

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

*На правах рукописи*

**Гусева Светлана Эдуардовна**

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

5.9.8 Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика

Диссертация на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Научный руководитель:  
доктор филологических наук, профессор  
**Катермина Вероника Викторовна**

Краснодар – 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ НЕОЛОГИЗМОВ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА.....	13
1.1 Теория компьютерного дискурса.....	13
1.1.1 Дискурс как объект лингвистических исследований.....	13
1.1.2 Компьютерный дискурс в системе институционального дискурса.....	16
1.2 Неология компьютерного дискурса.....	22
1.2.1 Основные аспекты современной неологии.....	22
1.2.2 Особенности функционирования неологизмов в системе англоязычного компьютерного дискурса.....	27
1.3 Аксиологическая парадигма современной неологии.....	34
1.3.1 Лингвоаксиология и ее основные понятия.....	34
1.3.2 Аксиологический потенциал новой лексики компьютерного дискурса.....	38
1.4 Семантический потенциал новой лексики компьютерного дискурса.....	41
Выводы к главе 1.....	47
ГЛАВА 2 АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ НЕОЛОГИЗМЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА: СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ.....	49
2.1 Словообразование, как способ образования англоязычных неологизмов компьютерного дискурса.....	50
2.1.1 Словообразовательный потенциал модели $N + N$ ( <i>существительное + существительное</i> ).....	50
2.1.2 Словообразовательный потенциал неологизмов модели <i>Adjective + Noun</i> ( <i>прилагательное + существительное</i> ).....	61
2.2 Словообразовательный потенциал аббревиатурных неологизмов компьютерного дискурса.....	72

2.3 Словообразовательный потенциал аффиксации как способа образования неологизмом компьютерного дискурса.....	78
2.3.1 Словообразовательный потенциал префиксов дискурса компьютерных технологий.....	79
2.3.2 Словообразовательный потенциал суффиксов дискурса компьютерных технологий.....	93
2.4 Словообразовательный потенциал блендинга в компьютерном дискурсе.....	97
2.5 Словообразовательный потенциал сокращения и конверсии в компьютерном дискурсе.....	105
Выводы к главе 2.....	109
ГЛАВА 3 НЕОЛОГИЗМЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА: СЕМАНТИКО-АКСИОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	113
3.1 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы онлайн-преступлений и онлайн-безопасности.....	114
3.2 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы видеоигр.....	121
3.3 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы искусственного интеллекта.....	132
3.4 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы высоких технологий.....	151
3.5 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы тестирования.....	159

3.6 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы здоровья пользователей электронных устройств.....	164
3.7 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы участников цифрового взаимодействия и его процессов.....	173
Выводы к главе 3.....	184
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	187
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	192

## ВВЕДЕНИЕ

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. Молодыченко (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 личностей, 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.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ НЕОЛОГИЗМОВ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА

## 1.1 Теория компьютерного дискурса

### 1.1.1 Дискурс как объект лингвистических исследований

Лингвистические исследования, проводимые в последнее десятилетие, показывают перспективы изучения языка в поисках семантически и лексически наполненной лексики, имеющей место в различных видах дискурса. Согласно исследовательским данным, «дискурс отображает, хранит, передает ценности и сам является ценностью» [Катермина 2021, с. 22].

В современной лингвистической науке теория дискурса становится самостоятельной областью междисциплинарного исследования, что свидетельствует о стремлении к интеграции различных научных направлений. Термин «дискурс» впервые был введен в научный оборот американским лингвистом Зеллигом Харрисом в 1952 г., однако до настоящего времени данная категория подвергается множеству научных интерпретаций. Исследователи, занимающиеся анализом дискурса, подчеркивают его многогранность и сложность (например, О. С. Сыщиков, З. И. Гурьева и др.).

Сложностью последовательной классификации и определения различных типов дискурса обусловлена актуальная задача формулирования понятия дискурса. В современных российских и зарубежных исследованиях вопрос типологизации и классификации дискурса рассматривается как перспективное направление, издано значительное количество научных работ: В. С. Григорьевой (2007), Дейк Т. ван (1989), В. И. Карасика (2000, 2002), Н. И. Клушиной (2011), В. В. Красных (2003), В. С. Ли (2015), М.Л. Макарова (2003), Г. Н. Манаенко (2016), М. Ю. Олешкова (2006), К.Ф. Седова (2004), Ю. С. Степанов (1998), Н. Ю. Фанян (2023), В.Е. Чернявской (2001).

По мнению С. Г. Воркачева, «именно эта многоаспектность обуславливает множественность определений дискурса» [Воркачев 2019, с. 7].

Концепция дискурса учитывает не только текстовые элементы, но и экстралингвистические аспекты. Н.Д. Арутюнова описывает дискурс как связанное высказывание, которое охватывает разнообразные экстралингвистические факторы, включая прагматические, психологические и социокультурные. «Дискурс... – связный текст, взятый в событийном аспекте; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и механизмах их сознания (когнитивных процессах). Дискурс включает паралингвистическое сопровождение речи (мимику, жесты) и изучается совместно с соответствующими “формами жизни” (репортаж, инструктаж, светская беседа и т. д.)» [Арутюнова 1989, с. 136–137].

В рамках концепции американского лингвиста Т. ван Дейка дискурс рассматривается как действие, «существенная составляющая социокультурного взаимодействия, характерные черты которого – интересы, цели и стили» [Дейк Т. ван 1989, с. 67]. «Я понимаю дискурс как специфическую форму использования языка и как специфическую форму социальной ситуации» [Дейк Т. ван 1989, с. 345]. Таким образом, под дискурсом понимается реальная речевая ситуация, а именно текст во время коммуникативного взаимодействия. Существует значительные различия в трактовке дискурса Т. ван Дейком и Н.Д. Арутюновой. Н.Д. Арутюнова акцентирует внимание преимущественно на письменном аспекте, рассматривая дискурс как «связный текст в совокупности с экстралингвистическими, прагматическими, социокультурными, психологическими и другими факторами», как «речь, погруженную в жизнь» [Арутюнова 1989, с.136–137].

По мнению профессора Рут Водак, дискурс можно охарактеризовать, с одной стороны, как текст, находящийся в определённом контексте, а с другой – как совокупность текстов [Водак 1997]. По определению В.В. Богданова, речь и текст представляют две не равные по значению стороны дискурса. Дискурс оценивается как все, что человек произносит и пишет. «Термины, речь и текст

будут видовыми по отношению к объединяющему их родовому термину» [Богданов 1993, с. 68]. Дискурс воспринимается как текст, состоящий из коммуникативных единиц языка, таких как предложения и их комбинации в более крупных структурах. Эти элементы находятся в постоянной внутренней смысловой связи, что позволяет рассматривать дискурс как единое целое.

В концепции дискурса, предложенной В.З. Демьянковым, интерпретатору отводится ключевая роль. Опираясь на современные данные и ранее накопленные знания, интерпретатор проводит анализ текста с целью определения его коммуникативной цели и общей структуры. [Демьянков 2003]. Исследователь подчеркивает важность роли интерпретатора, который, применяя свои навыки, извлекает точную информацию из высказывания, что способствует правильному восприятию и пониманию содержания.

Коммуникационные условия – ключевой фактор создания сложной структуры дискурса. З. И. Гурьева интерпретирует дискурс как «сложное образование, имеющее три измерения: участников коммуникации, ситуацию общения и сам текст. Поэтому при построении типологии дискурса необходимо учитывать три уровня классификации» [Гурьева 2003, с. 66].

В зарубежной и российской лингвистике понимание дискурса развивалось и изменялось на протяжении различных эпох научного познания. Т.А. Ширяева выделяет три подхода к пониманию и интерпретации дискурса, коррелирующие друг с другом:

- «лингвистический (включающий собственно лингвистический, социальный, стилистический и семиотический аспекты);
- социальный (представленный собственно социальным, идеалистическим и институциональным подходами);
- когнитивный (включающий собственно когнитивный, деятельностный и речетворческий аспекты).» [Ширяева 2006, с. 22].

Типология дискурса, согласно В. И. Карасику, предполагает «противопоставление персонального дискурса (лично-ориентированному) институциональному (статусно-ориентированному). При этом он указывает на

то, что персональный дискурс может содержать в себе все разновидности институционального общения» [Карасик 2000, с. 6]. Можно сделать вывод, что личностный дискурс, в отличие от институционального, стремится к сокращению и упрощению общения, поскольку предмет разговора прост и, как правило, понятен всем участникам. «Бытийный же дискурс представляет собой попытку раскрытия внутреннего мира говорящего, развернутое и насыщенное смыслом сообщение, чаще всего монологичное и зачастую представленное философскими работами и психологическими текстами» [Карасик 2000, с. 15].

Следует учитывать, что применение языковых средств, создающих смысловые связи, зависит от множества факторов, включая социально-лингвистические аспекты. Дискурс не рассматривается как обособленное явление, он связан с социумом и процессами в обществе, имея влияние на коммуникацию людей и формируя их понимание о ценностях и нормах. Важно отметить, что дискурс представляет собой не просто общение; в нем присутствуют четкие цели и определенные участники с их социальными, психологическими и национально-культурными характеристиками. Конкретные цели зависят от типа дискурса.

### **1.1.2 Компьютерный дискурс в системе институционального дискурса**

В трудах российских ученых термин «компьютерный дискурс» используется в различных значениях. Он обозначает как многожанровую форму публичной монологической и диалогической речи, возникающую в ходе «компьютерного общения». Компьютерный дискурс характеризуется взаимодействием разных систем знаков, которые выражаются вербальными средствами, математическими символами и графическими элементами. Когда коммуникант начинает создавать дискурс, он последовательно использует компоненты как вербальной, так и графической систем для кодирования своего сообщения.

А.И. Самаричева под компьютерным дискурсом понимает « всю совокупность текстов, объединенных общей тематикой, связанной с



современными информационными технологиями» [Самаричева 2001, с. 72]. Она изучает англоязычное влияние на немецкий компьютерный дискурс.

В работе Е.Н. Галичкиной компьютерный дискурс трактуется как общение в компьютерных сетях [Галичкина 2001]. Е.Н. Галичкина указывает на многогранность компьютерной коммуникации, в связи с тем, что она обладает чертами, которые свойственны другим видам коммуникации. Например, по форме компьютерная коммуникация делится на устную (обязательным условием является голосовой модем) и письменную (текстовую и графическую). Кроме того, автор дает характеристику компьютерного дискурса, выделяя, что в качестве канала общения выступает электронный сигнал, отмечая дистантность, виртуальность, опосредованность, наличие гипертекста, высокая степень проницаемости, передачу эмоций при помощи смайлов, компьютерную этику, а также интердискурсивность. В работе также описаны жанры компьютерного дискурса: электронные разговоры, электронная почта, система электронных досок объявлений, а также компьютерные конференции. Автор определяет компьютерный дискурс как «многожанровую функциональную разновидность публичной монологической и диалогической речи, которая характеризуется целым рядом специфических коммуникативных средств» [Галичкина 2001, с. 5].

Согласно характеристике А.А. Барковича, компьютерный дискурс является разновидностью дискурса, в котором информация передается при помощи технических средств связи. «Компьютерный дискурс характеризуется особенной формой информационной передачи, которая осуществляется в языковом формате. Кроме того, компьютерный дискурс обладает рядом отличительных особенностей, таких как использование специальных неологических образований, сокращений и аббревиатур, которые существенно влияют на специфику языкового материала. Эти особенности делают компьютерный дискурс важным объектом изучения не только для лингвистов, но и для других специалистов, так как позволяют лучше понять технологические, социальные и культурные тенденции современного мира» [Баркович 2015, с. 156].

При организации компьютерного дискурса главным моментом является ориентация на адресата, которая оказывает существенное влияние на структурирование дискурса. Получая новую информацию, реципиент склонен разделять ее на смысловые сегменты с последующей интерпретацией последних. При этом выбор реципиентом информации для чтения или прослушивания предполагает поиск наиболее информативных фрагментов в дискурсе. Дальнейший анализ этих фрагментов позволяет сделать вывод о том, насколько информация актуальна для адресата. В этой связи существенным условием будет максимально полная реализация принципа выделения прагматики в дискурсе, иными словами, поиск и отбор сегментов высказывания, наиболее значимых в коммуникативном отношении [Наер 1985].

Как разновидности дискурса компьютерной коммуникации в настоящее время выделяют дискурс веб пространства, мейл-дискурс, дискурс асинхронного (форумы) и синхронного (чаты, игры) общения в мировой сети [Кристалл 2001]. Следует отметить, что дискурс веб пространства и мейл-дискурс имеют много общего с письменной речью. В асинхронном и синхронном взаимодействии в веб пространстве отчетливы черты нового типа дискурса, который сочетает в себе элементы как устной, так и письменной речи, этот тип дискурса есть новая полиаспектная разновидность речи.

Н. Г. Асмус отождествляет понятия «виртуальная коммуникация», «виртуальный дискурс» и «компьютерный дискурс» и интерпретирует их как «коммуникативное взаимодействие субъектов, осуществляемое посредством компьютера» [Асмус 2005, с. 10].

Ф.О. Смирнов определяет используемые им синонимичные термины «электронная коммуникация» и «компьютерная коммуникация» как «коммуникативное действие, подразумевающее обмен информацией между людьми посредством компьютера» [Смирнов 2004, с. 7].

Компьютерный дискурс является как личностно ориентированным, например, в форме переписки по электронной почте, так и статусно ориентированным, как в случае докладов на общественных мероприятиях.

Данный дискурс имеет точки пересечения с массовыми коммуникациями, однако, в отличие от последних является взаимно направленным, многие примеры носят не только институциональный, но и персональный характер.

Е.Н. Галичкина отмечает, что «специфика компьютерных текстов заключается в том, что они включают как гипертекстовые характеристики, так и элементы креолизованных текстов, на данном этапе существующих, как правило, в виде картинок» [Галичкина 2001, с. 19].

П. Е. Кондрашов акцентирует внимание на том, что виртуальность может быть воспринята как "коммуникативная маска" говорящего или как "пространство" общения, созданное с помощью высоких технологий. Кроме того, ученый выражает неуверенность в правильности выделения признака дистантности как удаленности участников в пространстве и времени. По мнению П.Е. Кондрашова, эта характеристика действительна только для реального пространства.

Важно отметить, что реализация компьютерного дискурса требует не только наличия технических средств, но и определенных знаний и навыков, что, сказывается на использовании соответствующих лексических единиц. Инновационная компьютерная лексика становится инструментом проявления личности участников взаимодействия и способствует «укреплению корпоративного единства». [Зайнуллина 2012, с. 496].

Терминологическое определение компьютерного дискурса может отличаться у разных ученых-лингвистов, так В.М. Лейчик в качестве его синонима использует термин «компьютерный подязык». Согласно автору компьютерная лексика непрерывно обновляется, так как многие слова быстро перестают существовать [Лейчик 2005]. В последнее десятилетие все чаще находит свое распространение компьютерно-игровой дискурс. Компьютерно-игровой дискурс, как разновидность компьютерного дискурса, обладает всеми упомянутыми стилистическими характеристиками компьютерного дискурса и имеет тенденцию к смещению лексико-грамматических и стилистических норм.

Внутриигровое речевое взаимодействие имеет определенные виды коммуникации:

1. Взаимодействие разработчика игры с игроком через тексты, представленные в интерфейсе.
2. Взаимодействие разработчика игры с игроком через внутриигровые тексты, имеющих функцию повествования.
3. Взаимодействие между героями игры.

Два последних типа речевого взаимодействия по-новому интерпретируют компьютерно-игровой дискурс, придавая ему характеристики литературно-художественного дискурса [Яренчук 2019, с. 78].

В различных типах дискурса эти свойства проявляются по-разному, определяя компьютерный дискурс как речеповеденческую систему [Кондрашов 2004]. Кроме того, учеными отмечается такое явление как коммуникативная близость собеседников, когда реальное физическое пространство не имеет значения .

Е.В. Дмитриева в своем исследовании разделяет понятия «дискурс компьютерщиков» (или профессиональный дискурс) и «компьютерный дискурс» [Дмитриева 2022, с.38], отмечая, что в компьютерном дискурсе превалируют компьютерные термины, имеющие зафиксированное в словаре значение (например, *файл, функция, данные, CSV*). Также автор отмечает, что в компьютерном дискурсе использован лишь малый процент лексем, фигурирующих в дискурсе компьютерщиков (например, *база данных (БД), программное обеспечение (ПО)*).

На основе цитируемых нами научных работ можно заключить, что их авторы отмечают схожие жанровые и стилистические характеристики компьютерного дискурса. Определение жанровой принадлежности в рамках компьютерного дискурса представляется номинальным и используемым для выделения основной специфики пользователей и всестороннего анализа их речевого поведения в цифровом пространстве.

Как отмечает Е.Н. Галичкина, «жанровая стратификация компьютерного дискурса сильно специфицирована социальной составляющей. С одной стороны, он продуцирует тексты сугубо профессиональной направленности, порождаемые специалистами в области программирования, производства компьютерной техники и разработки программного обеспечения; с другой – в нем отмечены жанры, характерные для текстов социально-детерминированного дискурсивного пространства, существующие независимо от электронной коммуникации, но эксплицируемые при помощи компьютерного оборудования» [Галичкина 2009, с. 319].

Согласно Е.Н. Галичкиной, строгость требований к жанрам «письменного актуального профессионального общения специалистов в области информатики, программирования и создания программного обеспечения определяется:

- терминологической насыщенностью текста;
- технологической ориентированностью сообщения;
- преимущественной научностью изложения;
- инструктивным характером сообщений.

К нестрогим жанрам компьютерного дискурса также отнесены жанр *беседы об опасности / безопасности компьютера* для здоровья пользователя, жанр *описания компьютерных игр (геймерский жанр)*, жанр *описания работы гаджетов* – приборов общего пользования, не являющихся компьютерами в полном смысле, но основанных на компьютерных и информационных технологиях (игровые приставки, мобильные телефоны, коммуникаторы и т. п.)» [Галичкина 2001].

Таким образом, ввиду того, что компьютерный дискурс трактуется нами так или иначе в зависимости от канала связи, мы понимаем под ним коммуникацию, реализующуюся посредством компьютерных технологий. Также, учитывая прагматические и социолингвистические текстовые особенности, под компьютерным дискурсом мы понимаем общение, которое получает экспликацию в текстах, имеющих тематическую направленность, связанную с

компьютерными технологиями, номинирующих понятия и явления, относящиеся к цифровым разработкам.

В настоящее время компьютерные технологии внедряются практически во все сферы общественной жизни. Следовательно, речь в рамках компьютерного дискурса стала более популярной и значимой. Так как сегодня в центре внимания находятся глобальная сети «Интернет» и компьютерные технологии, лексический состав языка постоянно обновляется, появляются новые лексические единицы, овладение которыми нужно для гармоничного сосуществования с социумом.

## **1.2 Неология компьютерного дискурса**

### **1.2.1 Основные аспекты современной неологии**

Современный мир ежедневно претерпевает экономические, политические, социальные и другие изменения. Лексический запас особенно чувствительно реагирует на социальные изменения. В нем выражаются новые достижения в различных сферах социальной деятельности, текущие события, а также эмоциональный контекст. В результате словарный состав языка становится его наиболее динамичной частью, а словари обладают особенностью накапливать новые понятия и выражения, что способствует расширению лексического состава языка.

Лексическая система языка, как правило, является наиболее динамичной и адаптивной частью языка. Она изменяется в соответствии с развитием языкового сообщества, отражая изменения и тенденции, происходящие в социуме. В контексте современных потребностей языкознания необходима интеграция сведений о процессе неологизации языка, полученных с помощью различных методов и подходов. «Этот вид научного анализа является предметом множества работ и исследований, в которых новые слова рассматриваются с различных сторон (В.А. Голец, В.В. Катермина, Л.П. Катлинская, Н.З. Котелова, Е.В. Сенько, Н.М. Шанский). Тематика исследуемого объекта не исследована до

конца, и исследовательские работы не теряют своей актуальности, дополняя и уточняя друг друга» [Гусева 2023, с. 78].

Сам термин **неологизм** был заимствован из французского языка еще в XIX в. (neologisme от греч. neos – «новый» и logos – «слово»). Однако на сегодняшний день все еще не существует единого его толкования. Это связано с тем, что данное понятие рассматривается в рамках различных научных теорий, поэтому неологизм может иметь различные значения. Стоит также отметить, что у каждого лингвиста преобладает определенный набор критериев для характеристики неологизма, в связи с чем возникают разные толкования и интерпретации. Помимо прочего, дополнительную проблему создает и наличие ряда синонимов, которые также обозначают новое слово: новшество, новообразование, инновация и т. д.

Нередко данный термин употребляют наряду с понятиями «инновация», «окказионализм», «потенциальное слово», «новообразование», однако языковеды выражают разные взгляды на счет их взаимоотношения. Такие терминологические расхождения свидетельствуют о многогранности понятия «неологизм», сложности его структуры и проблеме его определения [Картавая 2020].

В соответствии с утверждением Е.В. Сенько, когда слово квалифицируется в качестве неологизма, «необходимо исследовать характер восприятия каждой неолексемы членами общества и, сравнив полученные данные, вычислить среднеарифметическую величину, которая и будет, очевидно, показателем языкового сознания коллектива» [Сенько 1995, с. 25].

В современной лингвистике отсутствует единый, общепринятый подход к определению неологизма. Приведем некоторые из множества интерпретаций.

На основе **структурной** теории, неологизм представляет собой «новую форму или выражение, созданное либо заново, либо через искажение» [Марузо 1990, с. 174]. Новая лексика отличается «абсолютной структурной и формальной новизной» [Попова, Рацибурская, Гугунава 2005, с. 16]. Искусственно созданные

и обозначающие новые реалии слова, в основе которых лежат не имеющиеся словообразовательные модели, а произвольные сочетания [Новикова 1986, с. 68].

**Стилистический** подход к понятию неологизма основывается на «субъективном восприятии новизны лексической единицы. В различных научных исследованиях часто упоминается экстралингвистический признак, такой как новизна, которая осознается членами языкового сообщества» [Жданова 2019, с. 19].

Н.З. Котелова замечает: «хотя в общем верно то, что в большинстве своем неологизмы окрашены стилистически, а в аспекте стилистики имеется разряд новых слов (и слов устарелых) как стилистическая категория, однако многие новые слова сразу усваиваются говорящими и ощущение новизны быстро стирается» [Котелова 2015, с. 187]. Кроме того, отсутствуют объективные критерии, позволяющие научно определить понятие «налет новизны»: «его говорящий может ощущать у любого впервые услышанного им слова, т.е. необязательно у неологизма» [Маринова 2003, с. 245].

«Распространенным подходом к определению неологизма в **денотативной теории** является его рассмотрение как нового слова, созданного для обозначения новой реалии: новое слово как результат процесса словопроизводства фиксируется только в том случае, когда производное соотнесено с новым денотатом» [Жданова 2019, с. 19].

Ученые, поддерживающие взгляды **лексикографической теории**, считают неологизмами «слова, отсутствующие в современных словарях, не отмеченные словарями» [Попова, Рацибурская, Гугунава 2005, с. 14]. «Согласно исследователям, отсутствие фиксации в словаре является одной из явных характеристик неологизмов как группы недавно образованных лексических единиц» [Жданова 2019, с. 19].

Как справедливо замечает Н.З. Котелова, «объект нужно определять не по методам его обнаружения (т.е. позитивистки), тем более по таким ненадёжным, каким является лексикографическая фиксация, а по имманентным, сущностным, отличительным признакам, т.е. онтологически» [Котелова 2015, с. 188]. Таким



образом, рассмотренные подходы к объяснению понятия неологизма «не имеют абсолютного характера, не обладают достаточной объясняющей силой» [Маринова 2003, с. 244].

Н.М. Шанский определяет неологизмы как «слова, которые, появившись в языке в качестве определенных значимых единиц, еще не вошли в активный словарный запас языка» [Шанский 2017, с. 22]. О.С. Ахманова полагает, что неологизм – это «слово либо оборот, созданные (возникшие) для обозначения нового (прежде неизвестного) предмета либо выражения нового понятия» [Ахманова 2007, с. 261]. Резюмируя отдельные подходы к определению неологизма, можно обозначить его как новое по форме, новое по содержанию либо по форме и содержанию одновременно слово или устойчивое словосочетание.

В работах по неологии указывается: «процесс возникновения лексического новообразования начинается с практики словоупотребления, поскольку исторически сложившиеся социально обусловленные политические, экономические и культурные условия жизни языкового сообщества влияют на лексико-номинативную речевую деятельность» [Голец 2015, с. 75]. Языковая система адаптируется к техническому и цифровому прогрессу, а также к значительным изменениям в условиях коммуникации, где все чаще становится приоритетной экономия средств выражения смыслов.

Пополнение лексики национального языка может идти разными путями. А.А. Брагина пишет: «Новые реалии и новые явления требуют наименований. Так возникают обусловленные внешними (внеязыковыми) причинами новые слова, но было бы неверно понимать неологизмы только как слова абсолютно новые и только такие слова отмечать и анализировать. Новая лексика формируется и путем переосмысления старых слов, и путем новых словосочетаний, и путем новых комбинаций старых морфем и частей старых слов» [Брагина 1973, 213]. Среди наиболее эффективных методов создания новой лексики в английском языке выделяются лексико-словообразовательная деривация и семантическая деривация.

В процессе семантической деривации у слов, уже присутствующих в языке, возникают новые значения, что приводит к образованию семантических неологизмов. Кроме того, неологизмы, созданные с помощью морфологических методов, могут формально совпадать по значению с уже существующими словами, не становясь их производным: «появление нового значения у слова обусловлено не закономерностями развития системы его значений, а одновременным присоединением аффикса и сопровождающими его семантическими сдвигами» [Попова, Рацибурская, Гугунава 2005, с. 51–52].

Самым очевидным признаком «семантических неологизмов является их формальное совпадение с уже существующими словами. В то же время, появление нового значения не всегда следует законам семантического формирования лексики, слово используется в качестве условного названия, происходит агрегатирование значения» [Жданова 2019, с. 18].

Н.З. Котелова полагает, что «многие новые слова сразу усваиваются говорящими и ощущение новизны быстро стирается» [Котелова 1988, с. 47]. Иногда неологизмы рассматриваются носителями языка как обычные и привычные лексические единицы, даже если они не обладают новизной на момент своего возникновения. Нередко такие неологизмы являются новообразованиями, оформленными продуктивными способами словообразования, и в то же время они обозначают реалию, уже известную носителю языка. Подводя итог, в целом можно согласиться с Н.З. Котеловой, которая считает, что новизна это характерное, но не определяющее свойство неологизмов.

Текущий этап изучения новых слов базируется на важном исследовании, заключающемся в анализе влияния новых реалий на языковую систему. Новые лексические единицы отражают изменения в ценностных, культурных и социальных аспектах общества. В связи с чем исследователи выделяют три ключевых направления в их изучении: «становление когнитивно-прагматического анализа неологизмов, рассмотрение природы онлайн-словарей и исследование аксиологического плана новых слов и выражений» [Катермина

2022, с. 15]. Таким образом, новые лексические единицы служат средством выражения новых ценностей и общественных изменений.

### **1.2.2 Особенности функционирования неологизмов в системе англоязычного компьютерного дискурса**

В современном английском языке лексический запас формировался в различные периоды времени с использованием разных методов словообразования. На всех его этапах данного формирования словопроизводство являлось основным процессом в развитии лексики английского языка, таким образом в создании неологизмов был задействован имеющийся материал словообразовательных средств.

Неологизмы наиболее полно отражают «адаптацию социума к изменению условий его существования, становясь средством творческого восприятия реальности. Неологизмы входят в категорию слов, обладающих наибольшей языковой активностью, отраженной в их экспрессивном характере и аксиологическом плане» [Катермина 2022, с. 85]. «В настоящее время во всем мире развитию компьютерных технологий уделяется огромное внимание. В связи с этим одной из первых по количеству появляющихся новых слов является именно область компьютерных технологий, и активно развивается новая лексика» [Гусева 2023, с. 16].

Согласно В. С. Виноградову, неологизмы представляют собой «закрепляющиеся в языке новые слова или значения, которые называют новые предметы мысли» [Виноградов 2001, с. 121]. Следовательно, неологические единицы могут неоднократно встречаться в языковом поле, закрепившись на функциональном уровне. Пройдя стадии социализации и лексикализации, неологизм становится неотъемлемой частью языка. Социализация предполагает закрепление слова в обществе, а лексикализация – в языковой модели. Общее принятие слова носителями языка происходит при его распространении в печатных и цифровых изданиях при поддержке научного сообщества и прессы.

Пройдя эти этапы, новая лексическая единица фиксируется в словаре неологизмов. Ключевым критерием для включения неологизма в словарь становится его многолетнее использование в различных языковых источниках. Однако вопрос о фиксации неологизмов в словарях остается открытым и дискуссионным, в связи с чем исследования, посвященные анализу новых слов из текущего материала, остаются актуальными и востребованными.

Выявление неологизмов носит субъективный характер: в течение времени пока носители языка воспринимают слово как новое, оно сохраняет статус неологизма. Следовательно, неологизм – это наименование, не ставшее привычным и повседневным и новое по форме, либо по содержанию.

Согласно исследованиям ученых, появление неологизмов обусловлено не стремлением к расширению лексического запаса, а желанием говорящего достичь конкретной коммуникативной цели. А.В. Зиньковская делает вывод о том, что «неологизм является результатом взаимодействия языковой личности и ее картины мира на психологическом и психолингвистическом уровне» [Зиньковская 2021, с. 555].

Резюмируя все сказанное, можно обозначить неологизм как новое по форме, новое по содержанию либо по форме и содержанию одновременно слово или устойчивое словосочетание.

С развитием всемирного цифрового пространства возникают новые формы социального взаимодействия, как, например, чаты и социальные сети, где исследователи языка выделяют неологизмы компьютерного дискурса по мере их появления. Эта тенденция рассматривается в диссертации С.Х. Липириди: «перспективными направлениями изучения неологизмов стали изучение электронных форм лексикографии, когнитивно-прагматический подход к изучению неологизмов и семантико-аксиологический анализ новых слов – данные векторы неологии связаны с развитием электронных средств коммуникации, становлением когнитивно-прагматической мегапарадигмы и возрастанием интереса к изучению ценностных трансформаций» [Липириди 2021, с. 36].

Неологизмы, по своей специфике, показывают трансформацию социального сознания, определяя особенности развития и установок современного человека, а также служат средством интерпретации ценностей и особенностях мышления индивидуума.

Согласно В.И. Заботкиной, «неологизмы должны претерпевать несколько этапов для своей ассимиляции с языком, при этом сохраняя свою актуальность в контексте использования. На сегодняшний день актуальным в современном мире является развитие и внедрение цифровых технологий в повседневную жизнь. Цифровой и компьютерный мир окружает нас и является частью как повседневной жизни людей, так и важной частью других сфер деятельности человека» [Заботкина 1989, с. 96]. В лексике происходят значительные изменения, обусловленные высокими темпами развития высоких технологий, что актуализирует изучение неологизмов компьютерного дискурса.

Ш. Фен исследует способы интеграции неологизмов в современную жизнь общества в контексте развития информационных технологий. Согласно автору, лексические единицы, включенные в словари новых слов, функционируют наравне с абсолютно новыми лексическими новообразованиями [Фен 2015]. В работе Ш. Фен был сделан вывод, что «большинство лексических единиц в области информационных технологий представляют собой неологизмы, в связи с тем, что данная область является активно развивающейся и относительно новой областью науки» [Фен 2015, с. 143].

Англоязычный компьютерный дискурс характеризуется наличием различных систем знаков, которые могут отображаться вербальными средствами, математическими символами и различными графическими элементами, формируя новую лексику. Когда коммуникант начинает создавать дискурс, он последовательно использует компоненты как вербальной, так и графической систем для кодирования своего сообщения. При реализации семантики практически совпадающих по смыслу концептов средства, входящие в состав различных знаковых систем, могут вступать в парадигматические,

синтагматические, интегративные отношения, обеспечивая тем самым полноту сообщения за счет его когнитивного содержания.

Компьютерные неологизмы могут состоять из однословных, многословных и многокомпонентных единиц, которые формируются с помощью первичной и вторичной номинации и выполняют номинативную функцию.

Непосредственно в компьютерном дискурсе неология может быть сгруппирована в два типа языковых массивов: общей компьютерно-технической направленности и узкоспециализированной направленности. В компьютерном дискурсе, таким образом, выделяются неологизмы как лексические единицы, понятные прежде всего специалистам области компьютерных технологий, как внутренняя составляющая, и популярные лексемы, понятные неспециалистам, как внешняя часть дискурса.

Компьютерный дискурс включает разнообразные тематические аспекты, относящиеся к высоким технологиям, программному обеспечению и его тестированию, аналитике данных и другим факторам современной цифровой среды. Наиболее актуальной и привлекающей внимание исследователей в компьютерном дискурсе является разработка программ искусственного интеллекта.

Лексикализация и распространение неологизмов в социуме – одна из ключевых задач при изучении лексики. Наибольшую актуальность данный вопрос приобретает сейчас. Появление новых слов в лексическом фонде языка расширяет возможности и может внести изменения и новшества в морфологический уровень языковой структуры. Факторы, влияющие на формирование неологизмов являются: отражение современного развития общества, передача смысла слова, укоренение и широкое употребление лексики обществом.

Многие ученые, такие как Дж. Альгео, К.Р. Барнхарт, О.Д. Вишнякова, А.А. Воейкова, В.И. Заботкина, П.М. Карашук и В.В. Катермина, занимались изучением словообразовательных характеристик неологизмов в английском

языке. Отмечается все больший интерес к различным словообразовательным моделям, что подчеркивает ключевую роль слова в языковом пространстве.

В своей научной работе И.В. Арнольд отмечает, что формирование английских неологизмов осуществляется согласно правилам грамматической структуры языка и на основе имеющихся словообразовательных моделей. Английская лексика традиционно классифицируется на три категории: простые (непроизводные) слова, производные слова и сложные слова и словосочетания. «В зависимости от морфологической структуры основы слова подразделяются на простые корневые, т. е. состоящие из одного морфологического элемента – корня; производные или дериваты, основа которых состоит из корня и одного или нескольких аффиксов; сложные, состоящие из двух или более основ, и сложно-производные, процесс образования которых состоит из сложения корней с последующей деривацией» [Арнольд 2012, с. 105].

Основываясь на морфологической классификации слов, Ю.А. Хуснуллина разделяет неологизмы английского языка на три структурных группы в зависимости от их словообразовательной модели: **аффиксальная, морфологическая** и **лексико-синтаксическая** группы. Автор отмечает, что для основных частей речи — существительных и глаголов, а также некоторых примеров прилагательных характерно **аффиксальное** словообразование. Неологизмы данной группы формируются на базе одной или нескольких основ с добавлением словообразовательных аффиксов, что включает суффиксацию, префиксацию и префиксально-суффиксальные категории. Таким образом, аффиксы дополняют семантическую картину основы слова.

В качестве второго продуктивного способа образования сложных неологизмов Ю.А. Хуснуллина выделяет **морфологический способ**. Отмечается большое количество двухкомпонентных сложных неологизмов, построенных путем примыкания и с привлечением морфем разных частей речи. Наибольшая активность в образовании сложных неологизмов проявляют основы существительных.

По мнению Ю.А. Хуснуллиной, характерной чертой английского языка является эффективность и частота использования **лексико-синтаксического** способа образования неологических единиц. Словосочетания с неологизмами рассматриваются в научной среде как многокомпонентные номинации, представляющие собой семантически однородные сочетания двух или более лексем. В процессе создания новых образований наиболее эффективными оказались основы имени существительного, прилагательного. «Благодаря сложному многокомпонентному составу неологизмы компьютерно-опосредованной коммуникации передают оптимальную по объему номинацию специального понятия, мотивированного необходимым количеством соответствующих характеристик. Многокомпонентные неологизмы обладают качеством повышенной информативности, которое приобретает за счет различных детализаторов, конкретизаторов и определителей» [Хуснуллина 2021, с. 341].

Отметим, что неологические образования, как правило, формируются на базе существующих языковых традиций с применением имеющихся в языковой компетенции словообразовательных приемов. Новый лексико-семантический вариант слова в прагматическом аспекте рассматривается как вариативный результат его употребления в той или иной социальной, профессиональной, территориальной или возрастной характеристике участника коммуникативного процесса.

Согласно утверждению Е. Ю. Чибисовой, «неологизмы, как правило, возникают на базе существующей языковой традиции, используя уже имеющиеся в языке словообразовательные средства» [Чибисова 2010, с. 124]. Ученый отмечает, что одна из явных проблем – продуктивность способа или модели словообразования.

С началом XXI в. большая часть европейских языков существенно обогатила свой словарный состав. Английский язык выступал донором для других языков, способствуя их развитию. Согласно данным, опубликованным лингвистическим источником The Global Language Monitor (GLM), к концу



2020 г. общее число слов английского языка составило приблизительно 1 500 000 единиц. В корпус включены лексические единицы, зарегистрированные в широко используемых словарях (Oxford English Dictionary, Merriam-Webster's, Collins English Dictionary и др.). Поскольку не существует единой системы подсчета общего количества слов в языке, как правило, полагаются на данные, предоставленные GLM. Американская компания отслеживает тенденции использования языков во всем мире, уделяя особое внимание англоязычному населению, которое, по данным портала, составляет более 1,58 млрд чел. Помимо этого, лингвистический портал ведет фиксацию новых слов и составляет ежегодный рейтинг наиболее популярных языковых единиц.

Многие ученые сходятся во мнении, что те или иные типы словообразования становятся доминантными в различные эпохи. В ходе лингвистического анализа в 2013 г. чешский исследователь Майкл Кадок заключил, что наиболее эффективный метод словообразования неологизмов в современном английском языке: словосложение – 31%, за которым идет метод слияния – 16 % слов; аффиксация – 14 %; аббревиация, акронимия – 8 %; семантические неологизмы – 5 %; конверсия – 4 %; обратная деривация – 4 %; заимствования – 3 %; синтаксические неологизмы – 12 %; фонологические неологизмы – 3 %. [Kadoch 2013, p. 74]. В своем научном труде Вей Лиу [Wei Liu 2014] поддерживает данное мнение, отмечая, что словосложение является наиболее частотным методом создания неологизмов в английском языке, вторым по численности ученый выделяет слияние. Оба эти способа словообразования позволяют компактно объединять два или более понятий в одном слове, что делает их удобными для формирования новых лексических единиц, смысл которых раскрывается благодаря пониманию значения их составных частей. Данные словообразовательные модели используются для номинации новых реалий. Другим продуктивным способом образования неологизмов в английском языке ученым признана аффиксация. Стремление к быстрому достижению коммуникативной цели приводит к появлению множества неологизмов, сформированных с помощью аббревиатур и акронимов. Также наблюдается

тенденция к росту доли семантических неологизмов в английском языке в связи с переосмыслением значения существующей лексики.

Неологизмы часто служат отражением времени, демонстрируя культурные тенденции и исторические события, делая акцент на научных инновациях, характерных для определенного периода. Изучение неологизмов «находится в кругу важнейших вопросов современной лингвистики, поскольку исследование состава новообразований, их структурных особенностей, функционального предназначения способствует решению многих проблем лексикологии, словообразования, грамматики, стилистики» [Катермина 2017, с. 84].

Таким образом, словообразование в английской неологии имеет тесную взаимосвязь с общими тенденциями развития современного английского языка. Морфологические способы образования являются приоритетными, это словосложение, слияние, аффиксация, аббревиация, семантические неологизмы, конверсия. Наименьшая словообразовательная активность отмечается у неологизмов-заимствований, составивших по подсчетам независимых исследований лингвистов около 3%. Новая единица языка зачастую создается на основе словообразовательных моделей языка, которые легко распознаются и воспринимаются читателем.

### **1.3 Аксиологическая парадигма в современной лингвистике**

#### **1.3.1 Лингвоаксиология и ее основные понятия**

Аксиология, как часть лингвистики, находится на стадии своего формирования, что объясняет отсутствие общего подхода к статусу аксиологической лингвистики, ее объекту и предмету исследования, а также методам и терминологии. Среди множества исследований, включающих терминологию «аксиологическая лингвистика» и «лингвистическая аксиология», исключительно малое количество посвящено теоретико-методологической основе этого научного направления. В связи с этим можно утверждать, что на текущем этапе лингвистическая аксиология может быть

охарактеризована, как «активно используемый зонтичный термин» [Чудинов 2016, с. 13], для обозначения междисциплинарной области исследований, посвященной изучению ценностей в языке.

М. Хайдеггер утверждает, что человеческое существование – уникальная форма бытия, которая отличает его от других форм [Хайдеггер 1975]. Оно характеризуется открытостью миру, существованием в определенном контексте с определенными целями и ценностями. Процесс оценки и формирования ценностей, по мнению Мартина Хайдеггера, происходит в контексте его «бытия» и взаимодействия с миром. Человек, открытый миру, понимает и оценивает свое существование и окружающую действительность. Он наделяет определенные аспекты мира смыслом и ценностью, на основе его убеждений, интересов и потребностей. Однако Хайдеггер подчеркивает, что оценки и ценности, выражаемые через «бытие» человека, не являются объективными или абсолютными. Они зависят от индивидуального опыта, контекста, культурного бэкграунда, идеологии, стереотипов и социальных ожиданий [Хайдеггер 1975, с. 109].

Аксиология имеет свои основы в философии. С древности философы стремились найти ответы на вопросы о природе ценностей и их классификациях. В учении Сократа, ценности существуют независимо от субъекта и формируют его поведение как действие к достижению цели, подразумевая положительную оценку ценностей. Именно споры о природе ценностей послужили основой возникновения аксиологии. Аксиология определяется как «философская дисциплина, исследующая категорию ценности, характеристики, структуры и иерархии ценностного мира, способы его познания и его онтологический статус, а также природу и специфику ценностных суждений» [Ивин 2004, с. 87]. Термин «аксиология» был введен в 1902 г. французским философом П. Лапи; в 1904 г. Э. фон Гартман использовал его для именованя раздела философии, занимающегося ценностями [Гартман 2014].

Аксиология – это раздел философии, который фокусируется на изучении ценностей и систем ценностей. В рамках данного раздела исследуется природа,

происхождение, классификация и роль ценностей в жизни человека и культуре, изучаются вопросы, связанные с определением ценности, критерии, используемые для оценки и сравнения различных ценностей, а также формирование и трансформация систем ценностей в различных обществах и культурах.

С. Шелер, немецкий философ, известный своими работами в области аксиологии, создал теорию ценностей, которая различала объективные и субъективные ценности и изучала их социальное и эмоциональное воздействие на людей. С. Шелер исследовал связь между ценностями и языком и придавал этому большое значение. Он считал, что «язык играет важную роль в описании и передаче ценностей. Он позволяет людям формулировать и передавать свои оценки и чувства относительно ценностей, а также участвовать в дискуссиях с другими». С. Шелер отметил, что «язык позволяет людям выражать эмоциональные реакции на ценности. С помощью языка люди могут формулировать и обсуждать идеи относительно ценностей, а также устанавливать нормы, правила и символы, связанные с конкретными ценностями. Язык позволяет людям обсуждать и влиять на восприятие и оценку ценностей в данном обществе» [Шелер 1973, с. 46].

По мнению С. Шелера, «язык служит основным средством для артикуляции и распространения ценностей в обществе. Используя язык, люди могут описывать, концептуализировать и передавать свои идеи о ценностях, что позволяет обмениваться информацией с другими» [Шелер, 1973, с. 85].

Ценность, является результатом психологического и логического анализа реальности. «Процесс оценки может сопровождаться выражением эмоционального отношения субъекта к объекту» [Ивин 2001, с. 129]. Интерпретация *ценности* языка через призму его внешних связей требует установления определенных ориентиров. Исходя из этого, целесообразно классифицировать ценности по направлению их связи на внутренние (духовные), объединяющие язык с личностью носителя и его индивидуальными характеристиками, и внешние (практические), устанавливающие связь языка с

окружающей реальностью. Совокупность этих духовных и практических ценностей обозначаются как эстетические. При формировании оценочного высказывания учитываются: «объект оценки, субъект оценки, характер и основание оценки, представляющие собой элементы оценочной структуры» [Зиньковская 2021, с. 52].

Становление ценностей и их постепенная эволюция в «сознании общества представляют собой непрерывный цикл. Представление о ценностной модели мира осуществляется через призму установленных морально-этических принципов. В рамках лингвистического анализа ценности рассматриваются как ключевые элементы, формирующие понимание и оценку окружающей действительности» [Гусева 2024, с. 98], а также «интегральной частью дискурса, фиксирующего определенное видение мира, выгодное стоящим за этим дискурсом социальным факторам» [Молодыченко 2016, с. 122].

Как и любой другой феномен, ценности обладают определенными критериями и характером. Согласно мнению А. Б. Абдулкадыровой, негативные общественные факторы могут «определяться как отрицательные значимости. Поэтому ценность – это та значимость, которая играет положительную роль в жизни человека и общества в целом» [Абдулкадырова 2023, с. 17]. Как отмечает А. Б. Абдулкадырова, «ценность является объективной значимостью многообразных явлений действительности, содержание которых определяется потребностями, желаниями и интересами субъектов общества» [Абдулкадырова 2023, с. 17].

На текущем этапе лингвистического прогресса отмечается усиливающийся интерес к взаимодействию языка с сознанием, мировоззрением и ценностями в обществе. В рамках антропоцентрического подхода важное значение в исследовании современного английского языка имеют его ключевые слова – *лексемы*, номинирующие явления и понятия, представляющие фокус общественного интереса.

Мы согласны с мнением Г.Ф. Гибатовой, что «язык как феномен культуры фиксирует и отражает некоторым опосредованным образом как систему

ценностей, настроения, оценки, существующие на данный момент в данном социуме, так и ценности, являющиеся вечными для выбранной культуры. Более того, язык, непрерывно взаимодействуя с культурой и мышлением, формирует носителя языка как личность, принадлежащую к данному социокультурному сообществу, навязывая и развивая систему ценностей, мораль, поведение, отношение к людям» [Гибатова 2011, с. 129]. Н. Ю. Бородулина и М. Н. Макеева отмечали, что «оценка дополняет структуру языкового знака прагматическим значением и позволяет не только передать определенное положение вещей, но и выразить отношение субъекта к описываемой средствами языка окружающей действительности» [Бородулина, Макеева 2022, с. 62].

Крайне важное значение имеет представление об особенностях воздействия отрасли компьютерных технологий на мировосприятие современного общества, а также определение аксиологических аспектов этого влияния. Наиболее употребляемые слова текущего времени, с одной стороны, служат отражением взглядов и ценностей общества определенного периода, а с другой – способствуют их образованию, влияя на формирование личной картины мира. Анализ лексических единиц раскрывает основные аксиологические приоритеты современников, отражая значимые ценности периода, определяемые как необходимые и полезные, а также материальные блага, идеалы и жизненные цели.

### **1.3.2 Аксиологический потенциал новой лексики компьютерного дискурса**

Неологизмы «наиболее полно отражают адаптацию социума к изменению условий его существования, становясь средством творческого восприятия реальности. Неологизмы входят в категорию слов, обладающих наибольшей языковой активностью, отраженной в их экспрессивном характере и аксиологическом плане. Само создание новых слов является актом придания ценности отражаемым ими объектам, введением их в пространство социального значения. Изучение ценностной специфики неологизмов позволяет увидеть

способы включения тех или иных явлений в ценностное поле языка путём их номинации и категоризации» [Катермина, Липириди 2021 с. 91].

Оценка является основополагающей категорией неологизмов компьютерного дискурса. Согласно мнению В.В. Катерминой, «аксиологические трансформации часто способствуют появлению негативных значений новых слов и семантических неологизмов – массовая переоценка ценностей приводит к смене оценки с нейтральной или положительной на отрицательную» [Катермина 2022, с. 40–41]. Данное высказывание согласуется с мнением другого лингвиста о том, что «негативное коннотирование новых слов связано зачастую с изменением коллективной оценки обществом своих некогда незыблемых идеологических позиций и политических установок» [Касьянова 2007, с. 46].

Аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса определяется их прагматическими особенностями. Согласно М.В. Избицкой, «прагматическая компетенция (ориентация коммуникантов в ценностной картине мира, наличие у индивида языковой картины мира, владение образами и ассоциациями, национально-культурными стереотипами, определённой эмоционально-оценочной шкалой и т. д.) оказывает значительное влияние на механизм и процесс опознания новых слов родного и иностранного языков» [Избицкая 2020, с. 148].

Лингвистические исследования, проводимые в последнее время, отмечают усиливающийся тренд изучения языка в поисках семантически и лексически наполненной лексики, в том числе и в компьютерном дискурсе. Согласно исследовательским данным, «дискурс отображает, хранит, передает ценности и сам является ценностью» [Молодыченко 2016, с. 122]. «Ключевые понятия в аксиологии включают ценность и системы ценностей. Ценность – это идея, убеждение или принцип, которые считаются желательными, значимыми или важными для отдельного человека, группы или сообщества» [Роберт 1996, с. 47]. В рамках лингвистических исследований ценности представлены «интегральной частью дискурса, фиксирующего определенное видение мира, выгодное

стоящим за этим дискурсом социальным факторам» [Серебренникова 2011, с. 220]. «Система ценностей представляет собой структурированный набор ценностей, разделяемых определенной группой или обществом» [Питер 1966, с. 57]. Эти системы различаются в разных обществах и могут меняться со временем.

Высокие технологии видоизменяют ценностную составляющую общества и его нормы. «Перед человеком открывается широкий выбор трудовой занятости, равно как и возможность новой организации культурных мероприятий, и все это стало возможным благодаря информационным технологиям» [Гусева 2022, с. 100].

Тем не менее, несмотря на изначально положительный аксиологический аспект, часть производных неологических единиц обладает негативной коннотацией. Согласно Л.Ю. Касьяновой «негативное коннотирование новых слов связано зачастую с изменением коллективной оценки обществом своих некогда незыблемых идеологических позиций и политических установок» [Касьянова 2007, с. 46]. Отметим, что новые негативно окрашенные слова встречаются так же часто, как и слова, изменившие свой смысл: «Среди разнообразных средств выражения негативной оценки в медийных текстах выделяются словообразовательные неологизмы» [Куликова 2020, с. 159].

Немецкий ученый, работавший в области аксиологии, Н. Хартманн подчеркивал, что «значение и интерпретация ценностей тесно связаны с языковыми структурами и социальными условностями, которые формируются в определенном культурном контексте. Разные культуры могут придерживаться разных ценностей и использовать разные средства их выражения и передачи через язык» [Хартманн 2018, с. 76].

Следует подчеркнуть, что семантико-аксиологический анализ англоязычной лексики в области компьютерных технологий определяется эффективным методом для отображения основных ценностных и антиценностных особенностей и ключевых социальных установок на текущем этапе развития высоких технологий.



## 1.4 Семантический потенциал новой лексики компьютерного дискурса

Исследование семантики слова – одно из основных направлений анализа содержания лексических единиц в современном языкознании. Важнейшим в изучении содержательной стороны слова в современной лингвистике стало учение Ф. де Соссюра о языке как системе языковых знаков и ценности лингвистических единиц.

Семантика (с древнегр. языка – «обозначающий») представляет собой раздел лингвистики, изучающий смысловую нагрузку лексических единиц языковой конструкции. Объектом семантики в кратком определении можно назвать содержательную область единиц языковой конструкции, а именно их значение. Так как меньшей существенной составляющей языковой конструкции является морфема, то в область изучения семантики входят компоненты от морфемы и крупнее, тем самым семантика тесно связана с характерными дисциплинами академического цикла в лингвистике – синтаксисом, морфологией, лексикологией. Единицы языковой структуры имеют различные типы содержания, выделяются морфемный, лексический и синтаксический разделы семантики [Чейф 2019, с. 335]. Как наука семантика представляет собой синтез знаний о значении единиц различных уровней, а именно значении слов с учетом синтаксических и интонационных конструкций, ввиду того, что семантика определяет, как из значений единиц формируется значение единиц более высокого уровня.

Семантика языка (номинативная семантика) – раздел лингвистики, изучающий смысловое значение единиц. Функциональный подход к семантике языковых единиц, в частности, высказывания, был и остается актуальным в современной лингвистике [Гируцкий 2019, с. 237]. В языковой системе выделяют первичные и вторичные значения, как следствие имеются различия в номинативной и референтной семантике.

Семантика речи (коммуникативная семантика) считается в определенной степени итогом развития всех предшествующих направлений. Ее цель

заключается в изучении основных (коммуникативных) процессов, при которых из языковых (системных) значений и аккумулируемых ими неязыковых значений рождаются конкретные смысловые значения высказываний [Гируцкий 2019, с. 246].

Совокупность явлений, которые связаны с осмысленностью речи, относится в основном к области, получившей название семантики речи. Обогащение семантики происходит в ходе общего интеллектуально-когнитивного развития. Многие слова семантически раскрываются через связь с другими лексическими единицами в предложении.

Включение новых слов в системные языковые взаимосвязи придает семантике новое качество. Отметим, что семантическая характеристика слова – это меняющийся компонент в понятийном процессе, зависящий от событий реального времени и индивидуального восприятия бытия. «В ходе более осмысленного понимания лексической единицы могут возникнуть трудности в восприятии его семантики. Несмотря на это, для словообразовательного процесса характерно формирование более компактной структуры речи» [Колшанский 2018, с. 148].

Представители современных лингвистических школ интерпретируют семантику как особый компонент целостного описания языка, что, в свою очередь, воспринимается как «формальное устройство, моделирующее языковое поведение людей. Чтобы составить себе представление о модели языка в целом и об ее семантическом компоненте в особенности, необходимо уяснить, из каких умений складывается тот феномен, который называется языковое поведение, владение языком» [Тиллоева 2020, с. 8].

Одной из важных лингвистических задач является группировка лексических единиц. Тенденции современной лингвистики связаны с образованием семантического поля, которое, исследуется достаточно давно, но его изучение по-прежнему актуально, как и всей семантики в целом.

Согласно мнению В.Г. Гака, слово – «основная структурно-семантическая единица языка, служащая для именованя предметов и их свойств, явлений,

отношений действительности, обладающая совокупностью семантических, фонетических и грамматических признаков, специфичных для каждого языка» [Гак 2000, с. 262].

Э.Г. Рябцева и Л.И. Сидорова считают, что «в содержательной стороне знака (значении) выделяются четыре основных компонента:

1) отношение знака к другим знакам (способность сочетаться с другими словами и правила такого сочетания);

2) отношение знака к значению, его место в знаковой системе, например, слова в лексиконе языка;

3) отношение между знаком и отражением в сознании явления действительности;

4) отношение между знаком и говорящим» [Рябцева, Сидорова 1997, с. 4].

Поднимая вопрос понятия и значения слова, мы по сути рассматриваем «концептуальный уровень абстрагирующих обобщающих единиц сознания, но рассматриваем эти единицы в разных направлениях и с разными целями: в одном случае нас интересует, что они отражают, как они сформированы, что определяет их содержание, структуру и системные связи, в другом – как их выражают, соотношенность с выражающими их знаками и распределенность между ними» [Катермина 2016, с. 134].

Семантический потенциал неологизмов заключается в их способности выражать новые концепции, передавать нюансированные значения и адаптироваться к изменяющимся социальным и культурным контекстам. Как отмечают В. Хуан и В. Ся, «языковые инновации возникают под влиянием так называемых «неологических зон» – мест или событий, которые нашли отражение в наиболее распространенных языках мира» [Хуан, Ся, 2021].

Обратим особое внимание, что каждая исследуемая языковая единица отличается оригинальным сочетанием «единиц смысла, минимальных смысловых компонентов – сем, интегральных и дифференциальных. Если интегральные семы, по мнению современных лингвистов, являются наиболее общими и служат основанием для объединения единиц в определенные

семантические группы и подгруппы, то дифференциальные семы составляют дополнительные семантические признаки и отражают второстепенные свойства и характеристики обозначаемого явления» [Арсентьева 1989, с. 37].

Согласно А.В. Куликовой, существует несколько факторов, вносящих вклад в семантический потенциал неологизмов:

– семантико-стилистические свойства производящего слова (основы): отрицательная оценочная окраска производящего слова может влиять на выразительность неологизма;

– семантико-стилистические свойства словообразовательного форманта: форманты с отрицательной семантикой или пониженной функциональной и эмоциональной окраской могут вносить вклад в оценочную семантику неологизмов;

– особенности синтагматического сочетания основы и форманта: способ сочетания основы и форманта может влиять на степень эксплицитности и имплицитности оценочной семантики неологизма;

– особенности метода словообразования: необычные методы словообразования также могут влиять на семантический потенциал неологизмов [Куликова, 2021, с. 395].

По мнению современных лингвистов, в семантической характеристике слов отмечается внутренняя форма, представляющая собой «способ организации значения, мотивированный ассоциативно-образным основанием и мотивирующий употребление этого значения в речи» [Телия 1993, с. 59]. Внутренняя форма изучаемых языковых единиц «образуется благодаря сопоставительной и абстрагирующей работе мышления, позволяющей обнаружить наиболее общие и существенные признаки у различных предметов и явлений реальной действительности – у человека и животного, у человека и неодушевленного предмета и т.п.» [Ратушная 2001, с. 135].

Согласно В.Н. Телия, коннотация представляет собой любой компонент, дополняющий денотативное и прагматическое содержание языковой единицы на базе прагматических факторов. Эти факторы могут включать ассоциативно-

фоновое знание, которое говорящие имеют о свойствах и проявлениях номинируемой реальности, а также эмоционально-оценочные отношения говорящего к обозначаемому [Телия 1996]. «В коннотации реализуются потенциальные ресурсы номинативной системы языка, ибо коннотативное слово обладает способностью не только создавать, но и удерживать глубинный смысл, находящийся в сложных отношениях с семантикой слова, закреплять его в языке, создавая тем самым культурно-национальную языковую картину» [Катермина 2016, с. 145].

Коннотация имеет такие компоненты, как оценочный; эмоциональный; экспрессивный; функционально-стилистический, наделяющие номинанты семантической целостностью [цит. по: Катермина 2016].

По мнению Г.Г. Соколовой, **оценочный компонент** – основа коннотативного значения лексической единицы благодаря его социолингвистической сущности. «В разных цивилизациях и в разные эпохи понятия добра и зла, отрицательного и положительного мыслятся неодинаково. Члены одного общества расценивают одно и то же явление индивидуально, хотя существует общепринятая точка зрения, в связи с которой положительная или отрицательная оценка входит в структуру значения единиц» [Соколова 1981, с. 60].

Структура коннотации тесно взаимосвязана с **эмоциональным компонентом**, т. е. выражением чувств и эмоций номинанта. «Сравнивая большое количество единиц между собой, мы можем наблюдать целую гамму разнообразных оттенков проявления чувств и эмоций – от резко осуждающего, презрительного до сочувственного и т.д. В ряде случаев на эмоциональный компонент значения указывают словарные стилистические пометы» [Катермина 2016, с. 148].

Современные ученые сходятся во мнении, что **экспрессивный компонент** тесно связан с семантико-аксиологическими аспектами номинанта. Из этого следует, что экспрессивность может быть интерпретирована как совокупный результат «создаваемого целым рядом субъективно ориентированных и

эмоционально окрашенных отношений субъекта речи к обозначаемому» [Телия 1991, с. 6]. Мы согласны с Н.А. Лукьяновой, что «экспрессивность является степенью интенсивности выражения эмоционально-оценочного элемента в значении номинанта, показатель экспрессивности в качестве семантического компонента языковой единицы. Интенсивность обладает высшей степенью проявления некоторого признака, действия, качества» [Лукьянова 1976, с. 4].

Мы разделяем точку зрения В.Г. Костомарова и Е.М. Верещагиной, что «единица уже с чисто внешней стороны может сигнализировать о многих культурно-исторических и социоэтнических характеристиках говорящего» [Верещагин, Костомаров 1985, с. 27]. По мнению лингвистов, значение имеет основную ценность. «Содержательная сторона единицы обнаруживает свою национально-культурную специфику прежде всего на уровне отдельного значения и особенно в смысловых расхождениях переносных значений при совпадении прямых значений соответствующих многозначных единиц двух или нескольких языков» [Кузнецов 1987, с. 150].

Подводя итоги, приходим к выводу, что при исследовании семантики наибольшее внимание занимают проблемы, выходящие за пределы сферы речевых и языковых дисциплин. Можно сказать, что под семантикой понимается раздел языкознания, изучающий содержательную часть лексических единиц языка и их речевых воплощений.

## ВЫВОДЫ К ГЛАВЕ 1

**Дискурс** – объект междисциплинарного исследования, представляющий собой многоаспектное явление, так как находится на пересечении нескольких научных областей, включая лингвистику, историю, социологию, философию и политологию. В понятие дискурса включают не только текст, но и экстралингвистические факторы – прагматические, психологические, социокультурные и др. Дискурс – существенная составляющая социокультурного взаимодействия, характерные черты которого – цели и стили всего того, что человек произносит и пишет, в том числе паралингвистическое сопровождение речи (мимика и жесты).

Исследование проблематики дискурса и его классификация актуальны для ученых всего мирового сообщества. Варианты понимания дискурса в трудах ученых оказываются довольно противоречивыми ввиду изучения этого явления в рамках различных направлений. Ученые сходятся во мнении, что дискурс – не изолированная сущность; он глубоко интегрирован в социальную реальность и процессы. Дискурс отражает взаимодействия между людьми, а также способствует формированию общественных представлений, ценностей и норм.

**Компьютерный дискурс** характеризуется особенной формой информационной передачи, которая осуществляется в языковом формате. Под компьютерным дискурсом понимают форму публичной речи, включающую как монологические, так и диалогические жанры, возникающие в ходе компьютерной коммуникации. Кроме того, к этому понятию относятся все тексты, связанные общей темой современных высоких технологий.

Новая лексика наиболее чутко реагирует на все новое в обществе, отражая последние достижения в любых областях человеческой деятельности. Каждый лингвист обладает определенным набором критериев для характеристики неологизма, в связи с чем возникают разные толкования и интерпретации данного феномена. Новизна – характерное, но не определяющее свойство неологизмов.

Компьютерным технологиям уделяется значительное внимание на глобальном уровне, что делает эту область лидером по количеству новых слов, активно формирующихся в её рамках. Хотя неологизмы в компьютерном дискурсе обладают уникальными характеристиками, отличающими их от неологизмов в других языковых сферах, они также оказывают влияние на развитие языка в целом. По своей природе неологизмы компьютерного дискурса отражают изменения в коллективном сознании и передают особенности когнитивных процессов в обществе.

В словообразовательной продуктивности компьютерного дискурса английской неологии наиболее приоритетные морфологические способы: словосложение, слияние, аффиксация, аббревиация, акронимия, конверсия.

Оценка – ключевой аспект неологизмов. Неологизмы могут восприниматься положительно, если они отражают явления или поведение, поддерживаемые обществом. В то же время, такие лексические единицы могут быть оценены негативно при расхождении с общепринятыми нормами и представлениями.

Объектом изучения семантики можно считать содержательную область единиц языковой конструкции, а именно их значение. Как наука семантика представляет собой синтез знаний о значении единиц различных уровней, а именно значении слов с учетом синтаксических и интонационных конструкций, ввиду того, что семантика определяет, как из значений единиц формируется значение единиц более высокого уровня. В структуру коннотации включаются следующие компоненты: 1) оценочный; 2) эмоциональный; 3) экспрессивный; 4) функционально-стилистический.



## ГЛАВА 2. АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ НЕОЛОГИЗМЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА: СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ

Словообразование представляет собой «основной метод формирования неологизмов. Этот процесс не только обеспечивает постоянное появление новых наименований, необходимых обществу, но и способствует поддержанию адекватного количества производных единиц в языковой системе, а также гарантирует их корректное функционирование как с формальной, так и с семантической позиций» [Криворучко 2023, с. 59].

Являясь особым языковым механизмом, словообразование способно продуцировать новые единицы, обеспечивая обновляемость словарного состава. «Фактор сознания указывает на возводимость производного слова в какой-либо категориальный ранг, а также на то, что процесс осмысления держится на особой природе познаваемого, которому свойственно настраивать языковое мышление субъекта на поиск приемлемых конкретизаторов» [Катышев 2005, с. 20].

Проанализировав англоязычные неологизмы компьютерного дискурса, мы выделили наиболее продуктивные способы образования новых слов, такие как: **словосложение, аббревиация, аффиксация, блендинг**. Менее продуктивными способами словообразования являются: **конверсия и сокращения** (рисунок 1).

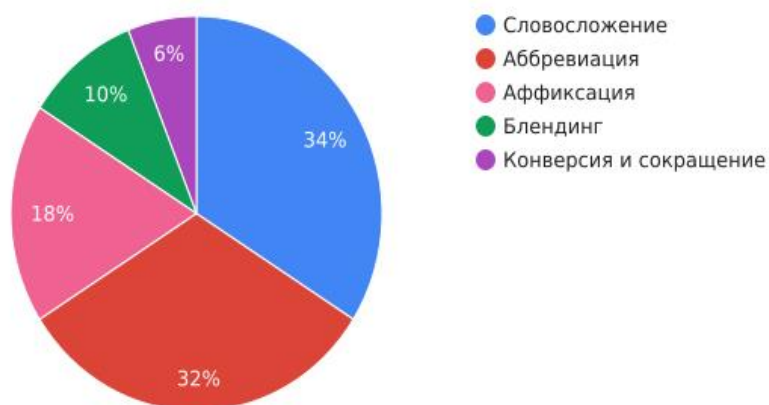


Рисунок 1 – Способы словообразования неологизмов компьютерного дискурса

## 2.1 Словосложение как способ образования англоязычных неологизмов компьютерного дискурса

Преобладающим способом словообразования англоязычных неологизмов в дискурсе компьютерных технологий является **словосложение** (34 %). Наибольшее количество неологизмов – сложных слов – это существительные модели N + N. Данная словообразовательная модель представляет собой высокопродуктивную и универсальную стратегию, используемую при создании неологизмов компьютерного дискурса. Смешивая понятия, придавая им описательную силу, метафоричность и обеспечивая семантическую гибкость, эти составные существительные играют решающую роль в обеспечении способности языка соответствовать быстрому технологическому прогрессу и меняющемуся ландшафту цифрового мира.

### 2.1.1 Словообразовательный потенциал модели N + N (существительное + существительное).

При изучении словообразовательной модели N + N нами было выявлено, что данным способом образованы более половины всех неологизмов, получившихся в результате словосложения. Многие неологизмы данной модели включают в себя как минимум одну лексическую единицу, характерную для компьютерного дискурса. Далее рассмотрим функционирование неологизмов с компонентом **technology** и **game**: «*crap technology – devices that work as intended and are inexpensive but have limited features and are not stylish or fashionable; technology doping – the use of technology to improve sports equipment in a way that gives an athlete an unfair or illegal competitive advantage; platform game – a computer game that involves moving the character around overhead work platforms; gameboy back – a spinal problem in children caused by overuse of gaming consoles; gameboy disease – a spinal condition in children caused by looking down at hand-held devices for long periods*» [Гусева 2023, с. 84].

Неологизм *crap technology* описывает малоэффективные технологические решения (*have limited features*), не являющиеся к тому же привлекательными для потребителя (*not stylish or fashionable*). Второй компонент неологизма (*crap – a rude word for something that is not worth anything, not useful, nonsense, or of bad quality*) напрямую указывает на плохое качество устройства и недостаточную ценность.

Технологии иногда играют отрицательную роль, способствуя нечестному соревнованию, что доказывает описание неологизма компьютерного дискурса *technology doping*, а именно часть – *illegal competitive advantage*. Как и в спорте, в технологическом пространстве может применяться допинг (*doping – the act of giving a person drugs in order to make them perform better or worse in a competition – дача человеку наркотиков для того, чтобы он лучше или хуже выступил на соревнованиях*), чтобы обманным путем улучшить итоги выступления, это характеризует данный неологизм как коннотативно негативный.

Лексическая единица **game** также является частотным компонентом при формировании неологических образований в компьютерном дискурсе. Упомянутая единица служит для **номинации компьютерных игр**: *platform game*, в которой оба словообразовательных компонента *platform* (*the type of computer system or smartphone you are using, in relation to the type of software (= computer programs) you can use on it*) и *game* (*an entertaining activity or sport*) имеют прямое отношение к компьютерному дискурсу, что объясняет их эффективность при словообразовательном процессе.

Лексема **game** также участвует в образовании новых слов, обозначающих **проблемы со спиной** и болезненные ощущения, вызванные долгой игрой в электронных устройствах: *gameboy back; gameboy disease*. Рассмотрим один из примеров употребления *gameboy disease*:

«Kids these days are spending so much time hunched over smartphones and tablets that their spines are at risk of developing incorrectly – a condition known as *gameboy disease* [www.mirror.co.uk 07 June 2019]. – (В наши дни дети проводят так много времени, сгорбившись за смартфонами и планшетами, что их

позвоночник рискует развиваться неправильно – состояние, известное как болезнь игромана)» [Гусева 2023, с. 83].

В приведенном примере из текста средств массовой информации, что при использовании игровых консолей игрок склоняется над телефоном или планшетом (*hunched over smartphones and tablets*), что приводит к проблемам с позвоночником. Лексический компонент, входящий в состав обоих неологизмов **gameboy** представляет собой существительное, называющую популярную портативную игровую консоль. Составная часть неологизма **boy** (*a man, especially a young or relatively young one*) указывает на то, что устройство в основном используется для игр молодыми людьми.

В связи с тем что монитор – необходимый предмет в сфере высоких технологий, лексический компонент **screen** также отмечен при образовании новых единиц: «*screen fatigue – the situation where people feel they spend too much time reading text on an e-reader, tablet, etc.; screen sightedness – myopia caused by too much time spent indoors staring at small screens*» [Гусева 2023, с. 80]. Рассмотрим пример употребления **screen fatigue** в СМИ.

«*Britons are abandoning the ebook at an alarming rate with sales of consumer titles down almost a fifth last year, as “screen fatigue” helped fuel a five-year high in printed book sales*» [The Guardian, 27 April 2020]. – (Британцы отказываются от электронных книг с угрожающей скоростью: продажи потребительских изданий в прошлом году упали почти на пятую часть, поскольку «усталость от экрана» способствовала пятилетнему максимуму продаж печатных книг).

Учитывая приведенный пример, можно сделать следующий вывод: люди перестают пользоваться электронными гаджетами ввиду того, что чрезмерное время у экрана монитора приводит к чувству усталости (**fatigue – extreme tiredness**). Данное физическое утомление, в свою очередь, мотивирует людей ограничивать использование гаджетов и делать выбор в пользу печатных изданий (*“screen fatigue” helped fuel a five-year high in printed book sales*).

Однако большое количество времени, проведенное за экраном, может вызвать более серьезные последствия: близорукость из-за злоупотребления

электронными средствами коммуникации (*screen sightedness*) становится частым явлением (*myopia* – a condition in which someone cannot clearly see things that are far away). Все упомянутые неологизмы используются для описания конкретных условий или проблем, связанных с чрезмерным использованием электронных устройств, имеющих экраны, подчеркивается потенциальное негативное воздействие на психическое состояние и зрение.

Другие неологизмы с компонентом, указывающим на компьютерный дискурс, и не отмеченным нами в качестве высокочастотного в словообразовании, составляют значительную часть словообразовании по модели N + N. Выделенные в данную подгруппу неологические единицы номинируют программное обеспечение и понятия, связанные с компьютерными технологиями.

Часть неологизмов данной словообразовательной модели пишутся **раздельно**: «*password wallet* – a piece of software which remembers all your passwords and automatically enters them for you; *zombie account* – a savings account that pays negligible interest; *click bait* – to put something on a website that will attract users to click on a link; *girlfriend button* – pause button, pressed by a guy when a girl appears in dangerous proximity, in order to avoid a scandal; *machine vision* – a software system that allows sensors to ‘see’ objects; *device mesh* – a network of electronic devices that can find information and communicate with other people and organizations using the internet; *quantum supremacy* – the situation where a quantum computer (= a computer that works by using the principles of quantum mechanics) is able to solve a problem that a conventional computer cannot» [Гусева 2023, с. 18].

Стоит отметить, что многим неологизмам данной подгруппы свойственна метафоричность. Так неологизм *zombie account* используется для описания сберегательного счета (*account* – an arrangement with a bank to keep your money there and to allow you to take it out when you need to – договоренность с банком о хранении денег там и предоставлении вам возможности забрать их, когда нужно), по которому выплачиваются незначительные проценты, подразумевая, что счет, по сути, не активной или «неживой» с точки зрения его финансовой

продуктивности (*zombie – a dead person who is believed, in some Caribbean religions, to have been brought back to life by magic – мертвец, который, как полагают в некоторых карибских религиях, был возвращен к жизни с помощью магии*).

Следующий пример из данной подгруппы с выраженным метафорическим расширением – неологизм *click bait*, используемый для описания контента (например, заголовка или изображения), предназначенного для привлечения пользователей к клику по ссылке (*click – to carry out a computer operation by pressing a button on the mouse or keyboard – выполнять компьютерную операцию нажатием кнопки мыши или клавиатуры*) часто путем обещания сенсационной или вводящей в заблуждение информации. Данный смысл достигается с помощью второго компонента неологизма *to bait – to put food on a hook (= curved piece of wire) or in a special device to attract and catch a fish or animal – нанизывать небольшое количество еды на крючок (= изогнутый кусок проволоки) или помещать в специальное приспособление, используемое для привлечения и ловли рыбы или животного*). Этот компонент описывает что-то, используемое для заманивания рыбы или других животных в ловушку, как в компьютерном пространстве привлекают пользователей электронных устройств.

Неологизму *girlfriend button* также свойственна метафоричность и иронический смысл, ввиду того, что он номинирует кнопку паузы (*button – a small, sometimes circular object that you press to operate a device or a machine, or an area on a computer screen that looks and acts like one of these – небольшой, иногда круглый объект, нажимаемый вами для управления устройством или машиной, или область на экране компьютера, которая выглядит и действует как один из них*). Эту кнопку мужчина может нажать, когда его женщина появляется в непосредственной близости, чтобы избежать потенциального скандала или конфронтации.

Лексические единицы **password, account, button, click, machine, device, quantum** типичны для компьютерного дискурса, благодаря чему образованные существительные данной подгруппы помогают раскрыть смысл новых понятий

и действий. Выбор между формами написания в одно или несколько слов может зависеть от таких факторов, как частотность использования, регистр и потребность в точности. Неологизмы, номинирующие технические понятия в компьютерном сообществе, как правило, образованы формами, состоящими из двух или нескольких слов.

Часть неологизмов данной словообразовательной модели с лексическим компонентом, характерным для компьютерного дискурса, отмечены **слитным написанием**: *screencast* – a digital recording of a computer screen that enables output to be captured and shared; *tooltip* – a message that appears when a cursor is positioned over an icon, image, hyperlink, or other element in a graphical user interface; *keysmash* – a string of random characters struck on a computer keyboard to signal anger, frustration, etc; *gleefreshing* – the activity of refreshing news websites and social media updates on your phone or other device in order to read positive news stories.

Для номинации полезного технологического устройства служит неологизм *tooltip*, им обозначается сообщение, которое появляется, когда курсор наводится на значок, изображение, гиперссылку или другой элемент графического пользовательского интерфейса. Компонент неологизма *tip* (a useful piece of information – полезная информация) предполагает информативный характер текста, который предоставляет пользователю дополнительные сведения или «инструменты» (*tool*).

В виду усиления тенденции поиска и потребления позитивного новостного контента в эпоху цифровых технологий в компьютерном дискурсе возник неологизм *gleefreshing*, который описывает деятельность по обновлению новостных веб-сайтов и информации социальных сетей на телефоне или другом устройстве с целью чтения позитивных новостей. Лексический компонент *glee* (happiness, excitement, or pleasure – счастье, волнение или удовольствие) предполагает чувство радости или удовольствия от потребления этого типа контента, а *freshing* (recently made, done, arrived, etc., and especially not yet

*changed by time* – недавно сделанное, еще не измененное временем) указывает на повторяющийся акт обновления или проверки новой информации.

Отметим, что подобное лексическое образование складывается постепенно, при этом многословные выражения со временем потенциально превращаются в однословные неологизмы по мере того, как они все более укореняются в языке.

Что касается словообразовательной модели N + N нами были отмечены неологизмы, образованные по принципу аналогии.

В неологизме «*mouse potato* (*a person who spends most of the day at the computer*) мы видим отсылку по принципу аналогии к идиоматическому выражению **couch potato** (*a person who watches a lot of television and does not have an active life*), но неологизм означает, что человек проводит много времени за компьютером с мышкой (*mouse*)» [Гусева 2023, с. 20].

Номинироваться может не только индивидуум, но и целые группы людей: «*goldfish generation* (*a way of referring to the group of people who have grown up with smartphones and other technology and have a poor memory and attention span as a result*) обозначает не только отдельно взятого человека, но и номинацию группы лиц – целого поколения (*generation* – referring to the group of people)» [Катермина 2024, с. 140]. В данном неологическом образовании используется зооморфизм **goldfish** для сравнения объема памяти и концентрации внимания у рыбы и современного поколения, которое под влиянием технологий утратило способность сосредоточиться и хранить в памяти информацию в течение долгого времени (*have a poor memory and attention span as a result*).

Это подтверждается примером из СМИ: *As a result, it's feared, both our memories and our concentration are weaker... We have become, it seems, the goldfish generation, yes, the attention span of a goldfish. And it's not just adults we should be worried about — there's growing concern about the impact of smart devices on our kids' brains, concentration levels, and memory capacity too [irishexaminer.com, 30 January 2020].*



Мы видим, что автор выражает озадаченность влиянием «умных» гаджетов на мозг ребенка (*impact of smart devices on our kids' brains* – влияние «умных» устройств на мозг наших детей).

Следующей новой лексической единицей, номинирующей группы людей, является словосочетание **human cloud** – *the independent workers that a company, using online sites or apps, can hire temporarily to perform tasks as needed*.

В компьютерном дискурсе есть лексическая единица **cloud** – *a computer network where files and programs can be stored, especially the internet*. Данная лексическая единица стала основой для неологизма **human cloud**, обозначающего человеческий ресурс компании для выполнения определенного рода задач и работ на временной основе.

Часть неологизмов словообразовательной модели N + N была получена при помощи соматизмов: **text neck** – *neck and upper back pain caused by an excessive and prolonged forward head tilt, such as when texting or performing other mobile device tasks*; **facepalm** – *an expressive gesture with the palm raised to the face as a sign of disappointment. Most often, this expression is used in situations that cause disappointment in the interlocutor, but sometimes it can be used in a humorous context*; **headdesk** – *this neologism can be called a more vivid manifestation of the facepalm gesture, and if translated literally, it can mean "hitting the head on the table". A situation in which, out of frustration, you want to bang your head on a table or keyboard*» [Гусева 2023, с. 19].

В значении упомянутых неологизмов присутствует отрицательная коннотация: **excessive** (*too much or too many* – слишком много), **prolonged** (*continuing for a long time* – длящийся долгое время), **disappointment** (*the feeling of being disappointed* – чувство расстройств), **frustration** (*disappointment or discouragement, or a discouraging situation* – расстройство или уныние, обескураживающая ситуация).

Примечательно, что неологическая единица **facepalm** состоит из соматизмов **face** (*the front of the head, where the eyes, nose, and mouth are* – передняя часть головы, где находятся глаза, нос и рот) и **palm** (*the inside part of*

*your hand from your wrist to the base of your fingers – внутренняя часть руки от запястья до основания пальцев*), объединение которых сформировало новое сложное существительное, которое метафорически представляет физическое действие – невербальное выражение тревоги, недоверия или раздражения в ответ на глупую или невероятную ситуацию (*gesture with the palm raised to the face as a sign of disappointment*). Этот неологизм позволяет пользователям кратко и выразительно передать конкретную эмоциональную реакцию в компьютерном дискурсе. Подобно *facepalm*, неологизм *headdesk* состоит из соматизмов *head* (*the part of the body above the neck where the eyes, nose, mouth, ears, and brain are – часть тела над шеей, где расположены глаза, нос, рот, уши и мозг*) и объект *desk* (*a type of table that you can work at – тип стола, за которым можно работать*). Их слияние которых образовало новое составное существительное, которое метафорически представляет физическое действие, тесно связанное с чувством сильного разочарования, поражения или безнадежности (*a more vivid manifestation of the facepalm gesture*). Этот неологизм позволяет пользователям выразить эмоциональную реакцию в компьютерном дискурсе. При образовании обоих неологизмов *facepalm* и *headdesk* используются метафорические ассоциации с физическими жестами для эффективной передачи сложных эмоциональных реакций в контексте компьютерных взаимодействий в онлайн-сообществах.

Часть неологизмов подгруппы N + N, не включающих компоненты, связанные с компьютерными технологиями, но семантически обозначающие их, номинируют виды технических разработок и интернет-коммуникации: *dwell time* – *the time spent on a website*; *chumbox* – *a web page grid featuring ads disguised as content links that use titillation, shock, or vanity to entice the reader to click an ad*; «*rootkit* – *a piece of software that enables secret access to a computer*; *blockchain* – *an encrypted database of online transactions*; *trust score* – *a way of communicating with a computer to prove who you are without the need for a password*» [Гусева 2023, с. 18].

Неологизм *dwell time* в своем составе имеет компонент *to dwell* (*to live in a place or in a particular way – жить в каком-то месте или определенным образом*) и обозначает, что пользователь задерживается или остается на веб-странице в течение определенного времени *time* (*the part of existence that is measured in minutes, days, years – часть существования, измеряемая минутами, днями, годами*). Это предполагает взаимодействие с контентом, а не мимолетный визит. Лексическая единица *dwell* подразумевает более осознанное и продолжительное присутствие, что является хорошим показателем для владельцев веб-сайтов и говорит о положительной коннотации неологизма в рамках компьютерного дискурса.

Следующий пример из данной подгруппы – неологизм *chumbox*. Эта лексическая единица потребовалась для обозначения на первый взгляд вполне дружелюбных (*chum – a friend*) рекламных окон (*box – a small space on a form marked by lines in the shape of a square – небольшое пространство на документе, отмеченное линиями в форме квадрата*), содержащих шокирующую, вызывающую или тешащую тщеславие информацию (*links that use titillation, shock, or vanity to entice*) с призывом нажать кнопку. Тем не менее неологизм имеет негативный оттенок, поскольку называет обманную практику представления рекламы таким образом, чтобы имитировать подлинный контент. Использование существительного *chum* подразумевает чувство ложного товарищества или знакомства, когда пользователя заманивают под предлогом взаимодействия с подлинным контентом только для того, чтобы ему представили рекламу.

Основываясь на значении неологической единицы *rootkit*, и в частности, его компонента *root* (*the cause or origin of something bad – причина или происхождение чего-то плохого*), мы смогли сделать вывод, что обозначаемое оборудование *kit* (*the equipment needed for a particular purpose or activity – оборудование, необходимое для конкретной цели или деятельности*) имеет секретный доступ к данным компьютера (*enables secret access*). Важно отметить, что в данном случае мы имеем дело с фитоморфизмом в связи с наделением

лексемы **root** компонентами исходного значения – «корень». А, как известно, корень находится под землей и имеет незаметный доступ к дереву, в нашем случае – к компьютерным данным.

Неологизм **blockchain** образован от лексемы **chain** (*a series of things of the same type connected in a line, or a series of people standing in a line – ряд однотипных вещей, соединенных в линию, или ряд людей, стоящих в очереди*) и **block** (*a solid, straight-sided lump of hard material*) ввиду схожести системы платежей с цепочкой блоков, по которым передается информация.

Согласно значению одного из компонентов неологизма **trust score – to trust** (*to believe that someone is good and honest and will not harm you, or that something is safe and reliable – верить, что кто-то хороший и честный и не причинит вам вреда, или что-то безопасно и надежно*), компьютерная система должна убедиться, что человек не является взломщиком или мошенником, и для этого использует голосовую разблокировку либо распознавание лица (*voice sounds, facial recognition*). Второй компонент неологизма **score** (*the number of points someone gets on a test or in an examination – количество баллов, которые человек получает на тесте или экзамене*) добавляет смысловой оттенок необходимости получения баллов доверия для возможности использовать преимущества описываемой неологизмом системы.

Как мы видим по следующему примеру из средств массовой информации, уровень доверия при использовании *доверительного счета (trust score)* так высок, что крупные компании готовы отказаться от использования защитного пароля, это указывает на положительную коннотацию данного неологического образования.

«*Google wants to get rid of your password. The company has proposed a system it calls “trust scores” to remove the need to remember usual numerical and linguistic credentials using a “Trust API” [www.wired.com 25 May 2019]*» [Гусева 2023, с. 18].

Словообразовательный анализ неологических единиц подгруппы **N + N** помог нам выявить следующие характерные особенности: 1) наличие

неологизмов, в которых один из компонентов относится к компьютерному дискурсу (*game, data, software, screen, password*); 2) присутствие новых лексических образований, называющих понятия, связанные с технической разработкой, но не имеющих в своем составе компонентов, которые относятся к дискурсу высоких технологий (*dwell time, facepalm, goldfish generation*); 3) присутствие фитоморфизмов (*root*) и зооморфизмов (*fish*).

### 2.1.2 Словообразовательный потенциал неологизмов модели *adjective + noun* (прилагательное + существительное)

«Еще одной продуктивной моделью является **Adj + N (прилагательное + существительное)**. Неологизмы данной группы составляют **43 %** единиц, образованных при помощи словосложения. В данной словообразовательной модели, особенно часты неологизмы с прилагательным **digital** – *showing information in the form of electronic image* (цифровой)» [Гусева 2023, с. 17]. Лексема *digital* имеет широкое значение, напрямую связанное с номинацией множества явлений, которые имеют отношение к компьютерным технологиям.

Большая часть рассмотренных неологических единиц с лексическим компонентом “*digital*” олицетворяет собой метафору.

«Метафора играет роль призмы, через которую человек видит мир, ибо метафора проявляется национально специфическим образом во всех сферах функционирования языка, а также в мифологемах, архетипах и т.д.» [Телия 1988, с. 174].

Антропоцентричность неологической картины мира представлена единицами, отображающими процессы и явления, имеющие отношение к человеку. Часть из них связаны со здоровьем и физическим самочувствием, что выражается при помощи следующих ключевых слов : *hangover* – *the feeling of being tired and sick because you have drunk too much alcohol or taken too many drugs* (чувство усталости или тошноты из-за того, что выпил слишком много алкоголя или употребил слишком много наркотиков); *detox* – *the process of*

*removing harmful substances from your body by eating only particular foods ( процесс удаления вредных веществ из организма путем употребления определенной еды); **diet** – a limited range of foods that someone eats to improve their health (ограниченное количество еды, которое кто-то ест, чтобы улучшить свое здоровье).*

Повседневные процессы человека могут претерпевать искажение в цифровой среде следующим образом:

1) «выражение чувства стыда и сожаления (*feelings of shame and regret*), вызванные фото-фактами недостойного поведения человека, опубликованными в соцсетях – **digital hangover** (*feelings of shame and regret caused by social network photos and other online evidence of one's embarrassing behavior* – чувство стыда и сожаления, вызванное фотографиями в социальных сетях и другими онлайн-доказательствами своего неловкого поведения);

2) количество времени, которое человек проводит вне соцсетей (попытка снизить уровень стресса и возвращение к реальному миру) – **digital diet** (*a deliberate reduction in the amount of time spent on the Internet* – намеренное сокращение количества времени, проводимого в Интернете); **digital detox** (*a period in which a person abstains from using electronic devices such as smartphones, usually in an endeavor to lower stress levels and re-engage with physical world* – период, в течение которого человек воздерживается от использования электронных устройств, таких как смартфоны, обычно в целях снижения уровня стресса и возобновления взаимодействия с физическим миром)» [Гусева 2023, с. 79]. Рассмотрим пример из контекста.

*A digital detox can help you reconnect with the world around you and reduce stress associated with constant connectivity. [The Guardian, 20 March, 2022].*

Проведенный нами семантический анализ примера показывает, что неологизм **digital detox** используется для описания преднамеренного отказа от цифровых технологий с целью улучшения психического благополучия путем снижения стресса и поощрения воссоединения с физическим окружением и восстановления социальных связей.

Цифровизация неологической картины мира и ее влияние на человека приносит отрицательный результат: наблюдаются процессы, связанные с **плохой памятью**, нарушением мозговой деятельности из-за использования социальных сетей, мобильных телефонов и Интернета:

***digital dementia** – impaired memory and cognitive functioning due to the extended use of digital devices (**dementia** – a serious illness affecting someone’s brain and memory in which they gradually stop being able to think or behave in a normal way – серьезное заболевание, поражающее мозг и память человека, при котором человек постепенно теряет способность думать или вести себя нормально);*

***digital amnesia** – the inability to remember basic things 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, – состояние здоровья, из-за которого вы не можете запоминать вещи).*

Отдельные неологизмы указывают на **этапы жизненного цикла** человека: ***digital divorce** – an online process to end a marriage legally; (**divorce** – a legal way of ending a marriage – легальный способ завершения брака);*

Дигитализация общества коснулась и изменения социальных отношений, появляется возможность расторгнуть узы брака онлайн.

С развитием социальных сетей стало возможным появление и неологизма «цифровая жизнь после смерти»: ***digital afterlife** – what remains of a person online after their death (**afterlife** – another life that some people believe begins after you die – другая жизнь, которая, по мнению некоторых людей, начинается после смерти).* Даже после смерти о человеке остаются данные и фото, доступные широкому кругу лиц в онлайн-пространстве.

Часть изученных неологических единиц указывает на **цифровизацию записи** приобретаемой информации: ***digital notepad** – a small computer with a special screen you can write or draw on, using a type of pen called a stylus (**notepad** – a set of sheets of plain or lined paper, joined at the top edge, for writing on); **digital vellum** – a process that will allow digital files to be accessed at any time in the future*

*so that important data and documents will always be available (vellum – a thick, cream-coloured, very high-quality writing paper).*

Потребность в сохранении данных приоритетна для человека, более того, новые устройства дают возможность привычного письма «ручкой» (*write or draw on, using a type of pen called a stylus*), а также хранения файлов в максимальном качестве (*very high-quality writing paper*) и доступности их в любой момент (*storing a file to be opened and used*).

Современные цифровые технологии, без сомнения, влияют на формирование единиц в неологической картине мира. Данные неологизмы могут быть связаны с развитием неинвазивных технологий исследования или визуального улучшения человеческого тела:

*digital autopsy – a non-invasive autopsy which involves 3-D scanning, rather than the cutting open of the corpse (autopsy – the cutting open and examination of a dead body in order to discover the cause of death – вскрытие и осмотр трупа с целью выяснения причины смерти); digital surgery – post production techniques used to make actors appear taller and slimmer, and less wrinkled ( surgery – the treatment of injuries or diseases in people or animals by cutting open the body and removing or repairing the damaged part – лечение травм или заболеваний людей или животных путем разрезания тела и удаления или лечения поврежденной части).*

Новые разработки направлены на выявление и устранение проблем со здоровьем человека, равно как на улучшение психоэмоционального состояния в связи с совершенствованием внешних данных. Появляется возможность бесконтактного внедрения в организм, включая 3D- сканирование и создание объекта при помощи цифровой модели или программы: *digital fabrication – the making of an object from a digital model or program, as for example, with a 3-D printer;*

Исходя из лексико-семантического анализа приведенных неологизмов, можно сделать вывод об их интердискурсивной природе. Такие лексические единицы, как *surgery, amnesia, autopsy, dementia, diet, detox*, напрямую относятся



к медицинскому дискурсу, что в сочетании с лексикой компьютерного дискурса, (*digital*) образует неологические формирования новых реалий.

Неудивительно, что компьютерные технологии оказывают влияние и на номинацию человека: «Важность номинации, поиска вербального соответствия тому или иному факту действительности для познания окружающего мира и осознания себя в нем переоценить трудно. Человек понимает и осознает лишь то, что может адекватно назвать, и в зависимости от того, как называет, определенным образом воспринимает мир и себя как часть этого мира» [Катермина 2011, с. 85].

Номинации людей в IT-технологиях связаны с умениями и способностями людей в их профессиональной сфере: *digital nomad* – *someone who uses technology, especially a laptop and a wireless network, to work remotely from anywhere in the world*, а также при номинации поколения людей, выросших в эпоху дигитальной революции: *digital native* – *a person who has grown up in a world with digital technology such as the Internet or mobile phone*; *digital immigrant* (*antonym to digital native*).

Современное поколение родилось и растет в условиях технологического прорыва, что определяет их номинацию как «коренных жителей» цифрового общества (*native* – *relating to the first people to live in an area*). Выделился определенный пласт социума, члены которого не идут в ногу с технологическими разработками (*immigrant* – *a person who has come into a foreign country in order to live there*). Отметим, что компьютерные программы предоставляют возможность работы из удаленных частей мира, что определило их, как цифровых «кочевников» (*nomad* – *a member of a group of people who move from one place to another rather than living in one place all of the time*). Рассмотрим пример из контекста.

*Inside, the trailer comes with a small bedroom to snooze in, a kitchenette for cooking, and a booth table so the winner can dine or work from anywhere as a true digital nomad [Travel + Leisure, 29 June 2021].*

Неологизм *digital nomad* в этом примере подчеркивает возможность человека работать удаленно, ведя при этом «кочевой», независимый от местоположения образ жизни, чему способствуют современные технологии и автономные жилые помещения, такие как упомянутый в примере трейлер.

Цифровизация привела не только к номинации человека, но и целого **интернет-пространства**, предоставляющего государственные сервисы: *digital republic* – *a country whose citizens can access almost all government services on the internet*. Рассмотрим пример из контента.

*In Estonia, the only public service not available online is marriage. Dubbed the “digital republic”, Estonia has the most advanced e-government in the world and nurtures a vibrant start-up community [Harvard Business Review, 20 April 2020].*

Как мы видим, «географическое понятие *republic* приобрело цифровой аналог, и сам неологизм является примером интердискурсивности, формируя новые возможности в технологических реалиях» [Гусева 2023, с. 310]. Неологизм описывает общественный сервис, предоставляемый гражданам в Интернете (*public service; online; e-government*).

Еще одним примером междискурсивного взаимодействия с географическими понятиями является неологизм *digital globe* – *a sphere-shaped display screen*. Модель земного шара (*globe*) метафорически переносит значение на экран сферической формы ввиду их схожей округлости.

Особо отметим **метафорическое** воплощение неологизмов сферы IT, например, потока данных в Мировой сети: *digital fire hose* – *a very large stream of data*.

В данном неологическом образовании мощность течения информации в интернет-пространстве сравнивается с потоком воды в шланге пожарного (*fire hose* – *a long plastic or rubber pipe, used to direct water onto fires*), а социальная сеть – с кулером: *digital water cooler* – *informal a social network on which people talk about something such as a TV show or sports event*.

Несмотря на положительную коннотацию предыдущих неологических примеров, прогресс выявляет также темные стороны человеческой сущности.

Такие социальные явления, как *дискриминация* и *воровство* часты в цифровом обществе и отражены в неологизмах, имеющих отношение к высоким технологиям: ***digital redlining*** – *discrimination against a customer by a business based on ratings the customer received in the past*; ***digital pickpocketing*** – *the theft of data from a mobile device, particularly one that contains a radio frequency identification (RFID) chip for transmitting information wirelessly*.

Потребитель сталкивается с ущемлением прав со стороны бизнес-среды, из-за его предыдущего неудовлетворительного рейтинга. Отрицательную семантическую окраску неологизм приобретает за счет лексемы ***redlining*** (*the practice of refusing to lend money, give mortgages, or sell home insurance to people living in poor areas, or of charging them high rates for this*).

Воровство из виртуальных «карманов» (***pickpocketing*** – *the crime of stealing things out of people's pockets or bags, especially in a crowd*) является ничем иным, как отражением изощренной изобретательности тех, кто крадет как в реальной жизни, так и в интернет-пространстве.

Части неологизмов данной модели словосложения adjective + noun свойственно иметь одну лексическую единицу, прямо относящуюся к компьютерному дискурсу: ***casual game*** – *a very simple, non-specialist video game that can be played by anyone*; ***big data*** – *the immense amount of data now available, especially data about the preferences and interests of the public, as a result of social media use*; ***hybrid camera*** – *a digital camera for which apps are available and which has many of the functions of a smartphone*; ***wearable technology*** – *devices such as headsets intended to be worn about the person*; ***dragging site*** – *an online platform whose members observe the behaviour of someone in the public eye and criticize their actions very severely*.

Например, неологизм ***casual game*** номинирует вид видеоигры (***game***), очень простой для игрока: ***casual*** – *not formal; relaxed in style or manner*. Неологизм обозначает игру, в которую легко играть, и которая требует минимальных навыков и доступна широкой аудитории.

Другая неологическая единица относится к номинации данных: **big data**. Информация в компьютерном дискурсе играет одну из ключевых ролей. Данные (*data – information in an electronic form that can be stored and processed by a computer*) собираются и тщательно хранятся в определенных источниках, а большое хранилище данных (**big data**) – неологизм, созданный для номинации информации о предпочтениях и интересах публики (*preferences and interests of the public*).

В данной подгруппе мы также выделили неологизм **hybrid camera** – это камера, которая имеет несколько функций и сочетает в себе функции традиционных камер и смартфонов. Прилагательное **hybrid** (*something that is a mixture of two very different things*) предполагает сочетание различных технологий и функций, что делает камеру более универсальной и мощной. Семантическая ассоциация с камерой подчеркивает основную функцию устройства – съемку изображений и видео.

Неологизм **wearable technology** является примером номинации от общего к частному, когда словом **technology** называют небольшие электронные аксессуары – наушники (**headsets**). Из-за возможности переносить с собой технологические устройства они названы **wearable** (*wearable technology consists of things that can be worn, such as clothing or glasses, that contain computer technology or can connect to the internet*).

При рассмотрении неологизма **dragging site** мы отметили, что он обозначает платформу, на которой пользователи втягиваются в обсуждение или критику чьих-либо действий. Глагол **to drag** (*to move something by pulling it along a surface, usually the ground – перемещать что-либо, тянув его по поверхности, обычно по земле*) предполагает силовое или принуждающее действие, подразумевая, что участники платформы склонны критиковать поведение человека (*observe the behaviour of someone in the public eye and criticize*). Употребление глагола с данной семантикой при словообразовании неологизма указывает на его метафоричность. Семантическая ассоциация с сайтом

подчеркивает онлайн-характер платформы и место, где происходит эта деятельность.

Однако часть примеров не имеет прямого отношения к высоким технологиям ввиду отсутствия компонента, указывающего на эту взаимосвязь. Часть неологизмов словообразовательной подгруппы **Adj + N** связаны с **социализацией** и ее новыми проявлениями: *dark social* – *online social interactions that are not public and cannot be directly tracked or traced*; *social eating* – *a practice that involves filming yourself while you eat and posting or streaming it on a social media website*.

Неологизм *dark social* указывает, что общение в компьютерном пространстве в последнее время часто скрыто от посторонних глаз (*are not public*) и не может быть отслежено (*cannot be directly tracked*). Цветовой компонент *dark* указывает на скрытность и таинственность в значении неологизма. Цвет фигурирует во всех сферах жизни человека.

В.Ф. Петренко утверждает, что человек задолго до осмысления мира уже оперировал символикой цвета, классифицировал и находил в словах, передающих цветовые оттенки, отражение мира. «Остро нуждающееся в упорядочивании и осмыслении мира, но еще не вооруженное понятийными формами мышление архаического человека улавливало и закрепляло эти слабые взаимодействия в цвето-символических классификациях» [Петренко, 1997, с. 207].

Еще один неологизм данной подгруппы подчеркивает современные тенденции социального взаимодействия: *social eating*. Рассмотрим его использование в примере из материалов СМИ.

*There is a new way to connect on social media: Watching people eat. Social Eating is a live streaming platform on Twitch... social eating has been a popular part of South Korean culture for years* [CBS New York 22 September 2023].

Одним из новых способов взаимодействия с публикой в социальных сетях и онлайн-пространстве стала демонстрация процесса приема пищи (*filming yourself while you eat*), что отражено в указанном неологизме. Став популярным

в Южной Корее, как отмечено в приведенном примере, видео и прямые эфиры, во время которых человек принимает пищу, стали новым способом общения в современном мире (*a new way to connect on social media*).

Стоит подчеркнуть, что технологический прогресс повлиял на создание неологических единиц, составные компоненты которых не имеют прямого указания на высокие технологии, однако в основе своей имеют **номинацию человека**, являющегося участником деятельности в сфере компьютерного дискурса. В данной подгруппе мы встречаем неологизмы, в основе которых лежит метонимия: *black hat* – *someone who engages in criminal activity on the Internet, such as an illegal hacker*; *white hat* – *someone who engages in computer security*.

Словообразование *black hat* использует символические и культурные ассоциации с черным цветом – колористический компонент. Во многих контекстах черный цвет часто ассоциируется с чем-то негативным, зловещим или злонамеренным (*criminal; illegal hacker*). При образовании неологизма задействуются эти устоявшиеся семантические ассоциации, чтобы охарактеризовать того, кого он описывает, как человека, который занимается незаконной и злонамеренной деятельностью в Интернете.

В.В. Виноградов отмечает, что цвет способен оказывать влияние на настроение, самочувствие, расположение духа, т.е. неоспоримо его влияние на психическую сферу человека. Светлые и темные тона контрастируют в уме человека, что влияет на его отношение к тому или иному оттенку [Виноградов, 1986].

Выбор «шляпы» в качестве второго компонента сложного существительного еще больше усиливает метафорическую природу этого неологизма. Шляпы часто используются, чтобы символизировать личность, роль или преданность. В контексте компьютерной безопасности ярлык «черная шляпа» предполагает, что человек имеет отношение к «темной стороне» хакерства и киберпреступности, в отличие от более этичных хакеров – *white hat*. Являясь антонимичным неологическому словообразованию *black hat*, неологизм использует символические и культурные ассоциации с белым цветом. Во многих

контекстах белый цвет связан с позитивным, добродетельным или доброжелательным смыслом, что подтверждается примерами из текста СМИ.

*The company hired a team of “white hat” hackers to test the security of their systems and identify vulnerabilities before black hat criminals could exploit them* [The Wall Street Journal, 15 February 2021].

Неологизм *white hat* задействует устоявшиеся семантические ассоциации – колористический компонент *white*, чтобы охарактеризовать человека, занимающегося законной, этической и полезной деятельностью, связанной с компьютерной безопасностью (*computer security*).

Усиление роли информационных технологий обуславливают использование минимум **одного компонента**, связанного с компьютерным дискурсом в словообразовательной модели **Adj + N** (*technology, site, hybrid, digital, vellum, notepad*). Анализ показывает, что лексический компонент *digital* используется в неологизмах компьютерного дискурса для обозначения действий, явлений, людей и процессов, происходящих в цифровом, виртуальном пространстве, с использованием электронных устройств и технологий. *Digital* противопоставляется физическому, аналоговому миру и подчеркивает особенности функционирования в компьютерной среде. Нами были выявлены новые лексические образования, номинирующие понятия, связанные с технической разработкой, но не имеющие в своем составе лексических единиц, относящихся к компьютерному дискурсу (*dark social, social eating*). Для словообразовательной модели

Adj + N характерны неологические образования, в которых отмечается метафорическое расширение значения лексических единиц компьютерного дискурса (*digital fire hose, digital water cooler*); наличие колористического компонента (*white hat; black hat*). Ассоциации, являющиеся основанием для метафорического переноса и возникающие в результате когнитивных процессов, разнообразны, а значит, такой вид семантического развития является продуктивным при словообразовательном процессе.

## 2.2 Словообразовательный потенциал аббревиатурных неологизмов компьютерного дискурса

Следующим рассмотренным нами способом словообразования является **аббревиация**. «Аббревиация – один из самых распространенных и эффективных способов создания неологизмов. Аббревиация, как один из путей компрессивного словообразования, идеально соответствует открытой лексической системе языка и максимально отвечает всем потребностям общества» [Гусева 2023, с. 17].

В процессе рассмотрения неологизмов данной подгруппы нами было выявлено, что большую ее часть составляют двухбуквенные (32 %) и трехбуквенные аббревиатуры компьютерного дискурса (26 %). Меньшую словообразовательную активность проявили модели четырехбуквенных неологизмов и модели «число + аббревиация» (19% и 16% соответственно). Наименьшую долю в подгруппе неологизмов-аббревиатур составляют лексические единицы модели «существительное\прилагательное + + аббревиатура» (2%) (рисунок 2).

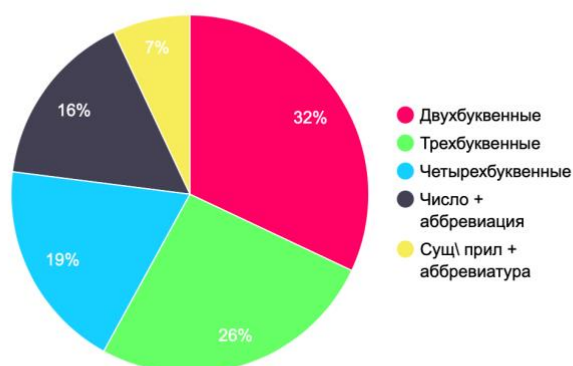


Рисунок 2 – Типы аббревиации неологизмов компьютерного дискурса

«Использование аббревиатур в сфере IT обеспечивает сочетание высокой информативности, выразительности и краткости представляемого материала: *gl*



*hf* – *Good Luck Have Fun*; *gg wp* – *Good Game Well Played*; *gj* – *Good Job*; *f2p* – *Free To Play*; *fb* – *First Blood*» [Гусева 2023, с.19].

Один из доминирующих способов сокращений среди изученных нами неологических единиц – **инициальная аббревиатура** (32 %). Это сложносокращенные слова, образованные из первых букв или звуков слов, входящих в начальную форму словосочетания, и произносимые при чтении в сокращенной, а не в полной форме: **HP** – *Health Point*, **gh** – *Good Half* (*пишется после сыгранных 15 раундов*).

В процессе изучения материала мы выявили, что в примерах из лексикографических источников в основном используются инициальные аббревиатуры, учитывая их высокий уровень имплицитности, предполагающий подбор точного эквивалента к полному аббревиатурному неологизму. Инициальные аббревиатуры в большинстве случаев совпадают по значению с исходными лексическими единицами и делятся на алфавитизмы и акронимы.

Алфавитизмы, или буквенные аббревиатуры, сформированы путём оставления начальных букв словосочетаний и произносятся по буквам. Приведем примеры двухбуквенных единиц: **gg** – *Good Game, used to express approval for someone's play in a multiplayer computer game*; **l2p** – *Learn To Play*; **p2p** – *Pay To Play*, **p2w** – *Pay To Win*; **cd** – *CoolDown*; **def** – *Defend*; **ff** – *Finish Fast*; **hg** – *High Ground*; **lg** – *Low Ground*.

Двухбуквенным аббревиатурным неологизмам компьютерного дискурса свойственно употребление в рамках видеоигр. Так, например, **gg** обычно используется в многопользовательских играх для выражения спортивного мастерства и одобрения игрового процесса, независимо от результата. Это означает уважение среди игроков и признание усилий, вложенных в игру. Аббревиатура **l2p** часто используется в игровых сообществах, чтобы побудить новых игроков улучшить свои навыки и понимание игры. Ее можно использовать как в прямом значении, так и в переносном в зависимости от контекста. Следующая аббревиатура данной подгруппы – **p2p** – относится к бизнес-модели в играх, где игроки должны платить за доступ и игру. Эта модель

контрастирует с бесплатными играми, которые могут вместо этого предлагать внутриигровые покупки.

Приведенные аббревиатуры образованы из начальных букв соответствующих фраз и часто включают цифры для повышения краткости и ясности в общении. Они отражают динамичную и стремительную природу компьютерного дискурса, где игроки отдают приоритет быстрому и эффективному общению во время игрового процесса. Семантические значения этих терминов глубоко укоренены в игровой культуре, отражают стратегию, взаимодействие игроков и развивающийся язык онлайн-сообществ.

Следующей по количеству единиц в данной подгруппе неологизмов компьютерного дискурса являются трехбуквенные аббревиатуры (26 %): *XAI – Explainable artificial intelligence. A form of machine learning-based artificial intelligence; VPN – a shortened form of “virtual private network”, used in computer discourse to refer to a secure and private network that enables users to access the internet and other networks remotely, while maintaining their privacy and security; CPU – central processing unit; VGA – video graphics array; URL – uniform resource locator; FTP – File transfer protocol; NPC – Non-Playable Character.*

Часть приведенных аббревиатурных неологизмов описывают технические особенности компьютерного оснащения.

Неологизм компьютерного дискурса **CPU** обозначает электронную схему внутри компьютера, которая выполняет инструкции компьютерной программы. Аббревиатура **VGA** относится к стандарту компьютерного дисплея, который определяет разрешение и глубину цвета цифровых видеосигналов.

В следующую подгруппу нами выделены аббревиатуры, номинирующие программные разработки в компьютерной среде.

**XAI** относится к форме искусственного интеллекта на основе машинного обучения, который обеспечивает прозрачность того, как система достигает своих результатов. Это позволяет пользователям-людям понимать и интерпретировать причины решений и результатов ИИ.

В компьютерном дискурсе **VPN** относится к безопасной частной сети, которая позволяет пользователям получать удаленный доступ к Интернету и другим сетям, сохраняя при этом свою конфиденциальность и безопасность. Он создает зашифрованное соединение между устройством пользователя и VPN-сервером, защищая его данные и действия в Интернете.

Отличительной чертой данных единиц можно считать их краткость: «стремительное развитие мультимедийных технологий в последние два десятилетия обусловило высочайшую скорость прохождения информации, что оказало и продолжает оказывать огромное влияние на особенности восприятия информации пользователем XXI века» [Ионина 2010, с. 34].

В английском языке ещё одним распространённым видом аббревиатур являются четырёхбуквенные сокращения (19%): **TWAG** – *tech wife and girlfriend: the wife or girlfriend of a entrepreneur in the technology industry*; **FOLO** – *abbreviation for “fear of living offline”: the feeling that you have to post attractive photos of yourself on social media to make your life seem interesting*; **HTTP** – *Hyper Text Transfer Protocol*; **MIDI** – *musical instrument digital interface*.

Неологизм **TWAG** используется для обозначения жены или подруги предпринимателя в технологической отрасли. Рассмотрим пример из текста СМИ.

*Silicon Valley has become the new Hollywood, as moguls and social media barons take over from film stars and sportsmen not just on rich lists, but as alpha men. Being a co-founder of a company is this decade’s equivalent to being a rock star or a chef. If their attractiveness to models and actresses proves anything, then being a TWAG is a ‘thing’* [The Sun 25 July 2022].

Пример из контекста передает представление о женщине, у которой романтические отношения с мужчиной, работающим в сфере высоких технологий. Предполагается, что эти женщины являются частью мира технологий по ассоциации, даже если они сами не вовлечены в использование в технологий напрямую.

Страх или беспокойство, связанные с отсутствием постоянного подключения к социальным сетям и онлайн-миру, стали причиной возникновения следующего неологизма-аббревиатуры в компьютерном дискурсе – **FOLO**. У неологизм есть подтекст необходимости представить другим тщательно подобранный, привлекательный образ своей жизни через публикации в социальных сетях. Мы видим, что казаться интересным в онлайн-пространстве (*to make your life seem interesting*) оказывается гораздо важнее, чем жить обычной жизнью вне Интернета (*fear of living offline*).

Неологическая единица **HTTP** воплощает идею набора правил или рекомендаций, регулирующих передачу веб-страниц через Интернет. Аббревиатура позволяет кратко ссылаться на этот фундаментальный протокол Всемирной паутины. Сокращая фразу «протокол передачи гипертекста» до аббревиатуры HTTP, неологизм обеспечивает быструю и эффективную передачу этой технической концепции в компьютерном дискурсе.

Еще один неологизм данной подгруппы **MIDI** – это широко используемый технический термин в музыкальной индустрии, обозначающий стандарт, который позволяет электронным музыкальным инструментам и компьютерам взаимодействовать и синхронизироваться друг с другом. Используемый в обоих дискурсах (компьютерном и музыкальном), неологизм **MIDI** имеет интердискурсивную природу.

Меньшую, чем другие части речи, активность в образовании неологических аббревиатур проявили **числительные** (16%): «**5G** – *describes the fifth generation of wireless technology, for instance for broadband connections*» [Гусева 2023, с. 83]. Использование аббревиатуры **5G** позволяет кратко и эффективно ссылаться на этот конкретный технологический стандарт в компьютерном и телекоммуникационном дискурсе. Сжимая более длинную описательную фразу “fifth generation of wireless technology” («пятое поколение беспроводных технологий») в компактное **5G**, неологизм позволяет быстро обозначать эту концепцию.

Реже всех остальных аббревиатурных неологических образований встречаются неологизмы такой словообразовательной модели **N + Abbreviation** (2%): *smart TV – a television that connects to the Internet and can download apps* (**TV** – аббревиатура от *television*); *IP address spoofing – the use of a fake IP address to carry out a denial-of-service attack*; *A/B testing – a testing strategy for web pages in which half of potential customers are presented with one page ('A') and half the other ('B') and the performance of each page is compared.*

«Умные» (**smart**) электронные устройства обрели такое определение за счет того, что у них функций больше, чем у обычных устройств. Аббревиатура **TV** не является новообразованной лексикой, однако неологическое словосочетание **smart TV** стало обозначать абсолютно новое понятие, описывающее телевизор с подключением к Интернету, что позволило нам включить данный неологизм в список новых слов дискурса высоких технологий.

Неологизм *IP address spoofing* имеет выраженную отрицательную коннотацию за счет наличия компонента **spoofing** (*a type of scam in which a criminal disguises an email address, display name, phone number, text message, or website URL to convince a target that they are interacting with a known, trusted source – тип мошенничества, при котором преступник маскирует адрес электронной почты, отображаемое имя, номер телефона, текстовое сообщение или URL-адрес веб-сайта, чтобы убедить жертву в том, что она взаимодействует с известным и надежным источником*) подразумевает обман благодаря подмене **IP** – аббревиатура от *Internet Protocol*. Используя аббревиатуру, неологизм эффективно передает сложную концепцию кибербезопасности – использование поддельного IP-адреса для перегрузки системы или сети и нарушения ее нормальной работы. Компактный характер термина позволяет легко распознавать и понимать его в компьютерном дискурсе, где предпочтительна точная и краткая терминология.

Неологизм *A/B testing* описывает стратегию тестирования интернет-страниц (*a testing strategy for web pages*), в которой условно две страницы названы А и В. Данное новое лексическое образование передает идею

контролируемого эксперимента, в котором два (или более) варианта цифрового элемента, такого как веб-страница, функция приложения или маркетинговое сообщение, проверяются друг против друга. Компонент *A/B* предполагает сравнение этих двух вариантов, а *testing* указывает на оценку и измерение их эффективности. Рассмотрим пример из контекста.

*Working in conjunction with other analytics tools, such as segmentation and targeting, A/B Testing is used to test different variables within distinct groups of players in your game to see the positive or negative impact [www.pocketgamer.biz 30 November 2023].*

Данный пример подтверждает, что *A/B testing* проводится группой игроков, чтобы определить положительные и отрицательные качества игры (*A/B*).

Изучив примеры неологических аббревиатур из лексикографических источников, мы пришли к выводу, что характерным признаком компьютерного дискурса становится появление **двухбуквенных** неологизмов-аббревиатур, сформированных начальными буквами словосочетаний, произносимых по буквам и имеющих широкое распространение среди дискурсивной подгруппы, связанной с видеоиграми. Наименьшую словообразовательную активность проявили **трехбуквенные** и **четырёхбуквенные** аббревиатуры, их характерными особенностями являются буквенное выражение в письменном эквиваленте заглавными буквами и интердискурсивная природа, ввиду использования лексических единиц в компьютерном дискурсе. Неологизмы-аббревиатуры, образованные с использованием **числовых** обозначений, демонстрируют наименьшую словообразовательную продуктивность.

### **2.3 Словообразовательный потенциал аффиксации как способа образования неологизмов компьютерного дискурса.**

**Аффиксация** – «способ образования большей доли всех рассматриваемых неологизмов (18%). Аффиксация в современном английском языке выступает как один из наиболее продуктивных способов словообразования. При помощи

аффиксации образуются именные части речи (прилагательные, существительные), наречия и глаголы. Наибольшей продуктивностью обладают основы прилагательных и существительных. Словообразовательной активностью также обладают полусуффиксы, префиксы и полуаффиксы. Знание семантики суффиксов и префиксов помогает определить значение слов, образованных при помощи них по аффиксации» [Гусева 2023, с. 79].

В рамках проведенного нами исследования неологизмов компьютерного дискурса мы выяснили, что 73% изученного материала данной подгруппы составляют неологизмы, образованные префиксальным способом, в то время как суффиксальный способ составил 27% рассмотренных нами лексических новообразований (рисунок 3).

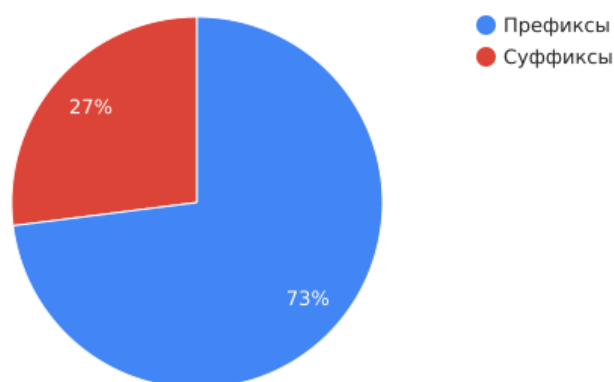


Рисунок 3 – Типы аффиксации неологизмов компьютерного дискурса

### 2.3.1 Словообразовательный потенциал префиксов дискурса компьютерных технологий

Особой частотой использования в словообразовании в рамках префиксальной модели отличаются неологизмы с префиксом *cyber-* (*involving, using, or relating to computers, especially the internet – участие, использование или отношение к компьютерам, особенно к Интернету*). Более глубокое изучение словообразовательного потенциала компонента *cyber* позволяет характеризовать

его как префиксоид, поскольку он способен выступать и в качестве самостоятельного слова, и в качестве приставки. Подробно такой процесс словообразования описан в статье Л. П. Крысина «О некоторых новых типах слов в русском языке» [Крысин 2010, с. 575]. Эти неологизмы получили название «слова-кентавры». Данная метафора, по мнению ученого, очень точно отражает их природу – единство двух составляющих, которые сложно объединить в одном слове.

Распространено мнение, что компонент «кибер» – это приставка, образованная от усеченной основы существительного «кибернетика», которое, в свою очередь, происходит от греческого “*kybernetike*”, что означает «рулевой». Американский математик Норберт Винер в середине прошлого века опубликовал свою книгу «Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине» [Винер 1983, с. 185].

Его по праву считают создателем этой современной отрасли науки. Позже кибернетикой стали называть науку об управлении и обмене информацией между людьми и машинами. Лексема *cyber* перешла в английский язык из греческого во время создания компьютера и активного развития области информационных систем. Префикс *cyber-* часто используется для обозначения понятий, связанных с кибернетикой, информационными системами и цифровыми сетями: *cybercop* – *fusing “cyber” and “cognition” to signify digital cognitive functions*; *cybersynapse* – *combining “cyber” and “synapse” to symbolize the interconnected neural networks of AI systems*.

Применение приставки *cyber-* в контексте компьютерного дискурса акцентирует внимание на взаимосвязи цифровых технологий и их взаимодействии с различными сферами общественной жизни, включая познание, развитие, а также их взаимосвязь с нейронными сетями в процессе функционирования» [Гусева 2023, с. 83].

Часть неологических единиц данной подгруппы номинируют человека, практически все они являются семантически положительными: *cybersoldier* – *a member of the military who works in the field of cyberwarfare*; *cyberpal* – *a friend with*



*whom one communicates only through the internet or cyberspace; **cyberdefender** – a person who takes actions to protect a workplace from cybercrime (= crime or illegal activity that is done using the internet); **cyberactor** – someone who uses computer technology and the internet to achieve something, especially something bad that is done for political or criminal reasons; **cybermercenary** – someone who is paid by an organization to use the internet to illegally enter a computer system without permission, for example in order to get secret information or to damage the system; **cyberintruder** – someone who uses the internet to illegally enter a computer system without permission, for example in order to get secret information or to damage the system.*

Неологизмы **cybersoldier** и **cyberdefender** обозначают участника кибервойны и описывают человека, который предпринимает действия для защиты рабочего места от киберпреступности (преступления или незаконной деятельности, совершаемой с использованием Интернета). Неологизмы отражают важность защиты от цифровых угроз. Коннотация неологизма подчеркивает, что такие военнослужащие действуют в цифровом, виртуальном пространстве, а не на физическом поле боя. Рассмотрим пример.

*Through this new kind of training, the Army is trying to perfect the fieldcraft of these experts in computers and digital warfare – cybersoldiers. [www.usnews.com 29 August 2020].*

Мы отмечаем, что **cybersoldier** определяется как эксперт в компьютерной сфере (*experts in computers and digital warfare*), что подтверждает его положительную коннотацию.

Отметим, что лексические единицы **soldier** (*a person who is in an army and wears its uniform, especially someone who fights when there is a war – человек, который служит в армии и носит ее форму, особенно тот, кто сражается во время войны*) и **defender** (*someone who protects a place against attack, or who believes in and supports a person, idea, plan, etc. – тот, кто защищает место от нападения или кто верит и поддерживает человека, идею, план и т.д.*) имеют

семантическую отсылку к военному дискурсу, что подчеркивает интердискурсивность и образность неологических образований.

Еще одним неологизмом с положительной коннотацией, номинирующим человека, является единица *cyberpal*. Данное лексическое образование описывает друга, с которым человек общается только через Интернет или киберпространство, отражая изменения в способах поддержания социальных связей в цифровую эпоху. Компонент *pal* (*друг*) подчеркивает дружественный характер неологического образования.

Отметим, что не все неологизмы, номинирующие человека, имеют положительную коннотацию. Лексические единицы *cybermercenary*, *cyberintruder* обозначают человека, который нанят организацией либо сам использует Интернет для незаконного проникновения в компьютерную систему без разрешения, например, для получения секретной информации или нанесения ущерба системе. Подчеркивается использование технологий в корыстных, преступных целях. Негативно окрашенные компоненты *intruder* (*someone who enters a place without permission in order to commit a crime – тот, кто входит в какое-либо место без разрешения с целью совершить преступление*) и *mercenary* (*a soldier who fights for any country or group that pays them – солдат, который сражается за любую страну или группу, которая им платит*), номинируют тех, кто связан с преступлениями (*criminals*) или наемников, воюющих за деньги (*mercenaries*). Рассмотрим пример использования неологизма в тексте:

*The UN Working Group on the use of mercenaries has identified cybermercenaries as one category of actors that can generate mercenary-related activities. This entails a wide range of military and security services provided in cyberspace, including data collection and espionage [hscrentre.org, 15 May 2021].*

Из приведенного примера мы видим, что человек, номинированный *cybermercenary*, вовлечен в нелегальную деятельность как шпионаж для сбора необходимых данных (*data collection and espionage*), что подтверждает негативную семантическую окраску неологического образования.

Однако лексические компоненты, семантически относящиеся к военному дискурсу, присутствуют не только в неологизмах с номинацией человека: *cyberweapon* – *malware used by one country against another for political, military or intelligence purposes*.

Поле битвы становится интернет-пространство, а оружием – *weapon* (*any object used in fighting or war, such as a gun, bomb, knife, etc*) – вредоносные программы (*malware*), установленные на компьютерах.

Часть неологизмов с приставкой **cyber-** имеет интердискурсивные связи, являются связующим звеном между компьютерным и медицинским дискурсами: *cyberhygiene* – *the practice of protecting online computer information by using special software, choosing strong passwords*; *cybersickness* – *a feeling of nausea brought about by looking at the screens of electronic devices*; *cyberhoarding* – *a psychological condition where someone finds it impossible to delete unwanted or old data from their computer or other device*; *cyberops* – *a specialization of information security that is in high demand within areas of the government and military, including the National Security Agency (NSA)*; *cybersquatting* – *registering domain names with the intent of reselling them to the company or entity that has rights to that name*.

Если в приведенных примерах второй компонент неологизма семантически отражает медицинскую направленность (*hygiene* – *the degree to which people keep themselves or their environment clean, especially to prevent disease* – степень, в которой люди поддерживают чистоту свою или окружающей среды, особенно для предотвращения болезней; *sickness* – *the condition of being ill* – состояние болезни), то неологизмы, рассматриваемые далее, к медицинскому дискурсу не имеют прямого отношения, однако при помощи метафорического переноса значения образуют новую лексическую единицу психологического состояния человека: *cyberhoarding* (*hoarding* – *the act of collecting large amounts of something and keeping it for yourself, often in a secret place* – процесс сбора большого количества чего-либо и хранения его для себя, часто в секретном месте). Данный неологизм описывает психологическое состояние, при котором для человека невозможно удалять ненужные или старые

данные с его компьютера или другого устройства. Он отражает навязчивое стремление к накоплению и сохранению цифровой информации, даже если она больше не нужна. Неологическая единица *cybersquatting* указывает на присвоение онлайн-домена, примером чего в реальной жизни служит *squatting* (*to live in an empty building or area of land without the permission of the owner – жить в пустующем здании или на земельном участке без разрешения владельца*), когда люди живут в пустующих зданиях без спроса.

Отметим также метафорический перенос значения от медицинского оперативного вмешательства (учитывая значение компонента *op* – *a medical operation* – *медицинская операция*) на безопасность информационного пространства в следующем неологизме *cyberops*, обозначающем специализацию в области информационной безопасности, которая пользуется высоким спросом в правительственных и военных структурах, включая Агентство национальной безопасности (NSA).

Отметим, что производные неологизмы (*cyberlocker* \ *cyber locker* – *an internet service that allows users to store and share files online*; *cyberops* \ *cyber ops*) могут быть написаны как слитно, так и раздельно. На основании представленной выборки можно сделать вывод, что численное преимущество у лексических единиц с раздельным написанием.

«Ключевая цель словообразования заключается в анализе семантических и иных закономерностей, а также специфике создания неологизмов, возникающих в процессе эволюции языка, который активно откликается на любые изменения в общественной жизни» [Комаров 2007, 52]. В примере с приставкой *cyber-* мы видим, что в связи с развитием высоких технологий и стремительным прогрессом в компьютерном обеспечении данная лексема отличается высокой частотностью употребления. Цель ее использования – демонстрация принадлежности того или иного явления к компьютерному дискурсу.

«Префиксы также служат средством номинативного и экспрессивного словообразования, поэтому они выступают в качестве маркера отражающихся в языке изменений вне лингвистической реальности» [Гусева 2023, с. 18].

**Micro-** (*very small – очень маленький*) и **mega-** (*very good or very big – очень хороший или очень большой*) выражают идею уменьшения или увеличения размеров того, что обозначено корневой морфемой: **microworker** – *someone whose job is to carry out a number of small but important tasks online that need human input and cannot be done by a computer*; **megagame** – *a very large board game which is played by very many people, or a role-playing game with many players and lasting for several hours*.

Неологизм **microworker** номинирует индивидуума, чья работа включает выполнение небольших, но важных задач в Интернете. Этот неологизм предполагает появление нового типа цифрового труда, когда работники выполняют детальные, частичные задачи. Приставка **micro-** подчеркивает небольшой масштаб и фрагментарный характер этих онлайн-работ. Рассмотрим использование данного примера.

*Two years ago she swapped her dental practice for online work as part of the global army of hidden “microworkers” – performing tasks that machines alone cannot. Think of a day in your “digital life”. Whether it’s your phone’s search engine recommending relevant restaurants or a music app’s suggested playlist – none of this would be possible without microworkers [www.bbc.co.uk/news, 2 August 2019].*

Мы видим, что труд микроработников не заметен на первый взгляд (*hidden – скрытый*), однако ни одно из программных обеспечений не может поддерживать свою функциональность без них (*none of this would be possible without microworkers*).

Количественное значение данных единиц может осложняться оценочным значением: количественно-оценочное значение реализуется при передаче идей повышения значимости и эффективности, а также преувеличения определенного параметра.

Употребление префиксов дискурса компьютерных технологий носит вполне закономерный характер. Приставки **techno-** (*relating to or involving technology – относящийся к технологиям или включающий их*), **nano-** (*extremely small – невероятно маленький*), **holo-** (*whole, entire – целый, полный*), **robo-**

(denoting a machine or robot – обозначающий машину или робота) напрямую указывают на сферу высокотехнологичных разработок: *nanotechnology* – technology, particularly microchip-based devices, designed to improve the quality of life of the elderly; *holopresence* – a proposed new technology, used for instance for teleconferencing, that uses very high quality images and sound to give the impression that people are in the same room, or to give the impression that someone is in a different place; *roboadvisor* – an online investment tool that provides automated portfolio management services based on predefined algorithms and policies; *metaverse* – a shared online space where people, represented by avatars, can take part in many different activities, using virtual reality and augmented reality technology.

Неологизм *nanotechnology* называет технологию, «особенно касательно устройств на основе микрочипов, предназначенную для улучшения качества жизни пожилых людей» [Гусева 2023, с. 85]. Приставка *nano-* указывает на то, что эта технология работает в чрезвычайно маленьком, микроскопическом масштабе, потенциально задействуя новые возможности и приложения, адаптированные к потребностям пожилых людей. Этот неологизм отражает растущее внимание к разработке ассистивных и медицинских технологий для стареющего населения.

Неологизм, образованный данной подгруппой префиксов (*holopresence*), применяется к современным высоким технологиям, например к онлайн-конференциям с применением изображения и звука качественно нового уровня, чтобы создать эффект физического присутствия участников в одной комнате. Приставка *holo-* предполагает ощущение завершенности или целостного представления, подразумевая, что эта технология направлена на создание захватывающего и реалистичного опыта удаленного присутствия. Данный неологизм отражает продолжающееся развитие передовых технологий телеприсутствия и виртуальных коммуникаций.

Усиливающаяся тенденция использования искусственного интеллекта и алгоритмического принятия решений в индустрии финансовых услуг стала причиной появления неологизма *roboadvisor*, относящегося к онлайн-

инструменту инвестирования и предоставляющего автоматизированные услуги по управлению портфелем на основе заранее определенных алгоритмов. Приставка **robo-** предполагает автоматизированный, машинный характер этой инвестиционной консультативной службы в отличие от традиционных финансовых консультантов-людей.

Неологизм компьютерного дискурса **metaverse** состоит из префикса **meta** (*involving change – включая изменения*) и существительного **universe** (*the world that you are familiar with – мир, который вам знаком*). Это также языковая единица с положительной коннотацией, как мы отмечаем из приведенного далее примера, данный неологизм номинирует интернет-пространство, позволяющее в режиме онлайн встречаться с друзьями, создавать картины и совершать многие привычные ежедневные действия, не выходя из дома: *To picture the metaverse, think of a massive virtual realm. People can remotely hang out with friends, create art, consume art, play games and shop [builtin.com, 21 July 2020].*

Префиксы **i-** (*technology connected with iPhone – технологии, связанные с iPhone*) и **self-** (*of or by yourself or itself – о себе*) являются ссылкой на развитие технологического и аксиологического потенциала мобильных телефонов в XXI в. и мобильных приложений, позволяющих отслеживать состояние здоровья человека: **iLegacy** – *Steve Jobs’ contribution to the world of technology, as evinced by all the Apple products*; **self-tracking** – *the practice of using a Smartphone to monitor and record one’s health and wellbeing*.

Неологическая единица **iLegacy** предполагает вклад Стива Джобса в мир технологий, о чем свидетельствуют все продукты Apple. Использование префикса **i-** в составе неологизма – это распространенный метод брендинга, используемый Apple, а компонент **Legacy** (*something that is a part of your history or that remains from an earlier time – что-то, что является частью вашей истории или осталось от более раннего времени*) указывает на длительное воздействие и влияние работы Джобса на технологическую индустрию. Данный неологизм отражает уважение и значимость, приписываемые инновационному видению Джобса и его лидерству в Apple.

Растущая тенденция задействования цифровых технологий, таких как фитнес-трекеры и приложения для получения информации о собственном физическом и психическом состоянии, стала причиной возникновения неологизма *self-tracking*, который относится к практике использования смартфона для мониторинга и записи состояния своего здоровья и благополучия. Компонент *self-* подчеркивает личный и индивидуализированный характер этой деятельности, тогда как *tracking* (*the act or process of following something – действие или процесс следования чему-либо*) предполагает постоянный мониторинг и сбор данных.

Приставка **techno-** (*relating to or involving technology – относящийся к технологии или связанный с ней*) – индикатор номинации технологической разработки: *techno-fundamentalism* – *the unquestioning embracing of all that technology has to offer, believing that it holds the answers to every problem*; *techno-optimism* – *the belief that technology changes the world for the better*;

Приведенные неологизмы предполагают безусловное использование всех возможностей новых технологий, веру в то, что они способны решить все проблемы. Приставка *techno-* указывает на сильную ориентацию и зависимость от технологий, а *fundamentalism* и *optimism* передают идею непоколебимой, догматической веры в непогрешимость технологий.

Использование лексемы **techno-** делает акцент на растущей взаимозависимости между человеческим интеллектом и технологическими системами, подчеркивая преобразующий потенциал ИИ. Указанные неологизмы отражают социально-философские понятия, в которых технологический прогресс играет лидирующую роль.

Следующий префикс **e-** (*electronic – электронный*) означает ссылку на продукты, связанные с интернетом: *e-ink* – *a type of technology used to show words on an e-reader*; *e-skin* – *a thin material, or a garment made from this material, that contains sensors and can monitor motion and bodily functions such as heart rate and breathing*; *e-waste* – *computers, mobile phones, electrical wires etc. that have been thrown away*.



В неологизме *e-ink* имеет место метафорический перенос значения от лексической единицы **ink** (*coloured liquid used for writing, printing, and drawing – цветная жидкость, используемая для письма, печати и рисования*) к более общему понятию, а именно к типу технологий, позволяющему создавать лексические обозначения.

В процессе рассмотрения неологизма *e-skin* мы выяснили: в связи с тем, что технологическая разработка в виде тонкого материала (*thin material*) похожа на вторую кожу, мы видим перенос значения и образование неологизма с метафорическим значением *skin*.

Неологизм *e-waste* образован с использованием лексемы **waste** (*unwanted matter or material of any type, esp. what is left after use – нежелательное вещество или материал любого типа, особенно оставшийся после использования*), что определяет его как слово с отрицательной коннотацией, поскольку использованные технологические разработки были выброшены (*thrown away*).

Приставка **crypto-** (*short for encryption or cryptocurrency – сокращенно для шифрования или криптовалюты*) показывает нам, что слово связано с шифрованием и кодированием.

Шифрование (криптография) — очень важный раздел компьютерных наук. Современные приложения и банковские системы полагаются на надежные протоколы шифрования данных, поэтому префикс **crypto-** все чаще встречается в новообразованных словарных соединениях: *cryptofinance – the use of cryptography and privacy techniques to enable financial transactions that are secret and anonymous; cryptocurrency – a generic term for bitcoin-type e-currencies*).

Данные неологизмы имеют положительную коннотацию, номинируя новый вид валюты в мире, а также способы финансовых транзакций. Поэтому можно сделать вывод об их междисциплинарности (связь компьютерного и финансового видов дискурса).

Однако нами также были отмечены неологизмы с префиксами, не имеющими отношения к компьютерным технологиям напрямую: **mid-** (*the middle of – середина чего-то*). Приставка **mid-** – от древнеанглийского «midd», которое,

в свою очередь, происходит от протоиндоевропейских «medhy-» и «medyo-», означающих «между, в середине, середина». Данный префикс используется для обозначения средней части, точки, времени или положения и часто присоединяется к существительным, что означает «находиться в средней точке или рядом с ней». Так, неологизм *midcore* (*video games that are midway on the cline between hardcore and casual – видеоигры, находящиеся между тяжелыми и обычными по сложности*) описывает среднюю степень сложности игры в компьютерном дискурсе.

Префикс *bio-* (*connected with life and living things – связанный с жизнью и живыми организмами*) часто используется для обозначения связи с жизнью, биологией или живыми организмами в контексте технологий и вычислений. Его применяют для описания концепций, включающих сочетание биологических и технологических элементов, таких как *bioinformatics* (*the branch of information science concerned with large databases of biochemical or pharmaceutical information – отрасль информатики, связанная с большими базами данных биохимической или фармацевтической информации*); *biometrics* (*that branch of biology which deals with its data statistically and by mathematical analysis – отрасль биологии, которая обрабатывает данные статистически и посредством математического анализа*) или *biohacking* (*the activity of altering the natural processes of one's body in an attempt to improve one's health and physical capacity – деятельность по изменению естественных процессов своего тела с целью улучшить здоровье и физическую работоспособность*).

В контексте неологизма компьютерного дискурса *biobreak* (*(biopause) a forced break in the game, necessary to visit the toilet – вынужденный перерыв в игре, необходимый для посещения туалета*) префикс *bio-* был использован для обозначения естественного природного рефлекса человека.

В неологизмах компьютерного дискурса префикс *eco-* (*connected with the environment – связан с окружающей средой*) используется для обозначения понятий, имеющих отношение к экологии, окружающей среде или устойчивости в сфере технологий и вычислений. Этот префикс часто используется для

создания неологизмов, подчеркивающих экологическое воздействие, экологические соображения или устойчивые практики в цифровой сфере: *eco-round (economy) – this round is worth saving money, not worth buying*; *eco-friendly computing – the practice of designing and using technology in an environmentally friendly manner, considering the ecological impact of digital activities*; *eco-conscious design – creating technology products and solutions with a focus on sustainability and environmental responsibility*; *eco-friendly software development – the development of software applications with minimal environmental impact, often by optimizing resource usage and reducing energy consumption*.

Неологизм *eco-round* описывает игровой раунд или этап, в котором важнее сохранить ресурсы, а не тратить их на покупки, отражает стратегию бережливости и рационального использования ресурсов компьютерных играх.

Неологическая единица *eco-friendly computing* описывает практику разработки и применения компьютерных технологий с минимальным воздействием на окружающую среду, подчеркивая стремление к более экологичным и устойчивым подходам в сфере информационных технологий. Лексический компонент *friendly* (*behaving in a pleasant, kind way towards someone – вести себя приятно, доброжелательно по отношению к кому-либо*) подчеркивает положительную коннотацию данного неологизма.

Еще один неологизм данной подгруппы *eco-conscious design* – процесс разработки технологических продуктов и решений с фокусом на устойчивости и минимизации экологического воздействия. Неологизм отражает стремление к экологически ответственному подходу в дизайне компьютерных систем и устройств.

Целью создания неологизма *eco-friendly software development* стало описание процесса разработки программного обеспечения с минимальным воздействием на окружающую среду часто путем оптимизации использования ресурсов и снижения энергопотребления. Можно сделать вывод, что все неологические единицы данной подгруппы отражают стремление к более

экологичным подходам в сфере программирования и разработки программных решений.

Приставка **de-** (*used to add the meaning "opposite", "remove", or "reduce" to a noun or verb – используется для добавления значения «противоположный», «удалить» или «уменьшить» к существительному или глаголу*) в компьютерном дискурсе может иметь несколько значений, связанных в первую очередь с обновлением или удалением. Вот некоторые примеры: **demake** – *a remake of a new or relatively new project, made not to modernize, but rather, to age the game. Almost always, this means abandoning 3D in favor of 2D*; **decoding** – *the process of transforming coded data into its original form*; **decrypting** – *the process of transforming encrypted data into its original, readable form*; **deallocating** – *the process of releasing memory that was previously allocated*; **deactivating** – *the process of disabling a system, feature, or function*.

Неологизмы **decoding** и **decrypting** описывают процесс трансформации закодированных данных в их исходную, читаемую форму. Он отражает важность декомпрессии и расшифровки информации в компьютерных системах и сетях.

Другой неологизм данной подгруппы **demake** описывает процесс создания ремейка современной или относительно новой игры, но не с целью модернизации, а наоборот, для придания ей более старого, архаичного вида. Это, как правило, означает отказ от 3D-графики в пользу 2D, отражает тенденцию в индустрии видеоигр к созданию специальных версий, стилизованных под более ранние технологические эпохи.

Мы установили, что значительная доля неологизмов компьютерного дискурса **префиксальной словообразовательной подгруппы** (а именно **70 %** изученных нами единиц) включает префиксы, связанные с областью компьютерных технологий (**cyber-, techno-, crypto-, robo-, nana-, e-**). Тем не менее важно отметить, что часть неологизмов данной подгруппы имеют интердискурсивный характер, сочетая компьютерный дискурс с военным (**soldier, defender**), финансовым (**currency**), медицинским (**hygiene, sickness**) и экологическим (**bio-, eco-**). Нами отмечена экспрессивность префиксов,

свойственных неологическим единицам высоких технологий (**mega-**, **micro-**), количественно-оценочное значение их реализуется при передаче идей повышения значимости и эффективности, а также преувеличения определенного параметра. Однако важно отметить факт отсутствия на первый взгляд прямой смысловой связи с компьютерным дискурсом у некоторых префиксов, использованных для создания неологических новообразований (**holo-**, **eco-**, **bio-**, **de-**), которые в конечном итоге формируют неологизмы, связанные с компьютерными разработками.

### 2.3.2 Словообразовательный потенциал суффиксов дискурса компьютерных технологий

В компьютерном дискурсе распространена модель, при которой существительные, обозначающие элементы или процессы виртуального общения, с добавлением суффикса **-er**, используются для номинации работников IT-компаний, а также для отражения объектов области компьютерных технологий: *zoogler – an employee of Google who works in the company's Zurich office*; *modder – someone who modifies software, often illegally*; *cracker – someone who evades security measures to get into a computer or network*.

Значение неологизма создается путем замены начальной согласной в названии крупной IT- компании на начальную букву города одной из штабквартир; (**Google** + **Zurich** = **Zoogle**), а затем формирования номинации работников данного офиса путем прибавления суффикса **-er**.

В других неологизмах, созданных по данной словообразовательной модели, присутствует отрицательная коннотация. Неологизмы *modder* и *cracker* номинируют людей, совершающих **противозаконные действия**, а именно нелегально совершенствуют программное обеспечение (*illegally – in a way that is illegal – незаконным путем*) или подключаются к компьютеру вопреки мерам безопасности (*evade – to intentionally avoid doing or dealing with something that is*

*your duty or responsibility – намеренно избегать действий или иметь дело с чем-то, что является вашим долгом или ответственностью).*

В еще одну подгруппу объединены неологизмы данной словообразовательной модели, номинирующие **предметы**: *platformer – a platform game; clicker – a device that clicks.*

Таким образом, мы видим, что суффикс **-er** является предпочтительным для формирования неологизмов с номинацией человека или предмета.

Суффикс **-ize**, обозначающий действие или процесс преобразования чего-либо в смысловой контекст его корневой части, является продуктивным в словообразовании и используется для создания новых лексических единиц, связанных с технологиями и компьютерами, такими как: *uberize ((of a business) to change or be changed into an app-based, on-demand service – (о бизнесе) изменить или превратить в услугу по требованию на основе приложения); digitize (converting information into a digital format – преобразование информации в цифровой формат); optimize (to make something as effective or functional as possible, like optimizing a website for search engines – сделать что-то максимально эффективным и функциональным, например оптимизацию веб-сайта для поисковых систем).*

Одним из новых словообразований, подтверждающих данное предположение, является **uber + ize**. Приведем пример контекста.

*Companies with thousands of employees, millions of physical assets and established business models can ‘uberize’ and evolve to become truly digital enterprises [www.linkedin.com 12 November 2019].*

Мы видим, что семантика неологизма имеет отношение к названию крупного IT-бизнеса по предоставлению услуг такси. По сути, компания в сфере высоких технологий идет по пути компании Uber, развивая онлайн-модель бизнеса (*established business models can ‘uberize’ and evolve to become truly digital enterprises*). Уникальность этого метода в том, что глагол создан при помощи характерного суффикса **-ize** для образования глаголов от существительных.

Суффикс **-ation** «используется при образовании неологизмов-существительных от глаголов или прилагательных, часто со значением «действие» или «состояние». Примечательно, несмотря на то, что суффикс **-ation** наиболее характерен для словообразования существительного от глагола» [Гусева 2023, с. 80], в данных примерах мы видим образование существительного от другого существительного: **datafication** – *the collection, analysis, and use of data from digital sources, such as social media, apps, and search tools, used by individuals*; **pixelification** – *the blurring or obscuring of images by dividing them into square pixels*; **gamification** – *applying game design elements and principles in non-game contexts to motivate participation*.

Неологизм **datafication** отображает процесс создания базы данных, их анализа и раскрытия правдивой информации обществу. Отметим, что не все неологизмы данной подгруппы имеют положительную коннотацию.

В то время как неологизм **gamification** показывает процесс вовлечения в игру участников при помощи привлекательных цифровых дизайнов, в неологической единице **pixelification** отражается процесс деления картинка на пиксели, с целью снижения четкости изображения, что не дает возможность интерпретировать ее как семантически положительно окрашенную единицу.

В неологизмах словообразовательной модели **N + N + ing** первое существительное преобразует значение второго существительного, которое затем номинализируется суффиксом **-ing**: **webrooming** – *the practice of looking at a product online before going to a conventional store to buy it*.

Неологизм **webrooming** описывает процесс тщательной онлайн-проверки товара, метафорически сравнивая с уборкой метлой (*broom*), только в онлайн-пространстве (*web*).

Специфика глаголов с суффиксом **-en** заключается в том, что данный суффикс усиливает исходное значение лексической единицы, придавая ему некую экспрессивность.

Так, существительное **skill** в компьютерных игровых приложениях образует глагол при помощи «суффикса **-en**, обозначая повышение уровня

навыков (*to increase the level of skills*): **to skillen** – *pump, increase the level of skills of any character in the game, comes from the English. skill (characteristic, ability). Gamers are constantly improving their characters, pumping them. As in real life, this is only possible through constant training*» [Гусева 2023, с. 18]. Наличие в описании неологизма лексических компонентов **improve** (*to cause something to get better – сделать что-то лучше*) и **constant training** (*постоянная тренировка*) говорит о положительной коннотации данного неологизма.

Следующий неологизм данной подгруппы – **boosten** – был образован от глагола **to boost** (*to increase or improve something – увеличить или улучшить что-то*), который сам по себе имеет значение улучшения и качественного преобразования, однако к нему был добавлен суффикс **-en** для достижения большей экспрессивности: «**to boosten** – *in the language of gamers it means “accelerate”, i.e. reach a higher level with the help of other players. To do this, they lose on purpose, so the player receives the desired number of points and rises to the top of the rating. This forbidden method helps to improve your abilities and strengthen your strength.* Исходя из контекста описания неологизма можно сделать вывод о не всегда честной конкуренции (*forbidden method*)» [Гусева 2023, с. 19].

Этот неологизм объединяет английское слово *skill*, относящееся к определенной способности или мастерству, с ориентированным на действие суффиксом *-en*, который предполагает процесс улучшения (*pump*) или увеличения навыков (*increase the level of skills*). В компьютерном дискурсе, особенно в онлайн-играх, *skillen* относится к процессу улучшения способностей персонажа с помощью различных средств, таких как получение очков опыта.

По результатам проведенного исследования нами был сделан вывод о том, что «аффиксация сохраняет свою продуктивность в английском языке, так как большое количество слов образуется за счет префиксации и суффиксации» [Гусева 2023, с. 20]. Мы полагаем, что большая 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-*). Тем не менее важно отметить, что часть неологизмов данной подгруппы имеет интердискурсивный характер, сочетая компьютерный дискурс с военным, финансовым, медицинским и экологическим. Нами отмечена экспрессивность префиксов, свойственных неологическим единицам высоких технологий (*mega-, micro-*), количественно-оценочное значение которых реализуется при передаче идей повышения значимости и эффективности, а также преувеличения определенного параметра. Однако, важно отметить факт отсутствия связи с компьютерным дискурсом у некоторых префиксов, использованных для формирования неологических новообразований (*holo-, eco-, bio-, de-*).

Около **30 %** неологизмов компьютерного дискурса образованы путем суффиксального присоединения. Активность в суффиксальном словообразовании показал суффикс *-er*, участвующий в образовании неологизмов, номинирующих человека или предмет. В словообразовании глаголов-неологизмов в компьютерном дискурсе были отмечены суффиксы *-en* (усиливает исходное значение лексической единицы, придавая ему некую экспрессивность) и *-ize* (обозначает действие или процесс преобразования чего-либо в корневое слово). Самыми распространенными суффиксами, выявленными нами в процессе словообразовательной активности имен существительных, являются *-ation* и *-ing*, придающие исходному существительному или глаголу значение действия или состояния. Из приведенных примеров аффиксального способа словообразования в компьютерном дискурсе можно сделать вывод, что они номинируют предметы, явления и действия и часто носят экспрессивный характер.

#### **2.4 Словообразовательный потенциал блендинга в компьютерном дискурсе**

**Бленды** «составляют около **10 %** всех изученных неологизмов. Это сравнительно молодой словообразовательный способ. Вплоть до конца XX в. образование блендов в основном рассматривалось лингвистами как результат

ошибки. Более поздние исследования демонстрируют, что бленды, возникшие в результате ошибки, и бленды, образованные намеренно, формируются по сходным механизмам» [Гусева 2023, с.21] (рисунок 4).



Рисунок 4 – Типы блендинга неологизмов компьютерного дискурса

Одна из актуальных научных проблем – «выбор термина из ряда синонимичных: *блендинг, контаминация, словослияние, скорнение, стяжение, паронимическая аттракция, гибридизация, телескопия* и др.» [Ибраева 2021, с. 2770]. Подробно соотношение терминологических вариантов рассмотрено в статье Н. А. Шейфель «Понятие блендинга и его отличие от других смежных способов словообразования в лингвистике» [Шейфель 2016, с. 290], где автор не только описывает данные термины, но и проводит их дифференциацию.

В данной работе для анализа эмпирического материала будет использован термин *блендинг*. Большая часть неологизмов этой словообразовательной модели содержит компонент, семантически относящийся к дискурсу компьютерных технологий. В процессе усечения коррелята бленда образуется лексический элемент, названный «осколок», «осколочные» элементы, различающиеся по характеру усечения, согласно классификации Д. Данкс [Данкс 2003], проходят процесс объединения, в результате которого образуются бленды.

В процессе изучения блендов компьютерного дискурса нами было выделено **5 словообразовательных моделей**. Первой и наиболее эффективной моделью стала: *инициальный + конечный «осколок»*: «**technotition** – merging “technology” and “intuition” to describe AI's intuitive understanding of data; **technovation** – combining “technology” and “innovation” to signify the innovative nature of AI advancements; **technocept** – blending “technology” and “concept” to signify innovative ideas in the realm of AI; **phablet** – a hybrid device that is halfway between a smartphone and a tablet computer; **malware** – computer software that is designed to damage the way a computer works; **phast** – a “phone fast”: a period of time during which someone chooses not to use their smartphone» [Гусева 2023, с. 316].

Неологизмы, характерные для семантической подгруппы с использованием **technology** в неологизмах компьютерного дискурса, означают интеграцию искусственного интеллекта и человеческого интеллекта, а также номинируют явления, связанные с технологическими разработками в области ИИ (**technotition, technovation, technocept**), «обозначая концепции, предполагающие применение технологий для улучшения или воспроизведения когнитивных функций человека» [Гусева 2023, с. 316]. Так, неологизм **technotition** предполагает слияние **technology** и **intuition** (*an ability to understand or know something immediately based on your feelings rather than facts – способность понимать и узнавать что-то немедленно, основываясь на своих чувствах, а не на фактах*) для описания интуитивного понимания данных искусственным интеллектом (ИИ).

Следующий неологизм данной подгруппы **technovation** означает инновационный характер достижений в области искусственного интеллекта (ИИ). Неологизм включает в себя лексический компонент **innovation** (*a new idea or method – новая идея или метод*), подразумевая, что область ИИ характеризуется постоянными технологическими инновациями и разработкой новых решений.

Неологизм **malware** – это бленд, образованный сочетанием слов **malicious** (*intended to harm or upset other people – намеренно причинить вред или расстроить других людей*) и **software** (*computer programs – компьютерные программы*). Данный неологизм передает идею вредоносного и опасного программного обеспечения, созданного с целью взлома компьютерных систем, кражи данных или других форм разрушения.

Еще один неологизм данной словообразовательной модели **commjacking** предполагает метод перехвата потока данных в сети wi-fi. Лексический компонент **comm** (*communication*) указывает на то, что он имеет отношение к связи или системам связи, а **jacking** (*hijacking*) подразумевает получение контроля или перехват канала связи. Данный неологизм отражает растущую озабоченность по поводу безопасности и конфиденциальности сетей.

В данной подгруппе неологизмов нами был выделен омофон **phast**. Одинаковое звучание лексической единицы **fast** (*a period of time when you eat no food – период времени, когда вы не едите*) и неологизма **phast**, являющихся омофонами, создает игру слов, обозначающую отказ от использования телефона (**phone fast**).

Второй словообразовательной моделью, выделенной нами при рассмотрении блендов компьютерного дискурса стала: *первое слово + конечный «осколок»*: **chatbot** – *a software program that uses artificial intelligence to mimic conversation with the user*; **cryptojacking** – *the illegal activity of secretly using someone's computer to obtain new cryptocurrency (digital currency produced by a public network rather than by a government)*; **predictalitics** *a process in which a computer examines all the data available on someone and uses it to predict what diseases they are at risk of*; **orthosomnia** – *the inability to sleep well, caused by thinking too much about getting enough sleep and by using apps and other technology to measure how much sleep you get*; **sofalise** – *to stay in and communicate with family and friends via electronic devices*; **glasshole** – *a person who uses a Google Glass wearable computer in an obnoxious, pretentious, or creepy manner*.

Неологизмы компьютерного дискурса часто возникают из-за метафорических расширений значений существующих слов по аналогии с новой концепцией, связанной с компьютерами и технологиями. Например, неологизм **chatbot** образован благодаря комбинации двух существительных **chat** (*a conversation – разговор*) + **robot** (*a computer program that works automatically – компьютерная программа, которая работает автоматически*). **Chatbot** используется для описания программы, которая использует искусственный интеллект для имитации разговора с пользователем, взаимодействия в чате. Рассмотрим пример из реального контекста:

*The New York Times recently reported on the rise of chatbots in customer service, noting that companies are using chatbots to handle more and more customer inquiries [The New York Times , 11 December 2022].*

Как мы видим, использование чатботов все больше характерно для человека с целью повышения качества услуг, что говорит о положительной коннотации неологизма.

В неологизме **cryptojacking** мы отмечаем негативную коннотацию (*illegal – not allowed by law – неразрешенный законом*) Имея отсылку к существительному **hijacking** (*the act of taking control of or using something that does not belong to you for your own advantage, or an occasion when this happens*), неологизм номинирует противозаконные действия по отношению к криптовалюте.

Все более частое применение прогностических моделей, основанных на данных, в сфере здравоохранения и медицины привели к появлению неологизма **predictalitics**, который номинирует процесс изучения компьютером всех доступных данных о человеке и использования их для прогнозирования того, каким заболеваниям данный индивид подвержен. «Компонент **predict** (*to say that an event or action will happen in the future, especially as a result of knowledge or experience – сказать, что событие или действие произойдет в будущем, особенно на основе знаний или опыта*) предполагает прогнозирование или ожидание результатов, связанных со здоровьем, а **alitics** (*analytics*) указывает на использование методов анализа данных» [Гусева 2024, с. 98].

Некоторые из процессов связаны с медицинской коннотацией: *orthosomnia*. Данный неологизм описывает сбой в режиме сна и использование технологических разработок для решения проблемы. Однако, как мы можем увидеть из примера, приведенного далее, неологизм компьютерного дискурса *orthosomnia* имеет негативную коннотацию (*sleep problem – difficulties in getting to sleep or in staying asleep – трудности с засыпанием или сном, dependent – needing the support of something or someone in order to continue existing or operating – нуждающийся в поддержке чего-либо или кого-либо для продолжения существования или деятельности*).

*Orthosomnia is a new type of sleep problem that has arisen due to the overload of sleep information thanks to the influx of digital sleep trackers and apps in recent years ...becoming so dependent upon these devices [greenqueen.com, 9 January 2020].*

«Некоторые неологизмы данной словообразовательной модели имеют ироничный подтекст, подчеркивая то, что современная приверженность к использованию социальных сетей и видеосвязи ведет к преобладанию общения через экран, а не в реальности» [Гусева 2023, с. 84] – *sofalise* (*оставаться дома и общаться с семьей и друзьями с помощью электронных устройств*).

Другие неологизмы номинируют людей и могут иметь вульгаризм в своем составе: *glasshole*. Нами отмечено, что в состав неологизма входит компонент, имеющий семантическую составляющую грубой формы номинации человека: *asshole* (*an unpleasant or stupid person – неприятный или глупый человек*). В данном случае, как мы видим из дефиниции представленного неологизма, описывается человек, использующий высокотехнологичные очки виртуальной реальности и ведущий себя грубо, неподобающе: *obnoxious – very unpleasant or rude* (неприятный и грубый); пытающийся казаться больше, чем он есть на самом деле: *pretentious – trying to give the appearance of great importance, esp. in a way that is obvious* (пытаясь придать внешнему виду большое значение, особенно таким образом, что это очевидно).

Третьей словообразовательной моделью блендов компьютерного дискурса, выделенной нами, является *первое слово + инициальный «осколок» второго*: **snooptech** – *digital tools and equipment that allow companies to monitor their staff's activities, such as reading the content of their emails*; **climatetech** – *the business of using technology to create products and services that will enable society to adapt to the effects of climate change*; **flatcam** – *a nearly flat, lensless camera that uses millions of pinholes to allow light to reach a light-sensitive chip to record the image*.

Неологизм **snooptech**, означает, что наблюдение за рабочими местами сотрудников может привести к параноидальным явлениям в коллективе. Подобная обстановка повлияла на формирование неологизма, описывающего технологии подсматривания – **snoop** (*act of looking around a place secretly in order to discover things about it or the people connected with it* – *акт тайного осмотра места с целью узнать что-нибудь о нем или о людях, связанных с ним*).

Климатические изменения, несомненно, являются одной из проблем современного общества, которая может прогнозироваться технологическими разработками. Климатические технологии (**climatetech** – *the business of using technology to create products and services that will enable society to adapt to the effects of climate change* – *бизнес по использованию технологий для создания продуктов и услуг, которые позволят обществу адаптироваться к последствиям изменения климата*), как мы видим, нацелены на повышение продуктивности бизнеса, благодаря прогнозированию и его отражению в бизнес-плане компании, что свидетельствует о положительной коннотации данной неологической единицы и отражено в следующем примере из текста СМИ: *Over the next one to two years, I predict that we'll see a boom in climate tech startups that build the predicted effects of climate change directly into their business plans [techstars.com, 18 July 2021]*.

Данные неологизмы показывают, что технологическое развитие характерно для многих отраслей жизни человека: финансах (*financial services*), рекламной индустрии (*digital tools used in the context of advertising*) и даже

климата (*technology... that will enable society to adapt to the effects of climate change*). Это свидетельствует о междискурсивной природе данных блендов.

В качестве четвертой словообразовательной модели блендов компьютерного дискурса нами была выделена следующая: *объединение двух инициальных «осколков»*: **fintech** – *financial technology: financial services that use new technology*; **adtech** – *advertising technology: the different types of analytics and digital tools used in the context of advertising*.

Неологизм **fintech** указывает на развитие технологий в сфере финансов (**financial** + **technology**). Неологическая единица **adtech**, в свою очередь, подчеркивает применение цифровых инструментов (*digital tools*) в сфере рекламных интеграций (**advertisement** + **technology**).

Наименьшую эффективность при словообразовании блендов компьютерного дискурса проявляет пятая модель: *инициальный «осколок» первого слова + второе слово*: **roboadviser** – *a computer system that uses algorithms and other software to provide financial advice*.

Неологизм **roboadviser** представляет собой сочетание двух компонентов: *robo* (сокращение от *robot*) и *adviser* (советник). Этот термин обозначает компьютерную систему, использующую алгоритмы и программное обеспечение для предоставления финансовых советов. В структуре слова первый компонент подчеркивает автоматизацию и технологический аспект, тогда как второй компонент указывает на роль советника, традиционно подразумевающую человеческое участие.

Сервисы и услуги, описываемые блендом **roboadviser**, предоставляются быстро (**done within minutes**): *New customers usually answer online questions about their financial goals and attitude to risk. The roboadviser then suggests portfolios that it will manage for them. This can be done within minutes [Sunday Times, 2 July 2023]*.

В ходе анализа неологизмов-блендов компьютерного дискурса нами было выявлено, что в большей части изученных неологических единиц есть компонент, относящийся к компьютерному дискурсу. Нами отмечена интердискурсивная природа неологизмов ввиду наличия одного компонента из



финансового, рекламного и климатического дискурса. Структурно неологические образования данной подгруппы представлены всеми словообразовательными моделями: 1) начало первого слова + конец второго (*phablet*); 2) основа первого слова + конец второго (*hacktivist*; *slacktivist*); 3) основа первого слова + начало второго (*climatetech*; *snooptech*); 4) начало первого слова + начало второго слова (*fintech*; *adtech*); 5) начало первого слова + основа второго слова (*roboadviser*).

## 2.5 Словообразовательный потенциал сокращения и конверсии в компьютерном дискурсе

**Конверсия** и **сокращение** являются наименее частотными способами словообразования новой лексики компьютерного дискурса, и она составила всего около **7 %** изученных слов. Конверсию определяют как «тип словообразования, при котором новое слово появляется в языке без изменения основной формы исходного слова, т.е. без изменения или добавления морфем, но в другой части речи. Новое слово включается в другую парадигму, получает новые синтаксические функции и приобретает новое лексико-грамматическое значение» [Арнольд 2008, с. 159].

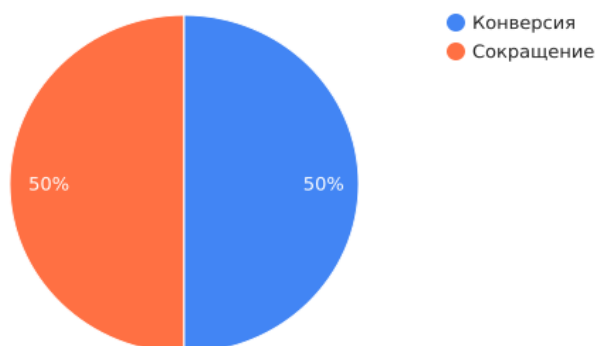


Рисунок 5 – Количественный состав конверсии и сокращений как способов образования неологизмов компьютерного дискурса

В состав данной группы входят равные доли: 50% неологизмов, созданных с помощью конверсии, и 50% единиц, образованных посредством сокращения.

Конверсия – характерный способ словообразования для различных областей английского языка, включая язык компьютерных технологий. Мы отметили, что для компьютерного дискурса наиболее эффективной моделью неологического образования является переход существительного в глагол, при котором обе основы имеют агентивные связи: *to badge* – *to put a badge on your personal profile on a social networking website in order to show your support for a cause*.

В контексте компьютерного дискурса новая языковая единица *to badge* применяется для обозначения процесса добавления небольшого символа или изображения в личный профиль социальной сети.

Следующий пример – *to pin* – в контексте Pinterest номинирует действие по добавлению изображения или видео в виртуальную доску настроений на веб-сайте Pinterest (*to pin* – *to put an image or video on a virtual moodboard on the website Pinterest* – *разместить изображение или видео на виртуальном мудборде на сайте Pinterest*). Рассмотрим пример.

*The pin feature in X (formerly known as Twitter) allows users to pin their favorite posts to the top of their profile. Then you can increase the visibility of the post by pinning it [techysnoop.com, May 18, 2024].*

Судя по данному предложению можно сделать вывод, что неологизм быстро нашел распространение на социальных онлайн-платформах и стал использоваться не только на сайте Pinterest, но и во многих других мессенджерах и социальных сетях, что позволяет пользователям сохранять самую необходимую и значимую информацию на верхней части ленты сообщений.

Единица *to dox* имеет негативную коннотацию, поскольку связана с киберпреследованием и предполагает нарушение неприкосновенности частной жизни для мести (*to dox* – *to release harmful information about a person or company, as a form of online protest* – *публиковать вредную информацию о человеке или компании в качестве формы онлайн-протеста*).

Неологизм *to swipe* используется в дискурсе компьютерных технологий для описания жеста, выполняемого на устройстве с сенсорным экраном путем перемещения пальца по экрану для перехода на новую страницу или выполнения определенного действия (*to swipe – to move your finger across the touch screen of a tablet or smartphone in order to move to a new page – провести пальцем по сенсорному экрану планшета или смартфона, чтобы перейти на новую страницу*). Приведем пример из текста СМИ: *The internet offers countless opportunities to make money online, ranging from selling handmade crafts to offering freelance services, you need just to swipe to the right page* [Forbes, July 27 2024].

Как мы видим, в предложении подчеркивается легкость и простота движения, при помощи которого можно найти в Интернете все, что необходимо.

Благодаря возможности сохранить часто посещаемые страницы в компьютерном дискурсе появился неологизм *to favorite – to mark a web page as a favorite in your browser – чтобы отметить веб-страницу как избранную в браузере*.

Помимо конверсии в компьютерном дискурсе также используется **сокращение** для создания неологизмов. Одним из примеров сокращения является неологизм «*newb \ noob – a novice player who plays badly, but does not listen to anyone's advice*. Слово *noob* – это написанная сокращенным образом лексема *newbie* или его устаревшего аналога *newie*. В британских школах так часто называли новых учеников. А в американской армии – новых солдат. Объединяло их одно – все *newbie* ничего не умеют, поэтому в тоне присутствовал покровительский и немного пренебрежительный оттенок. При этом единого варианта написания не существовало. Это в словаре было закреплено только *newbie*, но фактически использовались разные варианты: *newbee, newie, newb, noob, nub* и даже *n00b*» [Гусева 2023, с. 23].

Следующий неологизм данной подгруппы *demo* – это сокращенная форма слова *demonstration*, относящаяся к пробной или предварительной версии программного приложения или цифрового продукта. Точно так же *app* – это сокращенная форма слова *application*, которое стало использоваться для обозначения программ, особенно разработанных для мобильных устройств.

Еще одна сокращенная неологическая единица – *Progs (computer) programs* – используется в компьютерном дискурсе для обозначения программных приложений, компьютерных кодов или других концепций, связанных с программированием. Это сокращенный неологизм, соответствующий компактному и эффективному языку, используемому в компьютерном дискурсе, где краткая и точная терминология необходима для эффективного общения.

Большая часть сокращенных неологических образований характерна для видеоигр и компьютерных программ: «*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; bot – robot. It is used to refer to computer programs that independently perform routine actions*» [Гусева 2023, с. 22].

*Char* – это сокращение от *character*, что на языке геймеров обозначает личного персонажа геймера со всеми его способностями в игре или виртуальной среде. Сокращенная форма *char* позволяет более кратко описать этот ключевой элемент игровой и виртуальной идентичности.

Неологизм *bot* – это сокращение слова *robot*. В компьютерном дискурсе *bot* используется для обозначения компьютерных программ, которые независимо выполняют рутинные действия, часто в автоматизированном или автономном порядке. Сокращенная форма *bot* позволяет кратко сослаться на эти типы программ в специализированном технологическом контексте, в подтверждение данного описания приведем пример из материалов СМИ:

*Companies have been eager to implement chat bots to deal with regular customer service interactions, improve customer experience, and reduce support costs* [chatbot.com January 11, 2024].

Использование сокращения, как это наблюдается в примерах с *char* и *bot*, является распространенной стратегией словообразования в компьютерном дискурсе. Сокращая более длинные слова до компактных форм, язык может создавать эффективные лексические единицы, передающие сложные технологические концепции.

## ВЫВОДЫ К ГЛАВЕ 2

Анализ английских неологизмов в компьютерном дискурсе позволил сделать вывод о динамической природе языковой эволюции и решающей роли в ней процессов словообразования. Это исследование показало, что создание и внедрение новых лексических единиц имеют важное значение для области информатики и технологий, чтобы соответствовать развитию и инновациям в эпоху цифровых технологий. Процесс формирования неологизмов в компьютерном дискурсе обусловлен не только необходимостью создания новых, актуальных для общества, реалий, но и поддержанием адекватного количества производных единиц в языковой системе. В последние десятилетия неологизмы стали значимыми лингвистическими и социальными посредниками, способствующими обогащению языка и социальной среды в целом..

Результаты проведенного исследования показали, что основные словообразовательные процессы при создании неологизмов компьютерного дискурса – **словосложение, аффиксация, блендинг, аббревиация, конверсия и сокращение**. Данные лексико-формирующие модели позволяют пользователям языка эффективно и творчески генерировать новые единицы, которые точно отражают концепции, инструменты и явления, возникающие в быстро развивающемся цифровом ландшафте. Исследование также подтверждает адаптивность и выразительную силу английского языка, которые позволяют ему приспособливаться к постоянно меняющимся потребностям компьютерной и технологической областей. Способность языка легко создавать новые лексические элементы посредством продуктивных моделей словообразования гарантирует, что компьютерный дискурс остается динамичным, точным и доступным как для специалистов, так и для большинства обычных людей.

Одной из основных характеристик, через которые раскрывается словообразовательный потенциал неологических единиц компьютерного дискурса – **метафоричность**. Неологизмы часто создаются для описания новых

концепций или технологий, которые не имеют устоявшейся терминологии. Метафоры дают возможность концептуализировать эти новые идеи путем сравнения с категориями из более знакомых областей. Это позволяет новым **номинациям людей, как и интернет-пространства, быть интуитивно понятными и доступными.**

В процессе исследования нами была зафиксирована **интердискурсивная природа** неологизмов, возникающих в области информатики и высоких технологий. Анализируя корпус текстов, связанных с компьютером, мы увидели, как новые лексические единицы часто используют и комбинируют элементы из различных других дискурсов и областей. Рассмотренные неологизмы позволяют увидеть, что компьютерный дискурс в высокой степени интердискурсивен: термины и понятия заимствуются, адаптируются и реконтекстуализируются из таких областей, как **здоровье; военные действия; климат\ окружающая среда; финансы; юриспруденция.**

Интердискурсивность выполняет несколько ключевых функций в компьютерном дискурсе: позволяет объяснять и понимать сложные технические концепции, проводя параллели с более знакомыми концепциями из других областей; привносит креативность и юмор при использовании новых лексических образований компьютерного дискурса, делая его менее сухим и техническим; отражает быструю эволюцию и инновации в информатике, при этом новые идеи постоянно генерируются путем объединения существующих концепций новыми способами.

В ходе исследования новой лексики компьютерного дискурса нами была отмечена наличие как минимум одного **компонента, связанного с технической разработкой** или интернет-коммуникацией. Это может быть объяснено потребностью в новых номинациях: по мере появления новых технологий, устройств, программного обеспечения и концепций возникает потребность в новых словах и терминах для их описания.

Наибольшую эффективность в данном словообразовательном тренде – наличии одного компонента, связанного с компьютерным дискурсом – проявила

словообразовательная модель **N + N**. Также новые слова с одним лексическим компонентом, связанным с компьютерным дискурсом, часто образуются путем **блендинга** частей слов, одно из которых связано с дискурсом компьютерных технологий.

Анализ словообразовательных особенностей новой лексики компьютерного дискурса показал, что она представлена разными частями речи (существительными, прилагательными, глаголами), среди которых только для модели словосложения **N + N** характерно как слитное написание, так и раздельное. Выбор между формами написания в одно или несколько слов может зависеть от таких факторов, как частота использования, регистр и потребность в точности. Технические или формальные неологические единицы преимущественно образованы формами, состоящими из двух или нескольких слов.

Для словообразовательной модели **Adj + N** также свойственно наличие лексического компонента, характерного для сферы компьютерных технологий, особенную активность в формировании новых единиц проявила лексема *digital*. В ходе исследования данной словообразовательной модели нами было отмечено наличие колористического компонента при образовании неологических единиц компьютерного дискурса.

**Аббревиация**, показавшая высокую словообразовательную активность в рамках компьютерного дискурса, обеспечивает сочетание максимальной информативности, экспрессивности и краткости изложения материала. Двухбуквенные и трехбуквенные новообразования в данной подгруппе продемонстрировали наибольшую частотность.

Наибольшей продуктивностью при **аффиксальных** способах словообразования обладают префиксы, относящиеся к компьютерным технологиям (*cyber-*, *techno-*, *crypto-*, *robo-*). Суффиксы проявили меньшую словообразовательную активность, было отмечено частое использование суффиксов, формирующих имя существительное и номинирующих человека, предметы и явления: *-er*, *-ation*, *ing*. Нами также были выделены суффиксы,

характерные для формирования глаголов и усиливающие исходное значение лексической единицы, с целью придания ему некой экспрессивности: *-ize, -en*.

**Блендинг, сокращение и конверсия** проявляют наименьший словообразовательный потенциал в неологизмах компьютерного дискурса. Нами была отмечена интердискурсивная природа неологизмов, образованных при помощи блендинга, ввиду наличия одного компонента из финансового, рекламного и климатического дискурса. При помощи конверсии образуются новые глаголы, тогда как неологизмы-сокращения, номинирующие предметы и явления, имеют характеристики имени существительного.

Неологизмы в компьютерном дискурсе часто требуют создания новых терминов для описания появившихся технологий, концепций и явлений. Аффиксация и словосложение, как показывает наше исследование, обеспечивают большую гибкость в создании новых слов путем комбинирования существующих морфем различными способами: N + N, Adj + N, а также с помощью добавления префиксов и суффиксов.

В заключение отметим, что язык вычислений постоянно развивается, чтобы соответствовать с технологическим изменениям. Возникающие неологизмы неразрывно связаны с описываемыми ими технологиями, выявляют глубокое влияние технологий на язык и общение в эпоху цифровизации.



### ГЛАВА 3. НЕОЛОГИЗМЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА: СЕМАНТИКО-АКСИОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Неологизмы «обладают высоким семантико-аксиологическим потенциалом по причине того, что они фиксируют ценностные изменения, происходящие в результате возникновения номинируемых ими явлений. Проведенный нами анализ неологизмов компьютерного дискурса позволяет отметить их семантико-аксиологические возможности» [Гусева 2023, с. 99]. Прагмакогнитивное наполнение в ярко выраженной негативной семантической составляющей – еще одна отличительная особенность компьютерного дискурса. Связано это с изменениями в социально-экономической и технологической плоскости. Процессы, происходящие в обществе, приводят к смене восприятия мировой картины мира, что часто влечет искажение нравственных качеств и способствует упразднению духовных и этических ценностей. Рассмотрение смысловой составляющей неологизмов, связанных с высокими технологиями позволило нам выявить основные семантические подгруппы.



Рисунок 6 – Количественный состав семантических подгрупп неологизмов компьютерного дискурса.

Особенности семантики неологизмов в англоязычного компьютерного дискурса распределены по **семи семантическим сферам**: *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%)*.

### **3.1 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы онлайн-преступления и онлайн-безопасность**

В результате анализа семантики и контекста неологических единиц была выявлена подгруппа с преобладающей антиценностной семантической окраской – **преступления**: *«digital pickpocketing – data theft from a gadget, especially one that contains a radio frequency identification (RFID) chip for sharing information wirelessly; ransom spam – spam emails that introduce ransomware to your computer; ransomware – software designed by criminals to prevent computer users from getting access to their own computer system or files unless they pay money; IP address spoofing – the use of a fake IP address to carry out a denial-of-service attack; virtual mobbing – using online media and technologies to attack or gang up on a person; data fracking – using enhanced or hidden measures to extract or obtain data; cyber hijack – a hijack controlled remotely with the use of electronic device; thiefting – stealing of Internet-services»* [Гусева 2024, с. 98].

«Часть рассмотренных неологизмов номинирует преднамеренную кражу персональных данных. Так, неологическая единица *digital pickpocketing* описывает технически изощренный процесс воровства данных с электронных устройств для последующей беспроводной передачи информации, что позволяет злоумышленнику остаться незамеченным [Гусева 2024, с. 99]. Рассмотрев пример из контекста, мы убедились в отрицательной семантической составляющей неологизма.

*Digital pickpocketing, also known as electronic pickpocketing or e-pickpocketing, refers to the use of digital tools and technologies to steal someone's personal information without their knowledge or consent. The information stolen usually includes credit card numbers, passwords, and other sensitive details that can be used for fraudulent activities [McAfee, November 20, 2020].*

Согласно тексту, информация и личные данные карты, а также пароли могут быть украдены виртуальными «карманниками», эти факты обуславливают негативную оценку указанной номинации (*information stolen – информация украдена; fraudulent activities – мошеннические действия*).

Похожий процесс кражи, которым управляют дистанционно с использованием электронных устройств, описывает неологическое образование *cyber hijack*. Для обозначения данных процессов используются синонимичные лексические единицы «*theft (the act of dishonestly taking something that belongs to someone else and keeping it – акт нечестного обладания чем-то, что принадлежит другому, и сохранения этого); pickpocketing (the crime of stealing things out of people's pockets or bags, especially in a crowd)*» [Гусева 2024, 98] и *hijack (to take control of or use something that does not belong to you for your own advantage – взять под контроль или использовать что-то, что вам не принадлежит, в своих целях)*. Цель – донести опасность этих угроз сообществу компьютерного дискурса. Производным от лексической единицы *theft* является неологизм *thiefing*. Его специфика в том, что в отличие от предыдущих неологических единиц, описывающих воровство данных, *thiefing* номинирует воровство интернет-сервисов. Краткость неологизма позволяет эффективно донести необходимость проявлять осторожность и бдительность при навигации в цифровом мире.

Среди неологизмов, описывающих онлайн-кражи, выделим *data fracking*, «номинирующий использование усиленных или скрытых мер для извлечения или получения данных. Сема *fracking* имеет номинативную функцию для обозначения добычи «черного золота» (“*a method of getting oil or gas from the rock below the surface of the ground by making large cracks in it*”). Антиценностный

фактор «бурения» – овладения данными в компьютерном дискурсе – носит метафорический характер, неологизм относится к неологизмам, номинирующим нарушение правовых норм» [Гусева 2024, с. 98].

В отдельную подгруппу среди неологизмов, обозначающих онлайн-преступления, нами были выделены неологические единицы, обозначающие использование вредоносного программного обеспечения (ПО) с целью атаки и вымогания денежного выкупа. Неологизм данной подгруппы *ransom spam* номинирует спам-электронные письма, которые внедряют программы-вымогатели на компьютер, «в то время как близкий к приведенному неологизм *ransomware* обозначает программное обеспечение, разработанное преступниками для предотвращения доступа пользователей компьютеров к их собственной компьютерной системе или файлам, пока те не заплатят деньги» [Гусева 2024, с. 99]. Ключевым лексическим компонентом обоих неологизмов 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*), 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, держащего данные в заложниках.

Отдельно в указанной подгруппе неологизмов, номинирующих атаку вредоносного программного обеспечения, выделим неологизм *IP address spoofing*, «отражающий использование поддельного IP-адреса для проведения атаки типа – отказ в обслуживании» [Гусева 2024, 98]. Данный неологизм контрастирует с приведенным ранее потому, что сторонний мошеннический сервис используется не прямо внутри электронного устройства, а при переходе в определенные онлайн-сервисы. Лексическая единица *spoofing* (*the act or an instance of impersonating another person on the internet or via email – действие или случай выдачи себя за другое лицо в Интернете или по электронной почте*) отражает подлог и подмену с целью дальнейших мошеннических действий злоумышленников.

Следующее неологическое образование подгруппы онлайн-преступления – *virtual mobbing* – отличается от других перечисленных тем, что описывает действия, направленные на использование интернет-СМИ и технологий для атаки на человека. Лексический компонент данного неологизма *mobbing* (*to attack in a group – атаковать группой*) получил широкое распространение в условиях быстрого темпа технологических инноваций, возможности совершать противозаконные действия онлайн и избегать наказания.

Ключевыми словами данной семантической группы обозначают правонарушения разной степени тяжести, что является подтверждающим фактором отрицательной коннотации, отображающим нечестное, недостойное поведение участника процессов сферы высоких технологий: *pickpocketing; ransom; spoofing; mobbing; hijack*. Всем указанным компонентам, характерным для неологизмов компьютерного дискурса, свойственно метафорическое расширение ввиду переноса их значения из реальной жизни в онлайн-пространство. Эти неологизмы играют решающую роль в формировании семантики компьютерного дискурса, поскольку они вводят новые значения и изменяют существующие.

Как отмечала в своих трудах И.В. Рец, «доминирование определённой сферы является показателем её значимости для лексикона и аксиологической ценности для соответствующего социума» [Рец 2014, с. 6]. «Опираясь на дефиниции изученных нами неологизмов, мы можем прийти к выводу, что один из основных ценностных концептов компьютерного дискурса (как противоположность антиценностным аспектам) – это **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; data for development – idiom, the use of data from a social network, cell phone records, email, etc., to aid economic development and predict problems and humanitarian need in poorer countries; password wallet – a piece of software which remembers all your passwords and automatically enters them for you* [Гусева 2024, 99]; *sandboxing – the practice of running programs or opening files in a secure*

*environment isolated from the rest of the system. This prevents malware from infecting the host computer. The term has a playful, protective meaning; **whitelisting** – a security model that allows only specified programs, websites, IP addresses etc. to be accessed, while blocking everything else. The “whitelist” implies a positive list of trusted entities; **hardening** – the process of securing a system by reducing its surface of vulnerability. This involves removing unnecessary components, closing open ports, disabling unused services, and applying patches. The term “hardening” suggests making something more robust and resilient; **honeypot** – trap set to detect, deflect or in some manner counteract attempts at unauthorized use of information systems. It's a clever, deceptive technique to catch attackers. The word “honey” implies something sweet and alluring.*

Неологизмы, номинирующие безопасность, мы разделили на две подгруппы. Первая из них описывает способы защиты и противодействия заражению компьютерных систем. Так, неологизм **canvas fingerprinting** отображает метод отслеживания пользователя в Интернете, который точно идентифицирует компьютер пользователя, что повышает уровень безопасности. Компонент данного неологизма – **fingerprinting** (*the pattern of curved lines on the end of a finger or thumb that is different in every person – рисунок изогнутых линий на конце большого или указательного пальца, который у каждого человека разный*) – метафорически сравнивает след присутствия компьютера в сети с уникальным отпечатком пальца у индивидуума.

Неологизм данной подгруппы – **sandboxing** – номинирует практику запуска программ или открытия файлов в безопасной среде, изолированной от остальной системы, что предотвращает заражение компьютера вредоносным ПО. Неологизм отражает защитный способ сохранения безопасности путем метафорического переноса значения от исходной лексемы **sandbox** (*a hole in the ground, or a box, filled with sand in which children can play – яма в земле или ящик, наполненный песком, в котором могут играть дети*), таким образом обозначая границы, в пределах которых пользователь находится в безопасности. Рассмотрим пример из текста СМИ.

*Software developers use sandboxes to test new programming code, while*

*cybersecurity professionals use them to test potentially malicious software or files. Without sandboxing, software or applications could have potentially unlimited access to all the user data and system resources on a network [techtarget.com, January 21, 2024].*

Как мы видим из примера, в контексте информационных технологий **sandbox** имеет значительную семантическую и аксиологическую ценность, представляя собой безопасную изолированную среду для тестирования программного обеспечения. Использование неологизма дает представление о границах безопасности (как в изолированном пространстве для детей – песочнице), контроле и возможности экспериментировать без риска, что является важнейшей ценностью в современных практиках ИТ.

Еще одним неологизмом данной подгруппы является **whitelisting**, обозначающий модель безопасности, которая разрешает доступ только к определенным программам и веб-сайтам, блокируя при этом все остальные. «Белый список» подразумевает наличие положительного списка доверенных элементов, занесенных в базу данных электронного устройства. Колористический компонент **white** (*белый*) в данном неологизме приобретает метафорическое значение незапятнанности репутации и чистоты.

Не менее эффективный метод сохранения безопасности в онлайн-пространстве демонстрирует неологизм **hardening**, номинирующий процесс защиты системы за счет уменьшения ее поверхности уязвимости, включая удаление ненужных компонентов, закрытие открытых портов, отключение неиспользуемых служб и применение исправлений. Ключевую семантическую составляющую в данном неологизме несет лексема **harden** (*to become or make hard – стать или сделать твердым*), предполагающая создание более прочной и устойчивой системы безопасности.

Последний неологизм в подгруппе способов защиты и противодействия заражению компьютерных систем – новая лексическая единица **honeypot**, номинирующая ловушку, предназначенную для обнаружения, отражения и противодействия попыткам несанкционированного использования

информационных систем. Этот хитрый обманный метод позволяет поймать злоумышленников. Метафорическое расширение лексической единицы *honeypot* (*a type of container with a sweet, sticky, yellow substance made by bees and used as food – тип контейнера со сладким, липким, желтым веществом, производимым пчелами и используемым в пищу*) подразумевает что-то сладкое и манящее. Рассмотрим примеры из текста СМИ:

*A honeypot isn't set up to address a specific problem, like a firewall or anti-virus. Instead, it's an information tool that can help you understand existing threats to your business and spot the emergence of new threats [kaspersky.com, December 5, 2023].*

В семантике неологизма *honeypot* отражен проактивный подход к кибербезопасности. В отличие от мер реагирования, которые нивелируют инциденты после их возникновения, *honeypot* позволяет организациям предвидеть и готовиться к потенциальным угрозам.

Во вторую подгруппу в рамках неологизмов, отражающих процессы и явления, связанные с онлайн-безопасностью, нами были выделены неологические единицы, обозначающие нечто, способствующее финансовой безопасности. Так, «неологизм *password wallet* номинирует программу, которая запоминает все ваши пароли и автоматически вводит их за вас. Отметим, что в данном неологизме лексическая единица *wallet*» [Гусева 2024, с. 98] (*a small folding case for carrying paper money, credit cards and other flat objects, that can be carried in a pocket and is used especially by men – небольшой складной футляр для бумажных денег, кредитных карт и других плоских предметов, который можно носить в кармане и который особенно часто используется мужчинами*) имеет ассоциативный ряд с объектом, где мы храним что-то ценное. Из этого и других примеров видно, что для номинаций с положительно окрашенной коннотацией характерно наличие метафорически используемых компонентов.

По результатам проведенного исследования нами был сделан вывод, что примеры неологизмов семантической подгруппы **онлайн-преступления и безопасности** в области компьютерных технологий имеют как негативную, так и положительную коннотацию. «Из данной оппозиции аксиологических



аспектов видно, что, как и в реальной жизни, пользователям высоких технологий важно обеспечивать **безопасность** личных данных и поддерживать прозрачность общения в сети Интернет, что является гарантией прав человека, постоянно нарушаемых на сегодняшний день» [Гусева 2024, с. 98].

По примерам данной подгруппы мы видим, что номинациям, отражающим как ценности, так и антиценности дискурса компьютерных технологий, свойственно наличие компонентов с метафорической образностью. Данные неологические единицы наполнены семантически и обладают выраженной эмоциональной выразительностью, что насыщает и обогащает коммуникативный процесс новыми образами.

### **3.2 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы видеоигр**

В процессе изучения семантического аспекта языка видеоигр, включая формирование и использование игровых неологизмов, нами было выявлено влияние игрового языка на социальные сообщества и формирование идентичности, а также взаимосвязь между языком видеоигр и другими областями компьютерного дискурса.

Компьютерно-игровой дискурс представляет собой текст в ситуации общения в ходе анимационных игр в виртуальном пространстве; это вид символической реальности, созданной на основе компьютерной техники и реализующей принцип обратной связи с игровыми целями, в процессе погружения в которую реальное «Я» пользователя ассоциируется и отождествляется с «Я» виртуальным [Часовский 2020, с. 57].

Неологизмы в видеоиграх часто возникают в результате быстрого развития игровых технологий, игровой механики и социальных взаимодействий внутри игровых сообществ. Эти новые слова выполняют различные функции, например, выражают эмоции, описывают стратегии игрового процесса или вызывают чувство товарищества между игроками.

Одна из отличительных черт неологизмов в указанной сфере их способность отражать культурный и социальный контекст игр. Так, следующие неологические единицы обозначают **проблемы со здоровьем** (*spinal problem*), вызванные технологическим развитием и чрезмерным временем пребывания в игровой деятельности: **gameboy back** – *a spinal problem in children caused by overuse of gaming consoles*; **gameboy disease** – *a spinal condition in children caused by looking down at hand-held devices for long periods*.

Лексические единицы **back** и **disease** имеют отсылку к медицинскому дискурсу, что подтверждает междискурсивную природу данных неологизмов. Рассмотрим пример.

*He's tackling a problem identified by a Dutch spinal surgeon that's been dubbed "Gameboy Disease" where kids are increasingly complaining of neck and back pain [cbc.ca, June 29, 2019].*

Как мы видим, неологизм **gameboy disease** подчеркивает риски для здоровья, связанные с длительным использованием портативных игровых устройств среди детей, отражая общественные ценности, связанные со здоровьем, технологиями, родительской ответственностью и балансом между цифровым взаимодействием и физическим благополучием. Благодаря семантико-аксиологическому анализу становится ясно, что в обществе закрепилось мнение о негативном влиянии современных технологий на здоровье молодежи.

В нео лексике видеоигр также можно найти другие примеры неологизмов с компонентом **game**, не связанных с медициной и проблемами со здоровьем: «**platform game** – *a computer game that involves moving the character around overhead work platforms*» [Гусева 2024, 99]; **gameplay** – *the overall gameplay experience, including the rules and mechanics of a game*; **game engine** – *a software framework designed for the creation and development of video games*; **game streaming** – *the process of playing and broadcasting video games in real-time over the internet*.

Неологизм *platform game* имеет нейтральную оценку, номинируя в целом компьютерные видеоигры. Два других неологизма – *gameplay* и *game streaming* – обозначают игровые процессы, типичные для индустрии. Отметим, что лексическая единица *streaming* (*the activity of listening to or watching sound or video directly from the internet – прослушивание или просмотр звука или видео непосредственно из Интернета*) приобрела новое значение в контексте компьютерного дискурса, а именно непрерывную передачу данных через Интернет. Этот семантический сдвиг присущ компьютерному дискурсу, в котором обеспечивается анализ и последовательная обработка огромных объемов данных, генерируемых в результате онлайн-взаимодействий. Еще один неологизм данной подгруппы – *game engine* – имеет в компьютерном дискурсе специфическое смысловое значение, отличное от его буквального толкования (*engine – a machine that uses the energy from liquid fuel or steam to produce movement – машина, использующая энергию жидкого топлива или пара для создания движения*). В контексте видеоигр и компьютерной графики данный неологизм номинирует программную среду, предназначенную для создания и разработки видеоигр. Семантический переход от буквального значения лексической единицы *engine* к использованию в рамках программной платформы показывает, как развивается язык, как он используется для описания новых концепций в быстро меняющейся области информатики и разработки видеоигр. Рассмотрим пример.

*Game engines provide the framework for all things video game creation – giving devs the freedom to focus their attention on game content, rather than the more detailed tech bits [increadibuilt.com, April 24, 2024].*

Как мы видим, неологизм *game engine* имеет непосредственное отношение к разработке видеоигр. Неологическая единица семантически подчеркивает важность креативности, эффективности и сотрудничества в процессе создания игры. Аксиологические импликации неологизма подчеркивают ценности доступности и технологического прогресса в игровой индустрии. Благодаря проведенному семантико-аксиологическому анализу становится ясно, что

игровые движки имеют ключевое значение не только в технических аспектах разработки игр, но и в формировании творческого ландшафта игрового мира.

У некоторых неологизмов компьютерного дискурса данной семантической подгруппы мы отмечаем метафорическое расширение значения исходного слова, номинирующего участников игрового процесса или явления в игровом сообществе: *easter egg – hidden messages, references, or secrets placed by developers in a game for players to discover*. Неологизм имеет отношение к католической пасхальной традиции поиска яиц детьми. Таким образом, в процессе исследования нами выделена интердискурсивная природа неологизма в виду метафорического переноса значения слова из религиозного дискурса к компьютерному дискурсу. В данном случае игроки должны искать сообщения (*hidden messages*) или секретные послания (*secrets*) от разработчиков игры. Неологизм представляет функции, которые улучшают пользовательский опыт и вовлеченность, воплощая ценности исследования, творчества и общности. Игровая природа неологизма *easter egg* отображает крепкую связь между создателями и пользователями, делая их неотъемлемой частью современной цифровой культуры.

Неологизм *boss (a powerful enemy character, often found at the end of a level or stage, requiring strategic gameplay to defeat)* номинирует сильного вражеского персонажа в игре, метафорически перенося значение от исходного слова *boss (the person who is in charge of an organization and who tells others what to do – человек, который руководит организацией и говорит другим, что делать)*, сильной личности, командующей другими, к мощному и опасному врагу в игровом процессе. Наличие боссов в играх отражает ценность, вызова и развития навыков. Битвы с «боссами» призваны подталкивать игроков к улучшению своих игровых навыков, способствуя ощущению успеха при преодолении сложных препятствий. «Боссы» часто служат привратниками при новых уровнях, при приобретении способностей или предваряют элементы истории. Это усиливает ценность прогресса в играх, где победа над «боссом» заключается не только в прохождении испытания, но и в получении нового опыта и наград.

Среди неологизмов компьютерного дискурса присутствует лексика, номилирующая предметы, связанные с игровой деятельностью: «*girlfriend button – pause button, pressed by a guy when a girl appears in dangerous proximity, in order to avoid a scandal*» [Гусева 2024, с. 2024]. В данном неологизме идет речь о кнопке (*button*) выключения или паузы, чтобы избежать скандала (*avoid a scandal*) из-за увлечения игрой. Неологизм отражает сложность гендерной динамики в играх, подчеркивая как юмористические, так и проблемные аспекты взаимодействия мужчин и женщин. Хотя его можно использовать в шутливой манере, основные ценности, связанные с этим неологизмом, раскрывают важные идеи о проблемах инклюзивности и уважения в игровых сообществах.

Другой неологизм, напротив, означает достижения и награды, которые игрок получает в игровом процессе: *loot – items, weapons, or resources that players collect or acquire in a game, usually as rewards for completing tasks or defeating enemies*. В отличие от предыдущего неологизма данное лексическое новообразование имеет негативную коннотацию, так как произошло от лексической единицы *loot (money and valuable objects that have been stolen, especially by an army from a defeated enemy or by thieves)*, означающей, что приобретенные награды получены нечестным путем или есть необходимость сражаться с врагом (*defeating enemies*). Неологизм описывает основной компонент игрового процесса, который повышает вовлеченность и удовлетворенность игроков посредством систем вознаграждений, подчеркивается ценность прогресса, исследования и сообщества, а также выражается потенциальная критика, связанная с практикой монетизации.

Ввиду появления высокого спроса на компьютерные игры их количество постоянно растет, однако качество выпускаемых игр при этом может быть низкого уровня в связи с желанием побольше заработать на повышенном спросе. Для номинации подобных игр появился следующий неологизм: «*trash & cash – the morally dubious practice of making low quality games in order to make a quick buck*» [Гусева 2023, с. 21].

Низкое качество игр выражено первой частью неологизма *trash* (*something that is of low quality – что-то низкого качества*), буквально «мусор». Второй компонент – *cash* (*money in the form of notes and coins – деньги в виде банкнот и монет*) – подчеркивает желание поскорее заработать на выпуске игр. Неологизм описывает проблемную практику в игровой индустрии, которая ставит прибыль выше качества, отражая серьезные опасения по поводу потребительства и этической ответственности, подчеркивая ценности качества игр, честности и доверия в сообществе, а также необходимость для разработчиков создавать приятные игровые впечатления. Проведенный семантико-аксиологический анализ демонстрирует, что *trash & cash* – это не просто критика определенных деловых практик в компьютерном дискурсе, а отражение ожиданий и ценностей, которых придерживаются отдельные игроки и игровое сообщество в целом.

Помимо номинирующих процессов неологизмов компьютерного дискурса сферы видеоигр нами были выделены лексические новообразования, отражающие действия в игровом контексте. В неологической единице *to camp* (*to stay in one area of a map for an extended period, often to gain an advantage over opponents*) мы видим перенос значения от лексемы *to camp* (*to put a group of tents or temporary shelters in one place – поставить группу палаток или временных укрытий в одном месте*) ввиду схожей семантической составляющей, а именно – временно оставаться в определенном месте в связи со сложившимися обстоятельствами. Данный неологизм используется, когда участник игрового процесса должен оставаться в определенном месте, чтобы получить преимущество перед соперниками. Аксиология, связанная с неологизмом *to camp*, отображает социальную динамику внутри игровых сообществ. Игроки, которые осуществляют данную деятельность, могут рассматриваться одними участниками как опытные стратеги, в то время как другие могут считать такое поведение неспортивным или трусливым. Эта двойственность отражает общие ценности социума в отношении конкуренции, стратегии и честной игры, которые часто обсуждаются в игровом сообществе.

Еще одним неологизмом компьютерного дискурса, номинирующим действия участников игр, является *to marinate* – *used in the social deception video game Among Us and refers to establishing a false trust or rapport via proximity*; *to grief* – *to intentionally ruin other people's enjoyment of a game for one's own enjoyment*; *to int* – *to intentionally give the opposing team an advantage to spite your teammates*; *to buff* – *to strengthen or enhance the power of a character, weapon, or ability in a game to improve gameplay*; *to nerf* – *to weaken or reduce the power of a character, weapon, or ability in a game to balance gameplay*.

Неологическая единица с отрицательной коннотацией *to marinate* подразумевает преднамеренное вхождение в доверие с целью смягчить и усыпить бдительность через близкое местонахождение (*deception* – *dishonest or illegal methods that are used to get something, or to make people believe that something is true when it is not* – *нечестные или незаконные методы, используемые для получения чего-либо или для того, чтобы заставить людей поверить в то, что что-то верно, хотя это не так*; *false* – *not real, but made to look or seem real* – *не настоящий, но сделанный так, чтобы выглядеть или казаться реальным*). Мы отмечаем метафорический перенос значения от исходного значения *to marinate* (*to put meat in a mixture of oil and spices before cooking, in order to make it softer* – *перед приготовлением обваливать мясо в смеси масла и специй, чтобы оно стало мягче*), в котором также при контакте с маринующим веществом смягчается мясо, что сравнивается с воздействием на внимание конкурента.

Неологизм дискурса видеоигр *to grief* имеет логическую связь с исходным значением лексической единицы *grief* (*very great sadness*), передавая грусть от намеренно испорченного приятного времяпровождения. В данном примере также отчетливо просматривается метафорическое расширение значения исходного слова, характерного для данной семантической подгруппы. Лексическая единица *very* в дефиниции исходной леммы указывает на интенсификацию его семантики.

Следующий неологизм данной подгруппы, номинирующей действие в рамках игрового процесса, **to int** является производным от наречия **intentionally** (*in a planned or intended way* – *запланированным или предполагаемым образом*), обозначая преднамеренно привнесенный раздор среди участников команды.

Неологическая единица **to buff**, отражающая действие игроков, имеет отсылку к исходному глаголу **to buff** (*to rub an object made of metal in order to make it shine* – *натереть металлический предмет, чтобы он засиял*), означая «улучшать объект и сделать его привлекательнее». Таким образом, указанный неологизм **to buff** номинирует действия по улучшению характеристик героя в игре.

Антонимом упомянутого неологизма компьютерного дискурса является неологическая единица **to nerf**. В киберспорте она означает ослабление, ухудшение характеристик какого-либо вида оружия. Если говорить о мире компьютерных игр, то впервые нерфы появились в игре Ultima Online, где разработчики как-то решили снизить урон от применения мечей, в результате чего игроки массово жаловаться на то, что теперь ощущают себя так, словно сражаются NERF-мечами. Аббревиатура NERF расшифровывается как **non-expanding recreational form** (*не расширяющаяся рекреационная пена*). Данный материал использовался для производства игрушечного вооружения, которое реальное оружие напоминало разве что формой.

Помимо номинации игроков, часть неологизмов называют события, связанные с игровыми действиями: **speedrun** – *completing a game or level as quickly as possible, often involving advanced techniques and route optimization*; **rage quit** – *abruptly leaving a game out of frustration or anger, often due to unfavorable circumstances or defeat*; **respawn** – *the act of a player re-entering the game after being defeated or killed*.

Исходя из значений слов, составляющих данный неологизм **speedrun**: **speed** (*very fast movement* – *очень быстрое движение*) и **to run** (*to go quickly or in a hurry* – *идти быстро или в спешке*), можно сделать вывод о том, что участник покидает игру в быстром темпе.



»Неологизм *rage quit* обладает негативной коннотацией, учитывая его лексические компоненты, характеризующиеся яркой эмоциональной окраской и интенсификацией значения: *rage* (*extreme or violent anger – крайний или сильный гнев*) и *quit* (*to stop doing something or leave a job or a place – перестать что-то делать или уйти с работы или места*). Неологизм обозначает быстрое прекращение игры в гневе» [Гусева 2024, с. 99].

Оба неологизма свидетельствуют о высокой степени эмоционального вовлечения участников игры, с которым они порой не могут справиться и поэтому покидают ее. Данные неологизмы отражают ценности и опыт игровых сообществ: *speedrun* выделяет мастерство и опыт игроков, *rage quit* критикует эмоциональную незрелость и неспортивное поведение, а *respawn* пропагандирует настойчивость и справедливость. Вместе они образуют богатый словарный запас для описания уникальных аспектов игровой культуры и дискурса. Рассмотрим пример.

*Has anyone else ever rage quit a game because of a particularly difficult level or boss battle?* [svg.com January 31 2023].

В статье описывается ранние сражения с самыми сильными персонажами в играх: битвы были настолько сложными, что заставляли игроков внезапно выходить из игры из-за разочарования. Подводя итог, можно сказать, что выход из-за ярости от сложного контента — обычное явление, с которым сталкивались многие геймеры.

Следующим примером из данной подгруппы является неологизм *respawn*, номинирующий действия, происходящие в видеоиграх, и отражающий обратные поступки, а именно возвращение в игру. Семантика неологического образования определяется его лексическим компонентом *to spawn* (*to cause something new – вызвать что-то новое*), обозначающим появление заново. Префикс *re-* (*used to add the meaning do again – используется для добавления значения «сделать еще раз»*) придает семантический оттенок вновь повторяющегося действия.

Неологизмы данной подгруппы *to marinate*, *to hill*, *to int*, *to buff* и *to nerf* связаны со значимыми в компьютерном дискурсе концепциями, особенно в

видеоиграх. Каждый неологизм несет в себе определенную семантику, которая отражает динамику игрового процесса, с характерной интенсификацией значения исходной лексической единицы, а также демонстрирует взаимодействие игроков и ценности игрового сообщества. Неологизмы данной подгруппы иллюстрируют сложность современной игровой культуры, где стратегия, сотрудничество и баланс имеют первостепенное значение, а также подчеркивают проблемы, связанные с токсичным поведением, и необходимость постоянного развития игр. Благодаря осуществляемому нами семантико-аксиологическому анализу становится очевидным: развитие языка в игровых сообществах обусловлено потребностью отражения особенностей игрового опыта и ценностей в области видеоигр.

Далее представим следующую семантическую подгруппу в рамках сферы видеоигр: **номинация игрового уровня участника**. Когда игрок проявляет свои лучшие способности, используется неологизм *cracked* – *an expression denoting someone performing exceptionally well unexpectedly*; *scuffed* – *an expression denoting something bad, low-quality, or overpowered in a negative way within a game*.

Исходя из значения глагола **to crack** (*to find a solution to a problem – найти решение проблемы*), игрок после не самой удачной игры находит способ проявить себя в игровой деятельности. Положительная коннотация данного неологизма подтверждается его определением *exceptionally well unexpectedly* (*неожиданно исключительно хорошо*). За счет наличия слова *неожиданно* в описательной части неологизма, мы можем прийти к выводу о его ироничной природе.

Наоборот, когда участник демонстрирует игру невысокого качества, игроками используется неологизм *scuffed*, имеющий корневую основу **scuff** (*to spoil or harm something slightly – немного испортить или повредить что-либо*), что и отражает неологическое образование в своей семантической составляющей, а именно – испорченную репутацию. Негативная коннотация данного неологизма подтверждается частью его определения – *bad, low-quality*,

*or overpowered in a negative way* (плохой, некачественный или чрезмерно негативный).

В ходе исследования неологизмов *cracked* и *scuffed* мы пришли к выводу, что *cracked* выделяет исключительную производительность и мастерство участников видеоигр, подчеркивая ценности совершенства навыков и признания сообщества. Напротив, *scuffed* критикует некачественные или несбалансированные элементы в играх, отражая ценность качества, справедливости и удовлетворенности игроков. В целом данные неологические образования иллюстрируют динамическую природу языка в игровых сообществах, обозначая как восхищение талантом, так и стремление к улучшению качества игр.

В ходе проведенного исследования семантико-аксиологических аспектов английских неологизмов компьютерного дискурса сферы видеоигр нами было выявлено, что для данной семантической подгруппы характерна метафоризация лексических единиц с целью номинации новых образований. Лексемы данной подгруппы семантически характеризуют участников игрового процесса, их действия и события, происходящие в ходе игры, а также осуществляют номинацию уровня игровой компетенции участника игр. Неологизмам данной подгруппы свойственна интенсификация значения исходной лексической единицы.

Отличительная черта неологизмов в сфере видеоигр – это их способность отражать культурный и социальный контексты игр, включая проблемы со здоровьем, вызванные чрезмерным пребыванием в игровой деятельности; игровые процессы; участников игрового процесса, их действия или явления в игровом сообществе.

Аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса данной подгруппы, относящейся к видеоиграм передает общественные ценности, связанные со здоровьем, технологиями, родительской ответственностью и балансом между цифровым взаимодействием и физическим

благополучием, равно как и с ценностью победы и качеством выпускаемых видеоигр.

Неологизмы данной подгруппы содержат в своей структуре оценочные элементы, косвенно указывающие на негативный характер лексического новообразования, либо приобретают негативную коннотацию посредством метафорического использования или игры слов в контексте.

### **3.3 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы искусственного интеллекта**

«Аббревиатура ИИ обозначает искусственный интеллект, представляющий собой компьютерную симуляцию человеческого интеллекта, предназначенную для выполнения задач, аналогичных человеческим действиям. В последние месяцы использование этого неологизма возросло многократно, что свидетельствует о его широком влиянии на дискурс, связанный с ИИ. Дискурс искусственного интеллекта охватывает язык, применяемый для обсуждения технологий ИИ, их развития, применения и последствий. Он включает в себя терминологию, концепции и нарративы, которые формируют наше восприятие и обсуждение искусственного интеллекта. Быстрый прогресс в области ИИ привел к увеличению количества новой лексики в компьютерном дискурсе.

В компьютерном дискурсе лексическая единица **intelligence** – ключевое понятие при создании неологизмов. Эти неологические образования помогают передать сложную и тонкую природу ИИ и его взаимосвязь с человеческим интеллектом: *Artificial Intelligence (AI) – the use or study of computer systems or machines that have some of the qualities that the human brain has, such as the ability to interpret and produce language in a way that seems human, recognize or create images, solve problems, and learn from data supplied to them.*

Неологизм является ярким примером взаимодействия интеллекта и технологий, что приводит к формированию новой концепции. Искусственный интеллект подразумевает создание интеллектуальных систем, способных

выполнять задачи, которые традиционно требуют человеческого интеллекта, включая обучение, решение проблем и принятие решений» [Гусева 2024, с. 312].

К лексемам, связанным с ключевыми областями ИИ можно отнести следующие неологические единицы: *machine learning* – *refers to algorithms that enable computers to learn from and make predictions based on data*; *deep learning* – *a subset of machine learning that utilizes neural networks with many layers*; *neural networks* – *computational models inspired by the human brain's structure*; *cognitive computing* – *encompasses systems that simulate human thought processes in complex situations*; *Natural Language Processing (NLP)* – *this field focuses on the interaction between computers and human language*; *Computer Vision (CV)* – *refers to the ability of machines to interpret and make decisions based on visual data*; *Robotic Process Automation (RPA)* – *technology automates repetitive tasks typically performed by humans*. Рассмотрим пример из контекста.

*Machine learning algorithms and machine vision are a critical component of self-driving cars, helping them navigate the roads safely. In healthcare, machine learning is used to diagnose and suggest treatment plans [techtargget.com March 28, 2024].*

Неологизм *machine learning* подчеркивает переход от программирования на основе правил к выводам на основе данных, отражая более динамичное взаимодействие между людьми и машинами (*machine* – *a computer*).

Неологизм *deep learning* делает акцент на сложности и глубине (*deep* – *showing or needing serious thought, or not easy to understand* – *показывающий или требующий серьезного размышления, или нелегкий для понимания*), что указывает на более высокий уровень обработки данных, который имитирует когнитивные функции человека. Семантика *neural networks* подчеркивает биологическую аналогию, предполагая форму искусственного интеллекта, которая работает аналогично человеческим мыслительным процессам (*neural* – *involving a nerve or the system of nerves that includes the brain* – *с участием нерва или системы нервов, включающей мозг*). Неологизм сферы ИИ *cognitive computing* подчеркивает понимание и интерпретацию данных способом,

который напоминает человеческое познание (*cognitive – connected with thinking or conscious mental processes – связанный с мышлением или сознательными психическими процессами*), так поднимаются вопросы о природе самого интеллекта. Двойная цель – понимать язык и генерировать ответы, подобные человеческим, для неологизма *Natural Language Processing (NLP)* имеет решающее значение для номинации приложений в области коммуникации и поиска информации. Неологическое образование *Computer Vision (CV)* указывает на соединение сенсорного восприятия и машинной интерпретации, что имеет значимые последствия для автоматизации и наблюдения (*vision – an idea or mental image of something – идея или мысленный образ чего-либо*). Семантика неологизма *Robotic Process Automation (RPA)* подчеркивает эффективность и производительность, но также и опасения по поводу сокращения рабочих мест и будущей занятости людей.

С аксиологической точки зрения вышеприведенные неологические единицы, номинирующие ключевые области ИИ, отражают общественные ценности и этические проблемы. Нами отмечено противопоставление ценностей инновации и этической ответственности: быстрое развитие таких технологий, как *machine learning* и *deep learning*, поднимает вопросы об этических последствиях их использования. Ценность, придаваемая инновациям, должна быть сбалансирована с потенциальными рисками, включая предвзятость в алгоритмах и неправильное использование технологий ИИ. Ценности, связанные с *автономией и контролем*, выходят на первый план. Существуют определенные разногласия по поводу использования ИИ для повышения эффективности и сохранения человеческого контроля для предотвращения нежелательных последствий.

Такие технологии, как *Computer Vision (CV)* и *RPA*, вызывают серьезные опасения относительно конфиденциальности. Аксиологический потенциал этих технологий часто связан с *ценностью индивидуальной конфиденциальности* в соотношении с предполагаемыми преимуществами повышенной безопасности и эффективности. Внедрение технологий ИИ может усугубить существующее

неравенство, если доступ ограничен и предоставлен лишь определенным группам населения. Ценности *инклюзивности* и *справедливости* должны учитываться при обсуждении разработки и внедрения этих технологий. Язык, используемый в компьютерном дискурсе, отражает широкие культурные сдвиги. Такие неологизмы, как *cognitive computing* и *Robotic Process Automation (RPA)*, не только описывают технологические достижения, но и влияют на общественное восприятие ИИ и его роли в обществе.

Неологизмы, номинирующие **типы** ИИ, можно разделить на две категории: ИИ на основе *возможностей* и ИИ на основе *функциональности*. Рассмотрим неологизмы, номинирующие типы ИИ, формирование которых произошло на основе их возможностей: *narrow AI (also known as Weak AI) – refers to AI systems designed to perform specific tasks within a limited context; general AI (Strong AI or AGI (Artificial General Intelligence)) – describes hypothetical AI systems that possess the ability to understand, learn, and apply intelligence across a wide range of tasks, similar to human cognitive abilities; super AI – refers to an advanced form of AI that surpasses human intelligence in all aspects, including creativity, problem-solving, and emotional intelligence.* Рассмотрим пример из контекста.

*Google and other search engines are also examples of weak AI. When you type in your question, the algorithm gets to work to run that question through its vast database to classify it and come back with answers [bernardmarr.com April 14, 2023].*

Неологическая единица *narrow AI* подчеркивает функциональность и специализацию, а также то, что системы работают в соответствии с предопределенными узкими параметрами (*narrow – limited to a small area of interest, activity, or thought – ограничен небольшой областью интересов, деятельности или мыслей*), не обладают общим интеллектом и сознанием. Примерами являются голосовые помощники и алгоритмы рекомендаций.

Следующий неологизм данной подгруппы типов ИИ – *general AI* – описывает гипотетические системы ИИ, которые обладают способностью понимать, учиться и применять интеллект в решениях широкого спектра задач аналогично человеческим когнитивным способностям. Неологизм *super AI*

относится к продвинутой форме ИИ, которая превосходит человеческий интеллект во всех аспектах, включая креативность, решение проблем и эмоциональный интеллект.

Различие между *narrow AI* и *general AI* заставляет задуматься о фундаментальном вопросе – природе самого интеллекта. Ценность, придаваемая когнитивным способностям человека по сравнению с возможностями машины, является центральной в дискуссиях о будущем работы ИИ, креативности и принятия решений. Концепция, нашедшая отражение в неологизме *super AI*, вызывает опасения по поводу безопасности и контроля. По мере того как системы ИИ становятся более способными, потенциальные риски, связанные с их автономностью и процессами принятия решений, становятся критическими. Аксиология данного неологизма подчеркивает необходимость установления этических рамок для управления разработкой и внедрением таких технологий.

Следующая категория неологизмов характеризует **типы** ИИ на основе их *функциональных* особенностей: *reactive machine* – *refers to the most basic type of AI that operates solely on the present input without any memory of past experiences. An example is IBM's Deep Blue, which defeated chess champion Garry Kasparov by evaluating numerous possible moves in real-time;* *limited memory machines* – *these AI systems have the capability to learn from historical data to make informed decisions;* *theory of mind* – *refers to a theoretical AI that possesses the ability to understand and simulate human emotions, beliefs, and intentions;* *self-aware AI* – *describes an advanced form of AI that possesses consciousness and self-awareness, akin to human cognitive functions.*

Семантика неологизма *reactive machine* отражает непосредственность и простоту, указывая на то, что реактивные машины реагируют на определенные стимулы, не обучаясь на предыдущих взаимодействиях. Примером является Deep Blue от IBM, который победил чемпиона по шахматам Гарри Каспарова, оценивая многочисленные возможные ходы в режиме реального времени. Неологизм *limited memory machines* отражает более продвинутый уровень ИИ по сравнению с *reactive machine*, поскольку он может адаптировать свои ответы



на основе изученной информации, например, беспилотные автомобили, которые используют ранее имевшиеся данные для навигации. Семантика неологизма *theory of mind* предполагает более глубокую когнитивную способность (*mind – the part of a person that makes it possible for him or her to think, feel emotions, and understand things – часть человека, которая позволяет ему или ей думать, испытывать эмоции и понимать природу вещей*), указывая на то, что такой ИИ будет не только обрабатывать информацию, но и понимать контекст и эмоциональные нюансы человеческого взаимодействия. Неологизм *self-aware AI* описывает продвинутую форму ИИ, которая обладает сознанием и самосознанием, которые родственны когнитивным функциям человека, предполагается, что такой ИИ будет иметь возможность размышлять о своем собственном существовании и принимать независимые решения (*self-aware – knowing and understanding yourself very well – очень хорошо знать и понимать себя*). Рассмотрим пример.

*Self-aware AI necessitates machines capable of perceiving their existence, comprehending their environment, and making self-awareness-driven decisions. Fundamental self-aware AI components encompass self-representation, consciousness and self-awareness, and emotion and motivation [medium.com May 4, 2023].*

Пример показывает, что язык, отражающий концепции ИИ, формирует культурные нарративы о роли технологий в обществе. Такие неологизмы, как *self-aware AI*, часто вызывают утопическое видение будущего, влияя на общественное восприятие и политические дискуссии относительно управления ИИ.

Подводя итог рассмотрения неологизмов, номинирующих типы ИИ, можно сказать, что семантика и аксиология лексем, связанных с ИИ в компьютерном дискурсе, подчеркивают сложное взаимодействие между технологическим прогрессом и этическими соображениями.

«Изучив другие примеры с лексическим компонентом **intelligence** (*intellitron – combining “intelligence” and “electron” to signify smart electronic systems; swarm intelligence – a form of artificial intelligence based on the collective*

*behavior of decentralized, self-organized systems; machine intelligence – the intelligence exhibited by machines, in contrast to the natural intelligence of humans and animals; collective intelligence – the intelligence that emerges from the collaboration and competition of many individuals*), мы можем сделать вывод, что лексическая единица **intelligence** может формировать новое слово, подчеркивая мыслительные способности как неодушевленного предмета, так и одушевленного, номинируя человека.

Заметной тенденцией при образовании неологизмов об ИИ – тенденция антропоморфизировать технологию, связывая ее с психическими функциями человека» [Гусева 2024, с. 313]. Как отмечает Е.И. Погодин, «искусственный интеллект связан со сходной задачей использования компьютеров для понимания человеческого интеллекта, но не обязательно ограничивается биологически правдоподобными методами» [Погодин 2022, с. 185].

«Такие неологизмы как *swarm intelligence* и *machine intelligence* приписывают системам искусственного интеллекта человеческие качества, предполагая почти разумное их присутствие. Об этом свидетельствуют лексические единицы из описания данных неологизмов (*self-organized – organized by yourself; intelligence exhibited by machines – интеллект, проявленный машинами*), подчеркивающие интеллектуальные способности и самостоятельность искусственного интеллекта. Этот антропоморфизм является лингвистическим следствием ажиотажа вокруг ИИ, о чем свидетельствует и следующий неологизм – *collective intelligence*, который преувеличивает возможности технологии, утверждая, что она включает в себя разум множества людей. Описание данного неологизма содержит компонент *competition* (*a situation in which someone is trying to win something or be more successful than someone else – ситуация, в которой кто-то пытается что-то выиграть или добиться большего успеха, чем другой*). Это подчеркивает конкурентную природу программ искусственного интеллекта и стремление к постоянному совершенствованию» [Гусева 2024, с. 313]. Рассмотрим пример.

*Collective intelligence is like having a brainstorming session with the world. It brings people together, each with their unique experiences and ideas, to tackle challenges as a team* [atlan.com December 13th, 2023].

Как мы видим, неологизмом указывает на пользу объединения людей в команду, с их уникальным опытом и идеями для решения проблем. Эта концепция часто ассоциируется с онлайн-платформами и социальными сетями, где люди могут делиться знаниями и опытом. Неологизм *collective intelligence* подчеркивает ценность сотрудничества, разнообразия мыслей и демократизации знаний, выделяя важность создания среды, способствующей инклюзивному процессу и обмену идеями.

Следующий неологизм данной подгруппы *intellitron* подчеркивает слияние интеллекта (часто связанного с когнитивными процессами) и электронных технологий, отмечая эволюцию устройств, которые могут выполнять сложные задачи автономно. С аксиологической точки зрения неологизм отражает ценности инноваций, эффективности и расширенной функциональности, предполагая стремление общества к более интеллектуальным технологиям, которые могут улучшить качество жизни, оптимизировать процессы и облегчить принятие решений.

В целом неологизмы данной подгруппы связаны с основными этическими вопросами в компьютерном дискурсе. Они отражают сложность роли технологий в обществе и важность решения вопросов, связанных с инновациями, ответственностью, сотрудничеством и этическими последствиями развития ИИ. Понимание этих концепций необходимо для содействия безопасному и справедливому технологическому прогрессу, который соответствует общественным ценностям.

«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 после заданного запроса, среди примеров данной семантической подгруппы мы выделили неологические единицы с компонентом *prompt* (*to give an instruction*

*to an artificial intelligence – дать указание искусственному интеллекту), который характерен для данной семантической группы. Промпт в компьютерном дискурсе отличается от обычных запросов в поисковых программах наличием максимальной конкретики для максимально точного ответа пользователю. Тем не менее, несмотря на исходную положительную аксиологическую составляющую производные неологические единицы имеют **отрицательную коннотацию**: **prompt hacking** – *used to describe attacks that exploit vulnerabilities of LLMs, by manipulating their inputs or prompts. Unlike traditional hacking, which typically exploits software vulnerabilities, prompt hacking relies on carefully crafting prompts to deceive the LLM into performing unintended actions*; **prompt injection** – *the process of overriding original instructions in the prompt with special user input. It often occurs when untrusted input is used as part of the prompt. In order to understand the overriding part, you must understand the roles of prompt developers and users in the prompt injection process*; **prompt leaking** – *a form of prompt injection, is prompt attacks designed to leak prompts that could contain confidential or proprietary information that was not intended for the public*» [Гусева 2024, с. 315].*

«Отрицательно окрашенный контекст перечисленных неологических единиц подтверждается компонентами из их определений: **vulnerabilities** (*the quality of being vulnerable (= able to be easily hurt, influenced, or attacked – качество уязвимости (= можно легко причинить вред, влияние или нападение) или что-то уязвимое), or something that is vulnerable*); **manipulating** (*controlling something or someone to your advantage, often unfairly or dishonestly – контролировать что-то или кого-то в своих интересах, часто несправедливо или нечестно*); **untrusted** (*the feeling of not trusting someone or something – чувство недоверия кому-то или чему-то*). По этим компонентам мы делаем вывод об уязвимой природе искусственного интеллекта, низком уровне доверия к генерируемым им ответам, а также о манипулятивных особенностях, свойственных семантике подгруппы неологизмов с компонентом **prompt**» [Гусева 2024, с. 315].

«Неологизм *prompt hacking* относится к атакам, которые используют уязвимости системы, манипулируя входными данными или подсказками – *prompt*. «В отличие от традиционного взлома *hacking* (*the activity of getting into someone else's computer system without permission in order to find out information or do something illegal*), который обычно использует уязвимости программного обеспечения, этот взлом подсказок основан на тщательном создании подсказок, чтобы обмануть систему и заставить выполнить непреднамеренные действия» [Гусева 2024, с. 314]. Аксиология данного неологизма относится к ценности безопасности, доверия и ответственной разработки систем ИИ. Поднимается вопрос этических проблем, потенциального неправомерного использования программных ресурсов и необходимости надежных мер защиты от таких атак, поскольку уязвимость системы может иметь далеко идущие последствия.

«Следующий неологизм данной подгруппы – *prompt injection* – относится к процессу определения исходных инструкций в подсказке с помощью специального пользовательского ввода. Часто это происходит, когда в качестве части подсказки используется ненадежный ввод. Аксиологически данный неологизм сосредоточен на ценностях доверия и безопасности пользователя, подчеркивая необходимость для разработчиков подсказок внедрения надежных методов проверки и очистки ввода для предотвращения внедрения ненадежного ввода в подсказки. Путем введения запросов (*inputs or prompts*) с использованием предвзятого или спорного языкового контента злоумышленники могут добиться генерации текстовой нейросетью предвзятых выводов, которые могут служить их целям. Внедрение подсказок – это процесс перехвата вывода языковой модели. Это позволяет хакеру заставить модель говорить все, что он захочет» [Гусева 2024, с. 314].

Злоумышленники создают запросы (*prompt attacks*), предназначенные для обмана модели и получения информации, которая должна оставаться за пределами общего доступа (*confidential or proprietary information*). Рассмотрим пример.

*This adversarial prompt example demonstrates the use of well-crafted attacks to leak the details or instructions from the original prompt (i.e., prompt leaking) [promptingguide.ai March 16, 2023].*

Данный пример показывает, что хорошо продуманные атаки для утечки деталей или инструкций формируются благодаря исходной подсказке (запросу в чате с ИИ) – (*well-crafted attacks – хорошо продуманные атаки*).

«В данной тематической группе нами выделены неологизмы, которые в отличие от предыдущих примеров, не имеют в своем составе лексических компонентов, напрямую относящихся к дискурсу ИИ: *algorithmic bias – outcomes that create unfair results, produced by an algorithm; deepfake – a type of artificial intelligence used to create convincing images, audio and video hoaxes. The neologism describes both the technology and the resulting bogus content, and is a portmanteau of deep learning and fake; model collapse – a situation where an AI system produces information of poor quality because it has been trained on information produced by other AI systems; slop – AI-generated content that is unwanted and of poor quality*» [Гусева 2024, с. 314].

Неологизм *algorithmic bias* относится к систематическим и повторяющимся ошибкам в алгоритмах, которые приводят к несправедливым результатам, часто благоприятствуя одной группе по сравнению с другой. Аксиология данного неологизма указывает на ценность справедливости, правосудия и равенства. Поднимаются этические вопросы об ответственности разработчиков и организаций за то, чтобы их алгоритмы не усиливали существующее неравенство.

«Еще одним неологизмом, не имеющим в своем составе лексической единицы, напрямую связанной с дискурсом ИИ и обладающим антиценностной коннотацией, является *deepfake*. Данное лексическое новообразование появилось ввиду современной тенденции в обществе создавать ненастоящий и вводящий в заблуждение контент (*fake – an object that is made to look real or valuable in order to deceive people – предмет, который выглядит реальным или ценным, чтобы обмануть людей*). Благодаря возможностям ИИ появляются

правдоподобно выглядящие фото и видео с целью обмана публики и манипуляций общественным мнением» [Гусева 2024, с. 314]. Рассмотрим пример.

*The greatest danger posed by deepfakes is their ability to spread false information that appears to come from trusted sources* [techtargget.com, March 4, 2023].

Из примера видно, что неологизм *deepfake* затрагивает тематику ценностей подлинности, доверия и этической ответственности. Способность дипфейков распространять ложную информацию, которая, как представляется, исходит из надежных источников, вызывает серьезные этические проблемы.

«Следующая неологическая единица данной подгруппы – *model collapse* – описывает ситуацию генерации нейросетью информации низкого качества. Лексический компонент данного неологизма *collapse* (*to fall down suddenly because of pressure or having no strength or support – внезапно упасть из-за давления или отсутствия силы или поддержки*) подчеркивает его негативный контекст, обусловленный лексическими единицами, входящими в описание неологизма и его составляющих: *poor quality* (*being of a very low quality – очень низкого качества*); *pressure* (*the force produced by pressing against something – сила, возникающая при надавливании на что-либо*); *fall down* (*to fail – потерпеть неудачу*)» [Гусева 2024, с 313].

Лексема *slop* описывает категорию контента, созданного ИИ, которому не хватает качества и релевантности и который часто заполняет Интернет и снижает ценность значимой информации (*Slop – liquid or wet food waste, especially when it is fed to animals – жидкие или влажные пищевые отходы, особенно когда их скормливают животным*). Неологизм по своей сути несет уничижительное значение, предполагая беспорядок, небрежность и отсутствие утонченности. Эта характеристика подразумевает, что созданный контент не только нежелателен, но и вредит качеству информации, доступной в Интернете. Неологическая единица *slop* поднимает вопрос о ценности ответственности в

разработке ИИ. Это побуждает к обсуждениям внедрения мер, которые повышают целостность контента, созданного ИИ.

*Your email inbox is full of spam. Your letterbox is full of junk mail. Now, your web browser has its own affliction: slop. “Slop” is what you get when you shove artificial intelligence-generated material up on the web for anyone to view. Unlike a chatbot, the slop isn’t interactive, and is rarely intended to actually answer readers’ questions or serve their needs [theguardian.com, 19 May 2024].*

Как мы видим из примера, неологизм **slop** предполагает более широкие последствия в цифровой информационной экосистеме, где мусор способствует информационной перегрузке и усложняет поиск надежного, высококачественного контента. Он отражает беспокойство по поводу деградации онлайн-коммуникации и проблемы выявления ценной информации среди обилия некачественной продукции.

«Изученные нами примеры неологизмов компьютерного дискурса в сфере искусственного интеллекта номинируют различные аспекты, связанные с роботами и их взаимодействием с людьми, особенно в контексте дискурса и овладения языком: **robolect** – merging “robot” and “dialect” to describe a unique language used by AI systems; **intellibot** – blending “intelligence” and “robot” to signify a smart robotic entity; **fraudbot** – a type of computer program that uses AI to pretend to be an online customer in order to carry out fraudulent activities; **viewbot** – a type of computer program that uses AI to make a piece of online content, such as a social media post, appear to have been viewed more times than it actually has; **aidbot** – a type of computer program that uses AI to deliver aid such as food, clothes or medicine as quickly and efficiently as possible to the people who need it; **infobotic** – merging “information” and “robotic” to describe robots powered by vast amounts of data; **roboquity** – fusing “robot” and “equity” to represent fairness and equality in AI decision-making; **robosapien** – fusing “robot” and “sapien” (Latin for wise) to symbolize intelligent robotic beings; **robozenith** – combining “robot” and “zenith” to represent the peak or highest point of AI advancement» [Гусева 2024, с 313].



Рассмотрим неологизм *robolect*, который подчеркивает достижения в робототехнике, где машины оснащены искусственным интеллектом (*intellect*), что позволяет им учиться в условиях на окружающей среды, адаптироваться к новым ситуациям и принимать решения на основе анализа данных. Неологизм отражает общественные ценности, в которых существует приоритет технологическому прогрессу и роли интеллектуальных машин в улучшении качества жизни.

Следующий неологизм – *intellibot* – обозначает интеллектуальную роботизированную сущность, способную автономно выполнять сложные задачи и подчеркивает достижения в робототехнике, где машины оснащены искусственным интеллектом, что позволяет им учиться на окружающей среде, адаптироваться к новым ситуациям и принимать решения на основе анализа данных. Аксиология *intellibot* подчеркивает инновации, эффективность и потенциал для повышения производительности, отражая общественные ценности, которые отдают приоритет технологическому прогрессу и роли интеллектуальных машин в улучшении качества жизни.

Неологизм *infobotic* означает интеграцию аналитики данных и робототехники, где роботы используют большие наборы данных для информирования (*information*) о своих действиях и решениях. Такие системы характеризуются способностью обрабатывать и анализировать информацию в режиме реального времени, что повышает их эксплуатационные возможности. Так отмечается ценность принятия решений на основе данных, эффективности и оптимизации функций роботов.

Символизируя разумных роботизированных существ, неологизм *robosapien* описывает роботов, обладающих развитыми когнитивными способностями. Данный неологизм предполагает наличие уровня сложности в робототехнике, где машины не только выполняют задачи, но и проявляют черты, похожие на мудрость и понимание. Лексическое новообразование *robosapien* отражает ценности интеллекта, адаптивности и потенциал роботов для улучшения человеческих возможностей. Это актуализирует этические вопросы

относительно последствий создания машин, которые могут имитировать человеческий интеллект и принятие решений.

Являясь неотъемлемой частью сферы ИИ, лексическая единица *robot* встречается и в других неологизмах. Неологизм *fraudbot* обозначает программу, использующую искусственный интеллект для имитации поведения онлайн-клиента с целью совершения мошеннических действий. Это слово сочетает в себе корень *fraud* (*мошенничество*) и *-bot*, что указывает на автоматизированный характер действия. Неологизм несет в себе негативную коннотацию, ассоциируясь с обманом и нарушением безопасности. В контексте современных технологий этот термин также указывает на необходимость защиты данных и повышения уровня безопасности в цифровой среде.

*Viewbot* номинирует программу, которая использует искусственный интеллект для искусственного увеличения количества просмотров онлайн-контента. Это слово также состоит из корня *view* (*просмотр*) и *-bot*. Данный неологизм имеет двусмысленное значение: с одной стороны, он может восприниматься как инструмент для повышения видимости контента, что может быть положительно оценено в контексте маркетинга и продвижения. С другой стороны, использование *viewbot* также подразумевает неэтичные практики манипуляции с данными о просмотрах, что ставит под сомнение достоверность информации.

Следующий неологизм *aidbot* представляет собой программу, использующую искусственный интеллект для эффективной доставки помощи (пищи, одежды или медикаментов) тем, кто в ней нуждается. Этот термин сочетает в себе слово *aid* (*помощь*) и *-bot*. В отличие от предыдущих неологизмов, *aidbot* имеет положительную коннотацию и ассоциируется с гуманитарной помощью и социальной ответственностью. Он отражает ценности поддержки и заботы о людях, подчеркивая важность технологий в решении социальных проблем. Этот термин демонстрирует стремление использовать достижения искусственного интеллекта для улучшения качества жизни и помощи наиболее уязвимым слоям населения.

«Значение перечисленных неологизмов данной подгруппы отражает сравнение умственных способностей робота и человека, а также выделяет наивысшую точку развития ИИ на современном этапе. Упомянутые неологизмы также обладают аксиологическими особенностями, которые наделяют их положительным подтекстом. Дефиниции неологизмов содержат подтверждающие данное утверждение лексические единицы (*unique – unusual or special in some way – необычный и особенный в каком-то смысле; smart – able to think quickly or intelligently in difficult situations – способен быстро и разумно думать в сложных ситуациях; fairness – the quality of treating people equally or in a way that is right or reasonable – качество обращения с людьми одинаково, или правильно, или разумно; advancement – the development or improvement of something – развитие или улучшение чего-либо*). Учитывая значения данных лексических единиц, можно сделать вывод, что искусственный интеллект предоставляет уникальные возможности человеку, изменяя его жизнь к лучшему и предоставляя доступ к правдивой и высокоинтеллектуальной информации» [Гусева 2024, с 313].

«Говоря о следующей подгруппе, отметим, что в неологизмах компьютерного дискурса сферы ИИ лексические единицы **neural** и **cognition** играют значительную роль» [Гусева 2024, с 313]. Слово **neural** относится к нейронным сетям – фундаментальной концепции искусственного интеллекта, которая имитирует структуру человеческого мозга для анализа информации и изучения закономерностей: *neuralthink – combining “neural” and “think” to represent advanced AI thought processes*.

Неологизм *neuralthink* подчеркивает способность систем ИИ обрабатывать информацию, учиться на данных и принимать решения способом, похожим на механизм работы человеческого мозга. Аксиология *neuralthink* отражает ценности интеллекта, адаптивности и потенциал ИИ для улучшения принятия решений человеком. Предполагается, что по мере того, как системы ИИ становятся более сложными по своим мыслительным процессам, они могут помогать или дополнять человеческий интеллект в различных областях.

«В то же время, **cognition** относится к психическим процессам, связанным с приобретением знаний и пониманием посредством мысли, опыта и чувств: *coginovate – mixing “cognition” and “innovate” to convey AI's ability to create novel solutions; cognitronix – a fusion of “cognition” and “electronics” to represent the integration of cognitive functions with technology*» [Гусева 2024, с 313].

Следующий неологизм – *coginovate* – подчеркивает роль искусственного интеллекта в создании инновационных идей, стратегий и подходов к решению проблем, отсылая к ценностям креативности (*innovate – to introduce changes and new ideas*), эффективности и потенциала ИИ для продвижения прогресса. Неологизм предполагает веру в способность искусственного интеллекта раздвигать границы возможного, что приводит к новым достижениям в различных областях.

«В рамках искусственного интеллекта использование указанных слов в неологизмах акцентирует внимание на взаимодействии нейросетей и умственных процессов при создании и работе систем ИИ. Это объединение подчеркивает значимость имитации человеческой когнитивной деятельности и нейронных механизмов в контексте ИИ, что способствует улучшению его обучаемости, процессов поиска ответа и общей эффективности.

«Использование лексических единиц **neural** и **cognition** в неологизмах ИИ отражает сложную взаимосвязь между языком, познанием и технологиями, показывает, как достижения в области ИИ меняют понимание интеллекта и возможности машин проявлять когнитивные функции, сходные с человеческими.

В процессе исследования нами отмечено, что часть неологизмов, связанных с искусственным интеллектом, относится к автоматизированным процессам, в которых системы искусственного интеллекта могут прогнозировать и генерировать текст или код на основе предоставленных входных данных: *automatrix – blending “automation” and “matrix” to represent a complex AI system; automagix – merging “automation” and “magic” to convey the seemingly magical abilities of AI systems.*

В неологизме *automagix* лексический компонент **magic** выражает сравнение процессов автоматизации ИИ систем с магией, что характеризует когнитивное восприятие человеком возможностей нейросетей как магических способностей систем ИИ выполнять задачи с небольшим вмешательством человека» [Гусева 2024, с 313]. Данный неологизм передает благоговение и очарование передовыми технологиями автоматизации, которые могут достигать сложных результатов без усилий. Неологизм подчеркивает ценности инноваций и возможностей пользователей, отмечает веру в то, что расширенная автоматизация может увеличить человеческие возможности и повысить эффективность решения различных задач – от рутинных дел до решения сложных проблем.

Неологизм *automatrix* номинирует сложную систему ИИ, которая объединяет различные автоматизированные процессы и потоки данных, предполагая структуру, где несколько автоматизированных функций работают скоординированно, подобно матрице (*matrix*). Эта структура организует и управляет разнообразными входами и выходами. Аксиологически неологизм отражает стремление общества использовать передовые технологии автоматизации для повышения производительности и оптимизации операций в различных отраслях. Концепция матрицы предполагает веру в преобразующий потенциал ИИ и автоматизацию для стимулирования экономического роста и повышения качества жизни.

«Алгоритмы – неотъемлемая часть работы искусственного интеллекта, и довольно часто данная языковая единица становится частью новых слов: *algorithmia* – fusing “algorithm” and “utopia” to symbolize a perfect computational world; *algorithmind* – blending “algorithm” and “mind” to convey the computational thinking processes of AI.

Названные неологизмы воплощают идею идеального сценария, в котором алгоритмы работают безупречно, приводя к оптимальным результатам в сфере искусственного интеллекта» [Гусева 2024, с. 314]. Так, неологизм *algorithmia* символизирует идеальный вычислительный мир, где алгоритмы работают

оптимально для получения идеальных результатов, предполагая идеализированное видение общества или среды, где алгоритмы управляют процессами бесперебойно, повышая эффективность, справедливость и ускоряя принятие решений в различных областях. Аксиология неологизма *algorithmia* отражает ценности совершенства, эффективности и идеализации технологий, подчеркивая общественное стремление к будущему, в котором алгоритмы смогут решать сложные проблемы и улучшать человеческую жизнь.

*Algorithmia combines the best AI, MLOps, and DevOps practices, establishing machine learning workflows and processes for IT, data scientists, and other teams that orchestrate machine learning models in production* [datarobot.com, April 25, 2022].

Как мы видим из примера, неологизм *algorithmia* воплощает видение идеального вычислительного мира, где практики AI, MLOps и DevOps объединяются для создания эффективных и инновационных рабочих процессов машинного обучения. Его семантика отражает стремление к повышению производительности, к совместной работе, в то время как его аксиология подчеркивает важность этических норм при разворачивании алгоритмов.

Следующий неологизм – *algorithmind* – подчеркивает когнитивные возможности систем ИИ, предполагая, что они могут участвовать в процессах, похожих на человеческое мышление, таких как рассуждение, обучение и решение проблем. Аксиология *algorithmind* сосредоточена на ценностях интеллекта, адаптивности и инновациях, демонстрирует веру в потенциал ИИ для улучшения человеческих возможностей и совершенствование процессов принятия решений в различных областях.

«Основываясь на семантическом анализе новых слов в сфере ИИ, мы можем заключить, что они обозначают действия и процессы, в которых происходит интеграция человеческих умственных способностей с алгоритмической логикой. Это подчеркивает сложные вычислительные операции, активно используемые в системах ИИ, а также сочетает человеческий опыт с интеллектуальными алгоритмами.

Наибольшая эффективность в данной подгруппе характерна для лексических единиц *intelligence, prompt, robot, technology, neural, cognition, и algorithm*, большая часть которых имеет прямую связь со сферой искусственного интеллекта. Использование являет глубокое влияние этой технологии на язык и сам дискурс. От антропоморфических тенденций до создания новых слов лексикон ИИ продолжает расширяться и развиваться, отражая преобразующий потенциал искусственного интеллекта. Высокая частотность в семантической подгруппе компьютерного дискурса отмечена также у неологизмов, отражающих процесс автоматизации. Неологизмы данной подгруппы творчески смешивают указанные слова, чтобы кратко отразить ключевые аспекты искусственного интеллекта и подчеркнуть развивающуюся среду технологий и инноваций в области искусственного интеллекта» [Гусева 2024, с. 317].

#### **3.4 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы высокие технологии**

Неологизмы в компьютерном дискурсе имеют тенденцию быть специализированными по своему семантическому содержанию, номинируя понятия и явления узкой направленности. Они используются для обозначения и описания новых концепций и процессов, возникающих в результате технических и инженерных достижений. Теория концептуальной интеграции обеспечивает основу для понимания того, как неологизмы семантически конструируются в компьютерном дискурсе. Эта теория утверждает, что неологизмы возникают в результате смешения двух или более концептуальных областей, что приводит к появлению новых значений и концептуальных структур. Аксиологический потенциал неологизмов группы высокие технологии может быть как положительным, так и отрицательным. И.А. Беликова отмечала, что выявление особенностей аксиологического проявления и экстралингвистической обусловленности неологии в компьютерной технике на современном этапе

поможет прогнозировать ее дальнейшее развитие в последующие годы [Беликова 2004, с. 2].

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*; *device mesh* – *a network of electronic devices that can find information and communicate with other people and organizations using the internet*.

С возникновением потребности записи с экрана компьютера появилась потребность в номинации данного процесса. Неологизм *screencast* включает в себя лексическую единицу *screen* (*a flat surface in a cinema, on a television, or as part of a computer* – *плоская поверхность в кинотеатре, на телевизоре или в составе компьютера*), так как именно с экрана ведется запись, и *cast*, обозначающее возможность возникновения записи (от *broadcast* – *to send out a programme on television* – *вещать программу по телевидению*). Ввиду того что второй компонент данного неологизма (*broadcast*) относится к дискурсу телерадио журналистики, мы можем сделать вывод об интердискурсивной природе неологического образования.

Возможности высоких технологий позволяют использовать не только единичные электронные устройства, но и целую сеть объединенных гаджетов – *device mesh*. Лексический компонент неологизма *mesh* (*material like a net with spaces in it, made from wire or plastic* – *материал, подобный сетке с промежутками внутри, изготовленной из проволоки или пластика*) синонимичен по значению существительному *network* (*a large system consisting of many similar parts that are connected together* – *большая система, состоящая из множества одинаковых частей, соединенных между собой*). Таким образом обозначается связь нескольких устройств (*a network of electronic devices*), обеспечивается возможность коммуникации людей.

*Because a mesh network resembles a router, it is susceptible to cyber threats. A single infected device can cause a ripple effect throughout the mesh network* [spiceworks.com September 12, 2022].



Исходя из примера, мы видим, что несмотря на удобство, устройство *device mesh* подвержено киберугрозам. Одно зараженное устройство может вызвать волновой эффект, что делает акцент на одной из основных антиценностей компьютерного дискурса – небезопасности использования электронных устройств.

Неологизмы с положительной коннотацией, такие как *smart home* создают представление об эффективности, устойчивости и человеческом развитии (*a dwelling equipped with systems and appliances that can be operated remotely using a computer or mobile phone – жилище, оборудованное системами и приборами, которыми можно управлять удаленно с помощью компьютера или мобильного телефона*; *green energy – power that comes from sources that do not harm the environment and are always available, such as wind and sunlight – энергия, поступающая из источников, которые не наносят вреда окружающей среде и всегда доступны, таких как ветер и солнечный свет*). Эти слова представляют технологические достижения в оптимистическом свете, подчеркивая их способность улучшать качество жизни. Также отметим, что семантика неологизма *green energy* обнаруживает их связь с понятиями, имеющими отношение как к высокотехнологичной сфере деятельности человека, так и к дискурсу экологии, что подчеркивает его интердискурсивную природу.

Напротив, «такие неологизмы, как *data privacy (the protection of personal information and ensuring that it is not misused or accessed without authorization; и tech backlash – a strong negative reaction or backlash against the largest technology companies, or their employees or products: There is a growing regulatory techlash, partly fueled by concerns about privacy on social media platforms; jailbreaking – removing software restrictions imposed by the manufacturer on a device, such as a smartphone or a tablet. This process allows users to fully access the device's operating system and install)*, указывают на этические проблемы, риски и нежелательные последствия новых технологий» [Гусева 2024, с. 315]. Эти неологизмы проблематизируют некритическое принятие инноваций, привлекая внимание к социальным и экономическим последствиям (*unfair – not treating people in an*

*equal way, or not morally right* – не относиться к людям одинаково или не морально правильно; *negative* – likely to consider only the bad side of a situation – склонен рассматривать только плохую сторону ситуации; *misused* – to use something in an unsuitable way or in a way that was not intended – использовать что-либо неподходящим образом или не по назначению). Они подчеркивают возможность нечестного или неверного использования высоких технологий с негативными последствиями.

«Неологизм *data privacy* относится к защите личной информации и обеспечению того, чтобы она не использовалась не по назначению или не была доступна без разрешения. Эта концепция приобрела известность в связи со сбором и использованием персональных данных организациями и правительствами. Аксиология неологизм *data privacy* соотносится с ценностями автономии, доверия и безопасности. Защита личной информации имеет решающее значение для сохранения индивидуальных прав (*privacy* – *someone's right to keep their personal matters and relationships secret*) и свобод в цифровую эпоху. В дискурсе подчеркивается этическое обязательство организаций уважать конфиденциальность пользователей и учитывать потенциальные последствия несоблюдения этого требования, включая потерю доверия и ущерб репутации» [Гусева 2024, с. 315].

Следующий неологизм данной подгруппы – *tech backlash* – отражает к резко негативную реакцию в отношении крупных технологических компаний, их сотрудников или их продуктов, часто подпитываемую опасениями по поводу конфиденциальности, безопасности данных и общественного воздействия технологий. Данный неологизм образовался из-за осведомленности общественности о последствиях технологий, особенно таких, как алгоритмическая предвзятость и неправомерное использование данных. Аксиология неологизма *tech backlash* отражает критические ценности, связанные с прозрачностью действий и социальной ответственностью. Она воплощает стремление к более этичному подходу к разработке и внедрению технологий, подчеркивая необходимость для компаний отдавать приоритет

благополучию пользователей и общественному влиянию на прибыль. Компонент *backlash* означает коллективный запрос на больший надзор и соблюдение этических стандартов в технологической отрасли, подчеркивается важность согласования технологических достижений с общественными ценностями и потребностями.

*The tech backlash can also be understood as a backlash against corporations and bad actors rather than technology per se. The problem, in this view, does not lie with the nature of digital technology's progress, but rather with the corporations that have designed, developed, and deployed digital tech for the sake of their bottom line, or else with malevolent users who have used it to unethical ends [thenewsatlantis.com May 3, 2019].*

Как мы видим из примера, отрицательная реакция общества на действия определенных компаний связана не с собственно технологиями, а с их внедрением ради прибыли крупных представителей IT-бизнеса.

«Неологизм *jailbreaking*, как и предыдущие примеры из данной тематической группы, имеет отрицательную коннотацию ввиду сочетания лексических единиц *jail* (*a place where criminals are kept to punish them for their crimes – место, где держат преступников, чтобы наказать их за преступления*) и *break* (*to go somewhere or do something by force – пойти куда-то или сделать что-то силой*). Стоит отметить метафорический перенос значения в данном неологизме: избавление от ограничений программного обеспечения (*removing software restrictions*) сравнивается с побегом из заточения, что подчеркивает междискурсивную природу неологизма, (семантическое пересечение с тюремной лексикой)» [Гусева 2024, с. 315].

В процессе изучения неологических образований в области высоких технологий, мы обнаружили, что часть из них посвящена номинации Интернета и процессов, связанных с ним: *content farm* – *a website that contains very large quantities of content, typically of low quality or aggregated from other sites, generated solely to ensure that it appears high on the list of results returned by a search engine;*

*McDonald's Internet* – used to describe a poor internet connection, usually among players of competitive online games.

Неологизм *content farm* описывает веб-сайт, содержащий большое количество контента, как правило, низкого качества, что говорит о его отрицательной коннотации. Лексический компонент *farm* (*an area of land, together with a house and buildings, used for growing crops and/or keeping animals as a business* – участок земли вместе с домом и постройками, используемый для выращивания сельскохозяйственных культур и/или содержания животных в коммерческих целях) семантически относится к дискурсу сельского хозяйства, что указывает на интердискурсивную природу неологизма. Отметим, что первый компонент данной новой лексической единицы компьютерного дискурса *content* имеет прямое отношения к компьютерным разработкам (*information, images, video, etc. that are included as part of something such as a website* – информация, изображения, видео и т. д., включенные как часть чего-либо, например веб-сайта). Рассмотрим пример из текста СМИ.

*Marketing agencies can leverage content farms to increase their visibility and reach a larger audience. Content farms can be used to create backlinks to a website, which can help to improve its search engine rankings* [vendasta.com August 23, 2023].

Как мы видим из примера, маркетинговые агентства создают контент-фермы для повышения своей видимости и охвата более широкой аудитории, что может улучшить их рейтинг в поисковых системах. Контент-фермы являются примером коммерциализации информации, где знания рассматриваются как продукт для продажи, а не ресурс для распространения качественной информации.

Следующий неологизм, относящийся к номинации интернет-процессов и отличающийся метафорической образностью, *McDonald's Internet* используется для описания плохого интернет-соединения, обычно среди игроков в конкурентные онлайн-игры. Семантически первый компонент неологизма *McDonald's* (*restaurant of fast food* – ресторан быстрого питания) связан с

местом общественного питания, что подчеркивает интердискурсивную природу неологизма.

Неологизмы с числовым значением **2.0** (*prefix to the name of the game, to denote a new, improved, modification of the game*) часто используется в технологии для обозначения новой версии или итерации продукта или системы, указывая на значительные улучшения или обновления по сравнению с предыдущей версией: **gaming 2.0** – *highlights advancements in gaming technology and community engagement, including online multiplayer experiences, streaming, and interactive storytelling*; **blog 2.0** – *refers to the evolution of blogging platforms that incorporate more interactive features, allowing for greater user engagement and community interaction*; **web 2.0** – *refers to the second generation of the World Wide Web, characterized by the shift from static web pages to dynamic and interactive content, emphasizing user-generated content and social media*.

Неологизмы, имеющие в своем составе числовое значение **2.0**, отражают более широкую тенденцию инноваций и трансформации в различных областях, указывая на сдвиг в сторону большей интерактивности и вовлеченности пользователей, чему способствуют цифровые технологии.

Отмечается словообразовательная активность связки “**Internet + Of + + pronoun\ Noun**”, также напрямую связанной с номинацией интернет-процессов: **the internet of me** – *a system of objects with computing devices in them that are able to connect to each other using the internet and exchange personal data about their owner*; **the internet of everything** – *the interaction between people, data, machines, communications and interactions using a system of linked devices*; **the internet of behaviour** (*a way of using the internet to connect computing devices and use the data from them to track people’s activities*); **the internet of senses** – *a way of using computer technology to allow people to experience all five senses (sight, hearing, touch, taste, and smell) when they are online*.

Неологизм **the internet of me** описывает систему устройств, которые обеспечивают связь пользователей при помощи Интернета. Часть неологизма **of**

**me** показывает, что внимание сосредоточено на человеке, а именно пользователе, и его обмене информацией при помощи электронных средств коммуникации.

Следующее неологическое образование – *the internet of everything* – отражает взаимодействие людей и обмен данными благодаря компьютерным технологиям. В данном случае часть неологизма **of everything** указывает на всеобщую связь и коммуникацию в интернете.

Еще один неологизм компьютерного дискурса – *the internet of behaviour* – в своем значении отражает способность технологических устройств контролировать поведение и деятельность пользователя.

Последний неологизм в подгруппе новых образований, номинирующих интернет-процессы, *the internet of senses (a way of using computer technology to allow people to experience all five senses (sight, hearing, touch, taste, and smell) when they are online)*. Он отмечает способность компьютерных технологий в будущем позволить человеку задействовать все органы чувств в процессе их использования.

Анализ рассмотренных неологизмов с компонентом **the internet of**, приводит к выводу, что он способствует формированию новых слов, отражающих способы влияния компьютерных технологий и Интернета на жизнь человека.

В ходе анализа неологических образований компьютерного дискурса мы отметили семантическую активность подгруппы неологизмов, номинирующих Интернет и связанные с ним процессы. Возможности высоких технологий позволяют использовать электронные устройства для осуществления связи, что делает акцент на важной ценности компьютерного дискурса – возможности коммуникации высокого качества на расстоянии. Неологизмы компьютерного дискурса номинируют электронные устройства, которые в целом делают жизнь общества комфортнее и свободнее, позволяя пользоваться связью практически из любой точки мира и изменяя домашний быт к лучшему.

В нашем исследовании мы также отметили и негативные аспекты влияния высоких технологий на повседневную жизнь человека, связанные с опасениями

по поводу конфиденциальности, безопасности данных и воздействия технологий на общество.

Отдельно отметим интердискурсивный характер неологизмов компьютерного дискурса, ввиду наличия компонентов из сельскохозяйственного дискурса, экологического дискурса и дискурса журналистики. Семантические свойства неологизмов области высоких технологий часто переплетаются с их аксиологическими значениями. Многие новые лексические единицы включают в свою семантику как положительную, так и отрицательную оценку, это формирует отношение и реакцию общества на определенные явления.

### **3.5 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы тестирования**

Современное ПО очень разнообразно и каждый его вид требует особого подхода к организации тестирования. Большие объемы тестирования приводят к необходимости возникновения новых лексических единиц. Объектом исследования данной подгруппы стали неологизмы компьютерного дискурса сферы тестирования программного обеспечения.

В первую по частоте употребления подгруппу в дискурсе тестирования ПО нами были включены неологизмы, номинирующие **обнаружение** и корректировку ошибок в программном обеспечении: *smoke testing – one of the quickest/most basic forms of testing*; *hotfix – a critical bug fix that needs to go live before the next scheduled release date*; *regression testing – a software testing technique that re-runs non-functional and functional tests to ensure that a software application works as intended after any code changes, updates, revisions, improvements, or optimizations*. Проанализировав семантику лексических компонентов неологизма *smoke testing* (*smoke – a cloudy gray or black mixture of air – мутная серая или черная смесь воздуха*; *testing – the process of using or trying something to see if it works, is suitable, obeys the rules – процесс или попытки использования чего-либо, чтобы проверить, работает ли оно, подходит ли оно,*

*подчиняется ли правилам*), мы пришли к заключению, что неологическая единица обладает образностью. Отсылка к идиоматическому выражению «Нет дыма без огня», подчеркивает цель – выявление возможных неполадок на ранней стадии. Рассмотрим пример использования неологизма.

*The smoke testing initially validates that your script runs without errors. If any script-related errors appear, correct the script before trying any more extensive tests [grafana.com January 30, 2024].*

Из примера видно, что так называемое *smoke testing* используется программистами как самый начальный и важный этап тестирования, только после него можно приступать к дальнейшим проверкам.

В случае обнаружения ошибки тестировщиками может быть произведена срочная их корректировка: *hotfix* (*hot* – *used to describe a subject that causes a lot of disagreement or discussion* – *использование процесса или попытка чего-либо, чтобы проверить, работает ли оно, подходит ли оно, подчиняется ли оно правилам; fix* – *a solution to a problem* – *решение проблемы*). Лексический компонент *fix* характерен для тематической группы «тестирования» в связи с частой необходимостью обнаружения и корректировки ошибок в ПО. Ввиду положительной семантической окраски данный неологизм, как и все неологизмы подгруппы обнаружения и корректировки ошибок, обладает аксиологическим потенциалом, поскольку отражает ценностные трансформации номинируемых действий в процессе тестирования, ведь одним из ценностных приоритетов тестирования считается скорость, с которой решаются возникающие проблемы в программном обеспечении.

Следующей выявленной нами неологической единицей в данной подгруппе стало словосочетание *regression testing*. Лексическая единица *regression* в компьютерном дискурсе имеет особое значение, отличное от исходной семантики (*a bug with an existing feature, caused by code updates from a new feature or different bug fix* – *ошибка в существующей функции, вызванная обновлениями кода новой функции или другим исправлением ошибки*). Неологизм относится к внутриязыковому заимствованию, поскольку в сферу глобальных



информационных систем лексема перешла из общеупотребительной лексики (*regression – a return to a previous and less advanced or worse state, condition, or way of behaving – возврат к предыдущему и менее развитому или худшему состоянию, либо образу поведения*). Основная задача данного этапа тестирования – установить, не возникла ли вновь ошибка, устраненная ранее.

В процессе тестирования и оценки программного обеспечения ИТ-специалисты выполняют ряд **задач и процессов**, которые номинируются в приведенными далее неологизмами тематической группы тестирования: *fuzzing – a software testing technique that provides invalid, unexpected, or random data to the inputs of a computer program*; *mocking – the practice of creating objects that simulate the behavior of real objects in an application under test*; *refactoring – the process of restructuring existing code without changing its external behavior, to improve its internal structure*.

Неологическое образование *fuzzing* номинирует метод тестирования программного обеспечения, который раскрывает неверные данные при входе в компьютерную программу. Возникший как результат метафорического расширения значения лексической единицы *fuzz (a covering of short thin soft hairs – покрытие из коротких тонких мягких волос)* неологизм показывает уязвимое (тонкое) место при входе в компьютерную программу.

Семантическое значение следующего неологизма – *mocking* – отражает практику создания объектов, имитирующих поведение реальных объектов в тестируемом приложении, что является метафорической отсылкой к исходному значению *mock (not real but appearing or pretending to be exactly like something – не настоящий, но выглядит или притворяется в точности похожим на что-то)*. Описанная стратегия предполагает позитивно влияющий на итог тестирования программы процесс, что говорит о положительной коннотации неологизма.

Еще одним неологизмом подгруппы, номинирующим процессы и задачи в группе тестирования, является *refactoring*, обозначающий процесс реструктуризации существующего кода без изменения его внешнего

поведения для улучшения его внутренней структуры. Цель данного процесса в тестировании – сделать код программы более легким для понимания. Неологизм создан на основе лексической единицы *factor* (*one of several things that affects or influences a situation – одна из нескольких вещей, которая влияет или влияет на ситуацию*), что отражается на значении неологизма, так как от этого процесса зависит итоговое качество программного обеспечения.

Примером внутриязыковых заимствований можно назвать неолексему *sprint* (*includes a given number of tasks that the team expects to finish in the timeframe*. Коррелируя с семантикой исходной лексемы (*sprint – a very fast run that someone makes when they are in a great hurry to get somewhere – очень быстрый бег, который совершает человек, когда спешит куда-то добраться*), неологизм является примером номинации командной работы программистов и тестировщиков, решающих установленное количество задач за короткое время путем оптимизации рабочих процессов.

Один из способов решения проблем тестирования является неологическим образованием *debugger* (*a computer program that is used to detect and correct errors (bugs) in other programs*): программа, используемая для обнаружения и исправления ошибок в других программах. Ключевой лексемой в данном образовании является *bug* (*a mistake or problem in a computer program – ошибка или проблема в компьютерной программе*). Таким образом, с префиксом **de-**, обозначающим удаление, была образована номинация программного обеспечения для инженеров тестирования.

Процессы, осуществляемые в рамках тестирования, могут привести к решению важных задач. Неологизм, дающий характеристику процессам тестирования, *testability* (*the degree to which a software artifact or feature can be tested*) обозначает степень простоты или сложности, с которой можно протестировать систему или приложения.

Отдельной подгруппой в дискурсе тестирования стали слова с лексической единицей *test*: *SUT* (*Software Under Test*); *UT* (*Unit Test*); *IT* (*Integration Test*); *ST* (*System Test*); *AT* (*Acceptance Test*); *TDD* (*Test-Driven Development*). Эти сокращения позволяют специалистам по тестированию кратко сослаться на общие концепции, инструменты и методы в этой области. Они быстро принимаются и включаются в оборот по мере развития отрасли.

Следующий неологизм не типичен для компьютерного дискурса: *showstopper* – *a bug that is absolutely critical. Showstoppers are considered top priority for developers to fix*. Он номинирует ошибку, которая препятствует выпуску программного обеспечения. Отдельные компоненты данного лексического образования не относятся к компьютерному дискурсу, что подтверждается их семантикой (*show* – *a theater performance or a television or radio programme that is entertaining rather than serious*; *stopper* – *something that stops the thing mentioned*).

Рассмотрение и анализ неологических единиц в компьютерном дискурсе семантической подгруппы тестирования позволяют определить их семантические особенности. Среди неолексем преобладают внутриязыковые заимствования и метафорические единицы.

По итогам исследования лексических единиц группы компьютерного дискурса нами были сделаны выводы, что многие неологизмы очень специфичны для области тестирования компьютерных программ и игр, они мало известны за пределами отрасли. Неологизмы данной группы, как правило, кратки и понятны участникам беседы – узким специалистам тестирования, что позволяет им быстро и легко общаться. Из-за глобального характера программного обеспечения неологизмы в этой области часто используются и принимаются во всем мире. Быстро меняющийся характер отрасли приводит к активному принятию и включению новых образований в дискурс.

### 3.6 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы здоровья пользователей электронных устройств

Стремительное развитие технологий привело к появлению многочисленных неологизмов компьютерного дискурса, имеющих связь с тематикой здравоохранения и медицины. Эти новые слова и фразы отражают растущее влияние компьютеров и Интернета на самочувствие пользователей, а также сохранение и поддержание здоровья. Анализ семантики и системы ценностей, лежащих в основе образования этих неологизмов, дает представление о меняющихся и приоритетах в этой области.

Среди неологизмов, которые концептуализируют отрицательное воздействие цифровых технологий на здоровье в физическом, психологическом и социальном плане, мы выделили следующие неологические единицы. Первая подгруппа ***blackberry thumb*** – *refers to pain or inflammation in the thumb joint caused by excessive use of a BlackBerry or similar smartphone with a small QWERTY keyboard*; ***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*; ***internet addiction*** – *describes a psychological dependence on internet use that interferes with daily life*; ***nomophobia*** – *the fear or anxiety caused by being without a mobile phone or being unable to access it. It combines “no mobile phone phobia”*; ***technostress*** – *stress caused by the constant use of computers, smartphones, and other digital devices. It combines “technology” and “stress”*; ***infobesity*** – *information overload caused by consuming too much digital content. It combines “information” and “obesity”*; ***zoom fatigue*** – *tiredness, worry, or burnout associated with the overuse of virtual platforms like Zoom for meetings, classes, and social interactions during the COVID-19 pandemic*.

Данные неологизмы, номинирующие отрицательное воздействие цифровых технологий на здоровье, мы разделили на две основные подгруппы: 1) неологизмы первой группы описывают проблемы, связанные с затруднениями

в использовании телефонов из-за негативных проявлений, связанных с пальцами на руках (*blackberry thumb* и *fat finger syndrome*); 2) вторую выделенную нами подгруппу составили неологизмы, связанные с болезненной привязанностью к интернету и электронным устройствам (*internet addiction; cyber junkie; nomophobia; technostress; infobesity; zoom fatigue*).

Неологизм первой группы *blackberry thumb* относится к описанию боли или воспалению в суставе большого пальца, вызванному чрезмерным использованием BlackBerry. Данный неологизм сочетает в себе *BlackBerry* (a brand name for a small computer with no wires that fits in your hand, and that you can use for documents, email, and using the internet – торговая марка небольшого компьютера без проводов, который умещается в руке и который можно использовать для создания документов, писем электронной почты и использования в интернете) и *thumb* (the short, thick finger on the side of your hand that makes it possible to hold and pick things up easily – короткий и толстый палец на боковой стороне руки, позволяющий легко держать и поднимать предметы). Выделяется травмированная чрезмерным использованием гаджета часть тела. Семантика неологизма отражает повторяющееся напряжение в результате чрезмерного использования мобильных устройств, что подтверждается словами *pain* (a feeling of physical suffering caused by injury or illness – чувство физического страдания, вызванное травмой или болезнью) и *inflammation* (a painful redness or swelling of a part of your body that results from an infection, injury, or illness – болезненное покраснение или отек части тела, вызванное инфекцией, травмой или заболеванием).

Отметим, что второй неологизм данной подгруппы, отражающий проблемы, связанные с пальцами рук, *fat finger syndrome* описывает случайное нажатие неправильной клавиши на маленьком сенсорном экране или клавиатуре, часто из-за больших пальцев. Данный неологизм подразумевает неуклюжесть или отсутствие точного управления при использовании компактных цифровых интерфейсов. Это предполагает технологические ограничения для людей разного телосложения. Лексические единицы, описывающие данную

лексическую единицу, **fat** (*thick or large – толстый или большой*), **wrong** (*not correct – неверный*) подчеркивают его негативную коннотацию. Рассмотрим пример.

*When it comes to mobile usability testing, fat finger syndrome continues to cause problems. Although some might be tempted to lay blame at the door of the user, whether for being clumsy or inattentive, the truth of the matter is that fault lies squarely with the UI [ux247.com September 25, 2020].*

Из примера мы видим, что так называемый синдром толстого пальца не является проблемой пользователя, будь то неуклюжесть или невнимательность источником проблемы стал пользовательский интерфейс.

С аксиологической точки зрения данные неологизмы повышают осведомленность о физических последствиях длительного использования смартфона и клавиатуры, отражая растущую обеспокоенность здоровьем пользователя в цифровую эпоху. Это подчеркивает ценность эргономики и необходимость ответственного технологического проектирования, учитывающего благополучие пользователя.

Неологическое образование второй подгруппы, связанное с болезненной привязанностью к интернету, **internet addiction** описывает психологическую зависимость от использования Интернета, которая мешает повседневной жизни. Неологизм содержит в себе лексический компонент **addiction** (*an inability to stop doing or using something, especially something harmful – неспособность прекратить делать или использовать что-то, особенно что-то вредное*), используемый в психологии и психиатрии. Это предполагает, что Интернет может вызывать такую же психологическую зависимость, как наркотики или азартные игры. Неологизм указывает на чрезмерное использование Интернета как на расстройство психического здоровья, патологизируя использование технологий.

Неологическая единица подгруппы привязанности к Интернету, **nomophobia** отражает страх или тревогу, вызванные отсутствием мобильного телефона или невозможностью доступа к нему. Данный неологизм содержит

лексический компонент **phobia** (*a type of anxiety disorder (= a mental illness that makes someone very worried and affects their life) that involves an extreme fear of something – тип тревожного расстройства (= психическое заболевание, которое заставляет кого-то сильно волноваться и влияет на его жизнь), включает в себя сильный страх перед чем-либо*) для описания страха или беспокойства, обусловленного отсутствием мобильного телефона или невозможностью доступа к нему, это свидетельствует о следующем: зависимость от мобильных устройств стала настолько сильной, что отсутствие доступа к ним вызывает иррациональный страх и панику.

Неологизм **technostress**, напротив, номинирует стресс, вызванный постоянным использованием компьютеров, смартфонов и других цифровых устройств. Из-за присутствия лексической единицы **stress** (*great worry caused by a difficult situation, or something that causes this condition – сильное беспокойство, вызванное сложной ситуацией или чем-то, что вызывает это состояние*) этот неологизм подразумевает, что постоянная привязанность к современным технологиям оказывает пагубное влияние на психическое здоровье и благополучие. Данные аксиологические характеристики приводят к выводу, что преимущества цифровых инструментов были перечеркнуты негативными психологическими проявлениями.

Еще одно неологическое образование указанной подгруппы, номинирующее нездоровую привязанности к Интернету, **infobesity** обозначает информационную перегрузку, вызванную потреблением слишком большого количества цифрового контента. Неологизм включает в себя лексическую единицу медицинского дискурса **obesity** (*the fact of being extremely fat, in a way that is dangerous for health – опасный для здоровья факт, что ты очень толстый*), подразумевающую, что избыток доступной информации стал трудным для обработки.

Последним выделенным нами неологизмом данной подгруппы является **zoom fatigue**, отображающий усталость, беспокойство или выгорание, связанные с чрезмерным использованием виртуальных платформ, таких как Zoom, для

встреч и занятий. Данный неологизм содержит лексическую единицу *fatigue* (*extreme tiredness – крайняя усталость*), что подчеркивает нанесение психологического урона пользователям при участии в видеоконференциях, как замены замены личного общения. Это свидетельствует о том, что когнитивная нагрузка и отсутствие физического присутствия на виртуальных встречах привели к утомлению и выгоранию, что подтверждается примером из текста СМИ: *Zoom fatigue describes the tiredness, worry, or burnout associated with overusing virtual platforms of communication. Like other experiences associated with the coronavirus (COVID-19) pandemic, Zoom fatigue is widely prevalent, intense, and completely new* [psychiatristimes.com November 17, 2021]. Возникнув во время пандемии, неологизм *zoom fatigue* не теряет актуальности.

Лексические компоненты перечисленных неологизмов, номинирующих проблемы со здоровьем у пользователей электронных устройств (*addiction, phobia, obesity, fatigue*), подчеркивают отрицательное воздействие гаджетов на человека, повышая осведомленность о потенциальном негативном влиянии чрезмерного использования технологий на психическое и физическое здоровье.

В отдельную подгруппу, имеющую отношение к дискурсу здоровья, мы выделили неологизмы, номинирующие социальные явления, связанные с чрезмерным использованием электронных устройств: *doomscrolling – the tendency to obsessively check online news for updates, often resulting in increased anxiety; phubbing – snubbing someone in a social situation by focusing on your phone instead of paying attention to them.*

«Неологизм *doomscrolling* отражает навязчивую привычку проверять онлайн-новости на наличие обновлений, что часто приводит к усилению беспокойства. Данный неологизм сочетает в себе слова *doom* (*death, destruction, or any very bad situation that cannot be avoided – смерть, разрушение или любая очень плохая ситуация, которой нельзя избежать*) и *scrolling* (*moving text or other information on a computer screen in order to see a different part of it – перемещение текста или другой информации на экране компьютера, чтобы увидеть другую его часть*), чтобы описать тенденцию одержимо проверять



онлайн-новости на наличие обновлений, что часто приводит к усилению беспокойства. Лексические единицы из дефиниции неологизма указывают на семантическую интенсивность неологизма (*obsessively – in a way that involves thinking about something or someone, or doing something, too much – таким образом, что предполагает слишком много думать о чем-то или ком-то или делать что-то; anxiety – an uncomfortable feeling of nervousness or worry about something that is happening or might happen in the future – неприятное чувство нервозности или беспокойства по поводу чего-то, что происходит или может произойти в будущем*)» [Гусева 2024, с.316]. Рассмотрим пример.

*People are drawn to doomscrolling because they feel like they have a sense of being able to control any of that bad news, but doomscrolling does not create control and only makes you miserable [health.com November 14, 2023].*

Неологизм подразумевает, что постоянное ознакомление с негативными новостями и информацией на цифровых устройствах оказывает пагубное влияние на психическое здоровье. Это означает, что скорость пролистывания негативных новостей превратилась в навязчивое поведение, которое усугубляет чувство обреченности и уныния.

Другой неологизм данной подгруппы *phubbing* передает ситуацию пренебрежения кем-то социальными нормами поведения и концентрации на телефоне вместо того, чтобы обращать внимание на собеседника. Данный неологизм объединяет слова *phone* и *snubbing* (*insulting someone by not giving them any attention or treating them as if they are not important – оскорблять кого-либо, не уделяя ему никакого внимания или обращаясь с ним так, как будто он не важен*), подразумевая, что мобильные устройства настолько отвлекают и вызывают привыкание, что люди отдают им приоритет перед личной коммуникацией. Это подчеркивает факт, что использование телефона разрушает социальные навыки и нормы.

Таким образом, перечисленные неологизмы с негативной коннотацией, используя интенсивность для концептуализации негативного воздействия цифровых технологий на психическое здоровье, социальное взаимодействие и

благополучие, патологизируют определенное поведение и ощущения, связанные с технологиями. Рассмотрев семантику данных неологизмов, мы приходим к выводу, что зависимость от устройств, информационная перегрузка и виртуальные взаимодействия стали нездоровыми и требуют вмешательства. Неологизмы опираются на метафоризированную медицинскую лексику, чтобы номинировать проблемы компьютерного дискурса, такие как психологические расстройства, фобии и зависимости, и подчеркнуть необходимость их лечения.

Несмотря на большое количество негативно окрашенной новой лексики, компьютерного дискурса в тематической группе здоровья, нами также были выделены неологические единицы, имеющие нейтральную или положительную оценку. Данные неологизмы номинируют оказание медицинских услуг на удаленной основе посредством онлайн-коммуникации: *telemedicine – the remote delivery of healthcare services, such as health assessments or consultations, over the telecommunications infrastructure. It allows patients to receive medical care from providers without having to travel to a hospital or clinic; e-patient – a patient who is empowered, engaged and equipped to be an active participant in their own healthcare through the use of digital tools and resources. E-patients seek out health information online, use mobile apps to track their health, and communicate with their providers electronically; virtual care – the provision of healthcare remotely through technology like video conferencing, remote patient monitoring devices, and mobile health apps. It enables patients to receive care from providers without an in-person visit; smart hospital – a healthcare facility that leverages cutting-edge technologies like artificial intelligence, robotics, the Internet of Things, and data analytics to optimize operations, improve patient outcomes, and enhance the patient experience. Smart hospitals aim to be more efficient, data-driven and patient-centric.*

Как мы видим, стремительное развитие цифровых технологий привело к появлению многочисленных неологизмов в сфере здравоохранения, отображающих возможность удаленной консультации врача и лечения. Так, неологизмы *telemedicine* и *virtual care* номинируют синонимичные понятия, а именно описывают оказание медицинской помощи удаленно с помощью таких

технологий, как видеоконференции, без личного участия пациента. «Исходя из семантики префикса *tele-* (*over a long distance, done by phone, or on or for television – на большом расстоянии, по телефону, по телевидению или по телевидению*) и лексической единицы *virtual* (*done using computer technology over the internet, and not involving people physically going somewhere – сделано с использованием компьютерных технологий через Интернет, без участия людей, физически куда-то идущих*)» [Гусева 2024, с. 314], являющихся частью неологизмов, мы делаем вывод, что они номинируют возможность проводить дистанционную диагностику и лечение, в том числе потенциально охватывая малообеспеченные группы населения в сельской местности или с ограниченной мобильностью, и это положительная тенденция.

Следующий неологизм данной подгруппы номинирует участника указанных процессов: *e-patient*. Ввиду того, что *e-* (*electronic*) отражает в данном случае услугу, полученную электронным путем, мы приходим к заключению, что неологизм, описывает человека, обладающего средствами для активного участия в собственном лечении посредством использования цифровых инструментов и ресурсов. Электронные пациенты ищут медицинскую информацию в Интернете, используют мобильные приложения для отслеживания своего здоровья и общаются со своими поставщиками услуг в электронном виде.

Описанные неологизмы отражают систему ценностей, которая отдает приоритет использованию технологий для расширения охвата медицинской помощью. Они предполагают, что компьютеры, искусственный интеллект и Интернет помогут преодолеть географические барьеры и нехватку ресурсов для предоставления более качественной медицинской помощи широким слоям населения. Неологизмы отражают идею, что внедрение инноваций имеет важное значение для будущего здравоохранения.

Последним неологическим образованием в подгруппе с номинацией оказания медицинских услуг на удаленной основе посредством онлайн-коммуникации является *smart hospital*, обозначающий медицинское учреждение,

которое использует передовые технологии, такие как искусственный интеллект, робототехника, Интернет для анализа данных, оптимизации операций, улучшения результатов лечения пациентов и качества обслуживания пациентов. С учетом значения лексической единицы *smart* (*intelligent* – умный), понятно, что «умные больницы» стремятся стать более эффективными, основанными на данных и ориентированными на пациентов. Рассмотрим пример.

*Smart hospitals – which utilize data and AI insights to facilitate decision-making at each stage of the patient experience – can provide medical professionals with insights that enable better and faster care. A smart hospital uses data and technology to accelerate and enhance the work healthcare professionals and hospital management are already doing, such as tracking hospital bed occupancy, monitoring patients' vital signs and analyzing radiology scans [nvidia.com November 22, 2022].*

Из приведенного примера мы делаем вывод, что неологизм подчеркивает важнейшую ценность новейших технологий – возможность получения высококачественного медицинского обслуживания и увеличения продолжительности жизни при помощи использования данных и знаний ИИ для облегчения принятия решений на каждом этапе обслуживания пациента, что позволяет улучшить уход, а также отслеживать занятость больничных коек, мониторинг жизненно важных показателей пациентов и анализ рентгенологических сканов.

Таким образом, семантика и аксиология компьютерных неологизмов данной подгруппы, связанной с положительным влиянием на здоровье, раскрывают складывающуюся ситуацию, в которой цифровые технологии рассматриваются как средство повышения эффективности, доступности и ориентированности здравоохранения на пациента. В свою очередь, неологизмы данной группы с отрицательной семантической окраской номинируют проблемы компьютерного дискурса, такие как психологические расстройства, фобии и зависимости. В целом неологизмам данной группы свойственна метафорическая образность и интердискурсивность в связи с тесным взаимодействием с лексикой медицинского дискурса.

### 3.7 Семантико-аксиологический потенциал неологизмов компьютерного дискурса тематической группы участников цифрового взаимодействия и его процессов

Быстрый рост цифровых технологий привел к появлению в компьютерном дискурсе многочисленных неологизмов, номинирующих людей и их действия в сети. Новые лексические образования отражают появляющиеся нормы и ценности, свойственные межличностному взаимодействию в виртуальных пространствах. Анализ семантики и аксиологии, лежащей в основе этих неологизмов, дает представление о том, как компьютерное общение формирует отношение к конфиденциальности, аутентичности и приемлемому поведению.

Рассмотрев неологизмы данной тематической группы, мы выделили две подгруппы. Первая номинирует участников цифрового взаимодействия и их привычные процессы: *half-tourist* – *a person who works remotely while traveling or living abroad for extended periods, combining work and leisure*; *nomadic worker* – *professional who work remotely and travel frequently, often without a fixed office or home base*; *keyboard warrior* – *someone who acts tough or aggressive online but would not behave the same way in real life*; *troll* – *someone who posts inflammatory, irrelevant or off-topic messages online to provoke reactions and disrupt discussion*; *Work From Anywhere (WFA)* – *a work arrangement that allows employees to work from any location, not just a central office*; *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*; *«intelligineer* – *blending “intelligence” and “engineer” to denote a professional specialized in AI development*; *neuralyst* – *blending “neural” and “analyst” to describe an expert in analyzing neural networks*; *cogitronaut* – *a fusion of “cognition” and “astronaut” to symbolize someone exploring the vast cognitive space of AI*; *algobrainiac* – *a blend of “algorithm” and “brainiac” to describe someone exceptionally knowledgeable about AI*» [Гусева 2024, с. 315]; *decel* – *someone who believes that AI and other new technologies are*

*developing so quickly that they are likely to cause very serious problems and that progress should be deliberately slowed down.*

Проведя семантический анализ приведенных неологизмов, мы пришли к выводу, что в основе аксиологического потенциала части неологизмов лежит ценность гибкости, автономии и баланса между работой и личной жизнью. Таким образом, у людей возникает возможность работать из любого места, путешествуя как *half-tourist* или *nomadic worker*, эти единицы номинируют схожие понятия с нейтральной оценкой, а именно специалистов, работающих удаленно, путешествуя или проживая за границей в течение длительного времени, совмещая работу и отдых, часто не имея постоянного офиса или места жительства. В составе первого неологизма *half-tourist* лексическая единица *half* (*only partly – только частично*) дает понять, что данный человек лишь частично турист и его в нечто среднее между посетителем и резидентом в стране. Входящий в состав второго неологизма лексический компонент *nomadic* (*moving from one place to another rather than living in one place all of the time – переезжающий из одного места в другое, а не живущий все время в одном месте*) семантически дает лексеме значение свободы и гибкости, которой обладают кочевники, а также подчеркивает отсутствие постоянного рабочего места у специалистов данной номинации. Рассмотрим пример.

*The nomadic worker lifestyle offers a unique work experience that comes with the autonomy of not being chained to an office. Like the name implies, it affords professionals with the opportunity to work remotely while traveling freely [forbes.com February 24, 2024].*

Как мы видим в примере, неологизм *nomadic worker* номинирует уникальный рабочий опыт, который дает автономность и свободу (*unique – being the only existing one of its type or, more generally, unusual, or special in some way – быть единственным существующим в своем роде или в более общем смысле необычным либо каким-то особенным*; *opportunity – an occasion or situation that makes it possible to do something that you want to do or have to do, or the possibility of doing something – случай или ситуация, которая позволяет*

сделать что-то, что вы хотите или должны сделать, либо возможность сделать что-то).

В процессе исследования данной подгруппы нами были выявлены номинации специалистов и людей в сфере ИИ (искусственного интеллекта) – *intelligineer, neuralyst, cogitronaut, algobrainiac, decel*. Как и другие специалисты области ИТ, имеющие возможность работать удаленно, *intelligineer* воплощает имеющую все большее значение роль инженеров (*engineer*), которые проектируют и внедряют интеллектуальные системы, подчеркивает технические знания, необходимые для навигации по сложным технологиям ИИ. Аксиологически неологизм отражает важность знаний, ответственности и этических соображений в разработке ИИ, отражая систему ценностей, где отдается приоритет квалифицированным специалистам, создающим системы ИИ, которые не только эффективны, но также характеризуются этичностью и социальной ответственностью.

Следующий неологизм *neuralyst*, описывающий эксперта по анализу искусственных нейронных сетей, называет профессионалов, которые специализируются на проектировании, обучении и оценке моделей нейронных сетей для различных приложений, таких как распознавание изображений, обработка естественного языка и предиктивная аналитика. Неологизм отмечает важность специализированных знаний в области ИИ, особенно в контексте нейронных сетей, отражая общественную ценность, придаваемую роли экспертов при расширении возможностей систем ИИ и обеспечении их ответственного развития.

Неологизм *cogitronaut* номинирует человека, исследующего обширное когнитивное пространство ИИ, подчеркивая идею людей, погружающихся в сферу искусственного интеллекта, исследующих его возможности, ограничения и потенциал, словно космонавт в космосе (*astronaut – a person who has been trained for travelling in space*). Аксиология *cogitronaut* выражает ценности инноваций и стремления к знаниям, подразумевая общественную признательность тем, кто готов изучать ИИ и его последствия для общества.

Семантика неологизма *algotrainiac* предполагает специализированную базу знаний в области ИИ и алгоритмических процессов, подразумевая не только знакомство с алгоритмами, но и глубокое понимание их применения и последствий этого в различных ситуациях, таких как анализ данных, машинное обучение и разработка ИИ. С аксиологической точки зрения неологизм подчеркивает растущую ценность технических знаний в современном обществе, особенно в областях, связанных с технологиями и ИИ.

Следующий неологизм подгруппы, номинирующей людей в области ИИ, *decel* относится к тем, кто считает, что быстрый темп технического прогресса, особенно в области искусственного интеллекта, несет серьезные риски, требует более осторожного подхода. Неологизм передает чувство осторожности в отношении технического прогресса. Приведем пример.

*Another group of tech folks who matter in the AI debate are sometimes called the “decels.” Of course, decels are often denizens of the tech world, too. For example, earlier this year, a bunch of tech folks, including Elon Musk, signed an open letter proposing a pause in AI research past the level of GPT-4. The decels are still in favor of building new AI tech; they just want to be more careful about it [techcrunch.com, 20 November 2023].*

Как мы видим из примера, люди, номинированные *decel*, в число которых входит и Илон Маск, воплощают систему ценностей, которая отдает приоритет этическим соображениям при развитии технологий. Их пропаганда замедления темпов роста ИИ отражает приверженность тому, чтобы прогресс осуществлялся ответственно и с учетом социальных последствий.

Продолжая говорить о ценности свободы работать без привязки к офису, отметим следующие неологические единицы, номинирующие процессы, имеющие отношение к удаленной работе и обладающие положительной коннотацией: *Work From Anywhere (WFA)*, *Work From Home (WFH)*, *Work From Caribbean (WFC)*, *Work From Bed (WFB)* и *virtual commute*. Первые четыре неологизма данной подгруппы семантически соответствует схеме работы, позволяющей сотрудникам работать из любого удобного места, а не



только из центрального офиса, что подтверждается входящими в состав неологизмов лексическими единицами: *anywhere* (*at any place – в любом месте*), *home* (*the house, apartment, etc. where you live – дом, квартира и т. д., где вы живете*), *Caribbean* (*relating to Caribbean islands – относящийся к Карибским островам*), *bed* (*a large, rectangular piece of furniture, often with four legs, used for sleeping on – большой прямоугольный предмет мебели, часто с четырьмя ножками, используемый для сна*). Данные неологизмы отражают эволюцию модели работы, дающую работникам еще большую независимость от местоположения. Второй неологизм данной подгруппы – *virtual commute* – номинирует ритуал, выполняемый в начале и конце рабочего дня для создания границ между работой и личной жизнью при удаленной работе. Это может быть короткая прогулка, медитацию или переодевание. «Сочетание двух лексических единиц – *virtual* (*done using computer technology over the internet, and not involving people physically going somewhere – сделано с использованием компьютерных технологий через Интернет, без участия людей, физически куда-то идущих*) и *commute* (*to make the same journey regularly between work and home – регулярно совершать одно и то же путешествие между работой и домом*) предполагает отмену физических поездок в офис, которых у многих больше нет при работе из дома» [Гусева 2024, с. 315].

*Microsoft's answer to remote work problems is focused on fixing worker habits by improving productivity. The "Virtual Commute" feature presents a set of scheduled blocks of time that begins and ends the employee's workday, where list-based work objectives are self-quantified and later self-reviewed [forbes.com February 3, 2021].*

Как мы видим из примера, концепция виртуального перемещения подчеркивает важность психического здоровья в условиях удаленной работы. Она предполагает признание психологических преимуществ поддержания рутины, что поможет смягчить чувство изоляции и разобщенности, связанное с удаленной работой.

В завершение разговора о подгруппе номинаций людей и процессов в компьютерном дискурсе рассмотрим неологизмы с отрицательной коннотацией:

**keyboard warrior** – someone who acts tough or aggressive online but would not behave the same way in real life; **troll** – someone who posts inflammatory, irrelevant or off-topic messages online to provoke reactions and disrupt discussion; **cyber junkie** – refers to someone who is addicted to or obsessed with using the internet, computers, or digital technology.

Отрицательная оценка данных неологизмов выражена семами из их дефиниций, а именно : **aggressive** – *showing anger and a willingness to attack other people* – проявление гнева и готовности нападать на других людей; **inflammatory** – *intended or likely to cause anger or hate* – предназначенный или способный вызвать гнев или ненависть; **irrelevant** – *not related to what is being discussed or considered and therefore not important* – не имеет отношения к тому, что обсуждается или рассматривается, и поэтому не важно; **off-topic** – *not relating directly to the subject that is being discussed, written about, or studied* – не имеющие прямого отношения к теме, которая обсуждается, о которой пишется или изучается; **provoke** – *to cause a reaction, especially a negative one* – вызывать реакцию, особенно негативную; **disrupt** – *to prevent something, esp. a system, process, or event, from continuing as usual or as expected* – не допустить, чтобы что-либо, особенно система, процесс или событие, продолжалось как обычно или как ожидалось; **obsessed** – *unable to stop thinking about something; too interested in or worried about something* – неспособен перестать думать о чем-то; слишком заинтересован или обеспокоен чем-то.

С развитием цифровых технологий многие люди осмеливаются говорить в Интернете то, что они никогда не сказали бы лично, что повлекло появление таких неологизмов схожей коннотации как **keyboard warrior** и **troll**. Первый неологизм описывает того, кто ведет себя жестко и агрессивно в сети, чего не позволяет в реальной жизни. Сочетание двух лексических единиц **keyboard** (*the set of keys on a computer or typewriter that you press in order to make it work* – набор клавиш на компьютере или пишущей машинке, которые вы нажимаете, чтобы заставить его работать) и **warrior** (*a soldier, usually one who has both experience and skill in fighting, especially in the past* – солдат, обычно имеющий опыт и

навыки ведения боя, особенно в прошлом) подразумевает, что человек храбр, словно воин, только анонимно, за клавиатурой, но не при личном общении. Лексема *warrior* была заимствована из военного дискурса, что говорит об интердискурсивной природе неологизма. Рассмотрим пример из контекста.

*Say hello to the Keyboard Warrior, often referred to as a troll or hater. Your mind wonders why they would type such poison, especially when they don't know you and have never met you. Your evening is ruined. You toss and turn in bed, then awaken to a new day, put the kettle on and suddenly your mind tracks back to yesterday's post's reaction. Your mood darkens and you have a miserable start to the day* [themckeownclinic.co.uk September 21, 2023].

Пример демонстрирует, как «ядовитые» комментарии *keyboard warrior*, оставленные в социальных сетях, могут испортить настроение и нарушить сон получившего сообщение. Лексический компонент *warrior* предполагает боевую и враждебную позицию, подразумевая конфликт в сети. Данный неологизм подчеркивает ценность права на свободу выражения, которая граничит в современном мире с потенциальным вредом, причиненным недостойным поведением в сети.

Второй неологизм данной подгруппы, характеризующий людей в сети с негативной стороны – *troll* – относится к тем, кто публикует в Интернете сообщения, чтобы спровоцировать реакцию и сорвать дискуссию. Данный неологизм отличается метафорической образностью, так как изначально лексическая единица имеет другое значение, а именно *troll* (*an imaginary, either very large or very small creature in traditional Scandinavian Stories, that has magical powers and lives in mountains or caves – воображаемое, очень большое или очень маленькое существо в традиционных скандинавских историях, обладающее магическими способностями и живущее в горах или пещерах*) – мифическое существо, которое скрывается в горах, подразумевая, что онлайн-тролль – это неприятный человек, скрывающаяся за маской анонима.

Следующий неологизм данной подгруппы, *cyber junkie* номинирует человека, который зависим или одержим использованием Интернета,

компьютеров и цифровых технологий. Неологизм включает в себя лексический компонент **junkie** (*someone who cannot stop taking illegal drugs – тот, кто не может перестать принимать запрещенные наркотики*), что подразумевает компульсивное, нездоровое отношение к технологиям, напоминающее зависимость от психоактивных веществ. Это предполагает, что технологии могут вызывать психологическое привыкание.

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*; **doxing** – *the malicious practice of researching and broadcasting private or identifying information about an individual online, often with harmful intent*; **humblebrag** – *a boastful statement disguised as a complaint or humorous remark*; **sharenting** – *the habit of oversharing about one's children on social media*; **dumbwalking** – *walking while distracted, often due to using a smartphone or other digital device*; **sockpuppeting** – *the act of creating fake online identities, often to make it appear that a single person has multiple supporters or to deceive others*.

«Отрицательная коннотация данных неологизмов выражена семами из их дефиниций: **false** – *not real, but made to look or seem real* – не настоящий, но созданный так, чтобы выглядеть или казаться настоящим; **deceptive** – *making you believe something that is not true* – заставляя вас верить во что-то, что не является правдой; **malicious** – *intended to harm or upset other people* – предназначенный для того, чтобы навредить или расстроить других людей; **harmful** – *of a kind likely to be damaging* – такого рода, что может быть разрушительным; **fake** – *an object that is made to look real or valuable in order to deceive people* – предмет, который выглядит реальным или ценным, чтобы обмануть людей» [Гусева 2024, с. 314].

Многие неологизмы, связанные с поведением пользователей в Интернете, образованы с использованием метафоры для передачи своего значения. **Catfishing** и **sockpuppeting** предполагают обманчивую природу создания ложных

онлайн-личностей, заманивающих жертв. Отметим, что каждый неологизм номинирует онлайн-обманщиков с разными итоговыми целями. *Catfishing* отражает практику создания ложного онлайн-персонажа часто с целью установления обманных романтических отношений. Этот термин взят из документального фильма 2010 г. «Сом» (*Catfish*) и предполагает обманчивую природу такого поведения, заманивание жертв поддельными личностями, это так называемая ловля на живца, как в рыболовном деле. Второй неологизм – *sockpuppeting* – номинирует фальшивых онлайн-личностей, часто создаваемых для того, чтобы человек поверил, что у него есть несколько сторонников. Ключевым словом в данном неологизме является *sockpuppet* (*a toy person or animal made from a decorated sock or similar piece of material that you can put your hand inside and move with your fingers – игрушечный человек или животное, сделанное из украшенного носка или подобного материала, внутрь которого можно засунуть руку и двигать пальцами*). Лексема относится к марионетке, управляемой рукой внутри носка, подразумевая, что фальшивой учетной записью манипулирует реальный человек, стоящий за ней.

Среди неологизмов компьютерного дискурса мы выделили подгруппу неологизмов, номинирующих саморекламу и хвастовство в сети на основе того, что одной из антиценностных характеристик современного взаимодействия пользователей посредством высоких технологий является чрезмерное самовосхваление: *humblebrag* и *sharenting*. Первый неологизм *humblebrag* описывает хвастливое заявление, замаскированное под жалобу или юмористическое замечание. Особо наше внимание привлек тот факт, что семантика неологизма складывается из значений на первый взгляд антонимичных лексем *humble* (*not proud or not believing that you are important – не гордящийся собой и не верящий, что он важен*) и *brag* (*to speak too proudly about what you have done or what you own – слишком гордо говорить о том, что вы сделали или о том, что у вас есть*), чтобы описать поддельную и наигранную скромность, используемую для привлечения внимания к своим достижениям. Второй неологизм данной подгруппы *sharenting* затрагивает тематику еще одной

антиценностной реалии современного высокотехнологически развитого общества, а именно привычку слишком много рассказывать о своих детях в социальных сетях, что несомненно нарушает их права на приватность. Семантически смысл неологизма складывается из лексических единиц *share* (*to divide or use something with others – делить или использовать что-либо с другими*) и *parenting* (*the raising of children and all the responsibilities and activities that are involved in it – воспитание детей и все обязанности и действия, которые с ним связаны*), чтобы описать склонность некоторых родителей публиковать в Интернете чрезмерно много сведений своих детей, часто без учета их потребности в конфиденциальности.

Более злонамеренные цели распространения личной информации пользователей виртуального пространства описывает неологическое образование *doxing*, которое отражает практику исследования и распространения частной или идентифицирующей информации о человеке в Интернете, часто с вредоносными намерениями. Данный неологизм семантически происходит от глагола *to dox* (*to publish private information about someone on the internet, without their permission and in a way that reveals their name, where they live – публиковать личную информацию о ком-либо в Интернете без его разрешения и таким образом, чтобы раскрывать его имя и место проживания*) и предполагает нарушение неприкосновенности чьей-либо частной жизни путем публичного раскрытия его личных данных. Рассмотрим пример.

*The Australian government has brought forward plans to criminalize doxing, bringing nationwide attention to the harms of releasing people's private information to the wider public* [theconversation.com October 30, 2023].

Как мы видим из примера, неологизм *doxing* обозначает явление, противоречащее фундаментальным ценностям человека – конфиденциальности и безопасности. Правительства стран выражают обеспокоенность по поводу уязвимости людей в цифровую эпоху и высказываются о необходимости надежных мер защиты данных.

Следующий неологизм предназначен для номинации характерного асоциального поведения в процессе чрезмерного увлечения электронными

устройствами – *dumbwalking*. Данный неологизм означает, что человек идет полностью отрешенный от внешнего мира, часто из-за использования смартфона или другого цифрового устройства. Лексема *dumb* (*stupid* – глупый) в этом контексте предполагает, что человек ведет себя глупо или невнимательно во время ходьбы.

Анализ неологизмов компьютерного дискурса выявляет развивающуюся среду, в которой язык адаптируется, чтобы отразить быстрые изменения, вызванные цифровыми технологиями. Эти новые слова и фразы дают понимание ценностного потенциала, отношений и норм, связанных с удаленной работой, онлайн-поведением и социальным влиянием компьютеров и Интернета.

Рассмотрев неологические единицы компьютерного дискурса, номинирующие людей и их действия в виртуальном пространстве, мы пришли к выводу, что неологизмам данной группы свойственна метафорическая образность. Наблюдается тенденция трансформации исходного значения и его переноса на новое лексическое образование. Такие метафоры распространяют концепции физического мира в цифровую сферу, используя образность для описания онлайн-обмана, нарушений конфиденциальности и деструктивного поведения пользователей электронных устройств, а также для обозначения новых моделей поведения в виртуальном пространстве и привычки работать удаленно без привязки к рабочему месту.

В основе этих неологизмов лежат ценности и приоритеты, которые формируют отношение к технологиям и их социальному влиянию. Неологизмы, связанные с удаленной работой, отражают ценность гибкости графика, автономии и независимости от местоположения. Однако, мы определили, что неологизмы компьютерного дискурса имеют и антиценностный потенциал в связи с описанием переутомления и размытости границ между трудом и отдыхом. Свобода удаленной работы может привести к чрезмерному безделью и малоподвижному образу жизни, подрывающему здоровье и вредящему продуктивности. Кроме того, предоставление ложных сведений и раскрытие чьей-либо личной информации отражаются в аксиологии компьютерного дискурса и считаются серьезными правонарушениями.

## ВЫВОДЫ К ГЛАВЕ 3

Неологизмы в компьютерном дискурсе составляют наиболее частотную в использовании, а также семантически значимую часть компьютерной лексики, показывая динамику эволюции языка в области компьютерных технологий. Они передают реалии текущего времени и служат показателями значительных трансформаций в языковом сегменте. Примеры текстов из средств массовой информации и онлайн-словарей, которые регулярно обновляются новыми определениями, представляют собой ценный ресурс коллективного словообразования в контексте компьютерной коммуникации. Эти материалы отражают целостный опыт современных участников компьютерного дискурса, а также демонстрирует их приоритеты и ценности, наряду с возможными векторами развития в данном дискурсивном направлении.

Классификация новых слов в англоязычном компьютерном дискурсе по тематическим категориям способствует систематизации новых наименований и понятий, что облегчает их восприятие и применение. Все исследованные нами неологизмы, относящиеся к компьютерному дискурсу, можно разделить на 7 семантических областей: *неологизмы тематической группы онлайн-преступлений и онлайн-безопасности, компьютерных игр, искусственного интеллекта, высоких технологий, тестирования, здоровья, участников и процессов компьютерного взаимодействия.* Изучение неологических процессов в компьютерном дискурсе и классификация компьютерных неологизмов на тематические группы дают возможность прийти к выводу о многогранности восприятия реальности сообществом, связанным с компьютерными технологиями.

В ходе анализа статей и лексикографических источников, направленного на выявление семантических характеристик неологизмов и контекста их применения, мы пришли к выводу о том, что смысловое содержание этих слов отражает ценностные установки участников компьютерного дискурса. Эти установки способствуют формированию системы ценностей в современном



компьютерном сообществе через отображение сложной системы оценок в семантике неологизмов.

Мы выделили три оценочные категории компьютерных неологизмов: нейтральную, положительную и отрицательную. Это разделение дает возможность определить ключевые ценности в современной области компьютерных технологий, демонстрируя общественный идеал, включенный в смысловую структуру новых наименований.

Нейтральная характеристика подразумевает индифферентное отношение к явлениям, которые не имеют однозначной этической оценки. Аксиологически нейтральными были выделены единицы, обозначающие участников компьютерного дискурса, их деятельность, а также игровые процессы и связанные с ними объекты.

Неологизмы с положительной ценностной составляющей создают образ участника компьютерного дискурса, обладающего исключительными навыками создания высокого уровня защиты программного обеспечения. Среди неологизмов с положительной оценкой особо выделим группу лексем, номинирующих программное обеспечение и устройства, сохраняющие возможность безопасного использования онлайн-пространства. Ценностными доминантами становятся отказ на время от электронных устройств в пользу здоровья, а также награды за высокие достижения в игре.

Неологизмы с отрицательной ценностной составляющей мы подразделяем на группу с отчетливо негативной коннотацией, связанной с нарушением участниками компьютерного дискурса социальных норм и законов, и группу с завуалированной негативной коннотацией, которая может быть скрыта за иронией или насмешкой, воплощена посредством сомнительных шуток над участниками игрового процесса. Отрицательная оценка компьютерных неологизмов может определяться вызываемыми ими негативными эмоциями в связи с низким качеством выпускаемых игр. Отдельное место среди антиценностей современного компьютерного дискурса занимают темы проблем со здоровьем из-за долгого использования электронных устройств.

Большинство аксиологически нейтральных единиц оказалось в выделенной нами тематической группе компьютерно-игрового дискурса (33%). Преобладающее количество неологизмов с положительной аксиологической составляющей (20%) были нами отмечены в тематических группах тестирования и искусственного интеллекта, что объясняется изначально созидательной целью называемых ими субъектов. Отрицательная оценка доминирует в неологических единицах группы здоровья (47%), которые являются отражением новых реалий в мире высоких технологий.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настоящее диссертационное исследование посвящено изучению словообразовательной и семантической составляющей неологизмов, представленных в англоязычном компьютерном дискурсе. Значительный интерес к проблемам национального менталитета и культуры общества, основами его ценностно-оценочной системы, отмечается сегодня в лингвистических исследованиях.

Наши задачи включают анализ англоязычного компьютерного дискурса как активно эволюционирующего контекстуального пространства, которое отражает глобальные тенденции быстрого технологического развития. Интенсивный рост компьютерного дискурса во многом определяется процессом обновления его лексического состава через внутренние механизмы словообразования.

Изучение методов словообразования лексических единиц позволяет понять их происхождение, семантические корни, связь с другими лексемами. Это способствует пониманию социальных, исторических, культурных контекстов, в которых используется данное слово. Указанные контексты имеют значительное влияние на ценностные аспекты в семантике слова. В процессе исследования нами было установлено, что основное количество новообразований в англоязычном компьютерном дискурсе (92 %) приходится на морфологические способы (*словосложение, аффиксацию, аббревиацию, блендинг*). С помощью конверсии и сокращения (лексико-семантических способов) новые слова образуются в существенно меньшем количестве (8%), что определяет высокий внутриязыковой потенциал обогащения и словарного прироста компьютерного дискурса. Словообразование – важнейший инструмент для проявления аксиологического потенциала неологизмов в англоязычном компьютерном дискурсе.

Оценка морфологических признаков и структур неологизмов способствует интерпретации их оценочной окраски и дает возможность связать их с преобладающими ценностями и антиценностями в компьютерном дискурсе.

Способ словообразования неологических единиц играет существенную роль в определении их ценностного содержания и воздействии на коммуникацию и восприятие. Словосложение, по нашему мнению, самый экспоненциальный словообразовательный способ при определении аксиологического потенциала английских неологизмов компьютерного дискурса.

В исследуемом лексическом материале было выделено семь обобщенных семантических групп функционирования: *онлайн-преступлений и онлайн-безопасности; видеоигр; искусственного интеллекта; высоких технологий; тестирования; здоровья пользователей электронных устройств; участников цифрового взаимодействия и его процессов*. Анализ происходящих в компьютерном дискурсе неологических процессов позволил нам выявить наибольшую их концентрацию в следующих тематических группах: *искусственный интеллект* (неологизмы внутри данной группы номинируют быстроразвивающиеся процессы, предполагающие объединение человеческих когнитивных способностей с алгоритмической логикой, подчеркивая сложные мыслительные операции, задействованные в системах искусственного интеллекта) и *участники цифрового взаимодействия и его процессов* (неологизмам, номинирующим специалистов области IT и характерные для их деятельности процессы, свойственна метафорическая образность, и наблюдается тенденция переноса и трансформация исходного значения на новое лексическое образование).

Универсальной для неологизмов компьютерного дискурса является ценность *безопасности* личных данных, сохранения *здоровья* участников цифрового взаимодействия, а также возможность *удаленной коммуникации* и рабочих процессов. Многие лексические единицы обладают добавочной ценностью (социальной, медицинской, военной, экологической и др.), что подтверждает полидискурсивный и интердискурсивный характер новой лексики компьютерного дискурса.

Ключевыми ценностными характеристиками обладают неологизмы, отражающие способы сохранения безопасности среды в цифровом пространстве.

Неологизмы, представляющие ценности современного компьютерного дискурса, связанные с удаленной работой, демонстрируют ценность гибкости графика, автономии и независимости от местоположения, предоставляя возможности коммуникации высокого качества на расстоянии. Приоритетными становятся цифровые технологии, рассматриваемые как средство повышения эффективности, доступности и ориентированности здравоохранения на пациента. Ценности, связанные с *автоматизацией* и *инновацией* рабочих процессов при помощи искусственного интеллекта, также выходят на первый план в ходе исследования семантико-аксиологических особенностей неологизмов компьютерного дискурса.

Антиценности в англоязычном компьютерном дискурсе могут быть явно проявленными (например, нарушение норм безопасности в цифровом пространстве, онлайн-кражи и другие виды нарушения закона; отрицательное воздействие цифровых технологий на здоровье в физическом, психологическом и социальном плане). Завуалированная отрицательная коннотация неологизма может определяться через семантику лексических единиц, свидетельствующих о высокой степени эмоционального вовлечения участников в игру, с которым они порой не могут справиться, поэтому покидают игровую деятельность в порыве гнева.

Отрицательная оценка компьютерных неологизмов может определяться предвзятостью в алгоритмах и неправильным использованием технологий ИИ, а также преднамеренным распространением ложной информации, которая, как представляется, исходит из надежных источников, что в итоге вызывает серьезные этические проблемы.

Аксиологический аспект исследования предполагает рассмотрение лежащих в основе компьютерного взаимодействия ценностей, что позволит сформулировать вывод о динамике трансформаций коллективного сознания, отраженной в словотворчестве участников компьютерного дискурса.

Таким образом, изучение неологизмов компьютерного дискурса позволяет нарисовать более полную картину современных тенденций развития языка и

говорящего на нем общества. Исследование новых слов дискурса компьютерных технологий на основе комплексного междисциплинарного подхода как актуальная научная потребность дает возможность изучить способы номинации новых социальных феноменов, структурные и функциональные особенности новообразований в английском языке, выявить типологию их образования и сопоставить продуктивные средства словообразования, установить когнитивные механизмы, лежащие в основе словотворчества и восприятия новой лексики, идентификации лексических инноваций.

Научное исследование неологизмов компьютерного дискурса очень важно 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. Важно отметить, что исследование неологизмов способствует выявлению тенденций в языке, а также их влияния на общественное сознание и культурные нормы.

Дальнейшие исследования в данной области могут охватывать несколько ключевых направлений. В частности, следует обратить внимание на анализ динамики неологизмов, исследуя изменения в их семантическом значении с течением времени и адаптацию к новым технологическим контекстам. Сравнительный анализ аксиологического потенциала неологизмов в дискурсах медиа, политики и бизнеса, позволит выявить специфические ценностные ориентиры в каждой из областей. Кросс-культурные исследования помогут понять универсальные и специфические аксиологические характеристики неологизмов в различных языках и культурах.

Кроме того, стоит изучить прагматический аспект влияния неологизмов на коммуникацию в цифровом пространстве, включая их роль в формировании общественного мнения. Применение количественных методов анализа частоты

использования неологизмов и их ассоциаций с определенными ценностями будет способствовать моделированию языковых тенденций. Наконец, междисциплинарные подходы, включающие методы социологии и психологии, позволят глубже понять влияние неологизмов на общественные нормы и ценности. Таким образом, дальнейшие исследования могут обогатить лингвистическую теорию и практику, а также способствовать более глубокому осмыслению роли языка в современном обществе.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Абдулкадырова, А.Б. Концептосфера духовных ценностей в английской и русской лингвокультурах (на материале медийных текстов): дис. ... канд. филол. наук: 5.9.8 / А.Б. Абдулкадырова. – Махачкала, 2023. – 187 с.

Арнольд И.В. Эпиграф и эпитафия // STUDIA LINGUISTICA XVII. Язык и текст в проблемном поле гуманитарных наук: сборник. – СПб.: Борей Арт, 2008. – 420 с.

Арнольд, И.В. Лексикология современного английского языка / И.В. Арнольд. – 2-е изд., перераб. – М.: ФЛИНТА; Наука, 2012. – 376 с.

Арсентьева, Е.Ф. Сопоставительный анализ фразеологических единиц (на материале фразеологических единиц, семантически ориентированных на человека в английском и русском языках) / Е.Ф. Арсентьева. – Казань, 1989. – 128 с.

Арутюнова, Н.Д. Дискурс / Н.Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь / Н.Д. Арутюнова; гл. ред. В.Н. Ярцева. – М.: Советская энциклопедия, 1989. – С. 136–137.

Асмус, Н.Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Н.Г. Асмус. – Челябинск, 2005. – 266 с.

Ахманова, О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. – 4-е изд., стер. / О.С. Ахманова. – М.: КомКнига, 2007. – 310 с.

Баркович, А.А. Интернет-дискурс: компьютерно-опосредованная коммуникация: учебное пособие по интернет-лингвистике / А.А. Баркович. – Минск: ФЛИНТА, 2015. – 285 с.

Беликова, И.А. Особенности образования терминов-неологизмов в подъязыке компьютерной техники: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / И.А. Беликова. – Омск, 2004. – 27 с.

Богданов, В.В. Текст и текстовое общение / В. В. Богданов. – СПб.: Санкт-Петербургский гос. ун-т, 1993. – С. 68.



Бородулина, Н. Ю. Культурно-аксиологический подход к исследованию языковых значений / Н.Ю. Бородулина, М. Н. Макеева // Ценностные ориентации эпохи цифровизации: лингвопрагматический аспект: материалы Международной научно-практической конференции. – Тамбов, 2022. – С. 61–69.

Брагина, А.А. Неологизмы в русском языке. – М.: Просвещение, 1973. – 224 с.

Верещагин, Е.М. О национально-культурной семантике слова, обусловленной его внешней формой / Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров // История русского языка и стилистика. – Калинин, 1985. – С. 24–39.

Винер, Н. Кибернетика, или управление и связь в животном и машине / Н. Винер. – 2-е изд. – М.: Наука, 1983. – 344 с.

Виноградов, В.В. Основные типы фразеологических единиц в русском языке / В.В. Виноградов // Русский язык. Грамматическое учение о слове. – М.: Высшая школа, 1986. – 639 с.

Виноградов, В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В.С. Виноградов. – М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.

Вишнякова, О.Д. Языковой знак как предмет семиотической концептологии: монография / О.Д. Вишнякова. – Тула: Изд-во ТГПУ им. Л.Н. Толстого, 2008. – 196 с.

Водак, Р. Язык. Дискурс. Политика / пер. с англ. и нем. – Волгоград: Перемена, 1997. – 138 с.

Воркачев, С.Г. Дискурс и его типология в российской лингвистике / С.Г. Воркачев, Е.А. Воркачева // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. – 2019. – № 3. – С. 14–21.

Гак, В. Г. Теоретическая грамматика французского языка / В. Г. Гак. – М.: Добросвет, 2000. – 831 с.

Галичкина, Е. Н. Типология жанров компьютерного дискурса (компьютерная коммуникация) / Е. Н. Галичкина // Вестник Московского государственного лингвистического университета. – 2009. – № 549. – С. 317–327.

Галичкина, Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20 / Е. Н. Галичкина. – Волгоград: ВГПУ, 2001. – 18 с.

Гартман, Э. Сущность мирового процесса, или Философия бессознательного: бессознательное в явлениях телесной и духовной жизни / Э. Гартман. – М., 2014.

Гибатова, Г.Ф. Аксиология в языке / Г.Ф. Гибатова // Вестник ОГУ. – 2011. – № 2(121). – С. 127–132.

Гируцкий, А.А. Общее языкознание / А.А. Гируцкий. – Минск: ТетраСистемс, 2019. – 304 с.

Голец, В.А. Неологизмы в современной англоязычной молодежной прессе (1990–2014 гг.): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / В.А. Голец. – Пятигорск, 2015. – 192 с.

Гуральник, Т.А. Лингвистические маркеры социокультурного пространства в сфере номинации (на материале американского варианта английского языка): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Т.А. Гуральник. – Самара, 2006. – 201 с.

Гурьева, З.И. Речевая коммуникация в сфере бизнеса: лингвопрагматический аспект: монография / З.И. Гурьева. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2003б. – 250 с.

Гусева, С. Э. Англоязычные неологизмы дискурса компьютерных технологий: словообразовательный аспект / С. Э. Гусева // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. – 2023. – № 3(50). – С. 78–86.

Гусева, С. Э. Ценности и антиценности в дискурсе компьютерных технологий / С. Э. Гусева // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. – 2024. – № 2(43). – С. 97–100.

Гусева, С.Э. Аксиологический потенциал неологизмов сферы высоких технологий / С.Э. Гусева // Исследовательские парадигмы в современной

филологии: материалы VII Всероссийской научной конференции. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2022. – С. 122–125.

Гусева, С.Э. Язык видеоигр: словообразовательный аспект / С.Э. Гусева // Междисциплинарные аспекты лингвистических исследований: сборник научных трудов. – Краснодар: Кубан. гос. ун-т, 2023. – С. 16–24.

Дейк, Т. Ван. Язык. Познание. Коммуникация / Т. Ван Дейк; пер. с англ. – М.: Прогресс, 1989. – С. 67.

Демьянков, В.З. Дискурс / В.З. Демьянков // Интерпретация политического дискурса в СМИ. – М.: Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, 2003. – С. 116–133.

Дмитриева, Е. В. Компьютерный дискурс vs. Дискурс компьютерщиков / Е. В. Дмитриева // Слово, высказывание, текст в когнитивном, прагматическом и культурологическом аспектах: материалы XI Международной научной конференции: в 2 ч. Челябинск, 07–09 апреля 2022 г. – Челябинск: Челябинский гос. ун-т, 2022. – Ч. 1. – С. 37–43.

Ефанова, Л.Г. Контаминация (материалы к словарю лингвистических терминов). Часть 1. Широкое и узкое понимание термина «контаминация» / Л.Г. Ефанова // Вестник Томского государственного университета. Сер.: Филология. – 2015. – № 2. – С. 14–22.

Жданова, Е.А. Словообразовательные неологизмы-существительные в словаре «Новые слова и значения. Словарь-справочник по материалам прессы и литературы 90-х годов XX века»: структурно-семантический и социокультурный аспекты: автореферат дис. ... канд. филол. наук / Е.А. Жданова. – Нижний Новгород, 2019. – 24 с.

Заботкина, В.И. Новая лексика современного английского языка / В.И. Заботкина. – М.: Высшая школа, 1989. – 126 с.

Зайнуллина, Л.М. О специфике исследования интернет-дискурса / Л.М. Зайнуллина // Вестник Башкирского университета. – 2012. – Т. 17, № 1 (I). – С. 496.

Зиньковская, А.В. Аксиология в языке и речи / А.В. Зиньковская [и др.]. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2021а. – 155 с.

Зиньковская, А.В. Психолингвистические предпосылки формирования неологизмов (на примере единиц периода пандемии коронавирусной инфекции COVID-19) / А.В. Зиньковская, А.А. Сахно // Ученые записки Новгородского государственного университета. – 2021. – № 5(38). – С. 553–556.

Ибраева, А.Ф. Блендинг как продуктивный способ словообразования в англоязычных чат-коммуникациях / А. Ф. Ибраева // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2021. – № 14 (9). – С. 2769–2772.

Ивин, А. А. Импликации и модальности / А. А. Ивин. – М.: Институт философии РАН, 2004. – 126 с.

Ивин, А. А. Модальные теории Я. Лукасевича / А. А. Ивин. – М.: Институт философии РАН, 2001. – 176 с.

Избицкая, М.В. Современные тенденции в неологии: типология образования неологизмов и лексикографическая практика (на материале новой английской лексики из сферы «Культура» в электронных волонтерских словарях): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / М.В. Избицкая. – Иваново, 2020. – 214 с.

Ионина, А.А. Особенности создания и восприятия текста в интернете / А.А. Ионина // Вестник Московского городского педагогического университета. – 2010. – № 2 (6). – С. 33–39.

Карасик, В.И. Языковая спираль: ценности, знаки, мотивы: монография / В.И. Карасик; Волгоградский гос. социально-педагогический ун-т, Научно-исследовательская лаборатория «Аксиологическая лингвистика». – Волгоград: Парадигма, 2015. – 431 с.

Картавая, Ю.К. Сущность понятия неологизма в лингвистике / Ю.К. Картавая, Е.В. Лялюк // Формирование профессиональной компетентности филолога в поликультурной образовательной среде: Материалы III Международной научно-практической конференции, Евпатория, 26–27 ноября 2020 г. – Симферополь: ИП Корниенко Андрей Анатольевич, 2020. – С. 158–163.

Касьянова, Л.Ю. Новое слово как результат когнитивно-дискурсивного освоения действительности [Электронный ресурс] / Л.Ю. Касьянова. – Режим доступа: <http://www.sciene-education.ru/103-6397> (дата обращения: 22.06.2022).

Катермина, В.В. Когнитивно-прагматический аспект английских неологизмов в экологическом дискурсе / В.В. Катермина // Вестник Челябинского государственного университета. – 2022. – №9(467). – С. 84–90.

Катермина, В. В. Номинации человека в лексике и фразеологии: монография / В. В. Катермина. – Краснодар: Кубанский государственный университет, 2011. – 91 с.

Катермина, В.В. Аксиология неологизма Brexit в англоязычном массмедийном дискурсе / В.В. Катермина, Н.С. Соловьева // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. – 2019. – № 3. – С. 103–111.

Катермина, В.В. Культурно-интерпретирующий потенциал массмедийных неологизмов в английском дискурсе / В.В. Катермина // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2017. – № 1. – С. 84–90.

Катермина, В.В. Новая лексика пандемии коронавируса в англоязычном дискурсе: монография / В.В. Катермина, С.Х. Липириди. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2022в. – 178 с.

Катермина, В.В. Номинации человека: национально-культурный аспект (на материале русского и английского языков): монография / В.В. Катермина. – М.: ФЛИНТА, 2016. – 222 с.

Катермина, В.В. Прагматико-аксиологический потенциал сетевых английских неологизмов туристического дискурса / В.В. Катермина, С.Х. Липириди. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2021. – 230 с

Катермина, В.В. Тематические доминанты дискурса моды (на материале английских неологизмов) / В.В. Катермина, М.И. Ефремова // Междисциплинарные аспекты лингвистических исследований: сборник научных трудов / под ред. А.В. Зиньковской, В.В. Катериной, С.Х. Липириди, А.М. Прима, А.В. Самойловой. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2022а. – С. 59–69.

Катермина, В. В. Образный потенциал английского неографического дискурса / В. В. Катермина, С. Х. Липириди. – Краснодар: Кубанский государственный университет, 2024. – 169 с.

Катермина, В.В., Микитанова Т.С. Англоязычные неологизмы делового дискурса в лингвоаксиологическом аспекте / В.В. Катермина, Т.С. Микитанова // Креативная лингвистика: сборник научных статей. – Астрахань: Астрахан. ун-т, 2021. – Вып. 4. – С. 22–28.

Катлинская, Л.П. Активные процессы словопроизводства в современном русском языке / Л.П. Катлинская. – М.: Высшая школа, 2009. – 174 с.

Колшанский, Г. В. Контекстная семантика / Г.В. Колшанский. – СПб.: Питер, 2018. – 578 с.

Комаров Г.В. Национально-культурная специфика новой лексики английского языка : диссертация ... канд. филол. наук / Г.В. Комаров. – Краснодар, 2007.– 147 с.

Кондрашов, П.Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: дис. ... канд. филол. наук / П.Е. Кондрашов. – Краснодар, 2004. – 189 с.

Котелова, Н. З. Теоретические аспекты лексикографического описания неологизмов / Н. З. Котелова // Советская лексикография. – М.: Энциклопедия, 1988. – С. 46–63.

Котелова, Н.З. Избранные работы / Н.З. Котелова. – СПб.: Нестор-История, 2015. – 276 с.

Криворучко, И.С. Неологизмы англоязычного делового дискурса: лингвоаксиологический аспект исследования: диссертация ... кандидата филологических наук: 5.9.8. / Криворучко Ирина Сергеевна – Краснодар, 2023. – 186 с.

Крысин, Л.П. О некоторых новых типах слов в русском языке / Л.П. Крысин // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2010. – Т. 4, № 3. – С. 575–579.

Кузнецов, А.М. Национально-культурное своеобразие слова / А.М. Кузнецов // Язык и культура. – М., 1987. – С. 141–163.

Куликова, В.А. Словообразовательные средства выражения негативной оценки (на материале новообразований в заголовках электронных СМИ XXI в.): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / В.А. Куликова. – Нижний Новгород, 2020. – 200 с.

Лейчик, В.М. Терминоведение: предмет, методы, структура / В.М. Лейчик. – М.: Издательство ЛКИ, 2005. – 265 с.

Липириди, С.Х. Семантико-аксиологические и когнитивно-прагматические особенности сетевых английских неологизмов туристического дискурса: дис. ... канд. филол. наук / С.Х. Липириди. – Краснодар, 2021. – 221 с.

Лукьянова, Н.А. О соотношении понятий экспрессивность, эмоциональность, оценочность / Н.А. Лукьянова // Актуальные проблемы лексикологии и словообразования. – Новосибирск, 1976. – Вып. 5. – С. 3–21.

Маринова, Е.В. Основные понятия и термины неологии / Е.В. Маринова // Языки профессиональной коммуникации: материалы Международной научной конференции. – Челябинск: Челябинский гос. ун-т, 2003. – С. 243–247.

Марузо, Ж. Словарь лингвистических терминов / Ж. Марузо; пер. с франц. Н.Д. Андреева; под ред. А.А. Реформатского. – М.: Издательство иностранной литературы, 1990. – 435 с.

Молодыхенко, Е.Н. Ценности и оценка в дискурсе консюмеризма: лингво-прагматический и критический анализ / Е.Н. Молодыхенко // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Сер.: Гуманитарные и социальные науки. – 2016. – № 3. – С. 122–130.

Наер, В.Л. Прагматика научных текстов: (вербальный и невербальный аспекты) / В. Л. Наер // Функциональные стили: Лингвометодические аспекты. – М.: Наука, 1985. – 239 с.

Новикова, Н.В. Неологизмы в научной фантастике / Н.В. Новикова // Русская речь. – 1986. – № 4. – С. 66–71.

Петренко, В.Ф. Взаимосвязь эмоций и цвета / В.Ф. Петренко // Основы психосемантики. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1997. – С. 205–222.

Погодин, Е.И. Применение технологии искусственного интеллекта при создании 3D-модели конвертера / Е.И. Погодин // Регион искусственного интеллекта: материалы Всероссийской студенческой научной конференции. – Череповец: Череповецкий гос. ун-т, 2022. – С. 183–186.

Попова, Т.В. Неология и неография современного русского языка / Т.В. Попова, Л.В. Рацибурская, Д.В. Гугунава. – М.: ФЛИНТА; Наука, 2005. – 168 с.

Ратушная, Е.Р. Антропономинирующая парадигма русской фразеологии. Семантика, формирование, функционирование: автореф. дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.01./ Е.Р. Ратушная. – Волгоград, 2001. – 51 с.

Рец, И.В. Лингвокультурологические и эколингвистические аспекты неонимации: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / И.В. Рец. – Волгоград, 2014. – 25 с.

Рябцева, Э.Г. Лексико-семантические проблемы перевода / Э.Г. Рябцева, Л.И. Сидорова. – Краснодар, 1997. – 82 с.

Самаричева, А.И. Англоязычное влияние на немецкий компьютерный дискурс / А.И. Самаричева // Язык, коммуникация и социальная среда. – Вып. 1. – Воронеж: ВГУ, 2001. – С. 71–74.

Сенько, Е. В. Кросскультурная неология / Е. В. Сенько. – Владикавказ: Мавр, 2023. – 158 с.

Серебренникова, Е. Ф. Интенсивность дискурса: к проблеме реконструкции динамической реальности дискурса / Е. Ф. Серебренникова // *Magister Dixit*. – 2014. – №1 (13).

Серебренникова, Е.Ф. Аспекты аксиологического лингвистического анализа / Е.Ф. Серебренникова // Лингвистика и аксиология: этносемиотрия ценностных смыслов: коллективная монография / отв. ред. Л. Г. Викулова. – М.: Тезаурус, 2011. – С. 219–221.

Смирнов, Ф.О. Национально-культурные особенности электронной коммуникации на английском и русском языках: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Ф. О. Смирнов. – Ярославль, 2004. – 224 с.



Соколова, Г.Г. Составляющие коннотативного значения фразеологических единиц / Г.Г. Соколова // Лингвистические проблемы перевода. – М., 1981. – С. 54–62.

Телия, В.Н. Внутренняя форма и ее роль в функционировании значения слов и фразеологизмов / В.Н. Телия // Семантика языковых единиц: материалы III Межвузовской научно-практической конференции. – М., 1993. – Ч.2. – С. 55–59.

Телия, В.Н. Метафора в языке и тексте. / В.Н. Телия. – М.: Наука, 1988. – 174 с.

Телия, В.Н. Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты / В.Н. Телия. – М., 1996. – 288 с.

Телия, В.Н. Экспрессивность как проявление субъективного фактора в языке и его прагматическая ориентация / В.Н. Телия // Человеческий фактор в языке: Языковые механизмы экспрессивности. – М., 1991. – С. 5–35.

Тиллоева, С.М. Понятийный аспект структуры семантического поля: монография / С.М. Тиллоева. – Екатеринбург, 2020. – 57 с.

Фен, Ш. Неологизмы в эпоху информационных технологий / Ш.Фен // Вестник ВСГУТУ. – 2015. – Вып. 2(53). – С. 137–144.

Хуснуллина, Ю.А. Способы словообразования и структурные типы неологизмов компьютерно-опосредованной коммуникации / Ю.А. Хуснуллина // Преподаватель XXI век. – 2021. – № 4, ч. 2. – С. 338–343.

Часовский П.В. Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса: дис. ... канд. филол. наук. – Челябинск. 2020. – 233 с.

Чейф, У.Л. Значение и структура языка / У.Л. Чейф. – М.: Эдиториал УРСС, 2009. – 424 с.

Чибисова, Е.Ю. Словообразовательные модели неологизмов в современном английском языке / Е.Ю. Чибисова // Наука и современность. – 2010. – № 7-2. – С. 123–132.

Чудинов, А.П. Научная школа «Политическая лингвистика» / А.П. Чудинов // Теория и методика лингвистического анализа политического текста. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2016. – С. 25–35.

Шанский, Н.М. Лексикология современного русского языка: учебное пособие / Н.М. Шанский. – М.: Ленанд, 2017. – 310 с.

Шейфель, Н.А. Понятие блендинга и его отличие от других смежных способов словообразования в лингвистике / Н. А. Шейфель // Современные проблемы языкознания, литературы, межкультурной коммуникации и лингводидактики: материалы II Международной научной конференции (Белгород, 20—21 апреля 2016 г.) / отв. ред. В.А. Виноградов. – Белгород, 2016. – С. 290–294.

Ширяева, Т.А. Когнитивная модель делового дискурса: монография / Т.А. Ширяева. – Пятигорск: Пятигорский гос. лингв. ун-т, 2006. – 256 с.

Яренчук, Е. Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса / Е.Э. Яренчук // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. – 2019. – № 6. – С. 74–80.

Berger, P.L. The Social Construction of Reality A Treatise in the Sociology of Knowledge / P. L. Berger, T. Luckmann. – Anchor Books, 1966. – 219 p.

Hartman, R. S. The Nature of Value Axiological Investigations / R.S. Hartman. – University Press of America, 1996. – 238 p.

Hartmann, N. Ethics / N. Hartmann; translated by Stanton Coit. – Bloomsbury Academic, 2019. – 302 p.

Huang, D. Translation of Diplomatic Neologisms from the Perspective of Manipulation Theory [Электронный ресурс] / D. Huang, J. Xia // International Journal of English Linguistics. – 2021. – №11(6). – Режим доступа: <https://doi.org/10.5539/ijel.v11n6p130> (дата обращения: 18.12.24)

Javier, E. Science, technology, and values: Towards an axiological analysis of techno-scientific activity [Электронный ресурс] / E. Javier. – Режим доступа: [https://www.researchgate.net/publication/237949486\\_Science\\_technology\\_and\\_-](https://www.researchgate.net/publication/237949486_Science_technology_and_-)

values\_Towards\_an\_axiological\_analysis\_of techno-scientific\_activity (дата обращения: 18.12.24).

Kadoch, M. Neologisms in British Newspapers [Электронный ресурс] / M. Kadoch // Jihoceska univerzita v Ceskych Budejovicich Pedagogicka fakulta Katedra anglistiky. Ceske Budjovice. – Режим доступа: [https://theses.cz/id/wt9s0l/Michal\\_Kadoch\\_\\_Neologisms\\_in\\_British\\_Newspapers.pdf](https://theses.cz/id/wt9s0l/Michal_Kadoch__Neologisms_in_British_Newspapers.pdf) (дата обращения: 15.04.2024).

Kulikova, A. V. The Evaluative Semantics Of Word-Formation Neologisms In The Electronic Media Headlines // The Russian Language in Modern Scientific and Educational Environment. – 2021. – Vol. 115. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences. – P. 393–403.

Liu, Wei, Liu, Wenyu. Analysis on the Word-formation of English Netspeak Neologism [Электронный ресурс] / Wei Liu, Wenyu Liu // Journal of Arts and Humanities. – 2014. – Vol. 3, № 12. – P. 22–30. Режим доступа: <https://www.theartsjournal.org/index.php/site/article/view/624> (дата обращения: 15.12.2024).

Scheler, M. Formalism in Ethics and Non-Formal Ethics of Values: A New Attempt Toward the Foundation of an Ethical Personalism / M. Scheler; translated by Manfred S. Frings and Roger L. Funk. – Northwestern University Press, 1973. – 620 p.