиток. Душа людини, розглядалася як частина Світової душі, і через похідність та нерозривність усіх людей з Логосом, вони убули громадянами єдиної Світової держави, що йменується «космополітом».

Кіберпростір є надзвичайно складним явищем, що об'єднує в собі матеріальне і нематеріальне, реальність і віртуальність, абстрактність і дійсність.

До кіберпростору належить не тільки матеріальна складова, така як, наприклад засоби обчислювальної техніки, засоби зв'язку (мобільні телефони), матеріальні складові телекомунікаційних мереж, написання алгоритмів і кодів та

ін., але також і нематеріальна – інформацію, процеси зчитування кодів, процеси передачі інформації між користувачами та ін

Саме тому можна говорити про те, що інформаційний простір – це сукупність усіх матеріальних та нематеріальних об'єктів і процесів, які існують тільки для того, щоб задовольняти інформаційні потреби людей на планеті Земля. Дане визначення охоплює інформаційний зв'язок та інформаційні відносини між суб'єктами «живої» і «неживої» природи. Особливо важливим інформаційний простір є для людства. Виходячи з наведеного визначення можна сказати, що: - об'єктами інформаційного простору є суб'єкти природного середовища, природні та штучні інформаційні відносини між ними та їх формування і використання, матеріальні та нематеріальні об'єкти і процеси, спрямовані на задоволення інформаційних потреб для забезпечення збереження життя та життєдіяльності живої істоти. У ракурсі реалізації поставленої мети її не можливо досягнути шляхом публічних акцій чи пропаганди, така необхідна трансформація відбудеться поступово, шляхом еволюційних змін і зрушень, оскільки космополітична свідомість в цьому випадку було досконалим та прогресивним варіантом для сучасної людини.

2. Поява в мові нових слів є реакцією мовної системи на необхідність дати назву новому предмету чи явищу, тобто новий знак формується у відповідь на формування нового значення. Одночасно з формуванням і становленням свого основного лексичного значення в системі мови, неологізми слугують також засобом реалізації тих чи інших мовленнєвих смислів, що актуалізуються в певному контексті, певній мовленнєвій ситуації, і є наслідком індивідуального пошуку лексичних засобів для виконання комунікативного завдання. Таким чином у неологізмів до системного значення, що формується, можуть приєднуватися конотативні елементи. Структурно-семантичний аналіз неологізмів, поряд із словотвірним, є необхідним у вивченні процесів утворення нових лексичних одиниць та дії факторів, що впливають на ці процеси.

Факт того, що одним з актуальних питань мовознавства як науки в усі періоди його існування було питання про те, якими засобами користується носій

мови для називання елементів навколишнього світу. Досить часто мовознавці використовують кількісну характеристику лексичного та граматичного складу висловлювань, що передбачає підрахунок частоти поєднуваності самостійних та службових частин.

Основними методами дослідження семантики в цьому дослідженні є:

Описовий метод – один з найбільш широко поширених в науковій практиці, що вивчають факти, предмети і явища мовного оточення людини.

Зіставний – Зіставлення фактів є одним з найбільш ефективних прийомів наукового дослідження, використовуваних як універсальний засіб розкриття неявних властивостей та якостей предмета дослідження.

Компонентний аналіз – опис мовних явищ за допомогою набору ознак, що входять до їхнього плану змісту.

РОЗДІЛ 2 СТРУКТУРНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛЕКСИКИ КІБЕРПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ ТА УКРАЇНСЬКІЙ МОВАХ

Під час дослідження було проаналізовано 1000 лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору в сучасній англійській мові та українській мовах.

2.1 Лексичні одиниці, утворені за допомогою скорочення

Скорочення – це спосіб словотвору, суть якого складається у відсіканні частини основи, що або збігається зі словом, або являє собою словосполучення, об'єднане загальним змістом. Скорочення прийнято класифікувати на лексичні й графічні. Скорочуватися можуть будь-які фрагменти слова незалежно від морфемних границь. Під час Інтернет спілкування дуже широко вживаються всі види скорочень [5, с. 95].

Існують такі види скорочень як лексичні та графічні скорочення:

Лексичні скорочення – це складноскорочені слова, які утворюються зі слів і словосполучень шляхом видалення частини складових їх букв або частин слів.

І. Лексичні скорочення функціонують в мові як самостійні слова і на відміну від графічних [52].

Типи лексичних скорочень:

1) Ініціальні скорочення - скорочення, утворені з початкових букв або звуків слів. Наприклад:

ЦП — центральний процесор;

БД — база даних;

ГОМ — глобальна обчислювальна мережа (Інтернет);

МКС — модель клієнт/сервер;

МП — мікропроцесор;

НЖМД — накопичувач на жорстких дисках;

СШІ — системи штучного інтелекту;

OS – operating system;

PC – personal computer;

PCI – protocol Control Information;

RDA – Remote Database Access;

SOAP – Simple Object Access Protocol;

SVGA - Super Video Graphics Array;

TWAIN - Technology Without an Interesting Name

2) Усічення – скорочення, утворені з частини слова. Відсікатись можуть початок, середина або кінець слова. Наприклад:

net – Internet (початкове усічення);

techno – technology (кінцеве усічення);

config – configuration (кінцеве усічення);

undo – undone (кінцеве усічення);

supp – support (кінцеве усічення);

subj – subject (серединне усічення);

app – application (кінцеве усічення);

bro – brother (кінцеве усічення)

3) Складові скорочення – скорочення, утворені з складів слів:

modem – modulator-demodulator;

codec – coder-decoder

4) Часткові скорочення – скорочення, утворені з частини слова і повного слова:

webcam - web camera;

vlog – video blog, short videos posted online;

юзербар - графічне зображення, що використовується як підпис учасниками веб-форумів, інтернетконференцій та інших засобів спілкування в Інтернеті;

5) Змішані скорочення - скорочення, утворені різними способами:

B2B – Business-to-Business

7) Аббревіація – один зі способів словотворення, об'єднання скорочених основ, скорочених і повних основ, а також творення простого похідного слова шляхом довільного скорочення твірної одиниці [50].

Наприклад:

DVD – Digital Versatile Disc;

CPU – Central Processing Unit;

HTTP – Hyper-Text Transfer Protocol;

AI – Artificial Intelligence;

BTW – by the way;

VPN – Virtual Private Network;

DDR3 – Double Data Rate Type 3;

DCIM – Digital Camera Images;

GUI – Graphical User Interface;

FPS – Frames Per Second;

MP3pro – MPEG Audio Layer 3 (формат MP3pro) ;

Абревіація слугує для скорочення часу донесення інформації до слухача, чим самим збільшує увагу та концентрацію слухача.

II. Графічні скорочення та напівскорочення – скорочені позначення слів, застосовувані тільки на листі. Графічні скорочення не функціонують в мові як самостійні слова, вони вимагають розшифровки при читанні [29, с. 142]. В усному мовленні ви відтворюємо їх повний варіант замість скороченого.

Типи графічних скорочень:

1) дефісні:

CD-RW – Compact Disk Rewritable;

MPEG – Moving Picture Experts Group (стандарт MPEG-1);

B-ISDN – широкосмугова мережа з комплексними послугами, мережа B-ISDN;

ANSI-кодування – американський стандартний, код обміну інформацією;

2) Точкові

ASP.NET – технологія, що раніше називалася ASP+;

ADO.NET – ActiveX Data Objects .NET;

NEC Corp;

3) нульові (без крапок):

GB - gigabyte;

KB – kilobyte;

MIDI – musical Instruments Digital Interface або Musical Interface for Digital Interchange;

MIME – Multipurpose Internet Mail Extensions;

MMS – Multimedia Messaging Service;

MOM – Messaging-oriented middleware;

4) Косолінійні:

ATM/STM – asynchronous Transfer Mode / Synchronous Transfer Mode;

MPEGplus/Musepack – формат MPEGplus;

5) Комбіновані:

ATM Forum Specifications – специфікації, що розробляються робочою організацією ATM форуму;

ARPAnet Advanced Research Projects Agency Network – мережа ARPAnet;

ArcGIS x.x – географічна інформаційна система;

A2DP – advanced Audio Distribution Profile;

AC3 – формат AC3, кодек AC3;

NetBEUI – NetBIOS Extended User Interface;

N-tier application – N-ярусне застосування;

MySQL – My Structured Query Language;

MIDlet – Mobile Information Device мідлет.

Згідно з результатами дослідження група лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору, утворених шляхом різних видів скорочень в англійській мові виявилась найбільш продуктивною. Ця група налічує 324 одиниці, які складають 32,4 % від загальної кількості вибірки.

В українській мові група лексичних одиниць утворених шляхом різних видів скорочень посіла друге місце за продуктивністю. Вона налічує 77 одиниць, що складає 7, 7% від загальної кількості вибірки.

2.2 Лексичні одиниці, утворенні за допомогою стійких словосполучень

Згідно з результатами аналізу група лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору, що є стійкими словосполученнями, є однією з найбільш чисельних, і передбачає приклади, які використовуються користувачами комп'ютера і Інтернету повсякденно.

Фразеологічна одиниця це комбінація словесних знаків яка існує в мові на даний момент. Вона може складатися з мінімум двох певних одиниць лексичного рівня, що знаходяться у відомій послідовності. Також, варто зазначити, що фразеологічна є граматично організованою за існуючими словосполучень чи речень. Вона має певне єдине значення.[21, с. 121].

video card — відео карта;

cloud computing — «хмарне» обчислення;

title bar — рядок заголовку;

recycle bin — смітцева корзина;

trojan horse — «троянський кінь»;

screen saver — заставка екрану;

remote desktop — віддалений робочий стіл;

sound card — звукова карта;

cable modem — кабельний модем;

scroll wheel — колесо прокрутки на комп'ютерній миші;

system unit — системна одиниця;

laser printer — лазерний принтер;

input device — пристрій введення;

access point — точка доступу;

digital system — дискретна система;

distributed computing — розподілені обчислення;

fat client - «товстий» клієнт;

front end - частина програми, яка безпосередньо взаємодіє з користувачем;

glue language - скриптова мова;

plug and play - підключи і працюй;

quantum computing - квантові обчислення;

screen saver - зберігач екрана, скринсейвер;

virtual machine - віртуальна машина;

safe mode - безпечний, захищений режим;

гнучкий диск - накопичувач на гнучких магнітних дисках;

графічний адаптер - пристрій, що керує дисплеєм і забезпечує виведення на нього графічних зображень;

графічний процесор - пристрій, що перетворює зображення, яке перебуває в пам'яті комп'ютера, у відеосигнал для монітора;

електронна бібліотека - розподілена інформаційна система, що дозволяє надійно зберігати різноманітні колекції електронних документів;

жорсткий диск - накопичувач на жорстких магнітних дисках;

робочий стіл - прямокутна область, що займає практично весь екран ПК і містить об'єкти (папки, файли та ярлики), з якими користувачеві доводиться працювати найчастіше;

сенсорний дисплей - координатний пристрій, що дозволяє шляхом дотику (пальцем, стилусом і т.п.) до поверхні екрана дисплея робити вибір необхідного елемента даних або меню;

тривимірна графіка - методи й інструментальні засоби побудови на комп'ютері відеозображень, що мають об'єм і перспективу;

центральний процесор - частина комп'ютера, що безпосередньо виконує машинні команди, з яких складаються програми;

віртуальна реальність - вигаданий світ, що створюється в уяві користувача за допомогою комп'ютерних систем;

веб-програміст - розробник веб-застосунків та іншого ПЗ для веб-сайтів;

комп'ютерні технології - поєднання програмних засобів (software), що реалізують функції зберігання, обробки й візуалізації даних;

магнітний диск - покритий магнітним матеріалом металевий або скляний диск, використовуваний як носій даних великої ємності.

Згідно з результатами аналізу група лексичних одиниць англійської мови на позначення лексики кіберпростору, що є стійкими словосполученнями, посіла

друге місце за продуктивністю. Вона налічує 106 одиниць, що складає 10,6 % від загального обсягу досліджуваних одиниць.

В українській мові група лексичних одиниць що є стійкими словосполученнями є менш продуктивною. Вона налічує 25 одиниць, що складає 2,5 % від загальної кількості вибірки.

2.3 Лексичні одиниці, утворенні за допомогою словоскладання

Словоскладання є результатом об'єднання двох або більше основ і займає провідне місце у системі англійського словотвору.

Дослідження виявило, що лексичні одиниці на позначення лексики кіберпростору в сучасній англійській мові що утворенні за допомогою словоскладання є чисельними, і вони постійно використовуються користувачами Інтернету в їх житті.

Словоскладання – є одним із самих старих способів утворення нових слів, але він і досі зберігає свою продуктивність станом на сьогоднішній день, тому залишається одним із найважливіших засобів збагачення мови. Завдяки йому, мова поповнює свій словниковий склад й удосконалює свій устрій [43, с. 12.].

Цей спосіб широко використовується для утворення нових лексичних одиниць та частин мови, таких як іменники, дієслова, прикметники та інші.

В англійській мові способи словотворення поділяють на такі:

1) основа іменника плюс основа іменника:

bandwidth - інформаційна ємність джерела зв'язку, вимірювана звичайно в бітах в секунду; міра пропускної здатності лінії зв'язку;

touchpad – екран дотику на пристроях нового покоління;

firewall – програма захисту комп'ютеру від небажаного втручання;

keyboard – пристрій для здійснення маніпуляцій з комп'ютером, таких як набір тексту;

website – електронний веб – ресурс;

bookmark – закладка;

joystick – пристрій маніпуляції в комп'ютерних іграх;

backbone – комунікаційний канал для зв'язку між мережами або підмережами;

cookbook – в інформаційних технологіях публікації під такою назвою містять; опис технології рішення специфічних завдань обробки інформації;

motherboard – плата, на якій розміщуються всі основні схемні компоненти ПК;

відеокарта – пристрій, що перетворює зображення, яке перебуває в пам'яті комп'ютера, у відеосигнал для монітора;

альфа-версія – альфа-версія програмного забезпечення створюється для внутрішніх тестувальників софтверної компанії, тобто людей, відмінних від розроблювачів і творців програмного забезпечення (інженерів програмного забезпечення);

dashboard - плаваюча панель, що «магнітиться» до країв екрана. З її допомогою можна швидко одержувати ту або іншу інформацію;

userbar – графічне зображення, що використовується як підпис учасниками веб-форумів, інтернетконференцій та інших засобів спілкування в Інтернеті;

palmtop – портативні комп'ютери, які звичайно мають зашиту у постійний запам'ятовуючий пристрій операційну систему і базовий набір застосувань;

2) основа прикметника плюс основа іменника:

cyberpunk – жанр наукової фантастики, де домінують ком'ютерні технології;

microphone – пристрій для запису чи передачі звукових хвиль;

hotkey – клавіша швидкого набору;

microprocessor - пристрій або функціональна частина цифрової обчислювальної системи, виготовлена в монолітному кристалі і призначена для обробки даних та інтерпретації програм;

mainframe – універсальна багатокористувацька обчислювальна машина (EOM);

Best-of-breed – рішення, які фокусуються на вузькій частині загального спектра функцій, реалізованих у пакеті загального призначення;

3) основа дієслова плюс основа іменника, і навпаки:

screenshot – знімок екрану, що відображається на екрані мобільного пристрою;

runtime – період запуску програми;

copyright - захист, забезпечуваний законом, від несанкціонованого копіювання й поширення продуктів, що є інтелектуальною власністю;

wardriving - процес пошуку й злому уразливих точок доступу безпроводних мереж Wi-Fi людиною або групою осіб, оснащених переносним комп'ютером з Wi-Fi-адаптером;

playlist – список аудіо- або відеофайлів для програвання на комп'ютері;

4) основа прийменника плюс основа дієслова:

overheat – несправність пристрою при якій він починає перегріватись;

interface – девайс чи програма, що дозволяє користувачеві взаємодіяти з комп'ютером;

inbox – вхідні повідомлення;

outbox – надіслані повідомлення;

backup – резервне копіювання інформації, призначене для забезпечення збереження і цілісності даних в інформаційних системах;

lead-in – частина інформації цифрового диска (CD, DVD або Blu-Ray), що передуює області даних.

Згідно з результатами аналізу група лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору, утворених шляхом словоскладання в англійській мові посіла третє місце та має у своєму складі 99 одиниць, які складають 9,9 % від загального обсягу вибірки.

В українській мові група лексичних одиниць утворених шляхом словоскладання посіла останнє місце за продуктивністю. Вона налічує 8 одиниць, що складає всього 0,8 % від загальної кількості вибірки.

2.4 Лексичні одиниці, утворенні за допомогою конверсії

Дослідження виявило, що лексичні одиниці на позначення лексики кіберпростору в сучасній англійській та українській мовах, що утворені за

допомогою конверсії є невеликої чисельності, але вони часто використовуються користувачами Інтернету в їх житті.

Конверсія це утворення нової (похідної) основи з уже існуючої (вивідної) основи простим переосмисленням останньої, без будь-якої зміни її форми. За допомогою конверсії утворюються різні частини мови – іменники, дієслова, прикметники, прислівники та ін. При цьому похідна основа завжди належить до іншої частини мови, ніж вивідна, і відповідно набуває нових морфологічних і синтаксичних властивостей [29, с 93].

Конверсія як прийом безаффіксального словотворення протиставляється аффіксації. В якості словотвірного засобу конверсії виступає морфологічна парадигма, а саме - здатність парадигми і складаючих її закінчень передавати значення певної частини мови. Вживання слова в новій синтаксичній функції супроводжується не тільки його використанням у відповідній синтаксичній позиції, але і набуттям ним нового морфологічного показника, властивого класу слів, функції якого воно переймає. [38]

Як приклад, в англійській мові дієслово «*to scan*» (перевіряти, пильно дивитися) утворило конверсію щодо іменника «*scan*» (сканування).

Ще одним прикладом є дієслово «*to text*» (надсилати текстові повідомлення) було утворене за допомогою конверсії від іменника «*text*» (текст).

Прикладами інших лексичних одиниць, що були утворені за допомогою конверсії є:

to access (мати доступ) - *access* (доступ, до мережі чи інше);

online (прислівник) (бути в мережі) - *online* (прикметник) (той, що потребує підключення до мережі Інтернет);

screen (екран) – *to screen* (екранізувати, показувати на екрані).

Іноді внаслідок конверсії з'являються слова омоніми, що збігаються за формою слів і написанням, але мають зовсім різне значення і належать до різних частин мови:

to drive (керувати, їздити) – *drive* (диск);

to link (з'єднувати) – *link* (посилання);

to handle (справлятися з чимось, поводитися) – *handle* (ім'я користувача);
swift (стрімкий) – *swift* (мова програмування);
to tweet (щебетати) – *tweet* (повідомлення в Твіттері);

Згідно з результатами аналізу група лексичних одиниць, на позначення лексики кіберпростору, утворених шляхом конверсії в англійській мові є невеликою та має у своєму складі 51 одиницю, які складають 5,1 % від загального обсягу вибірки.

2.5 Лексичні одиниці, утворенні за допомогою семантичної деривації

Одним з основних прийомів поповнення словникового складу мови нестандартною лексикою є семантична деривація (лексико-семантичний спосіб словотвору), в результаті якої відбувається розширення смислового об'єму слова літературного стандарту за рахунок появи в ньому сленгових лексико-семантичних варіантів [6, с. 73].

Найбільш продуктивними серед видів семантичної деривації є метафоричний і метонімічний переноси. [26, с. 52].

Під метонімією розуміють перенесення найменування на предмети іншого роду або виду завдяки наявному реальному зв'язку між предметами. [26, с. 55].

Семантична деривація на субстандартному рівні передбачає утворення нових значень шляхом розвитку семантичної структури слова, що належить до стандартного або субстандартного рівнів і вже функціонує у мові. Найбільш продуктивними у сленговому вокабулярі є утворення лексичних одиниць шляхом перенесення найменування (метафоричне та метонімічне), а також шляхом модифікації значення (найчастіше – генералізацією та специфікацією). [26, с. 59].

lion (лев) – *lion* (інша назва Mac OS X 10.7);

icon (ікона) – *icon* (значок);

leopard (леопард) – *leopard* (інша назва Mac OS X 10.5);

worm (черв'як) – *worm* (назва комп'ютерного вірусу);

apple (яблуко) – *Apple* (компанія, заснована в 1977 р. Стівеном (Стівом) Джобсом і Стівеном Возняком);

bean (зернятко) – *bean* («бін» (зернятко), яке є компонентом платформ і технологій Java, JavaBean і EJB. Біни є компонентами програмного забезпечення повторного використання);

bind (зв'язування) – *bind* (є асоціацією (зв'язком) між двома сутностями, наприклад, між ім'ям об'єкта і ним самим або між інтерфейсом об'єкта CORBA та іншим системним об'єктом, таким, як системний об'єкт ActiveX);

bridge (міст) – *bridge* (сукупність комп'ютера, програмного забезпечення і різновиду модему (з великою пропускнуою спроможністю);

cookie (печиво) - *cookie* (порція інформації, що залишається на комп'ютері веб-клієнта програмою, запущеною на стороні веб-сервера)

host (господар) – *host* (головний вузол мережі, що утворена шляхом з'єднання двох або більше комп'ютерів);

shell (мушля) – *shell* (частина ОС, що обробляє команди (речення або оператори командної мови), які вводяться з терміналу або з командного файлу, і запускає завдання для їх виконання);

spider (павук) - *spider* (комплекс програмних засобів і БД, що дозволяють користувачам, які звертаються через Інтернет до зовнішніх ресурсів, швидко знаходити необхідні документи, файли, веб-сайти, HTML-сторінки та інші мультимедіа-компоненти в просторі World Wide Web);

trap (пастка) - *trap* (внутрішнє переривання в ОС – механізм, що дозволяє перехоплювати певні типи переривань або виключень, щоб передати їхню обробку спеціальним процедурам);

volume (том) - *volume* (набір з одного або більше тематично зв'язаних дисків. Наприклад, три CD, які випущені як частина із серії, присвяченої композиторам-класикам, будуть називатися «Том» або Vol);

wizard (чаклун) - *wizard* (контекстно-чутливе (context-sensitive) вікно або вікно діалогу, що відкривається по команді й автоматично з'являється в деяких комп'ютерних застосуваннях для допомоги користувачеві в необхідних випадках в особливих місцях програми або при виклику з різних розділів меню програми);

дрова (матеріал для опалення будинку) - *дрова* (комп'ютерна програма, яка забезпечує правильну роботу усіх пристроїв та програм на комп'ютері);

гвинт (деталь циліндричної, рідше конічної, форми з гвинтовою поверхнею або деталлю з гвинтовими лопатями) - *гвинт* (магнітний диск, основа якого виконана з твердого матеріалу);

миша (тварина) - *миша* (пристрій введення, забезпечений однією або декількома клавішами і сконструйований таким чином, що його можна переміщати в горизонтальній площині по поверхні стола поряд з клавіатурою);

доріжка (шлях) - *доріжка* (круговий шлях у вигляді концентричних окружностей на магнітній поверхні диска або дискети, на якому інформація записується й зчитується);

вікно (елемент будинку) - *вікно* (основний елемент взаємодії між користувачем і комп'ютером в однойменній операційній системі Microsoft Windows (вікна), що став стандартом інтерфейсу для багатьох інших ОС і застосувань, що розроблялися для них);

папка (предмет для зберігання файлів) — *папка* (у ряді ОС з графічним інтерфейсом користувача (наприклад, Macintosh, Windows) каталог файлів зображується на екрані у вигляді папки);

демон (негативна істота з Біблії) — *демон* (програма, яка завантажується в пам'ять, де знаходиться в неактивному стані, поки не буде виконана деяка умова. При виконанні відповідної умови демон приводиться в працездатний стан, виконує певну дію й повертається в режим очікування);

дерево (рослина) — *дерево* (концептуальне або графічне представлення даних, організованих в деревовидну структуру, наприклад, дерево каталогів (директорій, папок) на диску);

Домінуюча роль метафори в утворенні нових сленгових одиниць підтверджує важливість прагматичної функції, яку виконують стилістично марковані лексичні одиниці, що допомагає не лише назвати об'єкт, а ще й експресивно його охарактеризувати [30, с. 61]. В англійському комп'ютерному сленгу знаходимо такі яскраві приклади найменування особи:

crawler (гусениця) - *crawler* (назва програмного пошукового механізму у веб для автоматичного вибору всіх документів, на які є посилання в першому обраному документі);

communicator (співбесідник) - *communicator* (клас мобільних пристроїв (гібрид кишенькового персонального комп'ютера (PDA) і стільникового телефону), що забезпечують розвинені комунікаційні можливості за допомогою стільникового телефону);

bug (жук) – *bug* (помилка або дефект в програмі або системі, що викликає в ній неправильний або неочікуваний результат або неочікувану поведінку);

Згідно з результатами аналізу група сленгізмів, утворених шляхом семантичної деривації в англійській мові має у своєму складі 2 одиниці, які складають 6,2 % від загального обсягу вибірки.

В українській мові група лексичних одиниць творених шляхом семантичної деривації виявилась однією з найменш чисельних. Вона налічує 13 одиниць, що складає 1,3% від загальної кількості вибірки.

2.6 Лексичні одиниці, утворенні за допомогою телескопії

Телескопія це ще один із способів утворення нових слів в будь якій мові. Коли ми говоримо про телескопію, то маємо на увазі процес утворення нового слова завдяки двом іншим. Під час цього процесу зливаються повна основа одного слова зі скороченою основою іншого або ж зі злиття скорочених основ двох слів і утворюється нове слово. Значення таке новоутворене слово може мати зовсім різне від значення «батьків», але в більшості випадків містить сумарне значення обох своїх складників. Іноді це сумарне значення складається із суми повного лексичного значення першого чи другого складника і граматичного значення іншого. Однак ті випадки не дуже поширені, а тому не викликають особливого зацікавлення [33, с. 54].

Наприклад:

adware – безкоштовна програма, яка містить рекламу = *ad*(*vertisement*) (реклама) + (*soft*)*ware* (програма);

netiquete – правила поведінки в інтернеті = (*Inter*)*net* + (*et*)*iquete* (етикет);

usenet – колекція онлайн дискусій що об'єднані в групи новин = *Use(r) + (Inter)net* (інтернет);

scareware – програма, яка викликає на комп'ютері фальшиву тривогу про те що комп'ютер заражено вірусами і пропонує усунути їх за доплату = *to scare* (лякати) + *(soft)ware* (програма);

permlink – постійне посилання, яке не змінюється = *perma(nent)* (постійний) + *link* (посилання);

ransomware – програма, яка блокує доступ до деяких функцій на комп'ютері і пропонує їх розблокування за гроші = *ransom* (викуп) + *(soft)ware* (програма);

botnet – група комп'ютерів що управляється з однієї точки = *bot* (робот) + *(inter)net* (інтернет);

abandonware – операційна система, текстовий процесор, комп'ютерна гра або медіафайл), що більше не виставляється на продаж компанією-виробником, і від якого виробник більше не одержує доходів = *abandon* – покинути, залишити + *(soft)ware* – програмне забезпечення;

algol - імперативна мова програмування високого рівня, розроблена Пітером Науром = *algo(ritmic)* (алгоритмічна) + *l(anguage)* (мова);

eLearning - поняття eLearning означає процес дистанційної освіти в електронному середовищі й охоплює широкий спектр застосувань і процесів, таких, як навчання, що базується на веб-технологіях і комп'ютерних технологіях, віртуальні класи, що надають можливість сумісного навчання та ін. = *e(lectronic)* (електронне) + *learning* (навчання);

qubit - квантовий біт. Відрізняється від звичайного розряду пам'яті тим, що може одночасно перебувати у двох станах, тобто зберігати 0 і 1 одночасно = *q(uantum)* (квантовий) + *bit* (біт);

spyware — програмне забезпечення, призначене для спостереження за діями користувача на його комп'ютері з фіксацією цих дій на іншому комп'ютері = *spy* (шпигун) + *(soft)ware* (програма);

sysop - системний оператор. Особа, відповідальна за забезпечення працездатності BBS або вузла мережі FIDO = *sys(tem)* (системний) + *op(erator)*

(оператор);

wapplet - невеликий фрагмент контенту, форматованого для WAP-середовища, наприклад, для пристрою електронної пошти або сумісного з інтернет-інтерфейсом мобільного телефону = *WAP* (протокол безпроводного доступу) + *(ap)plet* (застосунок);

Згідно з результатами аналізу лексичні одиниці на позначення лексики кіберпростору, що зформовані за допомогою телескопії, є маленькою групою, але серед них є дуже яскраві приклади, які використовуються користувачами комп'ютера і Інтернету повсякденно.

Згідно з результатами аналізу група лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору, утворених шляхом телескопії в англійській мові має у своєму складі 36 одиниць, які складають 3,6% від загального обсягу вибірки.

2.7 Лексичні одиниці, утворені за допомогою афіксації

Афіксація – це утворення нової (похідної) основи з уже існуючої (вивідної) основи додаванням до останньої словотвірної частки – афікса. Афіксація широко використовується і в українській мові [6, с. 15.].

Згідно з результатами аналізу група лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору, що зформовані за допомогою афіксації, не є чисельною, але передбачає приклади, які використовуються користувачами комп'ютера і Інтернету повсякденно.

Афікси бувають двох типів: суфікси, або частки, які ставляться після вивідної основи, і префікси, або частки, які ставляться перед вивідною основою.

Основа іменника «*defragmentation*» (зменшення обсягу файлів, шляхом їх об'єднання на жорсткому диску) була утворена від основи іменника «*fragmentation*» за допомогою префікса – *de*:

de + fragmentation = defragmentation;

Основа іменника «*multiplayer*» (ігровий режим, що передбачає декілька гравців) була утворена від основи іменника «*player*» за допомогою префікса – *multi*:

multi + player = multiplayer

Основа іменника «*synchronization*» (збереження ідентичності набору даних або файлів у декількох місцях) була утворена за допомогою іменника «*chronization*» і префікса – *syn*:

syn + *chronization* = *synchronization*;

Основа іменника «*Multiprocessing*» (багатозадачність в комп'ютерних технологіях) була утворена від основи іменника «*processing*» за допомогою префікса – *multi*:

multi + *processing* = *multiprocessing*;

Основа іменника «*Multicast*» (передача даних від одного джерела багатьом отримувачам) була утворена від основи іменника «*cast*» за допомогою префікса – *multi*:

multi + *cast* = *multicast*;

Згідно з результатами аналізу група лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору, утворених шляхом афіксації в англійській мові є маленькою та має у своєму складі 25 одиниць, які складають 2,5 % від загального обсягу досліджуваних одиниць.

2.8 Лексичні одиниці, утворенні за допомогою запозичення

Запозичення – це процес, у результаті якого в мові з'являється і закріплюється певний іншомовний елемент. Це невід'ємний складник функціонування та історичної зміни мови, одне з основних джерел поповнення словникового запасу; також це повноцінний елемент мови, що є частиною її лексичного багатства, служить джерелом нових коренів, словотворчих елементів і точних.

Причиною швидкої появи нових сленгізмів у комп'ютерній галузі є стрімкий розвиток комп'ютерних технологій. І в умовах такої технологічної революції кожне нове явище в цій галузі має отримати своє словесне позначення, свою назву. А оскільки майже всі вони (за поодинокими винятками) з'являються в США, де на території Силіконової долини (Silicon Vally) розташовані всесвітньо відомі дослідницькі центри, у яких у процесі роботи над винаходами народжуються нові терміни (назви виникають англійською мовою).

Коли ж про ці розробки через якийсь час дізнаються в Україні, то для переважної їх більшості, звичайно ж, не знаходиться еквіваленту в українській мові. І тому українським фахівцям доводиться використовувати оригінальні терміни. Відбувається так зване заповнення термінологічних лакун за допомогою англomовних термінів. Таким чином, англійські назви все більше і більше проникають в українську мову. Відсутність в українській мові досить стандартизованої термінології у цій галузі, значної кількості фірмових і рекламних термінів спричинило тенденцію до появи значної кількості комп'ютерного сленгу [39, с.14].

Запозичення в мові є, якщо не найважливішим, то одним з найважливіших факторів її розвитку. Процес запозичення лежить у самій основі мовної діяльності. Звукова і формальна одноманітність у межах однієї мови є наслідком запозичення мовних одиниць з однієї мови в іншу; через взаємодію мовних носіїв відбувається і запозичення елементів лексикону однієї мови іншою мовою. Частка запозичених елементів у мовах варіюється, деś її більше, деś менше, точно підрахувати їх кількість не вдасться, тому що через постійне збільшення кількості іншомовних елементів, що проникають у мову, і внаслідок асиміляції, ускладнюється можливість встановити походження потрібного слова.

Серед способів запозичень в українській мові виділяють:

- калька (повне запозичення);
- напівкалька (запозичення основи);
- фонетична мімікрія;
- переклад;

Переклад також ділиться на дві підгрупи:

- а) з використанням стандартної лексики в особливому значенні;
- б) з використанням сленгу інших професійних груп.

1. Калька – спосіб утворення, що містить у собі запозичення, граматично не освоєні українською мовою. При цьому слово запозичується цілком зі своєю вимовою, написанням і значенням. Ці слова у вимові, написанні відповідають

усім нормам англійської мови, наприклад [18, с.98]:

gadget — гаджет;

device — девайс;

user — юзер;

space — спейс;

help — хелп;

recorder — рекордер;

file — файл;

soft — софт;

quest — квест;

shooter — шутер;

patch — патч;

link — лінк;

default — дефолт;

noob — нуб;

fake — фейк;

flame — флейм;

banner — банер;

dump — дамп;

bitrate — бітрейт;

bell — бел;

driver — драйвер;

switch — світч;

2. Напівкалька – це такий спосіб утворення, коли під час запозичення терміна з однієї мови в іншу, мова яка запозичує слово підпорядковує його під норми не тільки своєї фонетики, але і під норми граматики (напівкалька). Іменники, наприклад, отримують відмінкові закінчення [18, с.104]. Наприклад, при граматичному засвоєнні англійський термін переходить у розпорядження української граматики, підкоряючись її правилам:

geolocation — геолокація;

emulation — емуляція;

hashing — хешування;

explicit — експліцитний;

entropy — ентропійний;

ephemeris — ефемериди;

formatting — форматування;

datagram — дейтаграма;

authentication — аутентифікація;

graphics — графіка;

visualisation — візуалізація;

innovation — іновація;

animation — анімація;

repository — репозиторій;

3. Фонетична мімікрія – найбільш цікавий з методів з точки зору лексикології. Цей метод заснований на фонетичному збігові семантично несхожих загальноновживаних слів і англійських комп'ютерних термінів [18, с.107]:

daemon – демон;

drivers – дрова;

4. Трансформація терміна, як правило великого за обсягом:

клавіатура — клава;

комп'ютер — комп;

кулдаун – кд;

Дослідження показало, що українській мові відсоток запозичень дуже високий.

Щодо англійської мови, то оскільки майже все нове, що виникає в комп'ютерній галузі отримує назву на англійській мові, в неї дуже мало запозичень з інших мов. Як зразок:

avatar – an icon, pictorial, or 3D representation of a person online. In the online gaming community, for example, one's character as seen by other players is one's avatar (originated from Hindi);

wiki – термін «wiki» походить від гавайської фрази «wiki wiki», що означає «надзвичайно швидко»;

daemon – слово «демон» насправді походить з грецької мови, і означає «внутрішній або супутній дух»;

Згідно з результатами аналізу група сленгізмів, утворених шляхом запозичень з іншої мови в англійській мові є найменшою та має у своєму складі лише 6 одиниць, які складають 0,6% від загального обсягу вибірки. В українській мові цей спосіб утворення навпаки виявився найбільш продуктивним. Сюди відносяться 205 одиниць, які складають 20,5% від загальної кількості вибірки.

Висновки до розділу 2

Згідно з результатами структурного дослідження, в ході якого було проаналізовано 1000 англійських та українських лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору найбільш репрезентативними групами в англійській мові виявились:

1. Група лексичних одиниць, утворених шляхом скорочення. Ця група включає в себе 324 одиниці, що становить 32,4% від загальної кількості вибірки.
2. Другою за кількістю, є група лексичних одиниць що є стійкими словосполученнями. Ця група включає в себе 106 одиниць, що становить 10,6% від загальної кількості вибірки.
3. Третьою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені шляхом словоскладання. Ця група включає в себе 99 одиниць, що становить 9,9% від загальної кількості вибірки.
4. Четвертою за кількістю, є група лексичних одиниць утворених шляхом семантичної деривації. Ця група включає в себе 62 одиниці, що становить 6,2% від загальної кількості вибірки.

5. П'ятою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені за допомогою конверсії. Ця група включає в себе 51 одиницю, що становить 5,1% від загальної кількості вибірки.

6. Шостою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені шляхом телескопії. Ця група включає в себе 36 одиниць, що становить 3,6% від загальної кількості вибірки.

7. Сьомою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені шляхом афіксації. Ця група включає в себе 25 одиниць, що становить 2,5% від загальної кількості вибірки.

8. Останньою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені шляхом запозичення. Ця група включає в себе лише 6 одиниць, що становить 0,6% від загальної кількості вибірки.

В українській мові найбільш репрезентативними групами виявились:

1. Група лексичних одиниць, утворених шляхом запозичення. Ця група включає в себе 205 одиниць, що становить 20,5 % від загальної кількості вибірки.
2. Другою за кількістю, є група лексичних одиниць утворених шляхом скорочення. Ця група включає в себе 77 одиниць, що становить 7,7% від загальної кількості вибірки.
3. Третьою за кількістю, є група лексичних одиниць, що є стійкими словосполученнями. Ця група включає в себе 25 одиниць, що становить 2,5% від загальної кількості вибірки.
4. Четвертою за кількістю, є група лексичних одиниць утворених шляхом семантичної деривації. Ця група включає в себе 13 одиниць, що становить 1,3% від загальної кількості вибірки.
5. Останньою за кількістю є група лексичних одиниць, що утворені шляхом словоскладання. Ця група включає в себе 8 одиниць, що становить 0,8% від загальної кількості вибірки.

6. Під час складання реєстру дослідження не було зафіксовано жодної лексичної одиниці, що були б утворені за допомогою афіксації, телескопії чи конверсії, тому у висновках вони не представлені.



РОЗДІЛ 3 СЕМАНТИЧНІ АСПЕКТИ ЛЕКСИКИ КІБЕРПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ ТА УКРАЇНСЬКІЙ МОВАХ

Англійську та українську лексику на позначення кіберпростору можна розподілити на певні лексико-тематичні групи. В цьому дослідженні було виокремлено 7 таких тематичних груп і проаналізовано 1000 одиниць англійських та українських лексем у комп'ютерній галузі. Найбільш репрезентативною виявилася група лексичних одиниць на позначення апаратного забезпечення.

3.1 Тематична група лексики кіберпростору на позначення лексики, що пов'язана з діями в мережі Інтернет

Інтернет – це глобальна мережа пристроїв, як за своїм принципом роботи чимось нагадує поштову скриньку, з єдиною відмінністю що швидкість передачі повідомлень складає секунди. Подібно до того, як поштова служба дозволяє людям надсилати один одному конверти, що містять повідомлення, Інтернет дає можливість комп'ютерам надсилати один одному невеликі пакети цифрових даних [72].

Службою інтернет називають взаємодію двох програм для обміну інформації між ними. Майже всі служби працюють за принципом "*клієнт-сервер*". Одна програма - "*клієнт*" формує запит та надсилає другій "*серверу*". Сервер обробляє запит та формує і надсилає клієнту відповідь. Якщо сервіс — послуга, то сервер — той, що надає послуги [52].

Інтернет походить від ARPAnet, яке створила Агенція просунутих дослідницьких проектів Міністерства оборони США у 1960-х роках. В той час було створено і багато інших мереж – деякі були утворені комерційними компаніями, деякі в різних країнах – але в усіх них був мінус, вони не могли легко спілкуватися між собою [72].

Вінт Серф і Боб Кан вирішили змінити це і розробили “Протокол взаємодії пакетної мережі. Коротко, ”TCP / IP, (1974). Таким чином, Інтернет став «мережею мереж» , він з'єднував усі комерційні мережі в одне ціле. Інтернет-протокол (IP) став домінуючим в роботі в мережі [72].

Наприкінці 1969 року на ARPAnet працювало лише чотири комп'ютери в світі, і всі вони знаходились в університетах США. Згодом їх число зросло до 5000 Інтернет-хостів у 1986 році, після чого кількість користувачів швидко зросла в мільйони, а потім сотні мільйонів. А в 1990 році знімаються абсолютно всі обмеження до доступу в мережу, доступ в мережу отримують комерційні організації. І ось, нарешті, в 1980 році була впроваджена абсолютно нове інформаційне середовище [74].

Згідно з протоколом IP, кожному комп'ютеру в мережі Інтернет присвоюється унікальна IP-адреса, що складається з чотирьох байтів, наприклад, 104.17.126.10. Структура IP-адреси така, що кожний комп'ютер, через який походить пакет, може визначити маршрут відправлення. Для зручності користувачів IP-адресі ставлять у відповідність доменні імена. Домен – це група вузлів, які об'єднані за певною ознакою і яким присвоєно спільне ім'я.

До лексики, що пов'язана з діями в мережі Інтернет належать такі лексичні одиниці, як:

hacker — особа, яка використовує комп'ютери для отримання несанкціонованого доступу до даних;

avatar — фотографія чи картинка, що представляє конкретну людину у відеоіграх, інтернет-форумі тощо;

vlog — обліковий запис соціальних медіа, де людина регулярно публікує короткі відео;

website — набір пов'язаних веб-сторінок, розташованих під одним ім'ям домену;

client — настільний комп'ютер або робоча станція, здатна отримувати інформацію та програми з сервера;

server — у комп'ютерній термінології термін може стосуватися окремого комп'ютера чи програми. Головною ознакою в обох випадках є здатність машини чи програми переважну кількість часу працювати автономно, без втручання людини, реагуючи на зовнішні події відповідно до встановленого програмного забезпечення;

веб-сторінка - окремо взятий документ Всесвітньої павутини (WWW). Є складовою частиною вебвузла або веб-сайту. Являє собою HTML-документ, як правило, текстовий файл із розширенням .html або .htm;

фрілансер — вільнонайманець, який сам шукає собі проєкти, може одночасно працювати на декілька фірм. Фрілансер виконує роботу без укладання довгострокового договору з роботодавцем, найманий тільки для виконання певного переліку робіт;

трафік - обсяг інформації, переданої через комп'ютерну мережу за певний період часу. Кількість трафіку вимірюється як в пакетах, так і в бітах, байтах і їх похідних: кілобайт, мегабайт і т. д.;

меседж - повідомлення, завуальоване повідомлення, іронія, звернення, попередження, сигнал, короткий зміст чогось, послання. Термін «меседж» в українському політичному лексиконі доволі новий. Запозичений з англійської, він перекладається як «повідомлення», «зв'язок», «послання»;

пост - це інформаційний блок, розміщений користувачем у соціальній мережі, блозі, мікроблозі, форумі та інше;

вікіпедія - вільна для доступу, багатомовна веб-енциклопедія;

веб-браузер - навігатор World Wide Web. Засіб переглядання веб-сторінок в мережі Інтернет. Клієнтська програма-контейнер, що дає можливість користувачеві читати гіпертекстові (hypertext) документи і переміщатися між ними (шляхом навігації в системі веб-адрес – гіперпосилання);

браузер — те ж саме що й веб-браузер;

хост - головний вузол мережі, що утворена шляхом з'єднання двох або більше комп'ютерів. При організації мережі з декількох вузлів система, що містить дані, звичайно називається головною обчислювальною машиною (тобто хостом), а всі інші – гостьовими або призначеними для користувача системами;

сайт - сукупність вебсторінок та залежного вмісту, доступних у мережі Інтернет, які об'єднані як за змістом, так і за навігацією під єдиним доменним ім'ям. Фізично сайт може розміщуватися як на одному, так і на кількох серверах;

авторизація - процес, який відповідає на питання, чи дозволено даному користувачеві виконання запитаної операції. Авторизація відбувається після аутентифікації і використовує ідентифікатор користувача, щоб визначити, доступ до яких ресурсів йому дозволений;

гіперпосилання - активний текст, зображення чи кнопка на вебсторінці, натиснення на яку викликає перехід на іншу сторінку чи іншу частину поточної сторінки;

лінк — те ж саме що й гіперпосилання.

Згідно з результатами семантичного аналізу, група лексем кіберпростору, що пов'язана з діями в мережі Інтернет займає перше місце в англійській мові. Всього було виявлено 210 одиниць, що склало 21% від загального об'єму вибірки.

В українській мові ця група також посіла перше місце. Всього було виявлено 68 одиниць, що складає 6,8% від загального об'єму вибірки.

3.2 Тематична група лексики кіберпростору на позначення програмного забезпечення

В цій лексико-тематичній групі представлені лексеми комп'ютерної сфери, які відносяться до теми програмного забезпечення, роботи з ним та процесів, які відбуваються ньому.

Програмне забезпечення (програмні засоби) (*ПЗ*; англ. *Software*) — сукупність усіх програм у системі для оброблення інформації та програмних документів, необхідних для роботи цих програм. Це набір інструкцій, які дають команди комп'ютеру, як працювати, на відміну від апаратного забезпечення, з якого система побудована і фактично виконує роботу.

Більшість програм написано на мовах програмування високого рівня. Програмістам легше працювати з ними та вони є більш ефективними, тому що дозволяють економити час, оскільки за своєю натурою вони ближчі до природних мов, ніж до машинних. Мови високого рівня перекладаються на машинну мову за допомогою компілятора або інтерпретатора або їх комбінації.

Виділяють такі три основні типи програмного забезпечення: системне програмне забезпечення, пакети прикладних програм та інструментарій технології програмування.

Системне програмне забезпечення це сукупність програм і програмних комплексів, що забезпечують роботу комп'ютера і комп'ютерних мереж. Системне програмне забезпечення направлено:

- на створення операційного середовища функціонування інших програм;
- забезпечення надійної та ефективної роботи самого комп'ютера та комп'ютерної мережі;
- проведення діагностики і профілактики апаратури комп'ютера та комп'ютерної мережі;
- виконання допоміжних технологічних процесів (копіювання, архівування, відновлення файлів програм і баз даних і т. д.).

Системні програми — це комп'ютерні програми, що забезпечують роботу комп'ютера. Крім операційних систем, іншими прикладами системних програм є антивірусні програми, комунікаційні програми та драйвери принтерів. Без системного програмного забезпечення комп'ютер не зможе не те що працювати, він навіть не запуститься. Прикладними називаються такі програми, які не дозволяють вам робити щось, наприклад, створювати текстові документи, грати в ігри, слухати музику або переглядати веб -сайти [78].

В свою чергу системні програми поділяються на:

- операційні системи;
- драйвери;
- компоновальник;
- утиліти;

Системні програмні засоби виконують такі завдання, як передача даних з пам'яті довільного доступу на диск, або відтворення тексту на дисплеї.

Можна навести такі приклади лексем на позначення системного програмного забезпечення:

драйвер - системна програма, що реалізовує на фізичному рівні всі процеси

вводу-виводу для роботи з конкретним пристроєм (класом пристроїв) або яким-небудь ресурсом. Драйвери основних пристроїв звичайно включаються розробниками до складу ОС;

дебагер - програма, застосовувана розробниками ПЗ для пошуку й виправлення помилок у програмах;

CODEC - пристрій або програма, що перетворюють звукові аналогові сигнали в цифрові, доступні більшості сучасних цифрових передавальних систем, а цифрові сигнали що надходять – навпаки, в аналогові;

Цей клас програмних продуктів тісно пов'язаний з комп'ютером і є його невіддільною частиною.

Прикладні програми це комплекс взаємопов'язаних програм які слугують для вирішення певних функціональних завдань. Прикладне програмне забезпечення, або додатки, це найбільш поширений клас програмних продуктів, призначених безпосередньо для користувача.

Додаток [71] (англ. *application, application software, app*) — користувацька комп'ютерна програма, що дає змогу вирішувати конкретні прикладні задачі користувача. Поняття введене, щоб підкреслити відмінність від операційної системи, драйверів, бібліотек, системних утиліт тощо (які забезпечують функціонування власне комп'ютерної системи та підтримують її працездатність) та засобів і середовищ розробки [82].

Щоб функціонувати додатку необхідне системне програмне забезпечення. Додатки використовують функціональність і можливості, що закладені в операційну систему, мови програмування, бібліотеки, архітектурні шаблони тощо [81].

Також для функціонування додатку необхідне втручання користувача, натомість він забезпечує розв'язання певної задачі для користувача. Цим самим поняття прикладного ПЗ є протилежним до системного та іншого допоміжного ПЗ (наприклад операційна система), котрі «лише» забезпечують можливість виконання роботи, але не приносять безпосередньої користі користувачеві.

Проте таке чітке розмежування не завжди можливе, особливо у вбудованих системах (наприклад мобільний телефон або кавоварка) де програмне та апаратне забезпечення є єдиним цілим [78].

Часто, виробники системного програмного забезпечення вмонтовують прикладні програми, таки прикладом є відома усім ОС Windows, де з самого початку вбудовано велику кількість додатків. Хоча варто зазначити, що така практика не завжди відповідає вимогам користувачів певної системи.

На ринку технологій є багато прикладного ПЗ, яке спрямовано на задоволення потреб якомога ширшого кола. Але більша частина прикладного програмного забезпечення все ж розробляється під замовлення «з нуля» або ж на основі стандартних програм, наприклад: в межах однієї компанії чи галузі [83].

Освітні застосунки за своїм змістом близькі до розважального ПЗ, але на відміну від нього має чіткі вимоги для того щоб перевіряти знання користувача та відслідковувати його прогрес під час вивчення певного матеріалу. Багато освітніх програм включають функції спільного користування та багатостороннього співробітництва.

Імітаційні програми. Використовуються для симуляції фізичних або абстрактних систем у наукових, освітніх або інших цілях.

Інструментальні застосунки у галузі медіа. Забезпечують потреби користувачів, що виробляють друковані або електронні медіа ресурси для інших споживачів, на комерційних або освітніх засадах. Це програми поліграфічної обробки, верстання, обробки мультимедіа, редактори HTML, редактори цифрової анімації, цифрового звуку та інше.

Застосунки для проектування та конструювання. Використовуються при розробці апаратного («залізо») і програмного забезпечення. Охоплюють автоматизований дизайн (computer aided design — CAD), автоматизоване проектування (computer aided engineering — CAE), редагування та компіляцію мов програмування, програми інтегрованих середовищ розробки (Integrated

Development Environments), інтерфейси для прикладного програмування (Application Programmer Interfaces).

Можна навести такі приклади лексем на позначення прикладного програмного забезпечення:

off-the-shelf software - загальний термін, що стосується до пакетів комерційного ПЗ, яке можна придбати в магазині ПЗ або одержати поштою, на відміну від пакетів, розроблених на замовлення для конкретної фірми або галузі;

add-in program - допоміжні програми (утиліти або компоненти), розроблені для розширення можливостей прикладних програм і застосувань. Можуть пропонуватися виробниками для придбання за додаткову плату. Такі програмні розширення (компоненти) можуть перетворюватися в самостійне програмне забезпечення або бути включеними в комерційні застосування;

careware - це програмне забезпечення, ліцензоване таким чином, щоб принести користь благодійній організації. Деяке програмне забезпечення для догляду розповсюджується безкоштовно, і автор пропонує зробити певні платежі призначеній благодійній організації або благодійній організації за вибором користувача;

adware - це програми, ігри або службові утиліти, що розробляються й розповсюджуються як freeware (ПЗ, що вільно розповсюджується), яке користувачі завантажують із серверів по каналах Інтернету. Через деякий час, викачана програма-freeware блокує деякі свої функції та властивості, до того часу, поки користувач не заплатить за її використання й не зареєструється;

spyware - програмне забезпечення, призначене для спостереження за діями користувача на його комп'ютері з фіксацією цих дій на іншому комп'ютері. ПЗ перехоплює його поштову переписку, інформацію, що ним вводиться, а також паролі та особисті дані;

application - програма, що виконується на командний виклик або з пакетного файлу і дозволяє здійснити на комп'ютері конкретну роботу. У широкому значенні означає будь-яку програму, що відрізняється від командного процесора (command processor);

В цілому прикладні програмні засоби — це програми, що дозволяють кінцевому користувачу виконання конкретних функцій, таких як оброблення текстів або редагування зображень.

Інструментами за допомогою яких розробляється програмне забезпечення є сукупність програм і програмних засобів, що забезпечують технологію розробки, налагодження і впровадження створюваних програмних продуктів.

Інструментальне програмне забезпечення — програмне забезпечення, призначене для використання в ході проєктування, розробки та супроводу програм, на відміну від прикладного і системного програмного забезпечення[1].

До цієї категорії відносять програми, призначені для розробки програмного забезпечення:

1. асемблери — асемблер перетворює програми, які представлені у машиноорієнтованих мовах, на машинну мову [57, с. 118];
2. компонувальники (редактори зв'язків) — програми, які виконують компонування— приймають на вхід один або кілька об'єктних модулів і збирають за ними виконуваний модуль;
3. препроцесори сирцевих текстів — це комп'ютерні програми, що приймають дані на вході та видають дані, призначені для входу іншої програми, наприклад, такої, як компілятор;
4. налагоджувач (англ. *Debugger*) — модулі середовища розробки або окремі програми, призначені для відшукування помилок у програмі;
5. текстові редактори — комп'ютерні програми, призначені для створення та змінення текстових файлів, а також їх перегляду на екрані, виведення на друк, пошуку фрагментів тексту тощо;

Транслятор — це спеціальна програма, яку використовують для перекладу програм користувача, написаних мовою програмування високого рівня, у так звані машинні коди, зрозумілі процесору. Транслятори створюють для кожної мови програмування. Отже, транслятори перекладають команди користувача в набір команд процесора. Це дає змогу використовувати програми, створені

мовою високого рівня, на різних типах машин. Іншими словами, транслятор — це перекладач. Транслятори бувають двох типів: інтерпретатори і компілятори.

Можна навести такі приклади лексем на позначення інструментального програмного забезпечення:

асемблер - програма, що перетворює (транслює) початковий текст програми на будь-якій мові асемблера в об'єктний код (файл) або безпосередньо в виконуваний машинний код;

векторизатор - програмний або апаратний засіб, призначений для виконання растрово-векторного перетворення (векторизації) просторових даних;

компілятор - комп'ютерна програма (або набір програм), що перетворює початковий (первинний) текст програми користувача (source code), написаний на деякій мові програмування високого рівня (source language – C++, Object Pascal та ін.) у вихідну мову (target language) для подальшого переведення в машинний код конкретного процесора відповідної платформи;

bean - «бін» (зернятко), яке є компонентом платформ і технологій Java, JavaBean і EJB. Біни є компонентами програмного забезпечення повторного використання, які можуть комбінуватися один з одним для створення нових або поліпшення старих застосунків;

Наведена класифікація є досить умовною. Інтеграція програмного забезпечення призвела до того, що практично будь-яка програма має риси кожного класу [57, с. 28].

Ось ще декілька прикладів, що відносяться до позначення програмного забезпечення:

patch – код, що додається в програму з метою її покращення;

console – панель, для управління електронного обладнання;

BIOS — набір комп'ютерних інструкцій в прошивці, які керують операціями введення і виведення;

config — розташування елементів в певній послідовності або комбінації;

data – інформація та символи, на яких виконуються операції комп'ютером.

Згідно з результатами семантичного аналізу, група лексем, пов'язаних з темою прикладного програмного забезпечення посіла друге місце за репрезентативністю в англійській мові і складає 170 одиниць, що становить 17% від загальної вибірки.

В українській мові ця група є однією з найменш чисельних. Всього в українській мові було виявлено 27 одиниць, що складає 2,7% від загального об'єму вибірки.

3.3 Тематична група лексики кіберпростору на позначення апаратного забезпечення

В цій лексико-тематичній групі представлені лексеми на позначення кіберпростору, які відносяться до теми апаратного забезпечення, роботи з ним та процесів, які відбуваються ньому.

Апаратне забезпечення (англ. *hardware*)— електронні і механічні частини обчислювального пристрою, що входять до складу системи чи мережі (програмне забезпечення і дані, які обробляє система, не є апаратним забезпеченням). До апаратного забезпечення належать: електронні схеми (арифметичні, логічні, цифрові і аналогові), реалізовані у вигляді різних електронних пристроїв і приладів, пристрої вводу-виводу, схеми і компоненти живлення (батареї, перетворювачі напруг і струмів), діагностична і тестувальна апаратура, пасивні компоненти (шасі, корпуси, стійки, комп'ютерні роз'єми і інше).

Основні складові системного блоку:

Системний блок – це основна складова частина комп'ютера. Системний блок персонального комп'ютера містить корпус, в якому знаходиться блок живлення, материнська (системна, або основна) плата з центральним процесором і оперативною пам'яттю, різні накопичувачі (жорсткий диск, дисководи, приводи CD-ROM або DVD-ROM), плати розширення (графічна плата, звукова плата, мережна плата, модем), TV-тюнер, додаткові пристрої тощо. Для прикладу: безліч спеціалізованих комп'ютерів – серверів – не комплектуються ні моніторами, ні клавіатурами, ні мишами, вони лише виконують свою основну

функцію – обчислення, а доступ та управління ними здійснюється за допомогою іншого комп'ютера – віддаленого терміналу [51]. Сюди можна віднести загальну лексику, на позначення пристроїв що зустрічаються в наведених нижче компонентах, а саме:

chipset (чин) - набір мікросхем системної логіки, з якого будується материнська (системна) плата;

транзистор - електронний прилад, на якому будується логіка інтегральної мікросхеми;

світч — мережні комутатори, що виділяють кожний підключений пристрій в окремий сегмент;

схема — логічне й фізичне визначення елементів даних, фізичних характеристик і внутрішніх стосунків;

мікросхема — інтегральна схема (звичайно одна), що виконує яку-небудь складну функцію. Прикладом може служити мікропроцесор, що складається з арифметико-логічного пристрою, ланцюгів керування, регістрів, лічильників команд і пам'яті – все це міститься в одній інтегральній (збираючій) мікросхемі;

Блок живлення зазвичай поставляється готовим разом з корпусом системного блоку, для якого він призначений. Потужність блока живлення комп'ютера повинна цілком і навіть з деяким запасом забезпечувати енергоспоживання всіх підключених до нього пристроїв. Чим більше пристроїв може бути встановлено в системний блок, тим більшу потужність повинен мати блок живлення [51].

Материнська плата – це плата, на якій закріплена більшість компонентів комп'ютерної системи. Назва цього пристрою походить від англійського слова motherboard, іноді використовується скорочення MB або слово mainboard – головна плата [51].

Материнська плата забезпечує зв'язок між всіма пристроями ПК, за допомогою передачі сигналу від одного пристрою до іншого. На ній розміщуються мікропроцесор; оперативна пам'ять (ОЗП); набір управляючих

мікросхем або чипсетів (chipset); ПЗП з системною BIOS (базовою системою введення-виведення); слоти розширення; роз'єми для підключення інтерфейсних кабелів жорстких дисків, дисководів; роз'єми живлення; роз'єми послідовного (COM) і паралельного (LPT) портів; універсальної послідовної шини USB; роз'єм PS/2 для підключення клавіатури і миші та ряд інших компонентів. На материнській платі також можуть знаходитися мікросхеми відеоадаптера, звукової плати і мережної карти [51]. Ось декілька прикладів:

Motherboard – материнка — мамка — мати;

Центральний процесор, або центральний процесорний пристрій (ЦПП) (англ. central processing unit – CPU) – основна мікросхема комп'ютера, що виконує всі обчислювальні операції та виконує управління всім ПК. ЦПП встановлюється на материнській платі. На процесорі повинен бути встановлений великий радіатор, для охолодження вентилятором (cooler). За своєю будовою процесор складається з відділів, в яких дані можуть не тільки зберігатися, але і змінюватися. Внутрішні чарунки процесора називають регістрами. Дані, що потрапили в деякі регістри, розглядаються як команди, що управляють обробкою даних в інших регістрах. Таким чином, управляючи засиланням даних в різні регістри процесора, можна управляти обробкою даних. На цьому і засновано виконання програм [51].

З рештою пристроїв комп'ютера, і в першу чергу з оперативною пам'яттю, процесор зв'язаний декількома групами провідників, що називаються шинами. Основних шин три: адресна шина, шина даних і командна шина.

Приклади лексем на позначення лексики, що пов'язана з центральним процесором:

центральный процессор - *microprocessor* – CPU - ЦП - мікрокомп'ютер - *microcomputer*;

coprocessor (*співпроцесор*) - процесорний пристрій, що функціонує паралельно з центральним процесорним пристроєм і використовує той же потік команд, що й ЦПП, але у всіх інших стосунках незалежний;

Cooler (*кулер*) – пристрій охолодження процесора;

Периферійні пристрої ПК:

Накопичувач на жорстких магнітних дисках, жорсткий диск або вінчестер (англ. Hard Disk Drive, HDD) – енергонезалежний пристрій, що перезаписує і запам'ятовує комп'ютерну інформацію. Він є основним накопичувачем даних практично у всіх сучасних комп'ютерах [51]. Приклади лексем на позначення лексики, що пов'язана з **жорсткими магнітними дисками**:

HDD - жорсткий диск — вінчестер - гвинт — хард - магнітний диск;

В Європі і Америці назва «вінчестер» вийшла з використання в 1990-х рр., в українському ж комп'ютерному сленгу назва «вінчестер» збереглася, скоротившись до слова «гвинт» [51].

CD – диски. Цифрова інформація представляється на компакт-дисках (CD) чергуванням западин (що не відображають плями і відображають світло острівців). Компакт-диск має всього одну фізичну доріжку у формі безперервної спіралі, що йде від зовнішнього діаметра диска до внутрішнього. Зчитування інформації з компакт-диска відбувається за допомогою лазерного променя, який, потрапляючи на острівцець, що відбиває світло відхиляється на фотодетектор, що інтерпретує це як двоїну одиницю [51]. Приклади лексем на позначення лексики, що пов'язана з **CD – дисками**:

CD - CD-RW - CD ROM;

DVD диски (Digital Versatile Disc, цифровий багатоцільовий, або універсальний, диск) – це оптичні диски великої ємності, які застосовуються для зберігання повнометражних фільмів, музики високої якості, комп'ютерних програм.

Існує декілька варіантів DVD, відмінних на ємність: односторонні і двосторонні, одношарові і двошарові. Приклади лексем на позначення лексики, що пов'язана з **DVD дисками**:

DVD, DVD – R;

Графічна плата (відома також як графічна карта, відеокарта, відеоадаптер) (англ. videocard) – пристрій, що перетворює зображення, що знаходиться в

пам'яті комп'ютера, у відеосигнал для монітора. Приклади лексем на позначення лексики, що пов'язана з **графічною платою**;

графічний адаптер - графічний процесор — відеокарта — відеопроцесор — відеоадаптер - video card;

Звукова плата (також звана звукова карта, аудіоадаптер) використовується для запису і відтворення різних звукових сигналів: мови, музики, шумових ефектів. Ось декілька прикладів:

медіаплеєр — аудіоадаптер — звукова карта;

Маніпулятори, або координатні пристрої введення інформації, є невід'ємною частиною сучасного комп'ютера. Найбільш відомі наступні типи маніпуляторів: миша, трекбол, графічні планшети, пристрої введення, які використовуються в ноутбуках – тачпад і трекпойнт, а також джойстики.

Пристрої введення призначені для вводу (накопичення) інформації та управління роботою комп'ютера користувачем. До цих пристроїв відносяться: клавіатура, маніпулятор миша, сканер, джойстик [40, с. 17].

Також сюди відносяться:

keyboard - панель клавіш, за допомогою яких маніпулюють комп'ютером;

controller - пристрій для маніпулювання комп'ютером;

стилус - спеціальний додатковий пристрій вводу (гарнітура) до планшетних ноутбуків, кишенькових ПК (КПК) і деяких інших портативних комп'ютерів.

Модем— це пристрій, здатний здійснювати модуляцію і демодуляцію інформаційних сигналів; як правило, використовується для підключення домашнього комп'ютера до мережі Інтернет по телефонній лінії. Сюди належать :

modem – модем;

Оперативна пам'ять (ОЗП – пристрій, що оперативно запам'ятовує). Існує два типи внутрішньої пам'яті – пам'ять з довільним доступом (RAM – Random Access Memory) і пам'ять, доступна тільки для читання (ROM – Read Only Memory). Процесор ПК може обмінюватися даними з оперативною пам'яттю з дуже високою швидкістю, що на декілька порядків перевищує швидкість

доступу до інших носіїв інформації, наприклад, дисків [51]. До цієї групи належать:

RAM - ROM — пам'ять — плашка;

До зовнішньої пам'яті можна віднести **флеш-пам'ять**. **Флеш-пам'ять**(flash) — різновид напівпровідникової пам'яті, що може перезаписуватися.

Flash -флешка — флеш-пам'ять;

Згідно з результатами дослідження група лексем, які позначають апаратне забезпечення комп'ютера в англійській мові посіла третє місце за репрезентативністю. Вона має у своєму складі 160 одиниць, що становить 16 % від загального обсягу досліджуваних одиниць.

В українській мові ця група є однією з найбільших. Всього в українській мові було виявлено 60 одиниць, що складає 6% від загального об'єму вибірки.

3.4 Тематична група на позначення лексичних одиниць, що пов'язані з комп'ютерними іграми

Що таке відеоігри? Відеогра — це електронна гра, граючи в яку користувач використовує ігровий інтерфейс, для того щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою. Ігровими платформами називають пристрої, які використовуються для гри в ігри. Наприклад, до таких платформ належать персональний комп'ютер та гральна консоль. Пристрій введення, який використовується для керування грою, називається ігровим контролером. Це може бути, наприклад, джойстик, клавіатура та мишка, геймпад або сенсорний екран.

Поштовхом для розвитку відеоігор став бурхливий розвиток комп'ютерів та технологій, за допомогою яких можна було створювати будь яке зображення на екранах електронних приладів. Різноманітні електронні та механічні ігрові прилади існували ще в першій половині XX століття, але тоді вони не мали досить значного поширення.

В 1960-ті студенти Массачусетського технологічного інституту створили гру Spacewar!, яка у 1966 підштовхнула Sanders Associates на думку про

можливість створення грального пристрою, який би можна було доєднати до домашніх телевізорів. Тоді коли комп'ютери стали порівняно дешевими і їх зміг собі дозволити рядовий покупець, студент Стенфорду Білл Пітс, вражений *Spacewar!*, створив спеціальний пристрій для ігор під назвою *Galaxy Game*. Разом зі своїм другом вони вигадали ігровий автомат, що за монети надавав можливість пограти і таким чином окупив би себе. В 1971 році цей автомат став першим комерційним пристроєм з відеогрою.

Перенасичення ринку однотипними консолями, що настало згодом, призвело до першого обвалу ринку відеоігор у 1977 році, який завершився у 1978 з виходом гри *Space Invaders* від Taito[19], яка отримала велику популярність і призвела до початку так званої «золотої епохи аркадних відеоігор (англ. *golden age of arcade video games*)» та надихнула багатьох компаній вийти чи повернутися на ринок. Саме успіх цієї гри зумовив появу аркадних ігрових автоматів у таких місцях як ресторани, кінотеатри, магазини.

Критика відеоігор за зображення у них жорстокості та загальне перенасичення ринку змусили розробників розробляти все нові і нові ігри, часто жертвуючи якістю. Як наслідок вони зіткнулися з обмеженістю тодішніх ігрових платформ і браком оригінальних ідей. Ринок консольних ігор різко впав з 3,2 млрд. доларів у 1983 році до 100 млн. у 1986. Проте тим часом розвивалися відеоігри для домашніх комп'ютерів, а в Японії відеоігрова індустрія стрімко розвивалася. Поява Nintendo Entertainment System нормалізувала та навіть значно збільшила ринок. Успіх консолі почав третє покоління гральних консолей, під час якого в індустрії домінували японські розробники Nintendo було затверджено новий підхід до цензури в своїх іграх, заснований на кодексі Хейса для фільмів.

У 2000-ні роки відеоігри ставали все реалістичнішими в плані графіки, розвинулися он-лайн ігри та мережеві режими, що дозволили багатьом гравцям взаємодіяти в реальному часі. Наприкінці десятиліття відбулася інтеграція з ігровими сервісами та соціальними мережами. Ігри на фізичних носіях стали відходити у минуле, поступаючись цифровій дистрибуції. Це обумовило поширення інді-ігор, ігор від незалежних розробників чи навіть окремих людей.

Гравці стали активними учасниками створення й модифікації відеоігор шляхом моддингу, конструювання інтерактивних творів у спеціальних редакторах. Типовим стало випускати завантажувані доповнення до ігор, у тому числі платні, впроваджувати мікротранзакції, покликані за реальні гроші полегшувати гру. У 2010-і стрімко підвищилися стандарти якості графіки, зокрема після виходу восьмого покоління ігрових систем, що позначив поширення 4К-дисплеїв. Значно зросла кількість ігор і пристроїв з підтримкою віртуальної реальності. Сильно розвинулася індустрія ігор для мобільних пристроїв, зокрема смартфонів. Стримінг геймплею став вагомою частиною культури відеоігор.

З часом постало питання впливу відеоігор на фізичне і психічне здоров'я людини. Зараз шкода відеоігор спростована і воно розглядається переважно тільки в контексті відеоігрової залежності. Але тоді про шкоду відеоігор масово заговорили після виступу міністра охорони здоров'я США Еверетта Купа 9 листопада 1982 року, під час своєї промови він сказав, що діти стали залежними від відеоігор. За тривалі роки досліджень було встановлено, що надмірне захоплення відеоіграми може переростати у відеоігрову залежність.

Але відомо і про позитивний вплив відеоігор на людину. Наприклад, використання контролерів, які передбачають активну рухову діяльність, розвиває рухові навички, підвищує мотивацію до занять фізичними вправами і поліпшує соціалізацію. Надані відеоіграми моделі діяльності тренують у дітей вміння шукати вирішення проблем, приймати оптимальні рішення, полегшують спілкування з однолітками, розвивають навички командної роботи, знімають стрес. Як у дітей, так і підлітків та дорослих, відеоігри покращують навички впізнавання об'єктів та орієнтування в просторі, робочу пам'ять та увагу.

Беручи до уваги популярність відеоігор протягом декількох останніх десятиліть, не дивно що існує так багато лексем на позначення комп'ютерної лексики, ось декілька з них:

sandbox (пісочниця) – гра з відкритим світом;

MMORPG – вид онлайн — ігор;

DD (демедж ділер) – персонаж, який наносить багато шкоди ворогам;

CBT – закритий бета — тест;

OBV – відкритий бета — тест;

MOBA – вид командних онлайн — ігор;

NPC – неігровий персонаж в грі, тобто персонаж, яким керує комп'ютер;

Та українською:

Бета — *тестер*;

multiplayer - ігровий режим, що розрахований на декількох гравців;

РПГ;

ДД;

сап;

баг;

чітер;

нуб;

кемпер;

квест;

анімація;

кулдаун;

бот;

фіча;

юзати.

Основна частина всіх лексем комп'ютерної лексики в українській мові це запозичення з англійської мови або різноманітні скорочення. Це пояснюється тим, що дуже часто, особливо в командних іграх час, відведений на комунікацію з командою дуже малий, долі секунд можуть вирішувати все, тому гравці часто використовують якнайкоротші слова та фрази.

Дослідження української відеоігрової індустрії тривалий час не проводилися, попри популярність ігор, розроблених в Україні. Питання почало підніматися тільки в другій половині 2000-х. Почасти це спричинялося засекреченням українськими розробниками ділової інформації, особливо щодо

вартості своїх проєктів. Але не було таємницею, що створення відеоігор в Україні в рази дешевше, ніж у США чи Західній Європі. В нашій країні виконувалися різноманітні замовлення, за винятком озвучування і анімації захопленням руху акторів. Підставою цього називалися вимоги ринку і відсутність потрібних технологій. Обсяг українського ринку відеоігор у 2013 році став найбільшим за всю історію, склавши \$300 млн. Однак, більша частина прибутків перепадає зарубіжним видавцям. Деякі видання називають відеоігри головним культурним експортом України на Захід.

Згідно з результатами семантичного аналізу, група лексем, пов'язаних з темою комп'ютерних ігор посіла останнє місце за репрезентативністю в англійській мові і має в своєму складі 11 одиниць, що становить 1,1 % від загальної вибірки.

В українській мові ця група є середньої чисельності. Всього в українській мові було виявлено 34 одиниці, що складає 3,4% від загального об'єму вибірки.

3.5 Тематична група на позначення лексичних одиниць взаємодії з комп'ютером

Яким би потужним та новітнім не був комп'ютер, але без людини яка б ним керувала це просто шматок пластику з проводами. На жаль, станом на сьогоднішній день наука ще не просунулася настільки щоб керувати приладами було можливо за допомогою сили думки. Для взаємодії з комп'ютером людству потрібні допоміжні засоби. Ось декілька лексичних одиниць на позначення приладів програм та функцій без яких управління комп'ютером було б неможливе.

робочий стіл;

рядок меню;

сенсорний дисплей;

файл;

юзербар;

ярлик;

desktop;

дисплей;

курсор;

вікно;

папка;

віджет;

soft reset;

backup;

toolbox;

trackball;

userbar;

interface;

run-time;

safe mode.

Згідно з результатами семантичного аналізу, група лексем, пов'язаних з темою взаємодії з комп'ютером в англійській мові не є чисельною. Її кількість складає 16 одиниць, що становить 1,6 % від загальної вибірки.

В українській мові ця група є також маленькою. Всього в українській мові було виявлено 14 одиниць, що складає 1,4% від загального об'єму вибірки.

3.6 Тематична група на позначення лексичних одиниць на тематику програмування

Програмування — процес проектування, написання, тестування, зневадження і підтримки комп'ютерних програм.

У вузькому значенні програмування розглядається як кодування — реалізація у вигляді програми одного чи кількох взаємопов'язаних алгоритмів (у сучасних умовах це здійснюється з застосуванням мов програмування). У ширшому сенсі процес програмування охоплює і створення, тобто розробку, алгоритмів, і аналіз потреб майбутніх користувачів програмного забезпечення.

Успішне програмування передбачає виконання необхідних дій на таких рівнях:

Економічний (бізнес-логіка)— формування вимог до програмного продукту з урахуванням привабливості для користувачів, прибутковості для розробника і наявних можливостей розробника. Побудова загального уявлення про функціональність, спрямованість і призначення програмного продукту. Сюди можна віднести такі лексичні одиниці:

бізнес інжиніринг;

Структурний (архітектура) — створення переліку і взаємозв'язків потрібних модулів, графічних і звукових елементів, алгоритмів, баз даних, файлів, вибір мови програмування. Результатом цього кроку є повне, детальне і однозначне уявлення про функціонування майбутнього програмного продукту, включно з усіма графічними елементами, подіями і їх обробниками, станами і режимами роботи програми, сценаріями використання ("use cases") і протоколами обміну, а також послідовність дій програміста, яка призводить до реалізації задуманого продукту. Сюди можна віднести такі лексичні одиниці:

datasets - поименована колекція (послідовність) логічно пов'язаних елементів даних (data items), розташованих заздалегідь наказаним чином;

back-end - прикладна частина (тобто частина клієнт-серверного застосування);

distributed computing - версія API для розподілених обчислювальних середовищ.

Розроблена для організації спільної роботи розподілених програм. виконується на сервері;

архітектура — методологія об'єднання та організації взаємодії елементів складної структури на логічному, фізичному й програмному рівнях. Спосіб, за допомогою якого структурується програмна система, комп'ютерна мережа або обчислювальна система;

Детальний/Фізичний (кодування) — реалізація окремих функцій з використанням конструкцій, операторів і бібліотек мови програмування, формування образів екранів в графічних дизайнерах, друкування тексту програми на клавіатурі. Сюди відносяться:

хешування — процес визначення місцеположення файлу на великому томі за допомогою обчислення адреси файлу в кеші та на диску;

C++ — є універсальною комп'ютерною мовою програмування. Вона являє собою статично типізовану, з відкритою формою написання програм, мову, що підтримує безліч парадигм: процедурного програмування, абстракції даних, об'єктно-орієнтованого програмування, а також настроюваного (generic) програмування;

C# — нова мова програмування, орієнтована на підтримку розробки веб-застосунків, пов'язаних з веб-сервісами (Web-services), а також мобільних застосунків;

BASIC — проста для вивчення й застосування процедурна мова програмування високого рівня (MBP), орієнтована на діалогову роботу з комп'ютером;

CSS — платформонезалежна специфікація, розроблена W3C для розширення можливості форматування XML- і HTML-документів з метою спрощення керування процесом їх відображення у веб-браузерах;

У широкому значенні програмування використовується у значенні створення програми дій або алгоритмів та навчання людей або пристроїв діяти з алгоритмами.

Згідно з результатами семантичного аналізу, група лексем, пов'язаних з темою програмування англійській мові є середньої кількості. Вона складає 61 одиницю, що становить 6,1% від загальної вибірки.

В українській мові ця група є маленькою. Всього в українській мові було виявлено 26 одиниць, що складає 2,6% від загального об'єму вибірки.

3.7 Тематична група на позначення інших лексичних одиниць комп'ютерної лексики

Остання лексико-тематична підгрупа, куди відносяться різні лексичні одиниці, які не підпадають під жодну з проаналізованих вище тематичних груп.

Ось декілька прикладів:

record – запис аудіо за допомогою спеціальних приладів;

qubit – квантовий біт (розряд);

вьюер — глядач;

ділер — фінансова компанія або приватна особа, що займається купівлею і

продажем цінних паперів або товарів;

транзакція — логічна одиниця роботи, що складається із запиту (наприклад, до баз даних) і отримання результатів його обробки;

доріжка — круговий шлях у вигляді концентричних окружностей на магнітній поверхні диска або дискети, на якому інформація записується й зчитується;

аудит — систематична, незалежна і документована ревізія, що дозволяє отримати огляд і аналіз системних записів і активності системи з метою встановлення її поточного стану безпеки або ступеня виконання узгоджених критеріїв аудиту;

ефемериди — список точних координат місцеположення об'єкта небесної сфери в функції часу;

джитер - тремтіння фази, відхилення фази або частоти передаваного сигналу. При високошвидкісній передачі це явище може призводити до виникнення помилок або втрати синхронізації.

Ця група налічує 118 одиниць в англійській мові що становить 11,8% від загальної кількості вибірки.

В українській мові ця група є середньої кількості. Всього в українській мові було виявлено 60 одиниць, що складає 6% від загального об'єму вибірки.

Висновки до розділу 3

Отже, в межах цього розділу було виокремлено 7 лексико-тематичних груп аналізованих номінацій. Серед англійської лексики домінантною є лексико-тематична група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі інтернет. Всього 210 одиниць. Найменш представленою є лексико-тематична група, на позначення лексики, що пов'язана з комп'ютерними іграми. Всього 11 одиниць.

В українській мові домінантною також є лексико-тематична група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі інтернет. Всього 68 одиниць. Найменш представленою в українській мові є лексико-тематична група, на

позначення лексики, що пов'язана з взаємодією користувача з комп'ютером. Всього 14 одиниць.

1. Згідно з результатами семантичного аналізу, в ході якого було проаналізовано 1000 англійських та українських лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору, найбільш репрезентативною групою в англійській мові виявилась група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі Інтернет, що включає 210 лексичних одиниць та становить 21% від загальної вибірки.
2. Друге місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група лексичних одиниць, які позначають програмне забезпечення комп'ютера. Вона налічує 170 одиниць, що становить 17% від загального обсягу вибірки.
3. Третє місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група лексичних одиниць на позначення апаратного забезпечення. Вона налічує 160 одиниць, що становить 16% від загального обсягу вибірки.
4. Четверте місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група на позначення інших лексичних одиниць, які не підходять під інші групи. Вона налічує 118 одиниць, що становить 11,8% від загального обсягу вибірки.
5. П'яте місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група лексичних одиниць на позначення лексики програмування. Вона налічує 61 одиницю, що становить 6,1% від загального обсягу вибірки.
6. Шосте місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група лексичних одиниць на позначення лексики взаємодії користувача з комп'ютером. Вона налічує 16 одиниць, що становить 1,6% від загального обсягу вибірки.
7. Останньою та найменш репрезентативною є група лексичних одиниць, що пов'язана з лексикою комп'ютерних ігор. Ця група налічує 11 одиниць, що становить 1,1% від загального обсягу вибірки.

1. Згідно з результатами семантичного аналізу в українській мові найбільш репрезентативною групою також виявилась група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі Інтернет, вона включає 68 лексичних одиниць та становить 6,8% від загальної вибірки.
2. Друге та третє місце за репрезентативністю в українській мові посідають група лексичних одиниць на позначення апаратного забезпечення та група на позначення інших лексичних одиниць, які не підходять під інші групи відповідно. Вона налічує по 60 одиниць кожна, що становить 6% від загального обсягу вибірки.
3. Четверте місце за репрезентативністю в українській мові посідає група лексичних одиниць, що пов'язана з лексикою комп'ютерних ігор. Ця група налічує 34 одиниці, що становить 3,4% від загального обсягу вибірки.
4. П'яте місце за репрезентативністю в українській мові посідає група лексичних одиниць, які позначають програмне забезпечення комп'ютера. Вона налічує 27 одиниць, що становить 2,7% від загального обсягу вибірки.
5. Шосте місце за репрезентативністю в українській мові посідає група лексичних одиниць на позначення лексики програмування. Вона налічує 26 одиниць, що становить 2,6% від загального обсягу вибірки.
6. Останньою та найменш репрезентативною є група лексичних одиниць на позначення лексики взаємодії користувача з комп'ютером. Вона налічує 14 одиниць, що становить 1,4% від загального обсягу вибірки.



ВИСНОВКИ

Мережу Інтернет можна назвати феноменом, який сприяв розростанню, розширенню та покращенню різноманітних інформаційних джерел, а також приладів і пристроїв, що зараз кардинально змінюють наше життя.

Кіберпростір є надзвичайно складним явищем, що об'єднує в собі матеріальне і нематеріальне, реальність і віртуальність, абстрактність і дійсність.

До кіберпростору належить не тільки матеріальна складова, така як, наприклад засоби обчислювальної техніки, засоби зв'язку (мобільні телефони), матеріальні складові телекомунікаційних мереж, написання алгоритмів і кодів та ін., але також і нематеріальна – інформацію, процеси зчитування кодів, процеси передачі інформації між користувачами та ін

Саме тому можна говорити про те, що інформаційний простір – це форма співіснування сукупності матеріальних та нематеріальних об'єктів і процесів, спрямованих на задоволення інформаційних потреб всіх живих істот на Землі. Дане визначення охоплює інформаційний зв'язок та інформаційні відносини між суб'єктами «живої» і «неживої» природи. Особливо важливим інформаційний простір є для людства. Виходячи з наведеного визначення можна сказати, що: - об'єктами інформаційного простору є суб'єкти природного середовища, природні та штучні інформаційні відносини між ними та їх формування і використання, матеріальні та нематеріальні об'єкти і процеси, спрямовані на задоволення інформаційних потреб для забезпечення збереження життя та життєдіяльності живої істоти

Аспект дослідження семантики слова є одним з основних напрямів аналізу плану змісту лексичних одиниць у сучасному мовознавстві

Поява в мові нових слів є реакцією мовної системи на необхідність дати назву новому предмету чи явищу, тобто новий знак формується у відповідь на формування нового значення. Одночасно з формуванням і становленням свого основного лексичного значення в системі мови, неологізми слугують також засобом реалізації тих чи інших мовленнєвих смислів, що актуалізуються в певному контексті, певній мовленнєвій ситуації, і є наслідком індивідуального

пошуку лексичних засобів для виконання комунікативного завдання. Таким чином у неологізмів до системного значення, що формується, можуть приєднуватися конотативні елементи. Структурно-семантичний аналіз неологізмів, поряд із словотвірним, є необхідним у вивченні процесів утворення нових лексичних одиниць та дії факторів, що впливають на ці процеси.

Основними методами дослідження семантики в цьому дослідженні є:

Описовий метод – один з найбільш широко поширених в науковій практиці, що вивчають факти, предмети і явища мовного оточення людини.

Зіставний – Зіставлення фактів є одним з найбільш ефективних прийомів наукового дослідження, використовуваних як універсальний засіб розкриття неявних властивостей та якостей предмета дослідження.

Компонентний аналіз – опис мовних явищ за допомогою набору ознак, що входять до їхнього плану змісту.

Згідно з результатами структурного дослідження, в ході якого було проаналізовано 1000 англійських та українських лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору найбільш репрезентативними групами в англійській мові виявились:

9. Група лексичних одиниць, утворених шляхом скорочення. Ця група включає в себе 324 одиниці, що становить 32,4% від загальної кількості вибірки.

10. Другою за кількістю, є група лексичних одиниць що є стійкими словосполученнями. Ця група включає в себе 106 одиниць, що становить 10,6% від загальної кількості вибірки.

11. Третьою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені шляхом словоскладання. Ця група включає в себе 99 одиниць, що становить 9,9% від загальної кількості вибірки.

12. Четвертою за кількістю, є група лексичних одиниць утворених шляхом семантичної деривації. Ця група включає в себе 62 одиниці, що становить 6,2% від загальної кількості вибірки.

13. П'ятою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені за допомогою конверсії. Ця група включає в себе 51 одиницю, що становить 5,1% від загальної кількості вибірки.

14. Шостою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені шляхом телескопії. Ця група включає в себе 36 одиниць, що становить 3,6% від загальної кількості вибірки.

15. Сьомою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені шляхом афіксації. Ця група включає в себе 25 одиниць, що становить 2,5% від загальної кількості вибірки.

16. Останньою за кількістю, є група лексичних одиниць, що утворені шляхом запозичення. Ця група включає в себе лише 6 одиниць, що становить 0,6% від загальної кількості вибірки.

В українській мові найбільш репрезентативними групами виявились:

7. Група лексичних одиниць, утворених шляхом запозичення. Ця група включає в себе 205 одиниць, що становить 20,5 % від загальної кількості вибірки.

8. Другою за кількістю, є група лексичних одиниць утворених шляхом скорочення. Ця група включає в себе 77 одиниць, що становить 7,7% від загальної кількості вибірки.

9. Третьою за кількістю, є група лексичних одиниць, що є стійкими словосполученнями. Ця група включає в себе 25 одиниць, що становить 2,5% від загальної кількості вибірки.

10. Четвертою за кількістю, є група лексичних одиниць утворених шляхом семантичної деривації. Ця група включає в себе 13 одиниць, що становить 1,3% від загальної кількості вибірки.

11. Останньою за кількістю є група лексичних одиниць, що утворені шляхом словоскладання. Ця група включає в себе 8 одиниць, що становить 0,8% від загальної кількості вибірки.

12. Під час складання реєстру дослідження не було зафіксовано жодної лексичної одиниці, що були б утворені за допомогою афіксації, телескопії чи конверсії, тому у висновках вони не представлені.

В межах третього розділу було виокремлено 7 лексико-тематичних груп аналізованих номінацій. Серед англійської лексики домінантною є лексико-тематична група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі інтернет. Всього 210 одиниць. Найменш представленою є лексико-тематична група, на позначення лексики, що пов'язана з комп'ютерними іграми. Всього 11 одиниць.

В українській мові домінантною також є лексико-тематична група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі інтернет. Всього 68 одиниць. Найменш представленою в українській мові є лексико-тематична група, на позначення лексики, що пов'язана з взаємодією користувача з комп'ютером. Всього 14 одиниць.

1. Згідно з результатами семантичного аналізу, в ході якого було проаналізовано 1000 англійських та українських лексичних одиниць на позначення лексики кіберпростору, найбільш репрезентативною групою в англійській мові виявилась група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі Інтернет, що включає 210 лексичних одиниць та становить 21% від загальної вибірки.
2. Друге місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група лексичних одиниць, які позначають програмне забезпечення комп'ютера. Вона налічує 170 одиниць, що становить 17% від загального обсягу вибірки.
3. Третє місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група лексичних одиниць на позначення апаратного забезпечення. Вона налічує 160 одиниць, що становить 16% від загального обсягу вибірки.
4. Четверте місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група на позначення інших лексичних одиниць, які не підходять під інші групи. Вона налічує 118 одиниць, що становить 11,8% від загального обсягу вибірки.

5. П'яте місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група лексичних одиниць на позначення лексики програмування. Вона налічує 61 одиницю, що становить 6,1% від загального обсягу вибірки.
6. Шосте місце за репрезентативністю в англійській мові посідає група лексичних одиниць на позначення лексики взаємодії користувача з комп'ютером. Вона налічує 16 одиниць, що становить 1,6% від загального обсягу вибірки.
7. Останньою та найменш репрезентативною є група лексичних одиниць, що пов'язана з лексикою комп'ютерних ігор. Ця група налічує 11 одиниць, що становить 1,1% від загального обсягу вибірки.
8. Згідно з результатами семантичного аналізу в українській мові найбільш репрезентативною групою також виявилась група на позначення лексики що пов'язана з діями в мережі Інтернет, вона включає 68 лексичних одиниць та становить 6,8% від загальної вибірки.
9. Друге та третє місце за репрезентативністю в українській мові посідають група лексичних одиниць на позначення апаратного забезпечення та група на позначення інших лексичних одиниць, які не підходять під інші групи відповідно. Вона налічує по 60 одиниць кожна, що становить 6% від загального обсягу вибірки.
10. Четверте місце за репрезентативністю в українській мові посідає група лексичних одиниць, що пов'язана з лексикою комп'ютерних ігор. Ця група налічує 34 одиниці, що становить 3,4% від загального обсягу вибірки.
11. П'яте місце за репрезентативністю в українській мові посідає група лексичних одиниць, які позначають програмне забезпечення комп'ютера. Вона налічує 27 одиниць, що становить 2,7% від загального обсягу вибірки.
12. Шосте місце за репрезентативністю в українській мові посідає група лексичних одиниць на позначення лексики програмування. Вона налічує 26 одиниць, що становить 2,6% від загального обсягу вибірки.

13.Останньою та найменш репрезентативною є група лексичних одиниць на позначення лексики взаємодії користувача з комп'ютером. Вона налічує 14 одиниць, що становить 1,4% від загального обсягу вибірки.



СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анищенко О. А. Эволюция обозначения молодежной речи: от технического языка до жаргона / О. А. Анищенко // Вопросы языкознания. — М. : Вестник Московского Университета, 2009. — № 2. — С. 108–116.
2. Антонова С. Н. Функционально-игровой аспект становления компьютерного дискурса.]
3. Арнольд И. В. Стилистика современного английского языка : [учебное пособие] / И. В. Арнольд. — М. : Просвещение, 2000. — 300 с.
4. Бабаян Б. А. Многопроцессорные ЭВМ и методы их проектирования : [монография] / Б. А. Бабаян. — М. : Мир, 1990. — 132 с.
5. Беликова И. А. Особенности образования терминов-неологизмов в подязыке компьютерной техники : автореферат диссертации на соискание ученой степени к.ф.н. / И. А. Беликова. Омск, 2004. 147
6. Белозёрова Н. Н. Когнитивные модели дискурса : учеб. пособие для студ. и аспирантов лингвист. и филолог. фак. вузов / Н. Н. Белозёрова, Л. Е. Чуфистова. Тюмень: Изд-во ТюмГУ, 2004. 256 с.
7. Бельчиков Ю. А. Окказионализмы : [монография] / Ю. А. Бельчиков // Русский язык: Энциклопедия. / [Гл. ред. Ю. Н. Караулов]. — М. : Наука, 1997. — 546 с.
8. Бенвенист Э. Общая лингвистика: [труды] / Э. Бенвенист. — М. : РФ, 2002. — 448 с.
9. Береговская Э. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование : [монография] / Э. М. Береговская // Вопросы языковедения. — Смоленск : СГУ, 2002. — 354 с.
10. Бодуен де Куртене. Избранные труды по общему языковедению М.: Наука, 1983. – 468 с.
11. Вежицкая А. Язык. Культура. Познание : [монография] / А. Вежицкая. — М. : Русские словари, 1997. — 416 с.

12. Вилюман В. Г. Английская синонимика : учеб. пособие для вузов / В. Г. Вилюман. — М. : Высш. шк., 1980. — 128 с.].
- 13.. Виноградов В. В. Лексикология и лексикография : [сборник трудов] / В. В. Виноградов. — М. : Наука, 1977. — 310 с.
- 14.. Виноградова Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции / Н. В. Виноградова // Исследования по славянским языкам. Корейская ассоциация славистов. — Сеул: Университет Сунгкьонкван, 2001. — С. 61–72.
15. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций) : Автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата филологических наук / Е. Н. Галичкина. — Волгоград, 2001. — 21 с.
16. Гальперин И. Р. О термине «сленг» / И. Р. Гальперин // Вопросы языкознания. — М. : Наука, 1956. — №6. — С. 114–150.
17. Гальперин И. Р. Стилистика английского языка : [монография] / И. Р. Гальперин. — М. : Высшая школа, 1981. — 365 с.
18. Герд А. С. Прикладная лингвистика : [учебное пособие] / А. С. Герд. — Спб. : Изд-во СпбГУ, 2005. — 268 с.
19. Гончаров К. С. Загальні особливості комп'ютерного сленгу в англійській та українській мовах / К. С. Гончаров // Південноукраїнська організація «Центр філологічних досліджень». — Одеса: ПО, 2016. — С. 73–76.
20. Гончарук С. Когнітивні особливості англійських дієслів-синонімів / С. Гончарук, Н. Єфремова // Актуальні питання іноземної філології. — 2014. — № 1. — С. 59–63.]
21. Горшков П. А.: Сленг хакеров и геймеров в Интернете: [монография] / П. А. Горшков. М.: Наука, 2006. 150 с.
22. Дубов Д. В. Кіберпростір як новий вимір геополітичного суперництва : монографія. Київ : НІСД, 2014. 328 с.

- 23.Єфремова Н. В. Семантичні та функціональні особливості синонімічних опозицій англійських дієслів : дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.04 / Н. В. Єфремова. – Луцьк, 2000. – 172 с.]
- 24.Жлуктенко Ю. А. Английские неологизмы : [монографія] / Ю. А. Жлуктенко. — Киев : Наукова думка, 2003. — 154 с.
- 25.Забело И. В. Некоторые особенности тематической организации лексики компьютерного жаргона / И. В. Забело // Библиотека. — М. : Высшая школа, 2001. — №6. — С. 90–105.
- 26.30. Заботкина В. И. Новая лексика современного английского языка : [учебное пособие] / В. И. Заботкина. — М. : ВШ, 1999. — 126 с.
- 27.Звегинцев В.А. Семасиология. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1987. 322с.
- 28.Земская Е. А. Активные процессы современного словопроизводства : [учебное пособие] / Е. А. Земская // Русский язык конца XX столетия (1985–1995). — М.: Наука, 2000. — 112 с
- 29.Кармызова О. А. Компьютерная лексика (Структура и развитие): диссертация на соискание учёной степени к. филол. н. / О. А. Кармызова. Воронеж, 2003. 307 с.
- 30.Кочерган М. П. Зіставне мовознавство: методи, принципи, аспекти й рівні дослідження / М. П. Кочерган // Мовознавство. 2006. № 5. С. 34–51.
- 31.Левицкий В. В. Семасиология / В. В. Левицкий. – Винница : Нова кн., 2006. – 512 с].
- 32.Мовчан Д. В. Особливості методики дослідження антонімів / Д. В. Мовчан // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія. – 2014. – № 9. – С. 112–115.]
- 33.Омельченко Л.Ф. Телескопійні слова сучасної англійської мови та їх структурно-семантична характеристика // Збірник Львівського університету. Іноземна філологія. Л., 2003 Вип. 15. С. 49.

- 34.Пеллих И. В. Молодёжный сленг как социальная разновидность речи / И. В. Пеллих // Вестник АГУ Сер. «Филология и искусствоведение». — Майкоп: МГУ, 2008. — Вып. 1. — С. 106–108.
- 35.Реформатский А. А. О сопоставительном методе / А. А. Реформатский // Лингвистика и поэтика. М. : Наука, 1987. С. 40–52.
- 36.Селиверстова О. Н. Труды по семантике. - М.: Языки славянской культуры, 2004. 960 с. (Studia philologica)
- 37.Слюсарева Н.А. История языкознания. М.: Наука, 1984. 146с.
- 38.Смирницкий А. И., По поводу конверсии в английском языке, «Иностранные языки в школе», 1954, № 3
- 39.Соссюр Ф. де. Труды по языкознанию / Фердинанд де Соссюр [пер. с франц. яз. под ред. А. А. Холодовича]. М. : Прогресс, 1977. 696 с.
- 40.Таненбаум Э. Архитектура компьютера: [сборник трудов] / Э. Таненбаум. СПб.: Питер, 2005. 699 с.
- 41.Хлевицкий В.Б. Інформаційна безпека як одна із складових національної безпеки України / В.Б. Хлевицький // Євроатлантикінформ. – 2006. – № 1(7). – С. 70 – 72.]
- 42.Хомяков В. А. Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода : [монография] / В. А. Хомяков. — Спб. : Проспект, 2001. — 95 с.
- 43.Шаховский В. И. Эмотивная семантика слова как коммуникативная сущность: [монография] / В. И. Шаховский. Волгоград: ВПУ, 1999. 130 с.
- 44.Широков В. А. Комп'ютерна лексикографія / В. А. Широков. К. : Наук. думка, 2011 . 347 с.
- 45.Allwood J. On the Distinctions between Semantics and Pragmatics // Crossing the Boundaries in Linguistics / Jens Allwood. Dordrecht: Reidel, 1981. P. 177189.
- 46.Leech G. N. Explorations in semantics and pragmatics / Geoffrey N. Leech. Amsterdam: Benjamins, 1980. VIII. 133 p.

47. McCarthy M. English Vocabulary in Use / M. McCarthy. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. P. 18–51
48. Partridge E. Slang Today and Yesterday / E. Partridge. London : Routledge and Kegan Paul, 1964. 293 p.
49. Plag I. Word-Formation in English / I. Plag. — Cambridge : Cambridge University Press, 2002. — 24 p.
50. Rosch E. H. Cognitive Representation of Semantic Categories / E. H. Rosch // Journal of Experimental Psychology. — Princeton : American Psychological Association Publishing House, 1975. — Vol. 104. — P. 192–233.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

51. Апаратне забезпечення ПК. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: <https://bondarenko.dn.ua/aparatne-zabezpechennya-pk/>
52. Быков И.А. Киберпространство как фактор развития политических идеологий // Политическая наука, 2008, № 2. - С. 79-98. [Електронний ресурс] - Режим доступу: http://jf.spbu.ru/upload/files/file_1460022534_4094.pdf
53. Види і типи скорочень. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: https://stud.com.ua/21916/dokumentoznavstvo/vidi_tipi_skorochen
54. Глобальна мережа Інтернет. Основи інформаційної безпеки. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: <https://sites.google.com/site/kniginashevseua/lekcijni-zanatta/globalna-mereza-internet-osnovi-informacijnoie-bezpeki>
55. Глоссарий ИТ. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: <http://whatis.ru/glos/index.shtml>
56. Глоссарий сетевых терминов. Copyright 1993-99, BiLiM Systems Ltd. – 119 с. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: http://www.opennet.ru/docs/net_encyclop_rus/term2.html#l_r

57. Голобуцький О., Шевчук О. “Електронний уряд”: Словник термінів. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://golob.narod.ru/glossary.html>
58. Енциклопедія сучасної України. Про поняття аббревіації. [Електронний ресурс] - Режим доступу: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=42237
59. Кирчев К.А. Манифест киберпанка. [Електронний ресурс] - Режим доступу: <http://www.guelman.ru/slava/manifest/istochniki/kiberpank.htm>
60. Клуб знатоков DWH, OLAP и XML. Словарь технологических терминов. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://www.iso.ru/club/rsh.html>
61. Когаловский М.Р. Глоссарий по стандартам платформы XML. Версия 7. (17-12-2006). WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: http://www.elbib.ru/index.phtml?env_page=methodology/xml/glossary_XML/term_engl.html
62. Корпорація Google . [Електронний ресурс] - Режим доступу: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Google_\(компания\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Google_(компания))
63. Краткий справочник по микропроцессорам Intel. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: http://comsci.dsu.dp.ua/bgv/articles/intel_proc.htm
64. Лінгвістичний енциклопедичний словник. Про поняття тексту. [Електронний ресурс] - Режим доступу: <http://tapemark.narod.ru/les/507a.html>
65. Межуев Б. В. Сотворение космополиса // «Полис. Политические исследования». [Електронний ресурс] - Режим доступу: <http://old.politstudies.ru/universum/esse/10mej.htm>
66. Он-лайн геоинформационный глоссарий ESRI. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: http://www.esri.com/library/glossary/a_d.html
67. Основные термины мобильной связи. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: <http://mobile-portal.kiev.ua/?t=glossary>

- 68.Поняття про термін космополітизм . [Електронний ресурс] - Режим доступу: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=3862
- 69.Про поняття «Стоїцизм». [Електронний ресурс] - Режим доступу: https://filos_uk.academic.ru/2843/стоїцизм
- 70.Словарь информационных терминов. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://www.udel.edu/alex/dictionary.html#ext>
- 71.Застосунок//Словник української мови: у 20 т. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <https://services.ulif.org.ua/expl/Entry/index?wordid=206593&page=1054>
- 72.Термін «Кіберпростір». [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/term/39984>
- 73.Толковый словарь Веб-терминов. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://cityformat.net/document.asp?id=28#browser>
- 74.Чистяков В.Ю. COM. Из цикла «COM vs. CORBA». Исправлено: 02.06.2004. Версия текста: 1.0.1. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://rsdn.ru/article/com/COMvs.xml>.
- 75.Що таке інтернет? WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <https://futurenow.com.ua/shho-take-internet/>
- 76.Що таке Інтернет – короткий лікбез про Всесвітню павутину. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <https://dzudzylo.com/tsikavo/shho-take-internet-korotkyj-likbez-pro-vsesvitnyu-pavutynu.html>
- 77.Энциклопедия персонального компьютера. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://www.megabook.ru/pc/encyclor.asp?TopicNumber=562>
- 78.Application Package Software: The Promise Vs. Reality | Cutter Consortium. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <https://web.archive.org/web/20220217231332/https://www.cutter.com/article/application-package-software-promise-vs-reality-393871>

79. Barlow J. P. A Declaration of the Independence of Cyberspace. [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>
80. Bollen J., Heylighen F. Cybernetics Glossary. Створений: 18 березня, 1994 р., остання модифікація 6 жовтня 2003 р. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: (modified)<http://pespmc1.vub.ac.be/index.html>
81. Ceruzzi, Paul E. (1998). A history of modern computing. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <https://www.worldcat.org/title/42856065>
82. Definition of application program. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <https://web.archive.org/web/20220128122809/https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/application-program>
83. Kriha T. Cyberanarchism. [Електронний ресурс] - Режим доступу: <http://www.j12.org/spunk/library/copyrite/comms/sp000877.txt>
84. The History of 'App' and the Demise of the Programmer – Osnews. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <https://web.archive.org/web/20220128122809/https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/application-program>
85. Top 15 websites. [Електронний ресурс] - Режим доступу: <http://www.ebizmba.com/articles/most-popular-websites>
86. Top 50 Search Terms (over the past 30 days). WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://itpapers.com/topsearch.aspx?promo=1300&tag=nl.e314>
87. Web Services Interoperability Organization. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://www.ws-i.org/>
88. Wikipedia, the Free Encyclopedia. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://www.wikipedia.org/wiki/Development> (<http://en.wikipedia.org/wiki/>)
89. Wikipedia, the Free Encyclopedia. Інструменти програмування. (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL:

https://uk.wikipedia.org/wiki/Інструменти_програмування

(<http://en.wikipedia.org/wiki/>)

90. Wikipedia, the Free Encyclopedia. Computer case. (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу:URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_case

(<http://en.wikipedia.org/wiki/>)

91. Wikipedia, the Free Encyclopedia. Video game. (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу:URL: Computer case. (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу:URL:

https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game (<http://en.wikipedia.org/wiki/>)

92. W. W. Milner, Ann Montgomery-Smith (2000). Information and Communication Technology for Intermediate Gnvq. p.126

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

93. Англо-український тлумачний словник з обчислювальної техніки, Інтернету і програмування (11 700 термінів) / Е.М. Пройдаков, Л.А. Теплицький – Вид. 1. – К.: Видавничий дім «СофтПрес», 2005. – 552 с.

94. Англо-український тлумачний словник з обчислювальної техніки, Інтернету і програмування (14 тис. нов. термінів і скорочень). – Вид. 2. – К.: Видавничий дім «СофтПрес», 2006. – 824 с.

95. Англо-російсько-український словник з геоінформатики / Б.С. Бусигін, Г.М. Коротенко, Л.М. Коротенко та ін. – Вид. 1. – К.: Карбон, 2007. – 438 с.

96. Бартків А.Б. та ін. Англо-українсько-російський словник з інформатики. – К.: Вища школа, 1995. – 445 с.

97. Бех П. О. Російсько-англо-український словник з інформатики та обчислювальної техніки: (Покажч. англ. і укр. термінів) / П. О. Бех. – К.: Спалах, 1998. – 504 с.

98. Бусигін Б.С., Коротенко Г.М., Коротенко Л.М., Якимчук М.А. Англо-російськоукраїнський словник з геоінформатики. – Вид. 2, випр. та доп. – К.: Карбон, 2008. – 439 с.

99. Воройский Ф.С. Информатика. Новый систематизированный толковый словарь-справочник (Введение в современные информационные и телекоммуникационные технологии в терминах и фактах). – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: ФИЗМАТЛИТ, 2003. – 760 с
100. Косак О. М. Англо-український словник з інформатики та обчислювальної техніки / Лінгв. ред. О. Р. Микитюк. – Львів : СП «БАК», 1995. – 304 с.
101. Російсько-український словник наукової термінології: Математика. Фізика. Техніка. Науки про Землю та Космос / В.В. Гейченко, В.М. Завірюхіна, О.О. Зеленюк та ін. – К.: Наук. думка, 1998. – 892 с.
102. Словарь терминов [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://cyberclock.cc/forum/showthread.php?t=106>
103. Словарик киберпанка [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://stormtower.ru/interesnyie-mesta/slovar-kiberpanka.html>
104. Словарь информационных терминов. WEB-сайт (Електронний ресурс). – Режим доступу : <http://www.udel.edu/alex/dictionary.html#ext>
105. Словник термінів із математики, фізики та хімії для іноземних громадян – слухачів підготовчого відділення / Л. Є. Азарова, Л. В. Горчинська, Н. Л. Франчук, Ю. В. Поздрань. – Вінниця : ВНТУ, 2017. – 87 с
106. Фафенбергер Б., Уолл Д. Толковый словарь по компьютерным технологиям и Internet / 6-е изд. – К.: Диалектика, 1996. – 480 с.
107. ATM Forum specification. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://www.atmforum.com/standards/approved.html>
108. Client/Server Software Architectures – Software Technology Review. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver_body.html
109. Glossary of terms found in the WEB services architecture. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://www.w3.org/TR/ws-gloss/>

110. Glossary of terms for internet resources. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: http://www.ucm.es/INET/hytnet_html/glossary.html
111. ISW : Internet Slang Words [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://internetslang.com>
112. IT glossary. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://www.sdn.org.gy/it/glossary/>
113. Krippendorff Klaus. WEB Dictionary of Cybernetics and Systems. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://pespmc1.vub.ac.be/ASC/Kripp.html> (<http://www.asc.upenn.edu/usr/krippendorff/>)
114. ODMS : Ayto J. The Oxford Dictionary of Modern Slang / J. Ayto, J. Simpson. Oxford University Press, 1992. 1435 p.
115. On-line Encyclopedia. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://eco.rea.ru/misc/enc3p.nsf/ByID/NT00017B52>
116. OSD : The Online Slang Dictionary [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://onlineslangdictionary.com>
117. Software Engineering Glossary (Glossary of Re-engineering terms). Software Technology Interest Group On-line Glossary. WEB-сайт (Електрон. ресурс) / Спосіб доступу: URL: <http://dxsting.cern.ch/sting/glossary-intro.html>
118. TechTerms dictionary [Електронний ресурс]. Режим доступу : <https://techterms.com/category/internet>



ДОДАТКИ

Додаток А

Структурний аналіз лексики кіберпростору в сучасній англійській мові

Група	Абсолютна кількість	Відносна кількість	Приклади
1.Скорочення	324	32.4%	Temp, bot, computer, net, techno, config, e-mail, chipset, modem, telephone, webcam, transistor, wifi, defrag, ICE, BIOS, AI, RAM, CPU, HTTP, DVD, GPS, SIM card, USB drive, GB, KB, CD-RW, ROM, WWW, OS, C++, PDF, HTML, CSS, URL, NAT, IP, blog, undo, SSL, SEO, DNS, NOC, TTL, IPv4, VPN, SDSL, PC, VDU, VGA, IMEI, HDMI, FSB, DRAM, CCD, DDR3, HDD, DIMM, ZIF, DVI, SLI, DUT, PoE, UPS, OLED, DBMS, GUI, FPS, Api, DOS, OOP, DLC, RPC, NOS, PUM, AIX, GUID, CGI, DCIM, JRE, PUP, JVM, KDE, MAMP, ASO, IMAP, Struct, Fios, e-commerce, PCI, NetBIOS, gnutella, codec. CD, CD-RW, CDRom, CPU, DOS, DVD, DVDR, EXE, EA, EULA, HTML, HDMI, HTTP, FTP, GIF, GPU, HDD, LAN, MAC, MIDI, MMORPG, MOBA, MP3, MP4, FTP, MPEG,

			<p> NPCMS-DOS, OS, PC, PCI, , PDF, PHP, PNG, PPT, RAM, PS, RAR, ROM, RP, RPG, SATA, SCSI, SSD, USB, VGA, VLAN, VPN, VR, WCG, WIFI, WLAN, XGA, WWW, COM, DCOM, DLL, MSF, .NET, XML, RDF, GIS, Web-services, W3C, OMG, OGC, CRM, .NET, IT, 1G, 1GL, 2G, 3G, 3-D, A2DP, AAC, ABI, AC3, AC, ACPI, ADC, ADO, ADO.NET, ADSL, ADT, AFTP, AGP, AIS, AGRAS, AITP, AMD, AMOLED, AMPS, API, ASP, ATA, AUI, B2B, BASIC, BCD, BI, BLOB, BPML, BSOD, C++, C#, CAE, CASE, CGI, CISC, CODEC, cpi, CRISP, CRT, CSS, DAC, DDL, DDR, DEM, DHTML, DNA, dpi, DRAM, DTD, DTP, EAM, ECP, EDGE, ESA, ESP, ETC, f2f, FAQ, FDM, FIFO, FTTx, GAP, GDI, GIS, GNU, GOSIP, HDL, HRM, IaaS, IBM, ICC, ICQ, IMSI, IPC, JAF, JCA, KDE, LOC, LPI, M-JPEG, MES, MySQL, MP3pro, MPEG-1, MIME, MMS, MOM, MPPE, NFS, NEC, Corp., NetBEUI, OA, </p>
--	--	--	--

			N-tier, application, SIS, OLAP, ORB, PHP, PPM, PPTP, QVGA, RAD, RIFF, RIP, ROI, RPD, RTC, RUP, SADT, SGI, SGRAM, SIMM, SMP, SOAP, SOHO, SPEC, SRAM, SSH, SXGA, TByte, TCO, TP, TWAIN, UDA, UDF, UDP, UL, UNIX, URI, URL, VDB, VHDL, VM, VMS, VPN, W3C, WAN, WAP, WCDMA, WECA, WEP, WINS, WLAN, WMI, WML, WPA, WSCI, WSH, xDSL, XHTML, XML, XSL, ZIP
2.Словосполучення	106	13.2%	Virtual reality, hard drive, card reader, video card, cloud computing, Plug&Play, hot spot, down time, back button, search engine, web forum, web server, web publishing, domain suffix, navigation bar, digital footprint, fluid layout, friendly url, email bomb, direct digital marketing, big data, address bar, proxy server, social networking, meta search engine, google drive, optical carrier, page view, web beacon, lazy loading, site map, function key, screen tearing, primary memory, volatile memory, system unit,

		<p>processor core, laser printer, input device, file server, access point, solid date, web host, parked domain, cross-browser, web ring, schema, spreadsheet, flash drive, sound card, cable modem, scroll wheel, floppy disk, memory stick, hard token, surge protector, heat sink, bare metal, backside bus, runtime error, machine language, camelcase, title bar, recycle bin, active cell, text box, task bar, open GL, trojan horse, remote desktop, screen saver, snow leopard, mountain lion, cuberbullying, cybersquatter, clip art, dial-up, digital system, distributed computing, explicit knowledge, fat client, front end, glue language, Grid-architecture, dynamic languages, just-in-time compiler, mobile computer, off-the-shelf software, peer-to-peer, network interface, plug and play, quantum computing, read-only, run-time, safe mode, screen saver, soft reset, virtual machine, add-in program, air interface, aperture lattice, application server, application suite, assembly manifest, back-end</p>
--	--	---

3.Словоскладання	99	6%	Keyboard, interface, cyberpunk, wirehead, hardware, website, database, username, motherboard, firewall, microphone, overheat, touchpad, videodisk, hotkey, screenshot, biobreak, hyperlink, outbox, bookmark, inbox, hypertext, payload, trackback, hypermedia, leaderboard, webmaster, autoresponder, backlink, webhook, trackball, mainframe, northbridge, southbridge, barebones, bytecode, toolbar, backend, runtime, deadlock, filename, autofill, greenfield, waveform hotfix, spellcheck, keylogger toolchain, pseudocode, rootkit, joystick, pipeline, graymail, slashdot, outbox, overclocking, hashtag, backup, frontend, bootstrap, backbone, backup, bandwidth, best- of-breed, solution, bit-map, Bluetooth, broadcast, careware, chipset, componentware, copyright, cookbook, crippleware, dashboard, datagram, datasets, FireWire, framework, headend, Infranet, lead- in, lead-out, lightscribe, mainframe, microcomputer, palmtop,
------------------	----	----	---

			microprocessor, playlist, rootkit, sandbox, steganography, toolbox, touchpad, trackball, userbar, wardriving, freeware, Framework
4.Конверсія	51	5.2%	Chip, screen, patch, console, crack, cypher, text, drive, cache, driver, camera, diode, emulator, line, online, offline, cable, code, scan, slash, folder, client, byte, channel, media, access, record, signal, flame, perl, swing, surf, link, ping, flaming, lag, spam, handle, tweet, speakers, stylus, sector, swift, encoding, assembler, install, spoofing, resistor, jumper, deprecated, compiler.
5.Семантична деривація	62	6.2%	Protocol, cookie, flash, spider, certificate, mirror, portal, session, socket, troll, cloud, switch, gateway, bus, bridge, clone, array, flag, terminal, class, icon, wizard, root, path, archie, architecture, bounce, thunderbolt, volume, algorithm, object, piracy, worm, thumbnail, archive, trash, tiger, leopard, lion, core, loop, hash, interpreter, opacity, registry, sprite, heuristic, ripping, sierra, apple, bean, bind, bridge, cookie, host, port, shell, spider, trap, volume, wizard, communicator

6.Телескопія	36	3.6%	Cyborg, Internet, vlog, gadget, adware, foobar, shareware, shelfware, netiquete, iframe, bloatware, scareware, devops, subdirectory, ransomware, permalink, botnet, ipad, flatbed, inkjet, firmware, extranet, usenet, servlet, applet, unicast, emoticon, brouter, toslink, thermistor, abandonware, algol, eLearning, qubit, spyware, sysop, wapplet
7.Афіксація	25	2.5%	Hacker, administrator, controller, printer, sensor, synchronization, multiplayer, simulation, defragmentation, ultrabook, multiprocessing, multicast, superscalar, cracker, crapplet, digitizer, jumper, modeless, overclocker, coprocessor, communicator, computer, crawler, mapping, chunker
8.Запозичення	5	0.5%	Avatar, Kerberos, wiki, daemon, android

Додаток Б

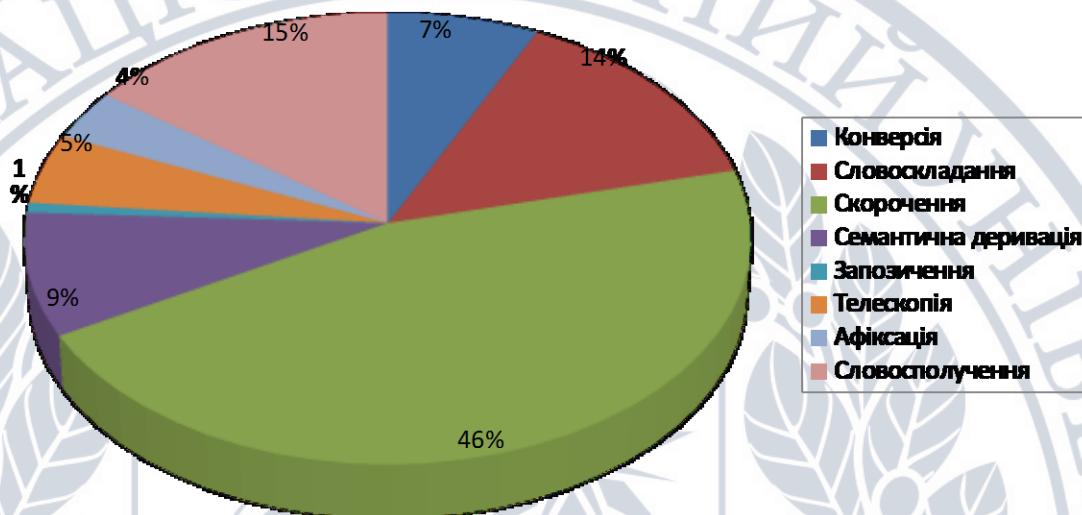
Структурний аналіз лексики кіберпростору в сучасній українській мові

Група	Абсолютна кількість	Відносна кількість	Приклади
1.Скорочення	77	7.2%	АКА, ІМХО, РПГ, УПС, ЦП, ДД, сап, БГД, БД, БЗ, ВІС, ВМ, ГІК, ГІС, ГОМ, ДДЗ, ЕОМ, ЕТ, ЗП, ІКТ, ІС, ІСР, ІТ, КА, КГА, ОС, ОТ, ПЗ, ПК, РБД, РК, РКІ, СА, САПР, СКВ, КОП, Комп, КПК, КТ, ЛА, ЛОМ, МВР, МЗ, МКС, ММ, МНК, МП, МПД, МПР, НВС, НГМД, НЖМД, НМС, ОЗ, ОЗП, ОО, ООМП, ООП, ОПР, СУБД, СШІ, ТБ, ТУ, ЦВ, ЦОС, ЦП, ЧМ, ШІ, Ада, АЛП, АОП, АСК, БДЛД, ВП, ВІС, ДДЗ, ДЗ
2.Словосполучення	25	2.5%	Галогенна лампа, гнучкий диск, графічний адаптер, графічний процесор, електронна адреса, електронна бібліотека, електронна книга, жорсткий диск, ігровий порт, комп'ютерні технології, магнітний диск, пірінгова мережа, робочий стіл, рядок меню, сенсорний дисплей, тривимірна графіка, флеш-пам'ять, центральний процесор, бета-тестер, веб-інтерфейс, веб-документ, веб-дизайнер, веб-програміст, веб-сторінка, віртуальна реальність
3.Словоскладання	8	0.8%	документообіг, макрокоманда,

			мікрокомп'ютер, мікросхема, співпроцесор, альфа-версія, геопортал, відеокарта
4.Конверсія	0	0%	
5.Семантична деривація	13	1.2%	дрова, гвинт, миша, доріжка, вікно, папка, движок, демон, дерево, троль, пісочниця, пам'ять, автомат
6.Телескопія	0	0%	
7.Афіксація	0	0%	
8.Запозичення	205	20.7%	агрегація, адаптер, гаджет, баг, кулер, софт, чітер, фрілансер, трафік, троян, кодер, квест, компакт, лінк, програма, демо, дефолт, девайс, кемпер, лаг, лог, меседж, нікнейм, ноут, нуб, офтоп, патч, пост, сабж, скан, спейс, тег, трабл, фейк, фіча, флейм, фраг, хак, хард, хардвер, хелп, шутер, юзати, юзер, архітектура, асемблер, атом, аудит, аудіо, аутсортінг, пакет, бета-тестер, бета-тестування, бізнес-інжиніринг, бізнес-транзакція, білінг, бінарний, файл, біт, біфуркація, блог, блогосфера, браузер, брокер, адаптер, комутатор, апертура, валідація, веб, веб-браузер, веб-документ,

		<p>веб-кільце, веб-сайт, відеоадаптер, відео, відеопам'ять, відеопроцесор, віджет, візуалізація, вікі, вінчестер, вікіпедія, гаджет, геолокація, герц, гігабайт, гігабіт, гігафлопс, гіпервізор, гіпермедіа, гіперпосилання, гіпертекст, графіка, дайджест, дейтаграма, дебагер, конектор, джампер, джитер, джойстик, дисперсія, дисплей, драйвер, еквалайзер, ексабайт, експліцитний, емуляція, ентропія, ефемериди, ідентифікатор, імпліцитний, інновація, інтеграція, інтерфейс, інтерполяція, кодер, компаратор, компілятор, комп'ютеризація, контент, контролер, контраст, провайдер, курсор, маршрутизація, матриця, мегабайт, мегабіт, медіаплеєр, медіасервер, метафайл, асемблер, модератор, модем, навігатор, нетбук, ноутбук, піксель, порт, портал, растр, регістр, реінжиніринг, рекордер, релевантність, репозиторій, ресурс, сайт, сканер, скріншот,</p>
--	--	---

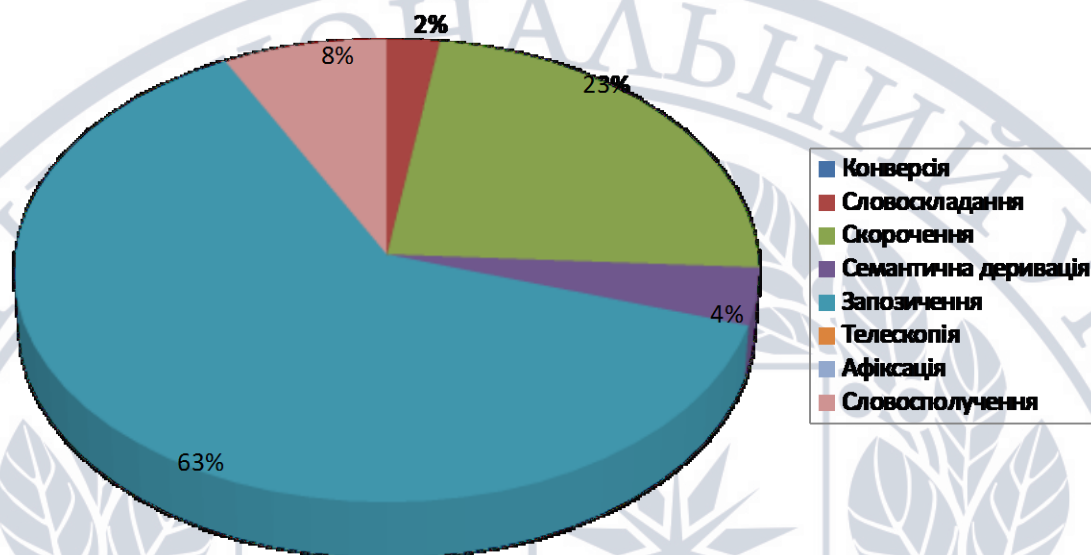
		<p>стандарт, схема, тонер, транзистор, транслятор, утиліта, файл, фільтр, функція, форматування, хакер, хешування, хост, чіп, юзербар, ярлик, робот, бот, руткіт, стилус, світч, акумулятор, авторизація, агент, аліас, анімація, аплет, артефакт, архів, архіватор, аутентифікація, банер, бекбон, бел, бітрейт, брандмауер, бренд, буфер, векторизатор, версія, вьювер, вірус, воксел, вортал, геотаргетінг, герц, граф, ґрід, дамп, даунлоад, девелопер, десктоп, дігітайзер, ділер, кулдаун, плашка, флешка</p>
--	--	---

Додаток В**Структурні особливості лексики кіберпростору в сучасній англійській мові**

Діаграма 2.1 Структурний аналіз лексики кіберпростору в сучасній англійській мові

Додаток Г

Структурні особливості лексики кіберпростору в сучасній українській мові



Діаграма 2.2 Структурний аналіз лексики кіберпростору в сучасній українській мові

Додаток Д

Семантичний аналіз лексики кіберпростору в сучасній англійській мові

Група	Абсолютна кількість	Відносна кількість	Приклади
Комунікація в мережі Інтернет	210	21%	Cyborg, ICE, hacker, avatar, cyberpunk, internet, vlog, net, techno, wirehead, administrator, e-mail, website, username, HTTP, GPS, online, offline, screenshot, media, client, access, signal, flame, WWW, plug&play, foobar, Kerberos, hot spot, surf, down time, back button, iobreak, swing, protocol, ping, netiquette, hyperlink, CSS, URL, NAT, link, flaming, wiki, IP, outbox, SSL, blog, bookmark, iframe, inbox, hypertext, lag, SEO, spam, search, engine, web forum, web server, web publishing, domain suffix, navigation bar, cookie, digital footprint, payload, DNS, NOC, TTL, handle, spoofing, traceback, web host, flash, fluid layout, spider, usenet, ransomware, friendly URL, multicast, cuberbullying, e-mail bomb, emoticon, IPv4, certificate, applet, mirror, portal, hypermedia, socket, direct digital marketing, VPN,

		<p>address bar, big data, session, proxyserver, social networking, leaderboard, unicast, bounce, webmaster, permalink, parked domain, troll, SDSL, servlet, meta search engine, fios, adware, hashtag, page view, cloud, google drive, optical carrier, tweet, E-commerce, web beacon, backlink, autoresponder, extranet, webhook, archie, captcha, cross-browser, web ring, botnet, lazy loading, site map, slashdot, graymail, cybersquatter, fat client, Grid-architecture, peer-to-peer, application, server, assembly, manifest, eLearning, bit-map, datagram, wardriving, IMHO, NetBEUI, FAQ, DOS, HTML, HTTP, LAN, MAC, VPN,, VLAN, WLAN, WIFI, WWW, COM, NET,, XML, Web-services, ADO.NET, URI, URL, HTML, WAP, WLAN, EDGE, FTP, FTP, HDL, MMS, NEC, Corp., TByte, VPN, XQL, XSL, RAD, RIFF, RIP, SCSI, WCG,, DCOM, MSF, RDF, W3C,, OMG, OGC, CRM, .NET, FDM, FIFO, FTTx, W3C, WECA, WEP, WINS, bridge, cookie, host</p>
--	--	--

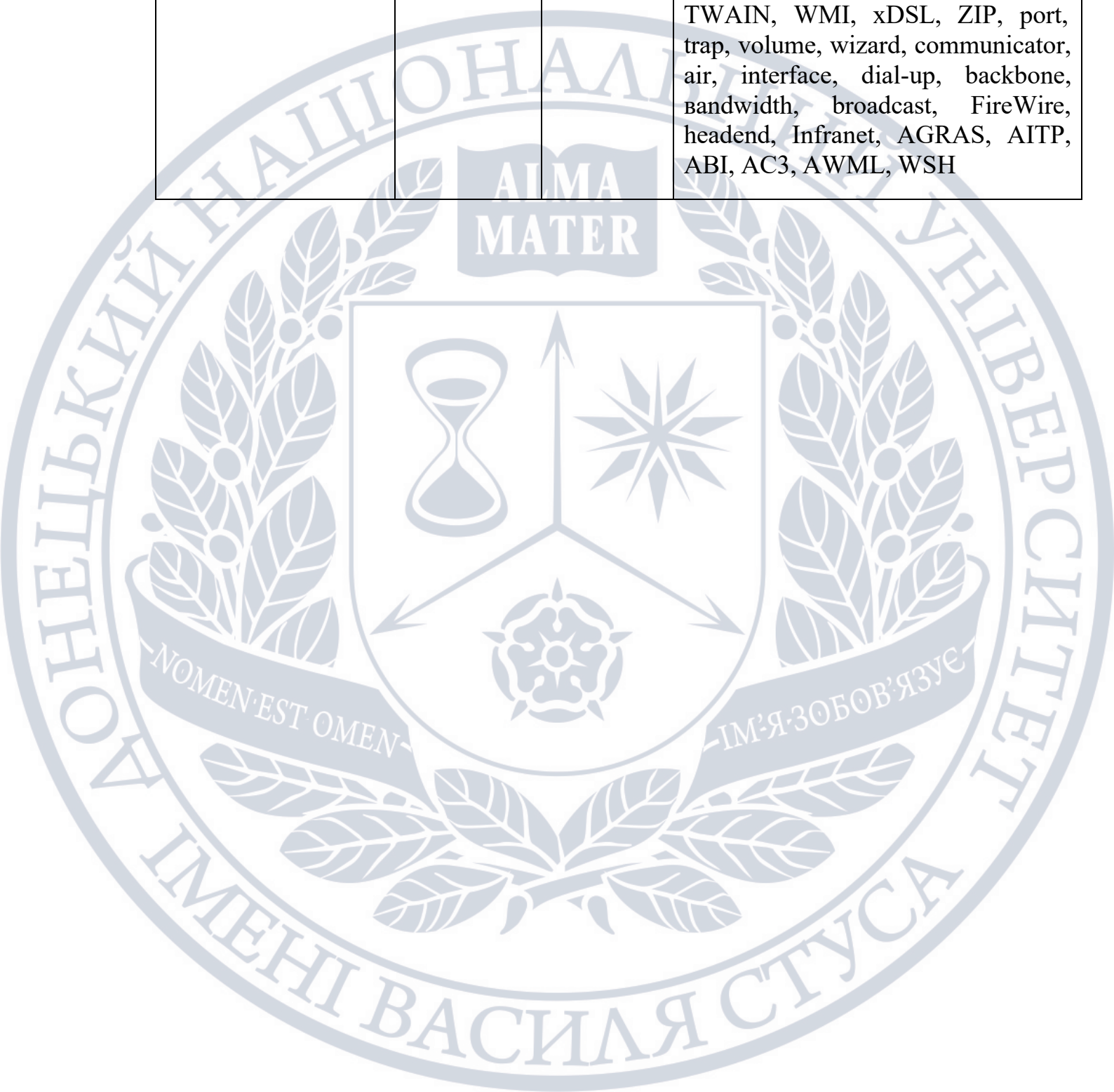
Програмне забезпечення	170	17%	Interface, patch, console, bot, BIOS, crack, cypher, virtual reality, AI(artificial intelligence), config, text, database, cache, driver, emulator, firewall, code, scan, slash, folder, storage, byte, channel, cloud computing, OS, C++, perl, shareware, shelfware, hotkey, thermistor, algorithm, array, runtime error, DBMS, firmware, loop, GUI, FPS, machine language, object, assembler, camelcase, hash, bytecode, encoding, backend, flag, APi, deprecated, toolbar, title bar, schema, DOS, spreadsheet, runtime, OOP, class, clip art, backup, recycle bin, icon, active cell, install, text box, deadlock, DLC, interpreter, filename, struct, autofill, frontend, rpc, bootstrap, piracy, terminal, opacity, registry, task bar, open GL, wizard, sprite, NOS, codec, greenfield, PUM, Root, AIX, subdirectory, worm, thumbnail, waveform, path, GUID, compiler, heuristic, hotfix, spellcheck, keylogger, CGI, trojan horse, DCIM, daemon, undo, archive, PUP, remote desktop, ripping, trash, JRE,
---------------------------	-----	-----	--

			<p>toolchain, gnutella, JVM, pseudocode, screen saver, KDE, MAMP, ASO, rootkit, tiger, leopard, snow leopard, mountaion lion, sierra, DevOps, bloatware, scareware, lion, off-the-shelf, software, virtual machine, add-in program, application, suite, cracker, crawler, Chunker abandonware, spyware, Bluetooth, careware, componentware, crippleware, rootkit, Framework, CASE, CISC, CODEC, cpi, ADT, AFTP, AGP, AIS, 3-D, UDF, UL, UNIXBCD, BI, BLOB, BPML, crawler, bean, spider</p>
Апаратне забезпечення	160	16%	<p>Keyboard, chip, screen, hardware, RAM, CPU, motherboard, drive, hard drive , card reader, chipset, camera, gadget, line, microphone, controller, modem , overheat, printer, sensor, cable, SIM card, telephone, USB drive, video card, webcam, CD – RW, transistor, ROM, function key, processor, screen tearing, speakers, system unit, primary memory, PC, volatile memory, switch, VDU, gateway, processor core, laser printer, VGA, IMEI, HDMI, FSB, DRAM, input device,</p>

			file server, CCD, architecture, joystick, DDR3, trackball, ipad, access point, mainframe, solid date, flash drive, pipeline, HDD, sound card, bus, bridge, DIMM, cable modem, flatbed, ZIF, scroll wheel, floppy disk, IMAP, northbridge, inkjet, DVI, Stylus, SLI, DUT, brouter, memory stick, hard token, PCI express, resistor, toslink, PoE, heat sink, southbridge, clone, barebones, UPS, OLED, thunderbolt, jumper, sector, swift, surge protector, ultrabook, overclocking, backside bus, superscalar, bare metal, multiprocessing, floppy, disk, , digitizer, coprocessor, communicator, motherboard, microprocessor, microcomputer, chipset, mainframe, CPU, CD,, CD-RW, CDROM, DVD, DVDR, RAM, PS, PC, PCI, VR, AMD, dpi, HDMI, GPU, MIDI, HDD, ROM, SATA, SSD, VGA, USB, XGA, DDR
Комп'ютерні ігри	11	1,1%	sandbox, MMORPG, MOBA, , EA, EULA, NPC, RPG, CBT, OBT, multiplayer
Взаємодія з комп'ютером	16	1,6%	network, interface, run-time, safe, mode, screen, saver, soft, reset,

			modeless, sysop, backup, dashboard, toolbox, trackball, userbar
Програмування	61	6,1%	glue, language, distributed, computing, front, end, glue, language, dynamic, languages, just-in-time, compiler, quantum, computing, back-end, crapplet, mapping, Algoldatasets, BSOD, C++, C#, CAE, CGI, MS-DOS, DAC, DDL, B2B, BASIC, API, ASP, ATA, AUI, IT, 1G, 1GL, 2G, 3GD, HTML, SIS, OLAP, ORB, PHP, PPM, PPTP, WAN, WCD, MAE, AM, ECP, ETCU, DP, VDB, VHDLLOC, KDE, LPI, CSS, DEM, A2DP, AAC, bind, android
Інша лексика	118	11,8%	digital system, explicit knowledge, plug and play, read-only, jumper, overclocker, computer, qubit, wapplet, best-of-breed, solution, copyright, cookbook, lead-in, lead-out, lightscribe, palmtop, mobile, computer, playlist, геопортал, EXE,PDF, PHP, PNG, PPT, RAR, RPDLL,GISDNAGAP, GDI, GISRM, IaaS, IBM, ICC, ICQ, IMSI, IPCCRISP, CRTSIMM, SMP, SOAP, SOHO, SPEC, SRAM, GIF, MP3, MP4, OS, O3aOCESA, ESPGNU, GOSIPMP3pro, MPEG-1, MIME, MOM, MPPE, NFS, OA, N-tier, application, QVGA, ROI, RPD, RTC, RUP, SADT, SGI, SGRAM, MPEG, ACPI, ADC, ADO, ADSLWPA, WSCI, DRAM,

			<p>DTD, DTP, EOM, ETUDA, VM, VMSJCA-JPEG, MES, JIA, HBC, AMOLED, AMPS, f2f, H, JAF, MySQL, SSH, SXGA, TCO, TP, TWAIN, WMI, xDSL, ZIP, port, trap, volume, wizard, communicator, air, interface, dial-up, backbone, bandwidth, broadcast, FireWire, headend, Infranet, AGRAS, AITP, ABI, AC3, AWML, WSH</p>
--	--	--	--



Додаток Д

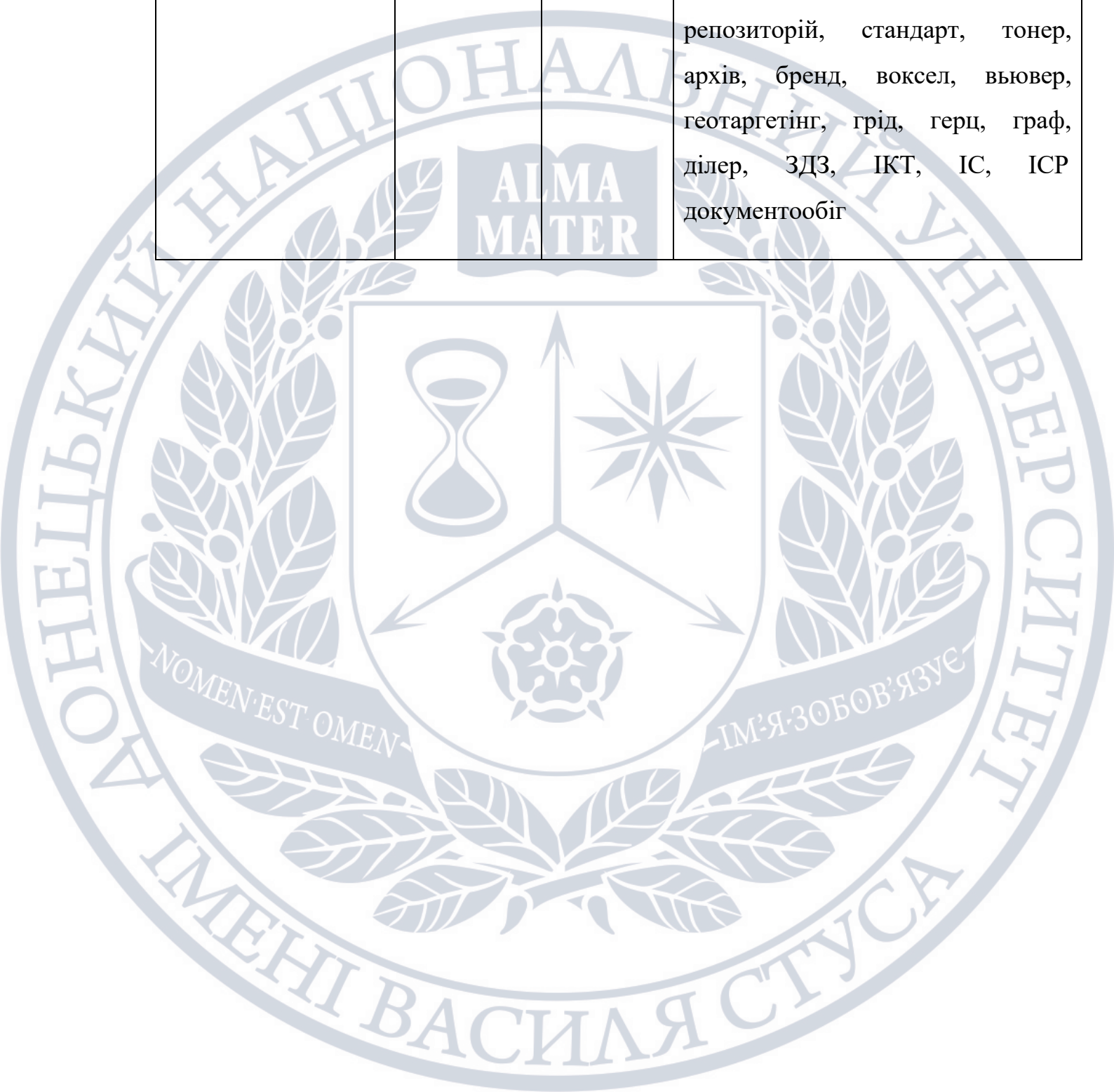
Семантичний аналіз лексики кіберпростору в сучасній українській мові

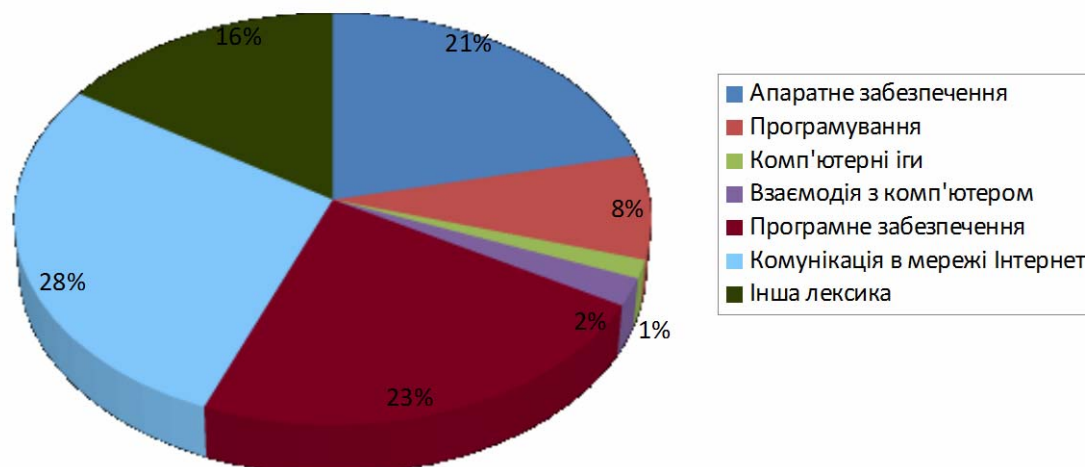
Група	Абсолютна кількість	Відносна кількість	Приклади
Комунікація в мережі Інтернет	68	6,8%	електронна адреса, електронна бібліотека, електронна книга, пірінгова мережа, веб-інтерфейс, веб-документ, веб-дизайнер, веб-програміст, веб-сторінка, Веб, ВебТ, ВІС, ОЗП, ВП, ВІС, АКАООМП, ООП, ОПР, СУБД, нікнейм, юзер, бета-тестування, контент, лінк, лог, меседж, трафік, фрілансер, офтоп, пост, сабж, фейк, флейм, блог, браузер, веб, веб-браузер, веб-документ, веб-кільце, веб-сайт, вікі, вікіпедія, гіпермедіа, гіперпосилання, гіпертекст, модератор, хост, аутентифікація, банер, комутатор, дайджест, провайдер, медіасервер, порт, портал, блогосфера, ресурс, сайт, фільтр, агент, авторизація, бітрейт, бекбон, вортал, даунлоад
Програмне забезпечення	27	2,7%	Ігровий порт, тривимірний графік, віртуальна реальність, демон, Дрова, дерево, драйвер, асемблер, брокер, дебагер, компілятор,

			маршрутизація, транслятор, руткіт, аплет, архіватор, брандмауер, векторизатор, дамп, НГМД, НЖМД, НМС, СКВ, КОПМП, МПД, МПР
Апаратне забезпечення	60	6%	гнучкий диск, жорсткий диск, графічний адаптер, графічний процесор, магнітний диск, флеш-пам'ять, центральний процесор, мікросхема, співпроцесор, мікрокомп'ютер, відеокарта, УПС, ЦПВМ, ГІК, ГІС, ГОМ, ДДЗ, ЛОМ, МВР, МЗ, МКС, Комп, гвинт, миша, адаптер, гаджет, кулер, компакт, девайс, ноут, хардвер, хард, відеопроцесор, вінчестер, гаджет, відеоадаптер, модем, нетбук, ноутбук, сканер, транзистор, чіп, стилус, світч, акумулятор, адаптер, гіпервізор, конектор, джампер, еквалайзер, компаратор, медіаплеєр, регістр, рекордер, схема, дігітайзер, пам'ять, плашка, графіка, автомат
Комп'ютерні ігри	34	3,4%	Бета-тестер, альфа-версія, РПГ, ДД, сап, баг, чітер, квест, демо, кемпер, лаг, нуб, патч, трабл, спейс, фраг, шутер, бета-тестер, джойстик, дисперсія, інтерфейс,

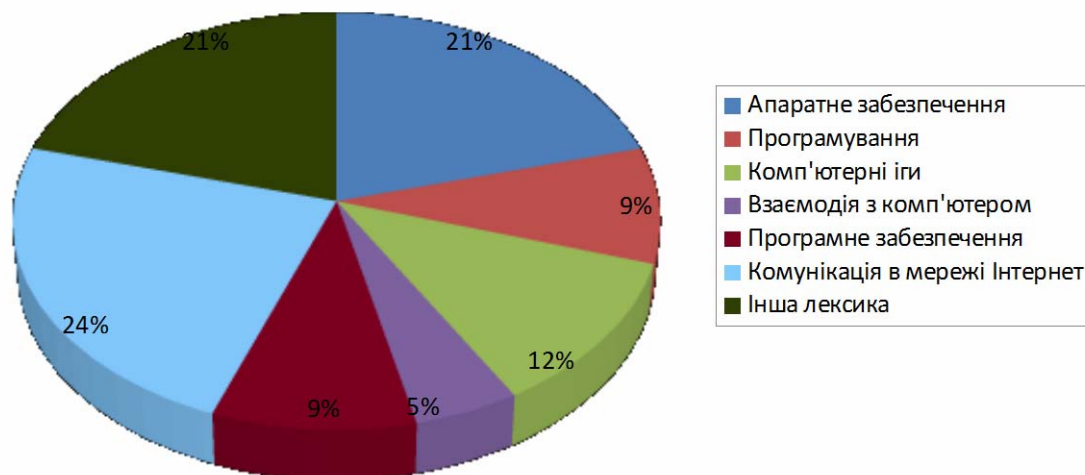
			контролер, скріншот, аліас, анімація, артефакт, версія, кулдаун, хелп, юзати, фіча, навігатор, бот, пісочниця
Взаємодія з комп'ютером	14	1,4%	Рядок меню, робочий стіл, сенсорний дисплей, вікно, папка, віджет, гігафлопс, дисплей, курсор, форматування, файл, юзербар, ярлик, десктоп
Програмування	26	2,6%	девелопер, хакер, тег, софт, троян, кодер, програма, скан, хак, архітектура, пакет, бінарний, файл, кодер, хешування, вірус, атом, аутсорсінг, біфуркація, валідація, візуалізація, метафайл, утиліта, функція, робот, бел
Інша лексика	60	6%	галогенна лампа, комп'ютерні технології, документообіг, БГД, РК, КПК, КТ, , СШ, ТБ, ТУ, ЦП, доріжка, агрегація, біт, гігабіт, відеопам'ять, дефолт, аудит, аудіо, бізнес-інжиніринг, бізнес-транзакція, білінг, буфер, апертура, герц, гігабайт, відео, геолокація, контраст, мегабайт, мегабіт, дейтаграма, джитер, ексабайт, експліцитний, емуляція, ентропія, ефемериди, ідентифікатор, інтерполяція, імпліцитний, інновація,

			інтеграція, комп'ютеризація, матриця, піксель, растр, реінжиніринг, релевантність, репозиторій, стандарт, тонер, архів, бренд, воксел, व्युवर, геотаргетінг, грід, герц, граф, ділер, ЗДЗ, ІКТ, ІС, ІСР документообіг
--	--	--	---



Додаток Е**Семантичні особливості лексики кіберпростору в сучасній англійській мові**

Діаграма 3.1 Семантичний аналіз лексики кіберпростору в сучасній англійській мові

Додаток Ж**Семантичні особливості лексики кіберпростору в сучасній українській мові**

Діаграма 3.2 Семантичний аналіз лексики кіберпростору в сучасній українській мові