

На правах рукописи



Гусева Светлана Эдуардовна

**НЕОЛОГИЗМЫ АНГЛОЯЗЫЧНОГО КОМПЬЮТЕРНОГО
ДИСКУРСА: СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ И СЕМАНТИКО-
АКСИОЛОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ**

**5.9.8 – Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная
лингвистика**

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Краснодар – 2025

Работа выполнена на кафедре общего и славяно-русского языкознания
ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры английской филологии ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет» **Катермина Вероника Викторовна.**

Официальные оппоненты:

– доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры иностранных языков гуманитарного факультета ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный технический университет» **Влавацкая Марина Витальевна;**

– доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры «Мировые языки и культуры» ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет» **Первухина Светлана Владимировна.**

Ведущая организация: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Адыгейский государственный университет»

Защита диссертации состоится «21» апреля 2025 года в 9:30 на заседании диссертационного совета 24.2.320.10 на базе ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет» по адресу: 350040 г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149, ауд. 231.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет» и на официальном сайте: <http://docspace.kubsu.ru/docspace/handle/1/1840>.

Автореферат разослан «___» марта 2025 года

Ученый секретарь
диссертационного совета



Вульфович Б.Г.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Последние десятилетия характеризуются активным появлением новых типов дискурса благодаря развитию технологий и способов коммуникации. Один из наиболее динамично развивающихся видов дискурса – **компьютерный дискурс** – функциональная разновидность диалогической и монологической речи. Общее понимание дискурса подразумевает, что к нему относят связный текст в совокупности с имеющими влияние на его возникновение и восприятие факторами: психологическими, социокультурными, прагматическими и пр.

Будучи частью семантического аспекта компьютерного дискурса, вопрос о ценностях, ценностных основаниях бытия человека, постоянно находящегося между миром реальным, миром должным и миром желаемым, остается в числе самых значимых из-за стремления выявить основания единоприродной данности человека и конфликтов современного мира, которые он стремится преодолеть. Наиболее ярко ценностные концепты, преобладающие в современном социуме, отражены в неологизмах.

Изучение неологии в контексте компьютерного дискурса представляет собой важную задачу для лингвистов. Словарный ресурс современных пользователей высоких технологий постоянно пополняется новыми лексическими единицами из-за непрерывного технологического развития социума. Это служит причиной появления новых видов деятельности в сфере компьютерных технологий, а также создает заметные проблемы со здоровьем и вызывает потребность взаимодействия с другими участниками компьютерной коммуникации.

С учетом уникальных характеристик сектора высоких технологий и его стремительного развития, а также влияния на экономические и социальные аспекты, научное исследование приобретает особую **актуальность**. Данная работа нацелена на анализ словообразовательных характеристик и лексико-семантических факторов, которые участвуют в создании новой лексики в области компьютерных технологий.

Степень изученности проблемы. В современной лингвистической науке исследование дискурса привлекает внимание многих ученых, которые подчеркивают его многогранность, многоаспектность и сложность. Для лингвистов важны вопросы классификации дискурса, представленные в трудах В. С. Григорьевой (2007), В. И. Карасика (2016), В. В. Катерминой (2021), Е. Н. Молодыхенко (2016), Н. Ю. Фанян (2023), В. Е. Чернявской (2001) и др.

Ученые разных стран акцентируют внимание на значимости компьютерного дискурса английского языка, характеризующегося взаимодействием разных систем знаков, которые выражаются вербальными средствами, математическими символами и графическими элементами. К

анализу компьютерного дискурса обращались многие лингвисты: Н.Г. Асмус (2005), Е. Н. Галичкина (2001), И. С. Криворучко (2023), В. Ли (2015), П. Е. Кондрашов (2004), Е. С. Кубрякова (2000), К. Ли (2020), А.И. Самаричева (2001), Ф. О. Смирнов (2004), С. Херринг (2004), Н. Фитцпатрик (2010).

Объектом исследования выступает неологический пласт англоязычной лексики, связанной с компьютерным дискурсом, а также сферами, имеющими к нему отношение.

Предмет исследования – словообразовательные и семантико-аксиологические особенности неологизмов англоязычного компьютерного дискурса.

Материалом исследования стали тексты, опубликованные с 2014 по 2024 г. в массмедийных ресурсах (Financial Times, Forbes, Grazia, The Economist, The Guardian, Wired и др.), а также статьи онлайн-словарей (Collins Dictionary, Urban Dictionary, Cambridge Dictionary, Macmillan Dictionary Online, New Business Dictionary и др.). В ходе исследования было проанализировано свыше 1 150 фрагментов статей из сетевых словарей и веб-ресурсов, содержащих 1 200 единиц новой англоязычной лексики в области компьютерных технологий, соответствующих критериям новизны и адекватного отражения различных аспектов компьютерного дискурса. Изученный материал был распределен по тематическим категориям, что способствовало систематизации новой лексики, обозначающей концепты и личности, которые связаны с технологическими инновациями, видеоиграми, тестированием программного обеспечения и искусственным интеллектом.

Гипотеза исследования. Неологизмы компьютерного дискурса отличаются метафорическим контекстом и отражают доминирующие ценности технологических инноваций, а также изменения в ценностных приоритетах сообщества сферы высоких технологий. Новая лексика дискурса компьютерных технологий обладает интердискурсивной природой, включая компоненты, характерные для медицинского, финансового, экологического и других типов дискурса.

Цель данной работы состоит в детальном исследовании словообразовательного потенциала, а также семантических и лингвоаксиологических аспектов использования англоязычных неологизмов в контексте компьютерного дискурса. Это позволит создать целостное представление о структуре и характеристиках исследуемой дискурсивной области.

Данная цель определила следующие **задачи** исследования:

– выявить словообразовательный потенциал появления неологизмов, связанных с компьютерным дискурсом, а также их наиболее частотные и продуктивные модели;

– установить семантические и аксиологические особенности новой лексики, применяемой в сфере высоких технологий;

– сформировать классификацию новой компьютерной лексики и распределить ее по тематическим категориям и функциональному содержанию;

– определить и охарактеризовать ключевые категории системы ценностей в актуальной англоязычной компьютерной среде.

Комплексный подход, объединяющий семантический, аксиологический и словообразовательный анализ, стал основой для исследования неологизмов в англоязычном компьютерном дискурсе. Этот подход включает использование различных **методов**, а именно, для изучения отдельных неологизмов используются аксиологический, семантический, морфологический и интерпретативный анализы. В исследовании применяется количественный метод с использованием графиков для визуализации аксиологической, семантической и словообразовательной картины современного англоязычного компьютерного дискурса. В качестве дополнительного инструмента задействован контекстуальный анализ, который помогает рассмотреть изучаемый материал в контексте взаимосвязей между его элементами. Кроме того, применяется эмпирический метод, который позволяет изучить и систематизировать материалы.

Особенности исследовательского подхода, использованного в данной работе, определили **новизну** полученных результатов исследования:

1) новая лексика компьютерного дискурса квалифицирована по семантическим группам;

2) неологизмы компьютерных технологий исследованы с точки зрения семантико-аксиологического потенциала;

3) раскрыт ценностный концепт, характерный для современного англоязычного компьютерного дискурса;

4) выявлены наиболее эффективные методы образования новых лексических единиц англоязычного компьютерного дискурса в рамках проведенного словообразовательного анализа.

Теоретическая значимость данного научного труда определяется решением актуальных задач лингвоаксиологии на современном этапе развития. Вектор дальнейших исследований в области дискурса, неологии и аксиологии был сформирован в ходе анализа теоретических источников. В процессе изучения неологизмов компьютерного дискурса были выделены их ключевые тематические группы, а также раскрыт словообразовательный и семантико-аксиологический потенциал новых лексических единиц в сфере высоких технологий, что способствовало становлению представления о ценностных характеристиках современного англоязычного компьютерного дискурса.

Практическая ценность исследования заключается в возможности его применения в ходе словообразовательного, неологического и аксиологического анализа лексики. Данные проведенного научного исследования могут стать базовым материалом при составлении словаря английских неологизмов компьютерного дискурса, который полезно будет применять преподавателям, аспирантам и студентам на факультетах программирования и информационных технологий в процессе обучения.

Теоретической и методологической основой диссертационного исследования являются научные работы отечественных и зарубежных ученых в различных областях лингвистики:

– **аксиологические исследования:** труды Н.Д. Арутюновой (1997), Г.Ю. Богданович (2018), С.Г. Воркачева (2015), В.И. Карасика (2016), В.А. Масловой (2011), В.А. Митягиной (2009), Е.Ю. Никтовенко (2013), И.В. Рец (2014), Е.Н. Рядчиковой (2012).

– **аксиология неологизмов:** исследования В.В. Катерминой (2023), С.Х. Липириди (2020), В.А. Марьянчик (2005), И.В. Рец (2014), Л.Ф. Соловьевой (2017), Т. А. Юровой (2021).

– **компьютерный дискурс:** труды Н.Г. Асмус (2005), А.А. Барковича (2015), А.Е. Войкунского (2003), Е.Н. Галичкиной (2001), Л.М. Зайнуллиной (2012), П.Е. Кондрашова (2004), М.Л. Макарова (2003), А. И. Самаричевой (2001), Ф.О. Смирнова (2004);

– **неология:** работы В.А. Голец (2015), Д.В. Гугунава (2015), Т.А. Гуральник (2006), В.И. Заботкиной (1989), Ю.К. Картавой (2020), В.В. Катерминой (2019), Н.З. Котеловой, Ю.Н. Несветайло (2008), В.В. Лопатиной (1973), Т.В. Поповой (2015), Л.В. Рацибурской (2015), Е.В. Сенько (2024).

– **семантика:** труды П.С. Александровой (1968), Е.Ф. Арсентьевой (1989), А.А. Гируцкого (2019), Г.В. Колшанского (2018), В.Н. Телия (1990), С.М. Тиллоевой (2020), У. Чейф (2009);

– **словообразование:** исследования Н.Д. Арутюновой (2007), Р.Р. Атаевой (2019), Е.А. Земской (2005), П.М. Каращук (1977), С.Ж. Нухова (1994), И. Фандрич (2008).

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Компьютерный дискурс охватывает множество форм общения, включая социальные сети, мессенджеры, форумы, электронную почту, а также профессиональную коммуникацию специалистов. Понимание особенностей и тенденций этого дискурса позволяет выявить значительные изменения в языке, такие как возникновение новых лексических единиц, сокращений, эмодзи и иных символов. Изучение этих изменений позволяет отслеживать динамику языковой эволюции, а также понять, как технологические инновации формируют новые языковые практики и нормы.

2. Словообразование представляет собой ключевой инструмент формирования характеристик неологизмов в англоязычном компьютерном дискурсе и способствует выявлению их связи с преобладающими ценностями и антиценностями в области компьютерных технологий. Наиболее результативные методы создания неологизмов в компьютерном дискурсе: *словосложение* (34%), *аббревиация* (32%), *аффиксация* (18%), *блендинг* (10%), конверсия и сокращение (6%).

3. Система ценностей, являющаяся ключевым регулятором человеческого поведения, находит отражение в языковых единицах. Формирование новой лексики в языке – показатель изменения ценностных предпочтений членов общества. Семантические характеристики неологизмов в англоязычном компьютерном дискурсе дифференцированы по **семи семантическим группам**: *искусственный интеллект* (26%); *участники цифрового взаимодействия и его процессы* (22%); *видеоигры* (14%); *высокие технологии* (11%); *онлайн-преступления и безопасность в сети* (11%); *тестирование* (9%); *здоровье пользователей электронных устройств* (7%).

4. Неологизмы, представляющие *ценности* компьютерного дискурса, связанные с удаленной работой, отражают важность гибкости графика, автономии и независимости сотрудника от местоположения, предоставления возможности коммуникации высокого качества на расстоянии. Цифровые технологии становятся ключевыми и воспринимаются пользователями как механизмы, способствующие повышению эффективности, доступности и ориентированности системы здравоохранения на потребности пациента. Ценности, связанные с *автоматизацией* и *внедрением инноваций* в рабочие процессы с использованием искусственного интеллекта, также приобретают первостепенное значение.

5. *Антиценности* в англоязычном компьютерном дискурсе могут быть связаны с нарушением норм *безопасности* в цифровом пространстве, онлайн-кражами и другими видами нарушения закона; отрицательным *воздействием цифровых технологий на здоровье* в физическом, психологическом и социальном плане. Завуалированная отрицательная коннотация неологизма может транслироваться через семантику лексических единиц, свидетельствующих о высокой степени эмоционального вовлечения участников в компьютерную игру.

6. Неологические номинации в компьютерном дискурсе характеризуются высокой степенью *образности*. В ходе анализа новой лексики были выделены *соматические, зооморфные и цветовые метафоры*. Эти неологизмы наполняют коммуникативный процесс новыми символами и экспрессией, что определяет их эмоциональную выразительность.

Апробация результатов исследования проводилась на международных, всероссийских, межвузовских научных и научно-практических конференциях: «Исследовательские парадигмы в современной филологии», 2022 г., КубГУ, г. Краснодар; «Междисциплинарные аспекты лингвистических исследований», 2022 г., КубГУ, г. Краснодар; «Лингвистика в эпоху цифровизации: актуальные проблемы и перспективы развития», 2023 г. ПГУ, г. Пятигорск; «Язык и культура в современном мире: теория, практика, инновации», 2023 г. ЮФО, г. Ростов-на-Дону; «Континуальность и дискретность в языке и речи», 2023 г., КубГУ, г. Краснодар; XXI Международные Березинские чтения «Языковое бытие человека и этноса», 2024 г., МГЛУ, г. Москва; XII Международный конгресс по когнитивной лингвистике, 2024 г., НГЛУ, г. Нижний Новгород; «Филологические науки в XXI веке: актуальность, многополярность, перспективы развития», 2024 г., КубГУ, г. Краснодар; «Язык в эпоху цифровых трансформаций и развития искусственного интеллекта», 2024 г., МГЛУ, г. Минск.

Основные положения исследования отражены в текстах 10 научных статей, три из которых опубликованы в журналах, рекомендованных ВАК при Министерстве науки и высшего образования Российской Федерации. Общий объем опубликованных работ составляет 4,3 п.л.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, библиографического списка. Общий объем диссертации составляет 203 страницы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** определяется вектор научного исследования, аргументируется актуальность темы работы, обозначается научная новизна, формулируются цель и задачи, а также описываются предмет и объект исследования. Выдвигается научная гипотеза, излагаются используемые материалы и методы, характеризуются теоретическая и практическая значимость работы, представлены основные положения, выносимые на защиту и апробация исследования.

Глава 1 «Теоретические основы исследования неологизмов компьютерного дискурса» состоит из четырех параграфов. В параграфе **1.1** проанализированы подходы к определению основного понятия в лингвистике – «дискурс». Рассмотрено несколько дефиниций дискурса, и с учетом исследования Н. Д. Арутюновой и С. Г. Воркачева сделан вывод о многоаспектности данного понятия. Опираясь на мнение ученых, под термином «дискурс» мы будем подразумевать высказывание, которое охватывает разнообразные экстралингвистические факторы, включая прагматические, психологические и социокультурные.

На основании рассмотренных нами научных исследований лингвистов (Е.Н. Галичкина, П. Е. Кондрашов, В.М. Лейчик, Е. Э. Яренчук, Л.М. Зайнуллина) и ввиду того, что компьютерный дискурс трактуется нами исходя из канала связи, мы понимаем под ним коммуникацию, реализующуюся посредством компьютерных технологий; а также, учитывая прагматическую и социолингвистическую текстовую сущность, определяем дискурс как общение, которое получает экспликацию в текстах, имеющих тематическую направленность компьютерных технологий, номинирующих понятия и явления, относящиеся к цифровым разработкам и реализованные в различных текстах.

В параграфе 1.2 были рассмотрены основные аспекты современной неологии. Изучены понятие, предмет и направления неологии, а также теории, на основе которых осуществляется характеристика самого понятия «неологизм»: структурная, стилистическая, денотативная, лексикографическая. Наиболее актуальные способы создания инноваций в английском языке определяются лексико-словообразовательными процессами, в результате которых возникает новая лексика с применением словообразовательных ресурсов используемого языка, а также происходит семантическая деривация, а именно заимствование слов из других языков, преобразование значений уже имеющихся лексических единиц.

Одним из ключевых критериев для определения неологизмов является их субъективный характер: слово считается неологизмом до тех пор, пока носители языка воспринимают его как новое. Таким образом, неологизмом можно считать слово, которое еще не стало привычным и обыденным наименованием, отличается новизной либо по форме, либо по содержанию (или одновременно в оба аспекта).

Внимание было обращено на особенности функционирования неологизмов в системе англоязычного компьютерного дискурса. Англоязычный компьютерный дискурс отличается многообразием знаковых систем, которые могут быть представлены как вербальными средствами, так и математическими символами и графическими элементами. Это разнообразие способствует созданию новой лексики.

Разделяя мнение Ш. Фена (2015), Ю.А. Хуснуллиной (2021), А.И. Самаричевой (2001), мы приходим к выводу, что компьютерный дискурс включает в себя разнообразные темы, касающиеся компьютерных технологий, программного обеспечения, анализа данных и других элементов современной информационной среды. Одной из наиболее значимых и востребованных тем, привлекающих все большее внимание в этом контексте, является разработка искусственного интеллекта.

В параграфе 1.3 рассмотрена аксиологическая парадигма в современной лингвистике. Современный этап развития лингвистики характеризуется стремлением исследовать взаимосвязь между языком и сознанием, а также мировоззрением и ценностями человека. В рамках

антропоцентрического подхода важным аспектом изучения английского языка в новейший период считаем ключевые слова современности – лексемы, которые обозначают явления и концепты, находящиеся в центре общественного внимания.

Мы согласны с мнением ученых (Г.Ф. Гибатовой, Н. Ю. Бородулиной и М. Н. Макеевой), что язык как культурный феномен фиксирует и отражает и текущие системы ценностей, настроения и оценки, характерные для данного общества, и вечные ценности, присущие определенной культуре, хотя и в опосредованной форме. Оценка добавляет прагматическое значение к структуре языкового знака, что позволяет не только передавать конкретные факты, но и выражать отношение говорящего к окружающей действительности, описываемой с помощью языка.

В ходе анализа работ отечественных и зарубежных лингвистов (В.В. Катерминой, Е.Ф. Серебренниковой, Н. Хартманн) нами был установлен тот факт, что оценка представляет собой ключевую категорию для неологизмов в компьютерном дискурсе. Новые лексические единицы и выражения могут быть восприняты положительно, если они отражают явления или поведенческие модели, поддерживаемые обществом в контексте компьютерной среды. В то же время они могут получить негативную оценку, если оказываются неприемлемыми с точки зрения социума.

В параграфе 1.4 говорится о семантическом потенциале новой лексики компьютерного дискурса. Считаем справедливым заключение зарубежных лингвистов Д. Хуан и Д. Ся (2021) о том, что семантический потенциал неологизмов проявляется в их способности передавать новые концепции, выражать нюансированные значения и адаптироваться к изменяющимся социальным и культурным контекстам. Ученые подчеркивают, что языковые инновации возникают в результате влияния так называемых неологических зон, которые представляют собой места или события, отражающиеся в наиболее распространенных языках мира.

Глава 2 «Англоязычные неологизмы компьютерного дискурса: словообразовательный аспект» посвящена исследованию новой лексики английского языка и включает пять параграфов. В ней осуществляется анализ англоязычных неологизмов в контексте компьютерного дискурса. Мы выделили наиболее продуктивные способы образования новых слов: **словосложение, аббревиация, аффиксация, блендинг**. Менее продуктивными способами словообразования являются **конверсия и сокращения** (рисунок 1).

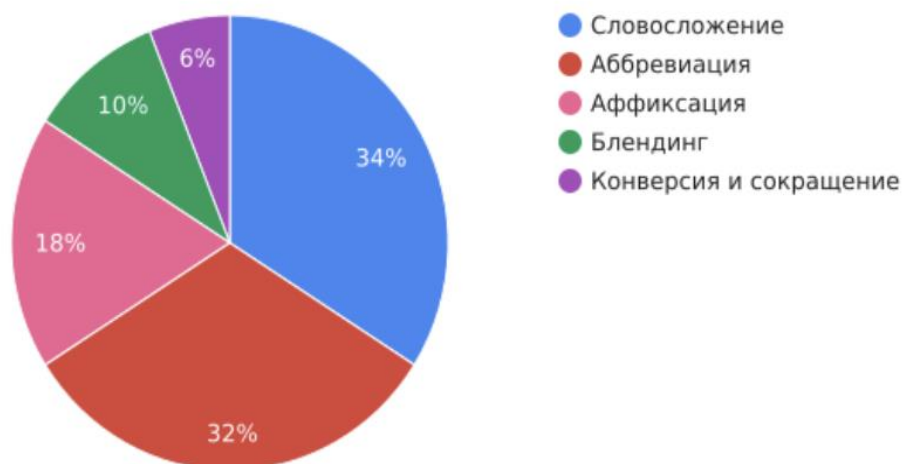


Рисунок 1 – Способы словообразования неологизмов компьютерного дискурса

В параграфе 2.1 рассматриваются неологизмы компьютерного дискурса, образованные при помощи словосложения, а также наиболее частотные словообразовательные модели, например: N + N (существительное + существительное). При изучении словообразовательной модели N + N в пункте 2.1.1 нами было выявлено, что данный способ образует более половины всех неологизмов, созданных с помощью словосложения. Многие неологизмы данной модели включают в себя как минимум одну лексическую единицу, характерную для компьютерного дискурса («*crap technology – devices that work as intended and are inexpensive but have limited features and are not stylish or fashionable* (устройства, которые работают по назначению и стоят недорого, но имеют ограниченные возможности и не являются стильными или модными) [Гусева 2023, с. 80]); *gameboy disease – a spinal condition in children caused by looking down at hand-held devices for long periods* (заболевание позвоночника у детей, вызванное длительным просмотром на экран портативных устройств)).

Словообразовательный анализ неологических единиц подгруппы N + N помог нам выявить следующие характерные особенности, а именно наличие: 1) неологизмов, в которых один из компонентов относится к компьютерному дискурсу (*game, data, software, screen, password*); 2) новых лексических образований, обозначающих понятия, связанные с технической разработкой, но не имеющих в своем составе компонентов, которые относятся к дискурсу высоких технологий (*dwell time – время простоя; facepalm – рука-лицо; goldfish generation – поколение золотых рыбок*); 3) фитоморфизмов (*root – корень*).

В параграфе 2.1.2 рассматривается «словообразовательный потенциал неологизмов модели Adjective + Noun (прилагательное + существительное). По данной словообразовательной модели наиболее часто создаются неологизмы с прилагательным «цифровой» (**digital** – *showing information in the form of electronic image (отображение информации в виде электронного изображения)*). Частотность данного компонента определяется тем, что лексема *digital* имеет широкое значение, напрямую относясь к номинации множества явлений, которые связаны с технологиями, Интернетом и компьютерами» [Гусева 2023, с. 80].

«Цифровизация неологической картины мира и ее влияние на человека приводят к отрицательным результатам: наблюдаются процессы, связанные с **плохой памятью**, нарушением мозговой деятельности, из-за использования социальных сетей, мобильных телефонов и Интернета: *digital amnesia – the inability to remember basic things, such as telephone numbers, dates, etc. as a result of over-reliance on mobile phones, the Internet etc for storing information (amnesia – a medical condition that makes you unable to remember things, often caused by damage to the brain – состояние здоровья, из-за которого вы не можете запоминать информацию, часто вызванное повреждением мозга)*» [Катермина, 2024, с.37].

По словообразовательной модели Adj + N обычно создаются неологические образования, в которых отмечается метафорическое расширение лексических единиц компьютерного дискурса (*digital fire hose, digital water cooler*); колористический компонент (*white hat; black hat*).

Параграф 2.2 посвящен словообразовательному потенциалу аббревиатурных неологизмов компьютерного дискурса. В процессе рассмотрения неологизмов данной подгруппы нами было выявлено, что бóльшую часть ее единиц составляют двухбуквенные (32 %) и трехбуквенные аббревиатуры компьютерного дискурса (26 %). Меньшую словообразовательную активность проявили модели четырехбуквенных неологизмов и модели «число + аббревиация», составившие 19 и 16% соответственно. неологизмов В подгруппе неологизмов-аббревиатур наименьшее количество лексических единиц модели «существительное\ прилагательное + аббревиатура» (7%) (рисунок 2).

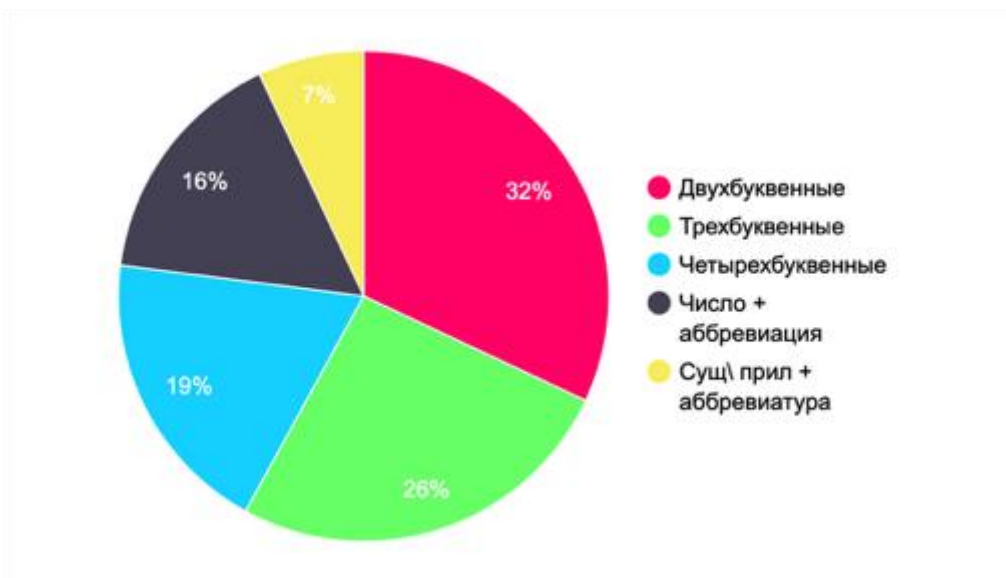


Рисунок 2 – Типы аббревиации неологизмов компьютерного дискурса

Один из доминирующих способов сокращений среди изученных нами неологизмов – **инициальная аббревиатура** (32 %). Это сокращения лексических единиц, образованные из первых букв или звуков исходной формы слова. Примеры: **hp** – *Health Point*, **gh** – *Good Half*, **ff** – *Finish Fast*. Алфавитизмы, или буквенные аббревиатуры, создаются путем использования начальных букв словосочетаний. Алфавитизмы произносятся по буквам и имеют широкое распространение среди дискурсивной подгруппы видеоигр.

В параграфе 2.3 рассматривается словообразовательный потенциал аффиксации как способа образования неологизмом компьютерного дискурса. В рамках проведенного нами исследования неологизмов компьютерного дискурса мы выяснили, что 73% данной подгруппы составляют неологизмы, образованные префиксальным способом, в то время как суффиксальным способом – 27% рассмотренных нами лексических новообразований.

В пункте 2.3.1 дан анализ словообразовательного потенциала префиксов дискурса компьютерных технологий. Мы пришли к выводу, что бóльшая часть неологизмов компьютерного дискурса **префиксальной словообразовательной подгруппы** (а именно 70 % рассмотренных нами неологизмов данной подгруппы) содержат в своем составе префикс, относящийся к компьютерным технологиям (**cyber-**, **techno-**, **crypto-**, **robo-**, **nana-**, **e-**). Нами отмечена экспрессивность префиксов, свойственных неологическим единицам, связанным с высокими технологиями (**mega-**, **micro-**), количественно-оценочное значение которых реализуется при передаче идей повышения значимости и эффективности, а также преувеличения определенного параметра.

В пункте 2.3.2 рассмотрен словообразовательный потенциал суффиксов дискурса компьютерных технологий. «Популярной для неологизмов компьютерного дискурса выступает модель, в которой существительные, обозначающие части или процессы виртуального общения, с добавлением суффикса **-er** начинают обозначать участника IT-компании или человека, а также существительные, называющие предмет, принадлежащий сфере компьютерных технологий: *modder* – *someone who modifies software, often illegally (тот, кто модифицирует программное обеспечение, часто нелегально)*» [Гусева 2023, с. 81].

В словообразовательном процессе глаголов-неологизмов в компьютерном дискурсе нами особо выделен суффикс **-en**, усиливающий исходную коннотацию слова и придающий ему экспрессивность. Например, *to skillen* – *pump, increase the level of skills of any character in the game, comes from the English skill (characteristic, ability)*.

В параграфе 2.4 представлен анализ словообразовательного потенциала блендинга в компьютерном дискурсе (рисунок 3).



Рисунок 3 – Типы блендинга неологизмов компьютерного дискурса

Бленды составляют около **10 %** всех изученных неологизмов. Это сравнительно молодой словообразовательный способ. В процессе изучения блендов компьютерного дискурса нами было выделено **5 словообразовательных моделей:**

– инициальный + конечный «осколок» (*malware* – *malicious computer software that is designed to damage the way a computer works* – компьютерное программное обеспечение, предназначенное для нарушения работы компьютера);

– первое слово + конечный «осколок» «(*sofalise* – *to stay in and communicate with family and friends via electronic devices* – оставаться на

связи и общаться с семьей и друзьями с помощью электронных устройств)» [Гусева 2023, с. 80];

– первое слово + инициальный «осколок» второго (*flatcam* – *a nearly flat, lensless camera that uses millions of pinholes to allow light to reach a light-sensitive chip to record the image* – почти плоская камера без линз, в которой используются миллионы отверстий для проникновения света на светочувствительный чип для записи изображения);

– объединение двух инициальных «осколков» (*fintech* – *financial technology: financial services that use new technology* – финансовые услуги, в которых используются новые технологии);

– инициальный «осколок» первого слова + второе слово (*roboadviser* – *a computer system that uses algorithms and other software to provide financial advice* – компьютерная система, использующая алгоритмы и другое программное обеспечение для предоставления финансовых консультаций).

В параграфе 2.5 изучен словообразовательный потенциал сокращения и конверсии в компьютерном дискурсе. **Конверсия** и **сокращение** являются наименее частотными способами словообразования новой лексики компьютерного дискурса (всего около 7 % изученных слов). Данная группа состоит из 50% неологизмов, образованных при помощи конверсии, и 50% сокращений.

«Нами было отмечено, что для сферы высоких технологий наиболее типичны случаи **конверсии** в виде перехода существительного в глагол, когда обе основы связаны агентивными или инструментальными отношениями: *to badge* – *to put a badge on your personal profile on a social networking website in order to show your support for a cause* (поместить значок в своем личном профиле в социальной сети, чтобы продемонстрировать поддержку какого-либо дела)» [Гусева 2023, с. 80].

Помимо конверсии в компьютерном дискурсе также используется **сокращение** для создания неологизмов. Бóльшая часть сокращенных неологических образований связана с видеоиграми и компьютерными программами: *char* – *a truncation of the English character. In the language of gamers, this word refers to a personal character of a gamer with all his abilities*. **Char** – это сокращение от *character*, что на языке геймеров относится к личному персонажу геймера со всеми его способностями в игре или виртуальной среде.

Глава 3 «Неологизмы компьютерного дискурса: семантико-аксиологический аспект исследования» посвящена анализу семантико-аксиологического потенциала новой лексики компьютерного дискурса. Результатом данного исследования стала классификация изученных неологизмов на тематические группы (рисунок 4).

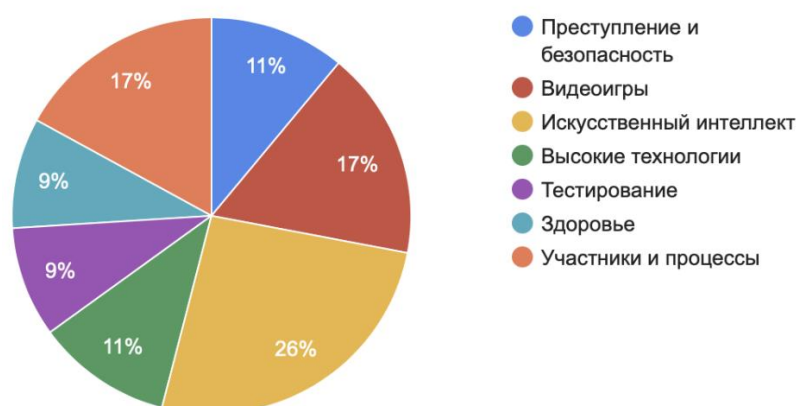


Рисунок 4 – Количественный состав семантических подгрупп неологизмов компьютерного дискурса

В параграфе 3.1 изучен семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы онлайн-преступлений и онлайн-безопасности. В результате анализа семантики и контекста неологических единиц была выявлена подгруппа с преобладающей антиценностной семантической окраской – **преступления**, совершенные при помощи вредоносного программного обеспечения: «*ransomware* – software designed by criminals to prevent computer users from getting access to their own computer system or files unless they pay money. Ключевым лексическим компонентом неологизма является *ransom* (a large amount of money that is demanded in exchange for someone who has been taken prisoner – крупная сумма денег, которую требуют в обмен на человека, попавшего в плен)» [Гусева 2024, с. 99], что подчеркивает безысходность положения жертвы, которая чувствует себя попавшей в плен к злоумышленникам. Так объединяются концепции вымогательства и вредоносного кода для описания типа вредоносного ПО, которое держит данные в заложниках.

«Основываясь на определениях исследованных неологизмов, можно прийти к выводу, что одним из ключевых ценностных концептов компьютерного дискурса является **безопасность**: *canvas fingerprinting* – a technique for tracking a user online that involves drawing a hidden element on the browser canvas to create a token that uniquely identifies the users' computer. Данный неологизм отражает метод отслеживания пользователя в Интернете, который точно идентифицирует компьютер пользователя, что повышает уровень безопасности» [Гусева 2024, с. 98].

В параграфе 3.2 дан анализ семантико-аксиологического потенциала неологизмов компьютерного дискурса тематической группы видеоигр.

Компьютерно-игровой дискурс можно рассматривать как текст, возникающий в процессе взаимодействия во время анимационных игр в виртуальном пространстве. Один из отличительных аспектов неологизмов

в сфере видеоигр – их способность выражать культурный и социальный контекст игр. Так, следующие неологические единицы номинируют **проблемы со здоровьем** (*spinal problem*), «вызванные чрезмерным пребыванием в игровом процессе: *gameboy back – a spinal problem in children caused by overuse of gaming consoles* (проблема с позвоночником у детей, вызванная чрезмерным использованием игровых консолей)» [Гусева 2023, с. 81]. Лексическая единица **back** имеет отсылку к медицинскому дискурсу, что подтверждает междискурсивную природу данного неологизма.

Аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса данной подгруппы видеоигр связан с общественными ценностями, имеющими отношение к здоровью, технологиям, родительской ответственности и балансу между цифровым взаимодействием и физическим благополучием, равно как и к ценности победы и качеству выпускаемых видеоигр.

В параграфе 3.3 рассмотрен семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы искусственного интеллекта. Дискурс искусственного интеллекта представляет собой коммуникации о технологиях, связанных с ИИ, и последствиях их применения.

Лексическая единица **intelligence** является ключевой при создании неологизмов семантической группы ИИ. Яркой особенностью неологизмов в области искусственного интеллекта – стремление наделять технологии человеческими характеристиками, «ассоциируя их с психическими функциями человека. Например, неологизмы *swarm intelligence* (интеллектуальный рой) и *machine intelligence* (машинный интеллект) придают системам ИИ человеческие характеристики, подразумевая наличие почти разумного поведения.

Семантические особенности неологизмов, связанных с ИИ, часто отражают технические, концептуальные и функциональные аспекты технологии. В связи с тем, что в компьютерном дискурсе нейросети выдают ответ в результате заданного запроса, мы выделили неологические единицы с компонентом **prompt** (*to give an instruction to an artificial intelligence – дать указание искусственному интеллекту*), который является характерным для данной семантической группы» [Гусева 2024, с. 312].

В параграфе 3.4 предметом исследования стал семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы высоких технологий. Основная часть неологических образований номинирует созидательное программное обеспечение, приносящее пользу: **screencast** – *a digital recording of a computer screen that enables output to be captured and shared* (цифровая запись экрана компьютера, позволяющая фиксировать результаты и делиться ими).

Напротив, такой «неологизм, как *jailbreaking* (*removing software restrictions imposed by the manufacturer on a device, such as a smartphone or a tablet*), указывает на этические проблемы, риски и нежелательные последствия новых технологий. Неологизм подчеркивает проблему некритического принятия инноваций, привлекая внимание к их социальным и экономическим последствиям» [Гусева 2024, с. 313].

Параграф 3.5 посвящен анализу семантико-аксиологического потенциала неологизмов компьютерного дискурса тематической группы тестирования. Нами были выделены неологизмы, номинирующие **обнаружение** и **корректировку** ошибок в программном обеспечении: *smoke testing* – *one of the quickest/most basic forms of testing (одна из самых быстрых и основных форм тестирования)*.

В процессе тестирования и оценки программного обеспечения IT-специалисты выполняют ряд **задач и участвуют в процессах**, которые номинируются приведенным далее неологизмом тематической группы тестирования: *fuzzing* – *a software testing technique that provides invalid, unexpected, or random data to the inputs of a computer program*.

Отдельную подгруппу в дискурсе тестирования составляют слова с лексической единицей *test*: *SUT* (*Software Under Test*); *UT* (*Unit Test*); *IT* (*Integration Test*); *ST* (*System Test*).

После рассмотрения лексических единиц группы компьютерного дискурса нами были сделаны выводы, что многие неологизмы очень специфичны для области тестирования компьютерных программ и игр, они менее знакомы тем, кто не имеет отношения к этой отрасли. Неологизмы данной группы, как правило, кратки и понятны участникам беседы, касающейся узкоспециализированной тематики тестирования, что позволяет профессионалам быстро и четко передавать информацию.

Параграф 3.6 посвящен анализу семантико-аксиологического потенциала неологизмов компьютерного дискурса тематической группы здоровья пользователей электронных устройств. Эти новые слова и фразы отражают растущее влияние компьютеров и Интернета на самочувствие людей, а также на сохранение и поддержание здоровья.

Среди неологизмов, которые концептуализируют отрицательное воздействие цифровых технологий на физическое, психологическое здоровье и социальное благополучие, мы выделили следующую неологическую единицу: *fat finger syndrome* – *also known as "fat finger error", describes accidentally pressing the wrong key on a small touchscreen or keyboard, often due to having large fingers*, описывающую трудности использования телефонов из-за проблем с пальцами на руках.

Другую выделенную нами подгруппу составили неологизмы, описывающие с болезненную привязанностью к Интернету и электронным устройствам: *internet addiction* (*интернет-зависимость*); *cyber junkie* (*кибернаркоман*); *nomophobia* (*фобия быть без телефона*); *technostress*

(*техностресс*). Это предполагает, что Интернет может вызывать такую же психологическую зависимость, как наркотики или азартные игры. Неологизмы отражают отношение к чрезмерному использованию Интернета, как к расстройству психического здоровья, патологизируя использование технологий.

В параграфе 3.7 дан анализ семантико-аксиологического потенциала неологизмов компьютерного дискурса тематической группы участников цифрового взаимодействия и его процессов. Данные новые лексические образования отражают развивающиеся нормы и ценности, связанные с межличностным взаимодействием в виртуальных пространствах.

Рассмотрев неологизмы данной тематической группы, мы выделили две подгруппы. Первая номинирует участников цифрового взаимодействия и привычные им процессы: *virtual commute* – *a routine or ritual performed at the beginning and end of a workday to create boundaries between work and personal life when working remotely* (рутина или ритуал, выполняемый в начале и конце рабочего дня для создания границ между работой и личной жизнью при удаленной работе); *nomadic worker* – *professional who work remotely and travel frequently, often without a fixed office or home base* (профессионалы, которые работают удаленно и часто путешествуют, не имея постоянного офиса или домашней базы). В основе их аксиологического потенциала которых лежит ценность гибкости, автономии и баланса между работой и личной жизнью.

В данной группе нами также была выделена подгруппа неологизмов компьютерного дискурса с отрицательной коннотацией, номинирующая действия людей: *catfishing* – *the practice of creating a false online person, often with the intent of pursuing deceptive romantic relationships* (практика создания ложной личности в Интернете, часто с целью установления обманных романтических отношений); *doxing* – *the malicious practice of researching and broadcasting private or identifying information about an individual online, often with harmful intent* (злонамеренная практика поиска и передачи частной или идентифицирующей информации о человеке в сети, часто с плохими намерениями). Многие неологизмы, связанные с поведением пользователей в Интернете, образованы с использованием метафоры для передачи своего значения, например, *catfishing* предполагает обман при создании ложных онлайн-личностей, заманивающих жертв.

В заключительной части работы подводятся основные итоги, формулируются выводы и обозначаются перспективы дальнейших исследований неологизмов компьютерного дискурса в контексте динамично развивающегося языка цифровой эпохи. Неологизмы, возникающие в результате технологических изменений и социальных трансформаций, не только отражают актуальные реалии, но и формируют новые семантические и аксиологические горизонты. Анализ их семантики и аксиологического потенциала позволяет глубже понять, как язык

адаптируется к новым условиям коммуникации и какие культурные значения при этом возникают.

Дальнейший детальный анализ данной области может затрагивать несколько ключевых векторов научного исследования. В частности, важно сосредоточиться на анализе динамики неологизмов, изучая изменения в их семантическом значении на протяжении времени и их приспособление к новым технологическим условиям. Сравнительное исследование аксиологического потенциала неологизмов в контекстах искусственного интеллекта, тестирования и высоких технологий поможет выявить уникальные ценностные ориентиры в каждой из этих сфер.

Основные положения диссертации раскрываются в следующих публикациях.

*Статьи, опубликованные в изданиях, рекомендованных ВАК
Министерства науки и высшего образования*

1. Гусева, С.Э. Англоязычные неологизмы дискурса компьютерных технологий: словообразовательный аспект / С.Э. Гусева // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики: научный журнал. – 2023. – № 3(50). – С. 78–87 (0,8 п.л.).

2. Гусева, С.Э. Ценности и антиценности в дискурсе компьютерных технологий / С.Э. Гусева // Вестник ОмГПУ. Гуманитарные исследования: научный журнал. – 2024. – № 2 (43). – С. 97–100 (0,6 п.л.).

3. Гусева, С.Э. Метафорические неологизмы в компьютерном дискурсе английского языка / С.Э. Гусева // Когнитивные исследования языка. – 2024. – № 2. – С. 561–565 (0,2 п.л.).

Статьи в сборниках научных трудов и материалах научных конференций

4. Гусева, С.Э. Аксиологический потенциал неологизмов сферы высоких технологий / С.Э. Гусева // Исследовательские парадигмы в современной филологии: сборник научных трудов. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2022. – С. 122–125 (0,2 п.л.).

5. Гусева, С.Э. Новая лексика видеоигр: семантико-словообразовательный аспект / С.Э. Гусева // Междисциплинарные аспекты лингвистических исследований: сборник научных трудов. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2023. – С. 16–24 (0,5 п.л.).

6. Гусева, С.Э. Язык видеоигр: семантико-словообразовательный аспект / С.Э. Гусева // Лингвистика в эпоху цифровизации: актуальные проблемы и перспективы развития: сборник научных трудов. – Пятигорск: ПГУ, 2023. – С. 65–71 (0,5 п.л.).

7. Гусева, С.Э. Неологизмы дискурса тестирования семантический аспект / С.Э. Гусева // Язык и культура в современном мире: теория, практика, инновации: сборник научных трудов. – Ростов-на-Дону: Южный федеральный университет, 2023. – С. 27–29 (0,1 п.л.).

8. Гусева, С.Э. Дискурс как объект лингвистического исследования / С.Э. Гусева // Континуальность и дискретность в языке и речи: сборник научных трудов. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2023. – С. 116–118 (0,1 п.л.).

9. Гусева, С.Э. Неологизмы цифрового англоязычного дискурса компьютерных технологий / С.Э. Гусева, В.В. Катермина // Филологические науки в XXI веке: актуальность, многополярность, перспективы развития: сборник научных трудов. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2024. – С. 33–40 (0,6 п.л.).

10. Гусева, С.Э. Семантико-аксиологический потенциал английских неологизмов дискурса искусственного интеллекта / С.Э. Гусева // Язык в эпоху цифровых трансформаций и развития искусственного интеллекта: сборник научных статей по итогам Международной научной конференции. – Минск: МГЛУ, 2024. – С. 308–318 (0,7 п.л.).

Гусева Светлана Эдуардовна

**НЕОЛОГИЗМЫ АНГЛОЯЗЫЧНОГО КОМПЬЮТЕРНОГО
ДИСКУРСА: СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ И СЕМАНТИКО-
АКСИОЛОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ**

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Формат 60×84 1/16.

Печать цифровая. Объем __ п.л. Тираж 100 экз. Заказ № _____

Тираж отпечатан _____