

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний лінгвістичний університет
Факультет сходознавства
Кафедра китайської філології

Кваліфікаційна робота з філології на тему:
ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО
КИТАЙСЬКОМОВНОГО ІГРОВОГО ДИСКУРСУ (НА МАТЕРІАЛІ
МОБІЛЬНИХ ВІДЕОІГР)

Студента групи ЗМПКИТ 57-20
факультету сходознавства
заочної форми навчання
з освітньо-професійної програми
Галузевий переклад: китайська мова, англійська
мова
Спеціальності 035 Філологія
Копейкіна Лева Вікторовича.

Науковий керівник:
д. філол. наук, проф. Валігура О.Р.

Допущен до захисту

«___» _____ 2021 року

Завідувач кафедри

_____ Любимова Ю.С.
(підпис) (ПІБ)

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Київ – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ЗАГАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГРОВОГО ДИСКУРСУ СУЧАСНОЇ КИТАЙСЬКОЇ МОВИ	7
1.1 Властивості відеоігрового дискурсу.....	7
1.2 Розмежування понять "тексту"та "внутрішньоігрового тексту"	15
1.3 Уявлення про поняття та властивості неологізмів у працях сучасних лінгвістів	18
Висновки до розділу 1	23
РОЗДІЛ 2 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ У СУЧАСНІЙ КИТАЙСЬКІЙ МОВІ.....	25
2.1 Сучасний китайський ІТ-дискурс як сфера функціонування неологізмів .	25
2.2 Методологія вивчення особливостей у сучасній китайській мові в сфері відеоігор.....	34
Висновки до розділу 2	42
РОЗДІЛ 3 ЛЕКСИКО ГРАМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОЇ КИТАЙСЬКОЇ МОВИ	45
3.1 Лексичні особливості текстів сучасної китайської мови	45
3.2 Запозичення як провідне джерело виникнення неологізмів китайської мови в ІТ-сфері	53
3.3 Основні та другорядні функції неологізмів сучасної китайської мови в ІТ- сфері.....	63
Висновки до розділу 3	67
ВИСНОВКИ	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	72
РЕЗЮМЕ.....	78

ВСТУП

Індустрія відеоігор є однією з найбільш стрімко зростаючою галуззю комп'ютерних технологій і одночасно глобального сектора розваг. За даними Newzoo в 2019 році обсяг світового ринку наблизився до позначки 159 млрд доларів США. Число гравців зростає з кожним роком (2500000000 гравців в 2019 році). Китайський ринок відеоігор є найбільшим у світі. У першому півріччі 2021-го виручка ігрової індустрії Китаю перевищила 150 млрд юанів (близько \$23,17 млрд), що на 7,89% вище за аналогічний показник минулого року. Такий інтерес до відеоігор, звичайно, не може не викликати уваги наукової спільноти. У контексті розвитку лінгвістичної науки важливим є питання коректної інтерпретації тексту, намірів мовця та мовленнєвих засобів досягнення поставлених цілей. Висококласні ігри містять в собі велику кількість текстової інформації і тому є багатим джерелом матеріалу для лінгвістичних досліджень. Локалізація кожного великого проекту досить витратним за часом і грошима процесом. Наприклад, сценарій гри «Відьмак 3: Дике полювання» налічує 420000 слів в діалогах і 150000 слів інтерфейсу. На текстову український локалізацію необхідно мінімум 180 000 грн (приблизно 10 000 \$), на повну 1430000 грн. (Приблизно 80 000 \$). Індустрія ігрової локалізації та суміжні з нею сфери професійної діяльності зумовлює зростання наукових досліджень в області дискурсу відеоігор китайської мови.

Актуальність нашої роботи зумовлена рядом причин. Перш за все, в силу своєї новизни відеоігровий дискурс є перспективним напрямком різностороннього наукового дослідження. У зв'язку з активною міжкультурною взаємодією різних культур питання вивчення дискурсу є особливо актуальним. Не менш важливим є те, що до відеоігрового дискурсу мають відношення не лише гравці, але також програмісти, блогери, журналісти та люди інших професій, соціальних груп та віку. Лексичні і граматичні особливості спілкування в середовищі китайськомовних учасників ігрового дискурсу вивчені досить слабо і потребують більш сильного наукового осмислення.

Необхідно проводити інвентаризацію лексичних і граматичних засобів китайської мови у сфері відеоігор, з огляду на економічні, соціокультурні причини.

Об'єктом даного дослідження є відеоігровий дискурс, що розуміються як текст в ситуації спілкування в ході анімаційних ігор.

Предметом дослідження виступають лексичні і граматичні одиниці китайськомовного дискурсу, які розкриваються на тлі його, лінгвістичних особливостей.

Мета роботи – виявити лексичні і граматичні особливості відеоігрового дискурсу в китайській мові.

Відповідно до поставленої мети ми поставили такі **завдання**:

- 1) дати визначення поняття «відеоігровий дискурс» і його місце в комунікативному середовищі;
- 2) встановити ознаки, жанри, притаманні відеоігровому дискурсу;
- 3) охарактеризувати лексичні і граматичні особливості спілкування у середовищі відеоігор;
- 4) дослідити методологічні засади вивчення особливостей неологізмів у сучасній китайській мові;
- 5) розглянути лексичні особливості сучасної китайської мови;
- 6) розглянути граматичні особливості сучасної китайської мови;
- 7) визначити запозичення як провідне джерело виникнення неологізмів китайської мови в ІТ-сфері;
- 8) проаналізувати тексти відеоігрового дискурсу на предмет виявлених лексичних та граматичних особливостей китайської мови.

Поставлена мета і завдання роботи зумовили вибір комплексу **методів** і прийомів. Метод спостереження (на підготовчому етапі роботи для збору первинної інформації), семантичний (SEO) аналіз (на етапі вивчення текстів комп'ютерно-ігрового дискурсу і виявлення в них ключових слів).

В рамках дослідження мовного матеріалу використовувалися лінгвістичні методи контекстуального і контент-аналізу, метод дефініцій, метод лексичного і

граматичного аналізу. описовий метод, метод лексичного та граматичного аналізу, дискурсивний аналіз та концептуальний аналізи, метод трансформації та узагальнення позитивного досвіду.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що вперше було розглянуто китайськомовний відеоігровий дискурсу в лексико-граматичному аспекті.

Теоретична значимість дослідження визначається тим, що воно вносить вклад в розвиток теорії дискурсу.

Практична цінність дослідження полягає в можливості використання його результатів в університетських курсах лінгвістики, лексикології, стилістики, у спецкурсах з теорії дискурсу, лінгвістики тексту, когнітивної лінгвістики, у розробці нових методів вивчення китайської мови за допомогою комп'ютерних ігор. Матеріали і основні положення роботи можуть знайти застосування в діяльності з просування інформаційних продуктів, в практичній психології і при вивченні соціальної диференціації суспільства.

Матеріалом для дослідження послужили тексти з сайтів багатокористувацьких онлайн-ігор, тексти інтернет-форумів, присвячених комп'ютерним іграм, тексти авторських сторінок в соціальних мережах, дані лінгвістичних і енциклопедичних словників.

Вивчення комп'ютерно-ігрового дискурсу проводилося на матеріалі сучасної китайської мови, використовуюваного в комп'ютерних іграх і соціальних мережах.

Апробація результатів дослідження. Апробація результатів здійснювалася у Київському національному лінгвістичному університеті на Міжнародній науково-практичній відеоконференції “AD ORBEM PER LINGUAS. ДО СВІТУ ЧЕРЕЗ МОВИ”, що проходила 13-14 травня 2021 року. Тези доповіді “ІГРОВИЙ ДИСКУРС ЯК ОБ’ЄКТ ЛІНГВІСТИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ” надруковано у збірнику матеріалів Міжнародної студентської науково-практичної відеоконференції “СВІТ ЦІННОСТЕЙ І ЦІННОСТІ У СВІТІ”, 2021 рік, с. 93-94.

Структура роботи. Робота складається з вступу, трьох розділів і висновків до кожного з них, загального висновку та списку використаної літератури.

У вступі обґрунтовано вибір теми, розкрито її актуальність, визначено мету, завдання, об'єкт та предмет дослідження, розкрито наукову новизну дослідження, теоретичне та практичне значення.

У першому розділі розглядаються теоретико-методологічні засади дослідження ігрового дискурсу, надано загальне уявлення про відеоігровий дискурс у китайській мові, виділені основні лексико-граматичні особливості текстів відеоігрового дискурсу у сучасній китайській мові.

У другому розділі проаналізовано специфіку та способи вираження лексико-граматичних особливостей текстів ігрового дискурсу у сучасній китайській мові на матеріалі тексту з мобільних ігор.

Третій розділ присвячений лексичним особливостям текстів ігрового дискурсу китайської мови.

У загальних висновках підбито підсумки основних результатів проведеного дослідження лексико-семантичних та граматичних

РОЗДІЛ 1

ЗАГАЛЬНО-ТЕОРИТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГРОВОГО ДИСКУРСУ СУЧАСНІЙОЇ КИТАЙСЬКОЇ МОВИ

1.1 Властивості відеоігрового дискурсу

Термін дискурс в останні роки активно згадується в рамках найрізноманітніших сфер людської діяльності. Він знаходиться в центрі уваги багатьох гуманітарних наук: філософії, психології, лінгвістики, літературознавства етнографії, політології, теорії комунікації тощо. Закономірним розвитком мовознавчої думки став перехід до дискурсивної парадигми. Підсумовуючи висновки лінгвістичних досліджень науковців О.О.Селіванова стверджує, що він відбувся завдяки послідовній зміні чотирьох основних наукових парадигм. генетичної (порівняльно-історичної), таксономічної (системно-структурної), прагматичної (комунікативно-функціональної) і когнітивної (когнітивно-дискурсивної). Способи переходу від однієї парадигми до іншої уявляються по-різному: як коливання маятника (П. Паршин), як круговий рух (Д. Руденко), як послідовна зміна (Ю. Степанов), як співіснування кількох парадигм (О. Кубрякова) [Селіванова, 2010: 16-17].

Перші згадки поняття дискурсу почалися в античні часи. Дві тисячі років тому у стародавньому Римі цим його використовували у значенні бесіди (діалогу, мовлення) вчених. В XIX ст. цей термін набув ознаки полемічності і розповсюджується також на мовлення широкого загалу [Серажим, 2002: 10]. У словнику німецької мови братів Грімм 1860 року термін "дискурс" мав два значення: 1) діалог, бесіда; 2) мовлення, лекція. Широке використання дискурсу як лінгвістичного терміну почалось лише в 50-і рр. XX ст. з публікацією статті американського лінгвіста З. Харріса "Аналіз дискурсу", який назвав так метод аналізу зв'язного мовлення, призначений для виведення дескриптивної лінгвістики за межі одного речення в даний момент часу і для співвіднесення мови та культури [Макаров, 2003 : 83-90].

Перші дослідження, спрямовані на виявлення внутрішньої організації дискурсу, з'явилися наприкінці 50-х років ХХ століття. Вони були присвячені синтаксичним конструкціям, що складаються з двох і більше речень, які згодом стали називатися надфразовими одиницями [Загнітко, 2008: 12].

На початку 1970-х сформувалася нова наукова гілка – «лінгвістика тексту», що об'єднала в собі як суто лінгвістичні, так і суміжні з ними підходи, включаючи і теоретичні (літературознавство, функціональна стилістика) і прикладні (теорія комунікації, статистична обробка тексту, психологія, викладання мов, автоматизація перекладу, інформатика і т. д.) [Серажим, 2002:10]. Згодом стало зрозуміло, що необхідно переосмислити предмет лінгвістики тексту і розмежувати текст і дискурс, оскільки текст перетворився на предмет інтересу дуже різномірних дисциплін. Це було досягнуто завдяки включенню категорії ситуацій. Дискурс інтерпретувався як «текст плюс ситуація», а текст відповідно – як «дискурс мінус ситуація».

У сучасній лінгвістиці існує підхід, згідно з яким текст і дискурс можна розглядати за аналогією з реченням і висловлюванням. Речення можна розуміти як нормальний елемент структури, в той час як висловлювання поєднує речення та соціальний контекст його вживання. Текст та дискурс дублюють ці відносини на найвищому рівні [Шевченко, 2005: 24]. Термін «дискурс» також підкреслює процесуальний характер мовленнєвих актів. Текст – це лише результат, частина процесу. Е. Бенвеніст писав про це в 1974 р., вважаючи, що висловлювання активізує мову через індивідуальний акт її вживання [Бенвеніст, 1974: 312]. Так у 70-х рр. ХХ ст. було чітко розмежовано процес використання мови – дискурс, і результат цього процесу – текст.

У 1980 -х роках концепція дискурсу міцно увійшла в західноєвропейську лінгвістику. Сьогодні вивчення дискурсу є одним із провідних напрямків світового лінгвістичного дослідження. Наукові дослідження з аналізу дискурсу в англійській науковій традиції можна розділити на три основні групи:

1) розгляд лінгвокогнітивної структури дискурсу (Е. Гофман, В. Лабов, М. Геллідей, Т. А. Ван Дейк, П. Гоппер та ін.);

2) аналіз структури дискурсу з огляду на когнітивні особливості комунікатори (наміри, наміри) (Р. Шенк, Р. Абельсон, Р. Манн, Д. Гордон, Дж. Лакофф та ін.);

3) розгляд структури дискурсу з огляду на когнітивні особливості комунікатори (конверсійний аналіз) (Г. Сакс, Е. Щеглов, Г. Джефферсон, Д. Таннен, Дж. Сінклер, М. Стаббс, Д. Шиффрін та тощо) [Загнітко, 2008: 21].

Аналіз дискурсу також проводиться з позицій прагмалінгвістики (Т. А. ван Дейк, М. Л. Макаров), психолінгвістика (В. В. Красних), когнітивна лінгвістика (Л. В. Барба, О. В. Анопіна, Є. В. Будассі), лінгвокультурологія (В. І. Карасик, О. О. Попова). Дискурсивні дослідження у вітчизняному мовознавстві присвячені переважно вивченню окремих типів дискурсу: аргументативного (А. Д. Белова), конфліктного (О. В. Фадєєва), оцінного (Н. Н. Миронова), політичного (С. Т. Онуфрив), рекламного (О. Є. Ткачук-Мірошніченко), юридичного (Т. А. Скуратовська), педагогічного (О. В. Коротеєва) та ряд інших види дискурсу. Поняття «дискурс» належить до основних та найуживаніших понять у сучасній лінгвістиці, однак зважаючи на багатоаспектність його змісту та форм, навіть серед лінгвістів не існує єдиної думки щодо його трактування, оскільки оперуючи цим поняттям, дослідники часто виходять з полярних позицій. Відповідно до класичного визначення, запропонованого Н. Д. Арутюною, дискурс – це мовлення, яке розглядається як цілеспрямована соціальна дія, як компонент, що бере участь у взаємодії людей та механізмах їхньої свідомості; мовлення, занурене в життя [Лінгвістичний енциклопедичний словник, 1990: 136].

Такої ж думки дотримується українська вчена Л. Нагорна (2005, с. 15), за її визначенням дискурс є функціональним стилем мови, який включає не лише мовленнєву діяльність, але й політичну поведінку, що базується на колективнодіяльнісному фундаменті. За визначенням М.Р. Макарова (2003, с. 8), дискурс – це об'єктивно існуюча, вербальнознакова побудова, що супроводжує процес соціально-значущої людської взаємодії. С.І. Виноградов (1996, с. 139) дає таке тлумачення вищезазначеному терміну: «дискурс – це завершена

комунікативна подія, що полягає у взаємодії учасників комунікації за допомогою вербальних текстів та/або інших знакових комплексів в певній ситуації і певних соціокультурних умовах спілкування».

В мовознавчих дослідженнях ХХІ ст. найпоширенішими є чотири значення терміну «дискурс»: 1) текст, висловлювання, занурені у певну соціокультурну ситуацію; 2) комунікативна ситуація, що інтегрує текст з іншими її компонентами, "ситуація висловлювання", за якої разом з текстом зрозумілий предмет висловлювання; 3) тлумачення, яке впливає з позиції французької семіотичної традиції щодо тотожності дискурсу з мовленням, переважно усним; 4) тип дискурсивної практики [Селіванова, 2002: 36-41]. Хоча в сучасній науковій та лінгвістичній літературі немає кодифікованого тлумачення дискурсу, кількість досліджень, присвячених його вивченню постійно зростає.

У китайській лінгвістичній традиції теорія дискурсу є відносно новим явищем, оскільки дискурс став предметом дослідження в 80-х роках ХХ століття. Говорячи про китайськомовний дискурс, необхідно відзначити дослідження таких лінгвістів, як Чень Жудун (陈汝东, 2004; 2008 с. 130), Ши Сюй (施旭, 2008, с. 2), Сунь Юйхуа (孙玉华, 2015 с. 67), Шень Кайму (沈开木, 1996), Шень Цзясюань (沈家煊, 1998), Шень Ян (沈阳, 2005) та інших.

На даний момент у китайському науковому співтоваристві існує проблема уніфікації вживання терміна "дискурс", що імовірно, викликана його чужорідністю і складністю співвіднесення наявних термінологічних апаратів. Згідно з результатами дослідження І. Г. Нагібіної, активне вживання отримали 17 варіантів терміну "дискурс", при цьому, як зазначає автор, в більшості лінгвістичних робіт найчастіше зустрічаються терміни "语篇" - "уї ріан" та "话语" - "huà уї"(Нагибина, 2015, с.136). У зв'язку з тим, що терміни "话语" і "语篇" увійшли в китайську наукову парадигму в результаті перекладу вже існуючого терміну на китайську мову, в процесі перекладу були також запозичені та основні підходи до його визначення, і переважно вони було комунікативними та соціально-прагматичними (Нагибина, 2015, с.137).

Визначення, які даються цим двом термінам в «Електронному тлумачному словнику китайської мови» найбільш схожі на визначення дискурсу, прийняті в західній лінгвістиці. Одним з тлумачень терміну "话语" є наступне: Дискурс - це конкретний мовної акт спілкування між людьми в особливому соціальному контексті, а також мовної акт комунікації, що здійснюється за допомогою текстів в конкретному соціальному контексті (刘秋丽, 从政治话语到 新闻话语).

У словникової статті до терміну "语篇" дається наступне визначення: «Дискурс позначає реально використовувані мовні одиниці; мовне ціле, що формується з ряду послідовних фраз або речень в процесі спілкування» (韩礼德, 2011, 48).

Китайський лінгвіст Чень Жудун (陈汝东) визначає дискурс як «інтерацію суб'єктів між собою і навколишньою дійсністю (陈汝东, 2004; 2008 с. 130).»

Аналогічним чином, інший китайський дискурсолог Ши Сюй (施旭) у своїй статті «Культурний поворот в аналізі дискурсу: мотиви, цілі та стратегії створення парадигми дослідження дискурсу в сучасному Китаї» під дискурсом розуміє «мову, що виражена в контексті реального життя (施旭, 2008, с. 2).» Крім цього, Ши Сюй також виділяє широкий і вузький підходи до визначення дискурсу. В узагальненому сенсі, Ши Сюй відносить "дискурс" до використання мови як культурної практики, а в конкретному застосуванні розглядає "дискурс" як письмову або усну форму взаємодії за допомогою мови і вважає його синонімом "комунікації" (施旭, 2008, с. 10).

Згідно думки І. Г. Нагібіної, всього в китайській дискурсології можна виділити шість основних напрямків, які за своїми методами дослідження і предметів вивчення схожі із західними традиціями дискурсології:

- 1) дослідження в області лінгвістичного дискурсу;
- 2) дослідження дискурсу літературного твору;
- 3) дослідження масмедійного дискурсу;

- 4) дослідження дискурсу філософії;
- 5) дослідження дискурсу культури;
- 6) дослідження дискурсу інших гуманітарних областей (Нагибина, 2015, с.138).

Відомий китайський лінгвіст Сунь Юйхуа (孙玉华) зазначає, що дискурс (话语) є певним мовним актом в процесі міжособистісного спілкування, зануреного в особливу соціально-культурну ситуацію. Тобто, це певний акт комунікації, що відбувається між мовцем і адресатом в особливій соціальномовної ситуації, який включає в себе адресанта, адресата, текст, комунікацію і мовну ситуацію (孙玉华, 2015 с. 67).

Лінгвістика тексту китайської мови зазвичай виступає об'єктом дослідження, що нерозривно пов'язана з поняттям дискурсу, і саме тому існує кілька напрямків, які займаються вивченням даного питання. Тут можна назвати дослідження «Дискурс в лінгвістиці», «Дискурсологія», «Лінгвістика тексту», «Граматики тексту» (孙玉华, 2015, с. 67).

Найбільш ранні дослідження в області тексту китайської мови можна віднести до аналізу співвіднесеності текстології та тексту. Головна увага приділяється змістовним характеристикам: тексту як результату дискурсивної діяльності, семантиці і логіці тексту.

Ляо Цючжун (廖秋忠) вважає, що аналіз тексту ще не має єдиних цілей, єдиних підходів до вивчення і способів дослідження (廖秋忠, 1991). Пізнання в області аналізу тексту обмежуються, можливо, лише тільки двома аспектами: 1) вивчення системи мови більшою, ніж речення; 2) дослідження мови в дії. Шень Цзясюань (沈家煊) також дотримується цієї точки зору (沈家煊, 1998).

Шень Кайму (沈开木) у статті «Лінгвістичні дослідження дискурсу в сучасній китайській мові» стверджує, що дискурс виник на основі комунікативної тактики і конструкції за рахунок кодування, і з точки зору

обробки інформації ввібрав в себе граматичний, семантичний, прагматичний та інші наукові методи (沈开木, 1996).

На початку XXI століття наукові дослідження відомих лінгвістичних шкіл продовжують чинити значний вплив на що формується сьогодні в Китаї теорію дискурсу. Як показує огляд літератури, китайські лінгвісти розглядають дискурс як комунікативне явище.

Професор Шень Ян (沈 阳) розглядає дискурс як категорію мовної комунікації. Відмінність дискурсу від інших одиниць мови полягає в тому, що він містить велику кількість імпліцитної інформацію, яка розкривається тільки через аналіз підтексту (沈阳, 2005). Особливістю дискурсу китайської мови він вважає у наявності одиниць, що не мають відкритого (виведеного з словникової і граматичної інформації) сенсу. До них відносяться фразеологізми (成语 - chéngyǔ), недововки-іншомовки (歇后语 - xiēhòuyǔ), неологізми (新词语 - xīncíyǔ), тощо. Також дослідник вважає, що на дискурсивному рівні "відома інформація" - головна тема в тексті, а "невідома інформація" - це службова тема в тексті. «Головне завдання аналізу дискурсивного тексту, - підкреслює лінгвіст, - знайти контакти, зв'язки між двома темами не тільки в тексті, але і в "мовній ситуації", пов'язаної з текстом» (沈阳, 2005).

З метою вивчення відеоігрового дискурсу та його лексичних та граматичних особливостей необхідно для початку вивчити їх об'єкт, тобто відеоігри, ввести ряд понять, які використовуються в цьому дослідженні.

Відеогра - це програмне забезпечення (або ПО), що працює на спеціальному обладнанні (комп'ютері, ігрової консолі, портативному електронному пристрої, що служить для організації ігрового процесу (геймплею), зв'язку з партнерами по грі або сама виступає в якості партнера [Денкін, 2013] .

У нашій роботі ми користуємося саме цим визначенням, оскільки воно описує будь-яку гру, незалежно від жанру і того, для якого пристрою вона була

випущена. є електронні, аркадні, ТО комп'ютерні консольні, портативні і мобільні ігри.

Існують спроби виділити відеоігри як окрему область мистецтва, поряд з театром і кіно [Сальникова, 2014].

Багато авторів і гейм-дизайнерів, що пов'язані з областю розробки відеоігор, вважають актуальним питання про приналежність відеоігор до обласного інтерактивного мистецтва, де реципієнт (в даному випадку гравець) в процесі гри не є стороннім спостерігачем [Folkerts, 2011]. Так, ігри можуть бути розглянуті не тільки як продукт, а й як твір мистецтва.

Відеоігри можуть бути класифіковані за кількома ознаками:

1) Кількість гравців: ігри, що розраховані на одного або на багато користувачів;

2) візуальне уявлення: двомірна гра, з використанням графічних засобів оформлення, текстова, тривимірна:

3) платформа: моноплатформенні, кросплатформенні:

4) жанр.

Слід зазначити, що дискурс відеоігор та окремі його аспекти ще недостатньо описані. Це явище вимагає подальшого лінгвістичного осмислення. Нижче ми спробуємо окреслити його основні властивості і характеристики. Виходити при цьому ми будемо з того, що комп'ютерно-ігровий дискурс являє собою синтез двох складових: ігрового, що визначає сутність комп'ютерних ігор, і віртуального середовища («віртуального дискурсу»), описаної в попередньому розділі.

Можливо, появи комп'ютерних ігор людство чекало з самого моменту свого виникнення. Будь-який хлопчисько, будь то печерна людина, середньовічний пастух або помічник булочника епохи Відродження в своїх мріях пронизував списом мамонта, рятуючи прекрасну принцесу, рубав ворога блискучим мечем або ж брав командування над армією, сидячи на білому коні. Ймовірно, після винаходу комп'ютера появу комп'ютерних ігор було питанням часу, одночасно з переходом суспільства від індустріального типу до

інформаційного, Homo sapiens перетворився в Homo Ludens. Людина-гравець отримав шанс розслідувати вбивства, командувати тисячними арміями, троцити злісних орків або брати участь в міжгалактичних боях і експедиціях, не виходячи зі своєї квартири.

Згідно з визначенням І. Хейзінга, гра - це «дія, що протікає в певних рамках місця, часу і сенсу, в доступному для огляду порядку, по добровільно прийнятими правилам і поза сферою матеріальної користі і необхідності. Настрій гри є відчуженість і наснагу - священне або святковий, залежно від того, чи є гра сакральним дією або забавою. Сама дія супроводжується почуттями підйому напруги і несе з собою радість і розрядку» [Хейзінга 1992: 152]. З грою Хейзінга порівнював такі категорії, як суддівство, ратну справу, мудрування, філософію, поезію, мистецтво.

І. Хейзінга виділяє наступні властивості ігор:

1. Доступ до гри вільний, сама гра і є прояв волі.
3. Для гри характерна замкнутість і обмеженість, «її перебіг і сенс укладено в ній самій».
4. Гра встановлює порядок і порядком є. Гра вимагає абсолютного і повного порядку.
5. Гра жодним чином не пов'язана з матеріальним інтересом і не може приносити ніякого прибутку [Хейзінга 1992: 32].

1.2 Розмежування понять "тексту" та "внутрішньоігрового тексту"

Текст (від лат. textus - «тканина; сплетіння, зв'язок, поєднання») - у загальному плані є зв'язною і повною послідовністю символів.

Існують два основних трактування поняття «текст»:

«іманентна» (розширена, філософськи навантажена) і репрезентативна» (приватніша). Лінгвістика визначає текст як послідовність вербальних знаків, що розглядається як продукт мовлення, включаючи і зразки усного мовлення. Сприйняття тексту вивчається у межах лінгвістики тексту та психолінгвістики.

І. Р. Гальперін визначає текст наступним чином: «... це письмове повідомлення, об'єктивоване у вигляді письмового документа, що складається з низки висловлювань, об'єднаних різними типами лексичного, граматичного та логічного зв'язку, що має певний моральний характер, прагматичну установку і відповідно літературно оброблене» 4]. Це визначення вказує на такі важливі характеристики тексту, як цілісність, пов'язаність елементів і функціональна спрямованість, але з нього випливає, що текст існує лише у письмовій формі. Проте текст як продукт мовної діяльності може бути результатом як листи, а й говоріння, бути як письмовим, і усним, тобто оптично, акустично зафіксованим.

У психолінгвістиці текст сприймається як складне семантичне освіту, що має низку специфічних характеристик, які у слова, словосполучення чи фрази [7]. До них відносяться цілісність, формальна зв'язність (частини тексту мають мовні елементи, що співвідносяться між собою), семантичну зв'язність (частини тексту мають загальні змістовні компоненти), емотивність (текст відображає відносини автора до дійсності). Важливими властивостями тексту є креолізованість і прецедентність. Креолізований текст - це текст, фактура якого складається з двох різнорідних частин: вербальної (мовної/мовленнєвої) і невербальної (що належить до інших знакових систем, ніж природна мова). Під креолізованістю розуміється зміст у тексті елементів інших семіотичних систем. Приклади креолізованих текстів – тексти реклами, комікси, афіші, плакати. [33]. Прецедентні тексти - стихійно або свідомо відібрані тексти, які розглядаються як загальновідомі в конкретній мовній культурі і які допускають у зв'язку з цим особливі форми їх використання [8] Під прецедентністю мається на увазі зміст елементів попередніх текстів. У семіотиці під текстом розуміється осмислена послідовність будь-яких знаків, будь-яка форма комунікації, зокрема танець, обряд, ритуал, тощо. Іншими словами, текст може бути виражений як мовою культури, і мовами різних видів мистецтв. Більше того, в семіотиці дослідники наголошують на неоднорідності тексту, його складовими часто є невербальні елементи, що залучені до вербального тексту з метою інтенсифікації процесу передачі змісту.

Внутрішньоігровий текст не слід плутати з «ігровим текстом», основною відмінністю якого є «необхідна співтворчість автора та читача, а основним авторським завданням, відповідно, вибудовування стратегії залучення читача в мовну та культурологічну гру, запропоновану автором» [1].

У контексті цієї роботи під внутрішньоігровим текстом мається на увазі текстова та аудіовізуальна форма передачі інформації, яка використовується всередині комп'ютерної гри. За останні роки форма внутрішньоігрових текстів суттєво змінилася: якщо на зорі появи розважального ПЗ на ЕОМ та домашніх ігрових системах домінувала текстова інформація при істотно меншій аудіовізуальній підтримці, або практично повна відсутність тексту в деяких ігрових жанрах, а авторами ігрових текстів були самі програмісти, то на Сьогодні гри використовують значно ширші можливості передачі. Сьогодні промисловість комп'ютерних розваг задіює величезні ресурси у створенні ігор, а складність цього процесу можна порівняти, а часто навіть перевищує створення повнометражних високобюджетних кінофільмів [21].

У цій роботі текст розглядатиметься лише як друкована інформація. Виходячи з вищесказаного, дамо визначення внутрішньоігрового тексту в контексті даної: «Внутрішньоігровий текст - текстова інформація, представлена в комп'ютерній грі і видима кінцевому користувачеві, що є невід'ємною частиною ігрового процесу».

Власне текстова інформація, як і раніше, є найбільшою частиною матеріалів, що підлягають перекладу при локалізації продукту. Наприклад, лише перелік предметів, географічних назв та імен персонажів у російській локалізації китайської MMORPG «Forsaken World» видавництва Beijing Perfect World (2010) досягає 100 000 символів, що становить близько 4% від загального обсягу текстової інформації в цій грі [46].

Розглядаючи тексти саме китайських комп'ютерних ігор слід зазначити, що переважна більшість ігор, що імпортуються, є представниками жанру MMORPG, тому в даній роботі буде розглядатися саме цей жанр. Крім того, MMORPG як підвид RPG є найцікавішим видом комп'ютерних ігор для перекладача, оскільки,

на відміну від інших ігор, містить велику кількість складної текстової інформації. Так, за даними журналу «The Journal of Specialised Translation Issue» №16 – [41], текстові діалоги становлять близько 75% всього внутрішньоігрового тексту, від 4 до 5 відсотків посідає назви предметів, географічних місць та імена персонажів, 15% тексту є оповідальним матеріалом (відповідає " авторському тексту" в кінофільмах), і до 5% складають системні повідомлення технічного характеру, які не мають прямого відношення до сюжету гри або ігрового процесу (геймплей).

1.3 Уявлення про поняття та властивості неологізмів у працях сучасних лінгвістів

Мова є динамічним явищем, яке постійно розвивається відповідно до зовнішніх умов та певних внутрішніх чинників. Рухливість мови є її найважливішою рисою, адже основна її функція – це відображення змін, що відбуваються у суспільстві. Мова розвивається у ногу з суспільством. Зростання людських потреб та нагромадження досвіду призводить до накопичення інформації про навколишній світ, поглиблення наукового і художнього пізнання дійсності, що неминуче виражається у мові та відображається у мовленнєвому спілкуванні (Ширяєва, 2014, с. 36). При цьому різні мовні рівні характеризуються неоднаковим рівнем динамічності. Так, фонетика, граматики, синтаксис мови порівняно повільно зазнають вагомих змін, тоді як найменш статичним та найбільш сприйнятливим до змін є лексичний рівень мови. Поповнення словникового складу мови новими лексичними одиницями – невід’ємний процес розвитку та збагачення мови, а тому привертає увагу багатьох лінгвістів. Українські дослідники О. В. Ткачик та Н. В. Роговська вказують декілька шляхів зміни лексичного складу мови: 1) вихід з ужитку окремих лексичних одиниць або зменшення частотності їх вживання; 2) поява у мові нових лексичних одиниць, які можуть замінювати ті, що вийшли із вжитку, або ж функціонувати поряд із ними; 3) набуття уже існуючими в мові одиницями нових значень; 4)

зміна форми уже існуючими в мові одиницями (Ширяєва, 2014, с. 36). 9 У рамках цього дослідження інтерес представляє, передусім, такий шлях поповнення лексичного складу мови, як поява нових лексичних одиниць, або «неологізмів».

Розглянемо це явище більш детально, спираючись на дослідження неологізмів у працях вітчизняних та зарубіжних вчених. Термін «неологізація» традиційно пов'язують з одним із розділів мовознавства – неологією, який активно досліджували такі вітчизняні вчені, як В. Г. Гак, Н. З. Котелова, Ю. С. Сорокін, О. А. Стишов, Н. В. Стратулат та інші. Цей термін використовують для найменування «сукупності неологізмів» (Котелова, 1978, с. 58), тобто витлумачують неологію як науку про нові слова (неологізми та okazіоналізми). Кожного дня у мовах світу з'являються нові слова, які можуть номінувати нові явища, або ж являтися результатом мовотворчості самих носіїв мови. О. В. Сенько вказує, що процес неологізації «веде до появи інновації насамперед на рівні лексики, а також на рівнях інших підсистем» мови, тому в широкому значенні неологію потрібно розуміти як «науку про нові явища мовної системи загалом» (Столярова, 2005, с. 1). Перш за все у даному дослідженні нас цікавить визначення поняття «неологізм». Підхід до трактування неологізму на сьогодні не вирізняється однорідністю. Виокремилосся два основні підходи – це розуміння неологізму як слова або його лексичного змісту, яке, на відміну від загальновідомих лексичних одиниць, характеризуються новизною і сприймається як незвичне, та розуміння неологізму як будь-якого нового слова, яке виникло протягом певного визначеного мовного процесу. Відповідно до двох цих підходів існує два провідних трактування поняття неологізму: а) неологізми – це слова або мовні звороти, створені для позначення нового предмета, явища чи вираження нового поняття; б) неологізми – це слова, а також їхні окремі значення, сполучення слів чи вислови, які або з'явилися в мові на певному етапі її розвитку і новизна яких усвідомлюється мовцем (загальномовні неологізми), або були вжиті 10 тільки в якомусь тексті, ситуації спілкування чи в мові певного автора (стилістичні, або індивідуально-авторські, неологізми-okazіоналізми) (Карасик, 2002, с. 11). Неологізмами в лексиці вважаються слова або значення,

що з'явилися у мові порівняно недавно. Часові рамки віднесення одиниці до неологізмів з моменту входження слова у мову коливаються від кількох років до кількох десятиліть (Колоїз, 2009, с. 25-27). Неологізми найчастіше утворюються з прагматичними цілями комунікації у конкретний момент часу, в конкретній ситуації спілкування. Будучи здійсненням певного комунікативного наміру, нові лексичні одиниці стають продуктом дискурсу. Більшість неологізмів пов'язані з розвитком науки, техніки, культури, економіки. Джерелом неологізмів є як міжособистісний дискурс, так і дискурс засобів масової інформації. Л. Гільбер виділяє три фактори, що впливають на створення нових лексико-фразеологічних одиниць: 1) деномінативний (необхідність позначити новий об'єкт); 2) стилістичний (потреба в експресивно забарвленій мові); 3) тиск мовної системи (утворення потенційно можливих слів на основі вже існуючих моделей) (Столярова, 2005, с. 1). Неологізми тісно пов'язані з okazіональними утвореннями. К. Пешель наводить у своїй роботі схему, яка вказує на різницю між okazіоналізмами та неологізмами (Peschel, 2000, с. 6): Okazіоналізм → Неологізм → Узуалізм → Лексикалізована одиниця. За цією схемою кожен неологізм виникає як okazіоналізм. Відповідно, будь-який okazіоналізм дослідниця трактує як потенційний неологізм та лексикалізовану одиницю. Кожен неологізм був свого часу okazіоналізмом, але не кожен okazіоналізм стає неологізмом. Також не завжди можливо визначити, до якого класу віднести конкретну лексему – до okazіоналізмів чи неологізмів. Деякі лексеми спочатку розглядають як (потенційні) неологізми, але через рідкість вживання або неприйняття мовцями пізніше вони виявляються okazіоналізмами. Те, що в певний період часу ще не лексикалізоване, може пізніше за певних обставин стати узуальним. Тому це поняття потрібно розглядати лише синхронно. До уваги варто брати лише актуальний стан мови «тут і зараз» (Щерба, 2006, с. 105).

Okazіоналізми деколи помилково вважають неологізмами, та це не так. Межа між неологізмами та okazіоналізмами лежить на рівні реалізації ними свого функціонального навантаження. Формування нової назви несе у собі переважно номінативну мету (виникає потреба назвати нове поняття для його уведення до

суспільної комунікативної практики). Така нова лексична одиниця функціонально з'являється для багаторазового використання, переходячи з часом до складу активної лексики (за відповідних умов). Це – власне неологізми. У зв'язку з двояким (вузьким і широким) розумінням терміна «неологізм» варто вести мову про різнобій не тільки у визначенні критеріїв нових слів, але і в їхній класифікації. У залежності від того, на які ознаки спирається дослідник у своїй роботі, пропонуються традиційні класифікації або спеціальні класифікації з врахуванням ознак, властивих тільки для нових мовних одиниць, які аналізуються (наприклад, поділ неологізмів за ступенем їхньої новизни, тривалості існування тощо). Серед багатьох спроб мовознавців створити універсальну класифікацію неологізмів, можна виокремити дві найбільш повні класифікації неологізмів у сучасній лінгвістиці. Спробу об'єднати існуючі класифікації всіх варіантів нових слів робить С. І. Алаторцева. Вона поділяє неологізми, як лексикофразеологічні новації, на 5 розрядів: 1) за формою мовної одиниці; 2) за ступенем новизни; 3) за способом номінації; 4) за відношенням до мови і мовлення; 5) за тривалістю існування (Алаторцева, 1998, с. 50).¹² На нашу думку, існуючі класифікації можуть бути розширені за рахунок вивчення процесів неологізації на фонетичному, граматичному, стилістичному рівнях (окрім лексичного). Друга класифікація, представлена авторським колективом навчального посібника «Неологія і неографія сучасної російської мови» Т. В. Поповою, Л. В. Рацибурською і Д. В. Гугунави (Пронина, 2013, 166–169), має багато спільного з класифікацією С. І. Алаторцевої. Автори виділяють неологізми за чотирма параметрами: 1) за видом мовної одиниці (за формою у С. І. Алаторцевої); 2) за ступенем новизни; 3) за видом реалії, що позначається; 4) за способом утворення.

Досліджуючи явище неологізмів, вчені поділяють дві полярні думки. Одні впевнені, що поява з кожним роком все більшої кількості неологізмів – це не тільки історично неминучий, але й життєво важливий процес для мови, який забезпечує її відповідність потребам суспільства, розвиток та збагачення мовної культури народу. Інші ж вчені продовжують дотримуватися упередженої думки,

яка була поширена ще у XVIII ст. та яка стверджує, що неологізми «псувають» народну мову й, так само як і запозичення, є небажаним явищем, яке слід викорінювати. Дослідниця Н. З. Котєлова порівнює кожне нове слово з новим камінцем, який закладається до піраміди мови, яку творять народи продовж віків, засвідчуючи своє буття (Лавренюк, 2016, с. 5).

Висновки до розділу 1

Уважно проаналізувавши нинішній стан речей в галузі комп'ютерних ігор, ми зробили висновок, що більшість властивостей, виділених Хейзінга, певною мірою в них присутні. Це означає, що ці властивості можна віднести і до комп'ютерно-ігровому дискурсу в цілому.

Однак є й винятки. Перший виняток становить третій пункт, неактуальне в сучасному глобальному інтерактивному суспільстві, яке «пронизане» гіперпосиланнями і гіпертекстом. На сьогоднішній день влаштовуються багатотисячні турніри по комп'ютерним іграм, за мотивами ігор знімаються фільми, пишуться книги, проводяться косплеї, героїв гри можна побачити на футболках. Гра втратила свою замкнутість, охопивши собою різні верстви суспільства.

Також невірним для сучасного суспільства, що прагне мати користь з усього, є п'ятий пункт. Незважаючи на те, що в інформаційному суспільстві комп'ютерні ігри несуть певний культурний і естетичний посил, вони перш за все спрямовані на отримання прибутку. Безкоштовні комп'ютерні ігри (free-to-play), коли за саму гру не потрібно платити, можна вважати такими лише умовно, так, багато free-to-play гри пропонують внести грошові кошти гравцям, які не бажають витратити свій час на проходження гри і бажаючи отримати ігрові переваги більш швидким способом. Часто для внутрішньоігрових покупок використовується ігрова валюта з нетривіальними правилами конвертації з реальних грошей (наприклад, знижками при обміні великих сум). Free-to-play гри можуть залучити гравців в непотрібні грошові витрати, при цьому важлива цільова група користувачів - діти, які можуть грати і без батьківського нагляду.

Платні онлайн-рольові ігри надають щомісячну платну підписку. Для залучення гравців платні ігри надають безкоштовну стартову версію. MMORPG (масові багатокористувацькі рольові онлайн-ігри) залучають користувачів, надаючи гравцям повну свободу дій: можна бути ковалем, механіком, солдатом,

льотчиком і т.д., можна зосередитися на піднятті рівня, можна не грати, а спілкуватися.

Таким чином, комп'ютерні ігри - це комерційне підприємство. Принцип комп'ютерних ігор нагадує принцип казино: гравці повинні грати чесно і навіть вигравати, але в підсумку у вигащі завжди повинні залишатися розробники, тобто гравці повинні витратити час, зусилля, в тому числі. творчі, і грошові кошти в тій мірі, в якій це вигідно відеоігровій індустрії.

Основні комунікативні цілі комп'ютерно-ігрового дискурсу - не пошук інформації і не комунікація як така, а розвага, боротьба (змагання), прагнення до перемоги і самовираження.

РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ У СУЧАСНІЙ КИТАЙСЬКІЙ МОВІ

2.1. Сучасний китайський ІТ-дискурс як сфера функціонування неологізмів

Комп'ютерно-ігровий дискурс можна визначити, як текст, занурений у ситуацію спілкування у віртуальній символічній реальності, створеної з ігровими цілями, який відрізняється від суміжних дискурсів вигаданої персоніфікацією, високим ступенем азартності, духом змагань. Комп'ютерно-ігровий дискурс визначається особливостями як власне ігрового, невіртуального дискурсу, так і віртуального дискурсу.

До властивостей комп'ютерно-ігрового дискурсу, загальним з ігровим дискурсом поза віртуальної реальності, ми відносимо:

- а) свободу доступу і добровільність участі;
- б) штучність, винахід правил і процедур, строгий порядок виконання правил; задані розробниками правила для гравців і самі стратегії їх поведінки породжують певну несвободу (при ілюзії свободи) і регламентованість комп'ютерно-ігрового дискурсу;
- в) відносну замкнутість, але при охопленні широкої аудиторії використання символів і образів з ігор в рекламі, побуті, розігрування ролей в косплеєм, зйомка фільмів і серіалів за мотивами ігор;
- г) лукративність, отримання прибутку від продажу ігор і послуг, пов'язаних з ними.

Всі зазначені жанри мають власні комунікативні параметри, відрізняються за мовними, мовним і стилістичним характеристикам, але об'єднуються за тематичним принципом.

До властивостей комп'ютерно-ігрового дискурсу додамо і властивості, що ріднять його з віртуальним дискурсом. Відносна анонімність, будучи загальною

для всіх видів віртуального дискурсу, модифікує характер комп'ютерних ігор.

Для них властиві:

- яскрава самопрезентація, своєрідність графічного накреслення нікнейму, його унікальність, семантика, що відображає реальні або бажані риси. Наприклад, 月下独舞者 Yuè xià dúwǔ zhě

安之若素 Anny ānzhīruòsù Anny

记得我来过 jìdé wǒ lái guò

WishfulThinkingNeverEnds_梵梦 WishfulThinkingNeverEnds_fàn mèng

水晶蓝 shuǐjīng lán

- Відсутність або мінімум психологічного дискомфорту, який часто виникає при спілкуванні в реальності. Перше враження геймера будується на оцінці вартості і класу персонажа, він не відволікається на обличчя, манеру поведінки, міміку співрозмовника, немає потреби обговорювати загальні теми перед тим, як перейти до теми розмови:

Alisa, 给点子弹好吗~ Alisa, jǐ diǎn zǐdàn hǎo ma ~;

沿着公路飞, 然后找个车 Yánzhe gōnglù fēi, ránhòu zhǎo gè chē.

- Відносне рівноправність комунікантов, відсутність формального звернення, вікового етикету, розмивання вікового і соціального статусу як такого.

嘿, 伙计, 你还好吗? 伙计?

你有什么问题, 操你!

别开枪!

б) Формування мовної картини світу і певного типу мовної особистості геймерів, накладення і взаємопроникнення в їхній свідомості реального і комп'ютерно-ігрового світів.

в) Письмова розмовна (Д. Р. Валіахметова) або усно-письмова (О. В. Лутовинова) мова. Письмова фіксація усного мовлення, передача особливостей усного мовлення графічним способом [Гриценко, 2011: С. 17-20]. У зв'язку з

необхідністю більш високій швидкості передачі інформації і комунікації - прагнення до «техноязику» аббревіатур, скорочень, термінів (терміноїди) і асимільованих запозичень. Специфічні комунікативні стратегії: організуюча, пошукова, пояснює, що оцінює, що сприяє, що дискредитує, що протидіє (суперничає) [Лутовинова 2009: 201]. Для мови такого роду характерні природність, неофіційність, спонтанність [Лебедева, 2002].

г) Автономія комп'ютерно-ігрового хронотопу, розмивання просторових і частково часових меж, незалежність від часових поясів або налаштувань сервера. Одночасно - розмивання соціокультурних, політичних, економічних кордонів держав і формування економічних законів і власних кордонів комп'ютерно-ігрового дискурсу. Автономія обумовлена початковою штучністю, віртуальністю середовища спілкування (своєрідного «Нового Світу», відкритого в кінці ХХ ст.).

д) Високий ступінь залежності від технічних можливостей.

Неологізми, які з'являються у мові, дуже часто являють собою сленг. Сленг представлений в іграх, які своєю аудиторією бачать молоде покоління. Тим самим гравці можуть асоціювати себе з персонажами, які розмовляють з ними на особливому варіанті мови та в тих термінах, відомих та застосовуваних лише молоддю. Слід зазначити, що розвиток сленгу в китайській мові частково залежить від комп'ютерних ігор, оскільки саме через них популяризується те чи інше слово. В іграх із подібним жанром нерідко зустрічаються і жаргонізми, а також нецензурні слова та висловлювання. Дослідження у психології впливу активно вивчають принципи взаємодії тих чи інших слів, які у іграх.

Оскільки поняття «сленгу» існує велика кількість, у цій роботі ми взяли за основу визначення, наведене В. А. Хомяковим. На його думку, сленг є «відносно стійким для певного періоду, широко вживаним, стилістично маркованим (зниженим) лексичним пластом (іменники, прикметники та дієслова, що позначають побутові явища, предмети, процеси та ознаки), компонент експресивного просторіччя, що входить до літературної мови, вельми неоднорідна за своїми витокami, ступеня наближення до літературного

стандарту, що володіє пейоративною експресією» [6, с. 43-44]. Лексика, що вживається щодня – це зрозумілі всім слова. Це можуть бути офіційні слова та висловлювання, і просторічні неформальні звороти. Нейтральна лексика – міжстильова загальноживана лексика, не пов'язана з певними функціональними різновидами (стилями) мови і не має експресивного забарвлення. Нейтральна лексика протистоїть лексиці, закріпленої за тими чи іншими стилями, та лексиці експресивно забарвленої. Вираз емоції – експресивний. Отже, мова служить як висловлювання думок людей, але й висловлювання їх почуттів, переживань, волі. Нейтральною виявляється лексика, уживана у всіх сферах спілкування та жанрах, яка не привносить у них стилістичних відтінків і не має емоційно-експресивної оцінки [5]. Китайська мова, як усна, і письмова, безперервно збагачується новими термінами і поняттями, утворюючи сленг. На думку О. Есперсена, сленг можна віднести до такої форми промови, «яка зобов'язана своїм походженням бажання людської особини відхилитися від звичайної мови, нав'язаної нам суспільством» [14, н. 149]. Сленг є результатом властивого людству «бажання потішитися» [Ibidem, р. 151]. Вживання скорочень, що змінюються, аббревіатури китайських слів в їх англійській транскрипції, слів у переносному значенні, запозичень, лайливих слів і синонімічних виразів стає поширеним як під час письмового, так і під час усного спілкування. Нами раніше були проаналізовані сленгові одиниці, які виконують наративну функцію (привернення уваги); одиниці, що виконують функцію мови інтернет-спільнот [1]. Ми дійшли висновку, що «у лексиці китайської мови, як і лексиці інших мов, відзначається стильове розшарування. Залежно від цього, які мети і теми висловлювання, наміри говорити і слухає, вибираються необхідні лексичні одиниці. Яскравим прикладом є сленг» [Там само, с. 230]. Крім того, реалізація і вживання в даного роду висловлювання багатьох нових семантичних відтінків і смислів, які в основі своєї малозрозумілі, часом не виводяться з прямого значення складових слів, вимагають використання ситуативних прикладів або відсилання до спеціального контексту.

Продовжуючи дослідження, у цій роботі ми зупинимося на аналізі не менш актуальних, на наш погляд, функцій сленгу у сучасній китайській мові.

1. Сленг, який виконує криптолічну функцію (як пароль)

Сленгові одиниці цієї групи є засобом вираження прихованого сенсу для адресата. Без знання контексту семантика буде незрозумілою для того, хто слухає або читає. Дані вирази є підтвердженням особливої ролі сленгу у поданні культурно-національної самосвідомості та світобачення.

1. 爱老虎油

– Ài lǎohǔ yóu (букв.: «люблю жир старого тигра»).

Транслітерація від англ. I love you (я тебе кохаю) [10].

2. 把

– bǎ (букв.: «тримати, збирати») («чіпляти» дівчат, чіплятися, кадрувати)

[4].

Приклад вживання:

这女儿我把上了! Zhè nǚ'ér wǒ bǎ shàngle! / Я закадрив цю дівчину!

3. 一槽

– Yī cáo (букв.: «корито») (тисяча китайських юанів) [12].

4. 打兔儿

– dǎ tù er (букв.: «бити зайця») (напитися, наклюкатися) [4].

5. 三中全会

– sān zhōng quánhuì (букв.: «збори трьох фракцій») (змішати в одному келиху китайську горілку, червоне вино та жовтий китайський лікер) [13].

6. 塔讪学

– dǎshàn xué (букв.: «наука спокуси») – «пікап», модне соціальне явище в Китаї, система своєрідних курсів для забезпечених молодих людей, які через свою закомплексованість та завантаженість роботою не можуть знайти дівчину [Там же].

7. 上八宝山去了

– shàng bābǎoshān qùle (літер: «вирушити на Бабаошань») (померти, віддати кінці, склеїти ласти).

Поява цього виразу пов'язана з назвою міського пекинського цвинтаря Бабаошань [4].

8. 半同居

– bàn tóngjū (букв.: «напів-співжиття») – нове соціальне явище Китаю, дорослі чоловік і жінка, які регулярно зустрічаються і вважають себе парою, але воліють офіційно не одружуватися і жити окремо [13].

9. 走道

– zǒu dào (букв.: «йти дорогою») (вийти вдруге заміж) [Там же].

2. Сленг як вираження вербальної агресії

Дані висловлювання використовуються як вираз невдоволення, незгоди або повної відсутності розуміння з боку співрозмовника. До цієї групи входять негативно забарвлені висловлювання.

1. 吃饱撑的?

– chī bǎo chēng de (букв.: «не наївся ще») (Угамуйся! Дістав!) [12].

2. 靠

– kào (букв.: «слідувати, зберігати») (Блін! Дідько!) [Там же].

4. 该死

– gāi sǐ (букв.: «прокляття») (Чорт забирай! Прокляття!) [Там же].

5. 滚开

– gǔn kāi (букв.: «піти») (Катись звідси! Відвали!) [13].

6. 你这个短命鬼

– Nǐ zhège duǎnmìng guǐ! (букв.: «коротке примарне життя») [4]. / Щоб тобі пусто було!

3. Сленг як вираження ставлення до ситуації

Людині властиво давати оцінку ситуації, що відбувається і всьому тому, що її оточує. Ми оцінюємо результат того, що трапилося, характеризуємо

сьогодення, при цьому шкодуємо або даємо позитивну оцінку. Семантика сленгових одиниць варіюється від позитивно забарвленої до різко негативної.

1. 碍事 – àishì (букв.: «заважати, перешкода») (небезпечний, загрозливий, важкий).

Приклад вживання:

– 看他的病不碍事, 你放心吧 – kàn tā de bing bù àishì, nǐ fàngxīn ba [7]. / Його хвороба не небезпечна, заспокойся!

2. 不错 – bùcuò (непогано, о'кей).

Приклад вживання:

这件衬衫不错 - zhè jiàn chènshān bùcuò [9]. / Ця сорочка нічого така.

3. 柴 – chái (букв.: «дрова, хмиз») (поганий, поганий (про якість)).

Приклад вживання:

这鞋做得太柴了 – zhè xié zuò de tài chái le [11]. / Це взуття поганої якості.

4. 成 - chéng (букв.: «гаразд, добре») (відмінно, лади, піде).

Приклад вживання:

成, 接你说的办 – chéng, jiē nǐ shuō de bàn [8]. / Гаразд, робитимемо, як ти кажеш.

5. 坏菜 – huài cài (букв.: «зіпсований овоч») (погана справа, «фініш», «кранти», точка) [7].

6. 结了 - jié le (букв.: «зав'язати вузол») («піде!», «По руках!»).

这不结! zhè bù jié [Там само]. / Так справа не піде.

7. 挨不上 – Āi bù shàng (букв.: «ніякого відношення») (нічого спільного, як небо і земля).

Приклад вживання:

这两个问题根本不上 – Zhè liǎng gè wèntí gēnben bù shàng [4]. / Ці два питання абсолютно одне з одним не пов'язані, не плутай божий дар із ячнею!

8. 穿帮 - chuānbāng (букв.: «взуття порвалося») (секрет розкрився, все вийшло назовні) [13].

4. Сленг як засіб дружнього кепкування або підбадьорювання

Дані сленгові одиниці не несуть негативно забарвленої семантики і є засобом встановлення контакту між людьми з метою привернення уваги, вказівки на позитивні характеристики, з використанням експресивно забарвлених слів.

1. 滚滚 – gǔngǔn (букв.: «Колобок») – зменшувально-пестливе прізвисько панд та інших пухнастих звірів. Походить від кличок панд у Китаї: Гугу, Лулу тощо. [4].

2. 心肝儿 – xīn gānr (букв.: «серце і печінка») (сонечко моє, мій любий, радість моя, коханий) [Там же].

5. Сленг як засіб позначення за національністю, мігрантів, іноземців, ставлення до держави.

Дані сленгові висловлювання служать як засоби визначення людей іншої країни, іншої нації як чужинців, тому нерідко ці одиниці розцінюються як образливі. Деякі з них несуть у собі негативно забарвлену семантику.

1. 棒子 – bàngzi – образливе прізвисько корейців [12].

2. 北棒 – Běi bàng – кореець із Північної Кореї [Там само].

3. 南棒 – Nán bàng – кореець із Південної Кореї [Там же].

4. 海龟 – hǎiguī (букв.: «морська черепашка») – прізвисько, яке дають китайцям, які повернулися на батьківщину після навчання за кордоном [10].

5. 大鼻子 – dà bízi (букв.: «великоносий») – позначення іноземця-європейця [7].

6. 人蛇 – rénshé (букв.: «людина-змія») – нелегальний іммігрант [Там само].

7. 香蕉人 – xiāngjiāo rén (букв.: «людина-банан») – спочатку було застосовне по відношенню до народжених в Америці китайцям Вони хоч і чорняві та жовтокожи, але китайської мови не знають. Вони з дитинства ввібрали

у собі західну культуру, здобули американську чи європейську освіту, став західним та спосіб мислення [Там же].

8. 黄皮其外 – huáng pí qí wài ,白瓢其内 – bái rang qí nèi («Жовта оболонка зовні, біла суть всередині») – китайці, які виростили за кордоном (зазвичай, в Америці) [Там же]. 10. 夹缝中的人 – jiá fèng zhōng de rén, 中文盲 – zhōng wén máng, 边缘化 – biān yuán huà («людина з щілини», «сліпий чи неписьменний китаєць») [Там же]. 11. 脚盆族 – jiǎo pén zú (букв.: «ножи в тазу») від англ. Japan, неповажне звернення до японців, "япошки" [13]. 12. 老毛子 – lǎo máo zi (букв.: «старий волосатик») – людина з Росії, «російський ведмідь» [7]. 13. 黑毛子 – hēi máo zi (букв.: «чорноволосі») – представники близькосхідних та середньоазіатських національностей, у тому числі араби, російські кавказці [Там же]. 14. 红毛鬼子 – hóng máo guǐ zi (букв.: «рудоволосі чорти») (ірландці) [13]. Таким чином, на основі проаналізованого матеріалу можна дійти невтішного висновку, що китайський сленг надзвичайно колоритен. Вирази беруть початок від іноземних слів, з давньокитайської мови, звичайних мовних оборотів. Всі розглянуті приклади є підтвердженням взятого за основу нашої роботи поняття сленгу. Була розглянута різниця між нейтральною та розмовною лексикою, на основі якої можна сказати, що сленг не є стійким різновидом мовної мови. Йому властиво запозичення одиниць аргю та жаргонів, поряд з яким відбувається процес переосмислення та розширення їх значень. Старі слова забуваються, їм на зміну приходять інші, деякі з яких залишаються у мові, закріплюються та переходять у професіоналізми. Цей процес відбувається досить швидко. Розглянуті лексичні одиниці були поділені на основі їх функцій та семантичних особливостей. Ми дійшли висновку, що існують вирази, що мають неоднозначне значення та вживання, які змінюються залежно від розмовного контексту. Використання та правильне вживання сленгу не тільки дозволяє більш повно відчувати багатство мови, але також сприяє взаєморозумінню між співрозмовниками. Воно зменшує соціальні чи будь-які інші перепони. Сленг не

лише одним із способів самовираження, а й свого роду інструментом подвійного усунення.

2.2. Методологія вивчення особливостей у сучасній китайській мові в сфері відеоігор

У Китаї з найдавніших часів існував колосальний розрив між письмовою мовою та усною. Грамотність була долею еліти, талант до творення служив каналом соціальної мобільності, а текст у культурі Піднебесної мав сакральне значення, до писемних пам'яток китайці завжди відчували повагу та благоговіння. Звідси походить особливе ставлення до писемної мови як до нормативної чи правильної мови, не характерне для усної форми існування мови, яка з давніх-давен була набагато більше схильна до відхилень і появи ненормативних елементів. Виникнення інтернету наприкінці ХХ століття як нового та принципово іншого за своїм характером мовного середовища, яке, з одного боку, накладає певні обмеження, з іншого боку, відкриває широкі можливості в рамках системи, що склалася, призвело до перегляду звичних підходів до аналізу мовних феноменів. Інтернет-мова як зовсім особливий вид мовлення відразу ж привернула увагу китайської влади, яка завжди вкладала значні ресурси в кодифікацію та вивчення мови своєї країни, внаслідок чого в КНР щорічно публікуються офіційні списки найпопулярніших слів та висловів, видаються словники неологізмів.

Оскільки онлайн-комунікація знаходиться на стику двох форм існування мови — усної та письмової, інтернет дійсно є новим, унікальним мовним середовищем. З одного боку, інтернет-спілкування відбувається у письмовій формі. З іншого боку, комунікація більше нагадує процес живого спілкування, з властивими йому типовими характеристиками — динамічністю та підвищеною експресивністю. Ця двоїста природа призводить до виникнення суперечності: необхідність введення ієрогліфічних знаків ускладнює швидку взаємодію між користувачами. Швидкість мови звичайної людини в Китаї становить 170 складів

за хвилину, а швидкість набору ієрогліфів 30–50 знаків [1, с. 31]. Ситуація для китайських користувачів ускладнюється тим, що введення ієрогліфів проходить не так просто і оперативно, як для носіїв алфавітних мов. Найчастіше використовуються два способи введення ієрогліфічних знаків: фонетичний - набір на клавіатурі транскрипції пін'їнь, що включає комбінації від 2 до 4 букв, і графічний - написання ієрогліфа вручну за допомогою технології touchscreen. Перший спосіб виявляється найчастіше швидше за другий: легше ввести комбінацію літер, а найчастіше і просто початкові звуки транскрипцій кожного складу зі стійкого виразу, ніж вручну виписувати складні ієрогліфічні знаки, що складаються в середньому з 9-12 рис. Однак відносно швидкий фонетичний спосіб введення передбачає вибір потрібного ієрогліфа з повних або часткових омофонів (розрізняються виключно тоном), що теж займає деякий час. Протиріччя між швидкістю введення ієрогліфів і основним принципом онлайн-спілкування — швидкою взаємодією між користувачами — призводить до вироблення стратегій подолання цих труднощів і, як наслідок, до спрощення та спотворення мови, наприклад, заміни ієрогліфів буквеними та цифровими позначеннями: та (замість 他 'він'/她 'вона'), пі (замість 你 пі 'ти') [2, нар. 204]. Загалом у китайському інтернеті активно використовується та англійська інтернет-лексика, що поширена в будь-якій іншій іншомовній онлайн-спільноті та обумовлена наявністю англійської розкладки на більшості пристроїв. Залишаючи осторонь загальносвітову тенденцію використання англомовних акронімів, зупинимось на лінгвоспецифічних варіантах використання елементів клавіатури - англійських букв, цифр, знаків та їх поєднань. Ці випадки є скороченнями, що складаються з початкових букв транскрипцій ієрогліфів, їх вкрай висока популярність обумовлена насамперед швидкістю введення, а також прагненням зробити свою мову емоційно — експресивною та стилістично маркованою.

Інтернет-мова в Китаї — складний і неоднозначний феномен, який неминуче представляє собою органічну частину сучасної китайської мови і часом до невпізнання змінює мовні стандарти. Велика кількість символів і

різного «будівельного» матеріалу — літер, слів, ієрогліфів, елементів транскрипції ставлять у глухий кут навіть найзатятіших інтернет-користувачів: найчастіше китайці самі змушені розбиратися в сенсі нових виразів і знаків, що регулярно виникають на просторах китайського інтернету. Масштаби поповнення лексики китайської мови у XXI столітті, багато в чому за рахунок онлайн-спілкування дозволяють говорити про те, що має. Комп'ютерна лінгвістика та обчислювальні онтології місце «неолітичного буму» [6, с. 10]. Яскраві, образні, емоційно забарвлені лексичні одиниці точно описують явища нової китайської дійсності та швидко закріплюються у свідомості носіїв. Однак поряд з позитивним ефектом, що має надзвичайна креативність інтернет-користувачів на сучасну китайську мову в онлайн-середовищі, інформаційні технології надають і певний негативний вплив на мовну систему, особливо на писемність. Враховуючи особливості інтернету як основного середовища спілкування і велику ймовірність введення неправильних ієрогліфів, різні спотворення та захоплення омонімічними заміщеннями серед сучасної молоді призводять до стирання мовних стандартів, внаслідок чого порушення норми стає повсюдним і виходить за межі онлайн-середовища, поступово проникаючи в повсякденну мову.

Саме мова онлайн-спілкування є «лінгвістичною аномалією на тлі стандартної мови» [7, нар. 134]. Причиною занепокоєння є вплив інтернет-мови на молоде покоління, насамперед на школярів та студентів. При вивченні китайської мови потрібно фіксувати в пам'яті не дві, як у мовах з фонетичним типом письма, а три ланки – читання, значення і графічну форму (набір окремих елементів, що входять в ієрогліф, — ключів і загальна кількість рис у знаку). Комп'ютерне введення ієрогліфа, що передбачає не написання ієрогліфічного знака рукою, а лише вибір потрібного елемента із запропонованої системою списку, знижує письмові навички у молоді та зводить знання китайського листа до пасивного розпізнавання друкованих знаків. З давніх-давен каліграфія особливо цінувалася в Китаї як високе мистецтво, вчитися якому можна було все життя. У сучасному світі, що динамічно змінюється, необхідність володіння

письмовими навичками не повинна обмежуватися лише впізнаванням ієрогліфічного знака хоча б тому, що, як і раніше, існує метод введення ієрогліфів графічно за технологією touchscreen. Китайська влада досить рано почала бити на сполох з приводу молоді — школярів і студентів, які надмірно захоплюються використанням інтернет-сленгу, скорочень і смайликів і ігнорують граматичні правила нормативної китайської мови не тільки в онлайн-комунікаціях, а й в екзаменаційних творах в освітніх установах стилістичні та прагматичні аспекти інтернет-дискурсу. Подібні тенденції можуть призвести до різкого зниження навичок письма населення та своєрідної ієрогліфічної амнезії у жителів Китаю

Лексика - найбільш чутливий до змін і найменш консервативний рівень мови. Він більшою мірою схильний до зрушень під впливом екстралінгвістичних факторів і «вбирає» практично все, що відбувається в соціальній, політичній та інших сферах життя носіїв мови. Вплив інтернет-дискурсу найбільш відчутний у лексиці сучасної китайської мови, де ціла низка нових мовних явищ спостерігається і у фразеології, що має у китайській мові дуже давню історію. Улюбленим видом стійких ідіоматичних виразів, знання яких з давніх часів свідчило про високий рівень культури людини, були і залишаються чен'юй (букв. 'Готовий вираз'). Ці фразеологічні вирази найчастіше складаються із чотирьох ієрогліфів і нерідко містять алюзію на відому подію чи повчальну історію. Раніше більша частина чен'юй мала в якості свого джерела цитати і вирази з класичних творів китайської літератури, сьогодні чен'юй-неологізми народжуються, як правило, у зв'язку з подіями або висловлюваннями, що активно обговорюються в мережі та засобах масової інформації Китаю, наприклад, телесеріалами, ТВ-шоу або навіть постами окремих користувачів під час блогінгу. До «свіжих» фразеологічних одиниць подієвого типу відносяться: □ 十动然拒 shí dòng rán jù 'бути дуже зворушеним і все-таки відмовити', □ 洪荒之力 hóng huāng zhī lì 'колосальна енергія, неприборкана енергія'. Цей вислів виник після Олімпійських ігор-2016 у Ріо, коли в інтерв'ю журналістам китайська

спортсменка Фу Юаньхуей, відома своїми веселими гримасами на публіці, підкорила весь світ емоційними коментарями з приводу запливу, в якому вона, за її словами, витратила «всю свою первоздану». Чен'юй, що зустрічаються серед фразеологічних новинок, неподійного типу містять повчання або народну мудрість: □ 不明觉厉 bù míng jué lì 'не розумію, про що мова, але звучить круто; чує, де дзвін, не знає, де він', □ 男默女泪 nán mò nǚ lèi (літер. 'чоловіків занурює в мовчання, а жінок змушує плакати') 'вражаючий'. З часом нові готові висловлювання можуть розширити сферу вживання та використовуватися повсюдно, деякі фразеологізми можуть безслідно зникнути з мови разом з модою на ту чи іншу тему, що втратила актуальність. Чуйно реагуючи на ті зміни, що відбуваються в китайському суспільстві та культурі, фразеологічний фонд китайської мови змінюється практично на очах, постійно поповнюючись і оновлюючись висловлюваннями, спочатку не дуже зрозумілими користувачам мережі і тим більше китайцям в офлайн, але сучасні інформаційні технології швидко роблять подібні новинки мовним надбанням широких мас у Китаї та на Тайвані, що робить їх цікавим об'єктом майбутніх лінгвістичних досліджень.

Розглянемо методологічні засади дослідження та методи, які використовуються у цій роботі для вивчення функціонально-семантичних особливостей неологізмів у сучасній китайській мові в ІТ-сфері. Оскільки об'єкт дослідження вивчається на матеріалі дискурсу ІТ, одним із методів дослідження виступає дискурс-аналіз. Як самостійна галузь наукового знання дискурс-аналіз зародився з 1960-ті рр. у Франції у результаті об'єднання лінгвістики, критичної соціології та психоаналізу в рамках загальних тенденцій розвитку структуралістської ідеології. У роботах основоположників цього напрямку Є. Бенвеніста, Л. Альтюссера, Р. Якобсона, Р. Барта, Ж. Лакана та інших продовжувалась ідея запропонованого Ф. де Соссюром поділу мови та мовлення. Дискурс-аналіз в останнє десятиліття все частіше відносять до числа найпопулярніших методів дослідження у суспільних та гуманітарних науках. Дискурс-аналіз – це міждисциплінарна область знання, у якій поряд з лінгвістами

беруть участь соціологи, психологи, фахівці зі штучного інтелекту, етнографи, літературознавці, стилісти та філософи. Це перспективна область дослідження, оскільки вона допомагає зрозуміти, як «працює» мова у тих чи інших життєвих ситуаціях, які ментальні процеси відбуваються в ці моменти, і як все це пов'язано з психологічними та соціокультурними факторами (Введенська, 2001, с. 63). Дискурс-аналіз (від грецького слова: διαξοδος – це «шлях, виклад, розповідь»; від лат. слова: discursus – «бесіда, аргумент, розмова»; від франц. слова: discourse – «мова»). Дискурс-аналіз – це сукупність аналітичних методів інтерпретації різного роду текстів чи висловлювань як продуктів мовленнєвої діяльності людей, здійснюваної у конкретних суспільно-політичних обставинах та культурно-історичних умовах. Дискурс-аналіз дозволяє виділити не тільки істотні характеристики соціальної комунікації, а й другорядні, змістовні та формальні показники (наприклад, тенденції в варіативності мовних формул або побудові висловлювань). У цьому незаперечна перевага даного підходу, тому методи моделювання дискурсу, обґрунтування його компонентів і вивчення його структури як цілісної комунікаційної одиниці активно використовуються різними дослідниками (Зеленько, 1999, с. 45). Дискурс-аналіз – це аналіз мовних форм, визначення мети і функцій їх використання в комунікації. Основні напрямки досліджень у області дискурсаналізу – це структура наративів, значення і контекст у дискурсі, приховане значення, інтертекстуальність, невербальні засоби комунікації, соціальна ситуація комунікації, лінгвістична маніпуляція. У ході дослідження текстів ІТ сфери китайської мови також застосовується текстовий аналіз, спрямований на вивчення мови письмового тексту, його лексики, граматики, риторичної організації. Текстовий аналіз є частиною дискурс-аналізу та має наступні види: стилістичний текстовий аналіз, перекладацький текстовий аналіз, компаративний перекладацький аналіз. У цьому дослідженні застосовуємо стилістичний текстовий аналіз для аналізу функціонально-семантичних особливостей неологізмів (Землякова, 2010, с. 7).

35 Оскільки у дослідженні аналізуються функціонально-семантичні особливості неологізмів сучасної китайської мови у сфері ІТ, використовується також метод

семантичного аналізу. Семантичний аналіз – це окремий етап у послідовності дій алгоритму автоматичного розуміння текстів, що полягає у виділенні семантичних відносин, формуванні семантичного уявлення текстів. Один з можливих варіантів представлення семантичного уявлення – це структура, що складається з «текстових фактів». Семантичний аналіз можливий і у межах одного речення. Такий прийом аналізу називається локальним семантичним аналізом. Інший метод дослідження – функціональний аналіз. Сюди входить також моделювання функціонально-семантичних полів, під якими розуміють угруповання засобів різних рівнів мови, засновані на певній семантичній категорії, а також комбінування мовних засобів (Зеленько, 1999, с. 45). У даному дослідженні використовується також такий різновид семантичного аналізу, як функціонально-семантичний аналіз. Функціонально-семантичний аналіз є одним з методів лінгвістичного дослідження, який сприяє виявленню специфіки використання неологізмів у дискурсі ІТ сучасної китайської мови. За допомогою запропонованого методу стає можливим визначення лексичного значення, функції та ролі неологізму у текстов, що входять до системи дискурсу ІТ китайської мови (Землякова, 2010, с. 7). У дослідженні використовуються й наступні методи семантичних досліджень: – методика семантичного опису розглядає відносини між значенням мовного знака і його вживанням, визначає характеристики об'єкта, що дозволяють зробити його денотатом описуваної мовної одиниці; – контекстуальний аналіз заснований на спостереженні слів у типових контекстах мови та виявленні їх взаємовпливів. В основі методу лежить припущення про те, що відмінності у значенні завжди пов'язане з різницею у контексті. Методи структурного аналізу вивчають відносини та зв'язки між елементами мовної структури і включають: – дистрибутивний аналіз розглядає сукупність всіх контекстів, у яких зустрічається мовна одиниця; – трансформаційний аналіз використовується для визначення структурно-семантичних зв'язків між мовними одиницями. Цей метод дозволяє встановити словотвірні відносини між словами, вивчити синонімічні форми вираження при

розгляді стилю з позиції граматики, є способом визначення вмотивованості некореневих слів; – морфемний аналіз спрямований на вивчення мінімальних значущих елементів мови та їх морфематичної приналежності; – компонентний аналіз (аналіз слова і семи) дозволяє досліджувати зміст значущих одиниць мови для розкладання значення на мінімальні семантичні складові. Метод спрямований на рішення проблем полісемії, синонімії, антонімії та контексту і ефективний при описі парадигматичних груп (предметних, синонімічних, словотворчих); – словотвірне моделювання включає розробку стабільної структури, що має узагальнене лексико-категоріальне значення та здатна наповнюватися різним лексичним матеріалом. У процесі моделювання враховується структура і семантика окремих лексем і система організації лексики в цілому (Зеленько, 1999; Землякова, 2010). У дослідженні також використовуються методи збору даних, зокрема – кабінетні методи збору даних, такі як аналіз літературних джерел, словників, тобто вторинної інформації. Для отримання достовірних результатів використовувани дані мають бути репрезентативними, тобто відображати реальну картину розподілу лінгвістичних одиниць в цілому і представляти лінгвістичне розмаїття розглянутих одиниць. 37 Зокрема, у ході вивчення функціонально-семантичних особливостей неологізмів сучасної китайської мови у сфері ІТ використовується метод суцільної вибірки – відбір одиниць у порядку, представленому в джерелі (тобто, всіх підряд). Також у роботі використовується культурно-історичний підхід, що включає історичний підхід (у рамках якого явища мови (неологізми ІТ сфери) розглядаються як результат динаміки розвитку суспільства і культури), морфологічний підхід (що вивчає складові мовного явища), антропологічний (що представляє мову і культуру як відображення соціального досвіду людини). У ході застосування культурно-історичного підходу вивчений вплив соціальних факторів на появу неологізмів у дискурсі ІТ сфери сучасної китайської мови. У ході дослідження застосовується також дескриптивний метод, заснований на техніці ідентифікації, та який полягає в описі й аналізі складових мови у

контексті його функціонування в соціумі. Елементи мови розглядаються формально і семантично. Стилїстичний метод, який також використовується у дослідженні, направлений на дослідження стилів і пов'язаний з вивченням природи і ознак стилів мови і мовлення. У цьому дослідженні вивчаємо науково-технічний стиль китайської мови як сферу функціонування неологізмів ІТ сфери (Землякова, 2010, с. 7). Таким чином, у ході дослідження функціонально-семантичних особливостей неологізмів ІТ сфери сучасної китайської мови будуть використані такі спеціальні методи лінгвістичного дослідження, як дискурсаналіз, текстовий аналіз, семантичний, функціональний та функціональносемантичний аналіз. Семантичні підходи до аналізу неологізмів ІТ сфери сучасної китайської мови включають використання методики семантичного опису, контекстуальний аналіз. Методи структурного аналізу, які використовуються у роботі включають дистрибутивний, трансформаційний, морфемний, компонентний аналіз, а також словотвірне моделювання. У дослідженні також використовуються методи збору даних. Для аналізу причин 38 запозичення та утворення неологізмів ІТ сфери на базі китайської мови, а також специфіки їх функціонування використовується культурно-історичний підхід.

Висновки до розділу 2

У другому розділі дослідження аналізуються теоретико-методологічні засади дослідження функціонально-семантичних особливостей неологізмів сфери ІТ сучасної китайської мови. Зокрема, визначено особливості сучасного китайськомовного ІТ-дискурсу як сфери функціонування неологізмів. У розділі розглянуто поняття дискурсу, зокрема, з'ясовано, що однією з головних ознак дискурсу як лінгвістичного явища є наявність соціального контексту. Дискурс трактується у сучасних лінгвістичних дослідженнях як «мова, занурена у життя». Дискурс співвідноситься із комунікативним простором, що у сукупності та взаємодії всіх своїх аспектів утворює цілісне комунікативне середовище, у якому мовці наче занурюються у процес комунікативної діяльності. Це складне комунікативне явище, яке окрім тексту включає у себе також такі екстралінгвістичні фактори, як знання про світ, думки, установки та цілі адресата. ІТ дискурс розглядається у розділі як професійний комп'ютерний дискурс, окрема комунікативна практика. Це такий тип дискурсу, що представляє мовленнєву взаємодію користувачів чи спеціалістів комп'ютерників безпосередньо чи в комп'ютерних мережах, і як поняття видове є реалізацією інваріантної моделі дискурсу, створеного представниками комп'ютерної спільноти з метою отримання нового знання, що представлене у вербальній формі та обумовлене комунікативними канонами комп'ютерного середовища. ІТ дискурс китайської мови включає тексти програмного забезпечення, технічну документацію, статті та навчальну літературу. Дискурс ІТ відноситься до професійних дискурсів, внаслідок чого він володіє властивими таким дискурсам особливостями. Аналіз методології вивчення функціонально-семантичних особливостей неологізмів у сучасній китайській мові в ІТ-сфері показав, що у ході дослідження функціонально-семантичних особливостей неологізмів ІТ сфери сучасної китайської мови будуть використані такі спеціальні методи лінгвістичного дослідження, як дискурс-аналіз, текстовий аналіз, семантичний, функціональний та функціонально-семантичний аналіз, семантичний опис, контекстуальний аналіз, дистрибутивний, трансформаційний, морфемний,

компонентний аналіз, а також словотвірне моделювання, методи збору даних, культурно-історичний підхід.

РОЗДІЛ 3. ЛЕКСИКО ГРАМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОЇ КИТАЙСЬКОЇ МОВИ

3.1. Лексичні особливості текстів сучасної китайської мови

Насамперед, необхідно зазначити, що мова спілкування в онлайн іграх базується на вживанні великої кількості скорочень. Скорочення є одним із найпродуктивніших способів словотвору. Китайський ігровий дискурс, що також переплітається з Інтернет дискурсом можна має такі особливості:

Спрощення. Найбільшою особливістю інтернет мови є спрощення, яке втілено у широкому використанні аббревіатур, акронімів, спрощених слів та більшому використанні коротких речень (наприклад, безпідметових речень, пропущених речень, простих речень) та короткі речення.

Популярність. Мова – це дзеркало суспільства. Нові речі та нові явища в суспільному житті завжди потребують нових слів для вираження. Інтернет та відеоігри наймодніша та найсучасніша сфера. Користувачі відеоігор повинні зрозуміти і зрозуміти нову тенденцію онлайн-спілкування, інакше буде важко спілкуватися безперебійно, і вони відчують себе поза грою. Мова відеоігор не тільки репрезентує новачків і нові речі, але її структура також відображає регулярні зміни моди та привертає увагу. Однак мода також означає, що вона застаріє, тому мова в геймерів швидко оновлюються, мають короткий термін служби та мають одноразову функцію. Багато онлайн-словників ще свіжі в нашій пам'яті, наприклад, 克隆 Kèlóng ,山寨 shānzhài, 伊妹儿 yī mèi er, 大哥大 dàgē dà ,偷菜 tōu cài . Але вони вже давно втратили свою життєздатність і поступово зникли.

Відеоігри – це простір для розваг. Відпочинок та розслаблення є однією з найбільших цілей для людей, які грають в ігри. Тому мова у відеоіграх також має очевидні розважальні властивості. Переважають такі тренди, як гейміфікація слів, мовна розвага та карнавал виразів. Для пояснення особливостей доречно використати теорію карнавалу Бахтіна, до основних характеристик карнавалу

відносять катарсис, підриєвність, популярність і рівність. Мова відеоігор також сповнена цих характеристик.

Мови сповнені життєздатності, але більшість із них не витримують випробування часом. Після періоду швидкого створення, поширення та використання вони часто замінюються оновленими лексичними одиницями і більшість із них не можуть увійти до стандартизованої мови. словник умовно. Однак варто зазначити, що, незважаючи на обмежену тривалість життя, використання інтернет-мови дуже велике, і не слід недооцінювати соціальний вплив, який чиниться в короткостроковій перспективі.

В даний час інтернет-мови стали невід'ємною частиною життя людей, але більшість, однак значна її частина не відповідає граматичним та прагматичним нормам сучасної китайської мови. Тому необхідно популяризувати онлайн-мови для користувачів, особливо молодіжні групи. Освіта, щоб допомогти їм навчитися правильно розпізнавати та використовувати онлайн-мови, а також певною мірою регулювати та спрямовувати їх.

Коли китайська мова потрапляє в середу онлайн-спілкування, створюється велика кількість популярних нових слів, і ці нові слова мають унікальні морфологічні характеристики, що порушують основний стиль традиційних китайських ієрогліфів. Мережеві мови можна розділити на такі типи:

а) Китайські символи. Китайські символічні мережеві нові слова, що відносяться до мережевих слів, написаних у формі китайських ієрогліфів.

б) неологізми: це слова та словосполучення, які відсутні у традиційних китайських ієрогліфах, і часто висловлюють нові речі в епоху Інтернету, такі як “大数据” Dà shùjù, 补刀 bǔ dāo “区块链”“融媒体”“网红”“带货” ; Або нові слова, запозичені з іноземної мови : 粉丝 (fans) ,酷 (cool) ,奥特 (out).

в) нові слова, що походять від старих: відносяться до слів, які мають вирази у традиційних китайських ієрогліфах, але були змінені в епоху Інтернету: 哥哥 - “GG”; “旁观者, 事不关己者”-“吃瓜群众”; “女孩子”-“小姐姐”; “妈妈”-“

麻麻”; “待在家里”-“宅”; “看淡一切的活法和生活方式”-“佛系”. Є також слова, які походять від омофонії діалекту і використовуються помилково, наприклад 大虾 (大侠), 菇凉 (姑娘), 镁铝 (美女), 童鞋 (同学), 小公举 (小公主). Є також слова, що імітують приголосне звучання діалекту: 造 (知道), 表 (不要), 酱紫 (这样子)

Структура слів китайської мови багата та різноманітна, включаючи односкладові слова, двоскладові слова, трискладові слова, чотиризначні ідіомні слова, п'ятискладові словосполучення та популярні вирази. Часта поява односкладових слів та незалежна побудова речень – одна з основних рис Інтернет-мови, така як 潮, 囧, 顶, 怂, 丧, 宅, 刷, 燃”

Двоскладні слова - це найчисленніший тип нових онлайн-слів, таких як 吃鸡”“种草”“躺枪”“扎心”“码农”“真香”

Трискладові слова, такі як 打酱油”“蹭热度 і т.д. Серед них дуже характерною структурою є аббревіатури типу ідіоми, наприклад 我伙呆” (我和我的小伙伴都惊呆了), “城会玩” (城里人真会玩)

В Інтернеті також є багато чотирьох символічних скорочень, таких як 喜大普奔” (喜出望外, 大快人心, 普天同庆, 奔走相告), “不明觉厉” (不明白但觉得厉害)。

Цифрові скорочення. Цей тип скорочень відноситься до скорочень, які використовують арабські цифри для вираження мови, тобто до цифрової омофонії, яка є інноваційним проявом інтернет мови. Написання цифрових омофонів, очевидно, набагато простіше, ніж введення китайських ієрогліфів. Це вияв принципу мовної економії. Наприклад, 88 означає «до побачення» (拜拜 Bàibài (від англ. Bye bye)), 520 (我爱你 (Wǒ ài nǐ) Я люблю тебе, 3344 (生生世世 shēngshēngshìshì) із покління в покоління, 98 (酒吧 jiǔbā) бар, , 246437 (爱是如此神奇 ài shì rúcǐ shénqí) Любов така чарівна, 7456 (气死我了 qì sǐ

wǒle я такий злий) , 1573 (一往情深 yīwǎngqíngshēn) я закоханий, 59420 (我就是爱你 wǒ jiùshì ài nǐ) я просто люблю тебе.

Літерні скорочення, за основу яких беруться перші літери пін'їну. У цій групі представлені аббревіації, складені з початкових літер слів або словосполучень китайської мови або англійської мови, наприклад: BD (笨蛋 bèndàn дурний, PMP (拍马屁 pāimǎpì улесливо, GG (哥哥 gēgē брат), MM (妹妹 mèimei сестра), LP(老婆 lǎopó дружина), xswl (笑死我了 xiào sǐ wǒle голосно сміюсь), ssfd (瑟瑟发抖 sèsè fādǒu тремтіти), nsdd (你说的对 nǐ shuō de duì типравий).

Існує також багато аббревіатур абеткових слів з іноземних мов, які використовуються безпосередньо або поєднуються з китайським пін'їном, наприклад, btw (by the way), OMG , TOP , 打 call, freestyle, diss , you can you up , nbcs (nobody cares).

Для позначення емоційного стану, жестів та міміки використовують емограми (Ideograms, Emoticon, Smiley):

Гарний настрій	Поганий настрій	Нейтральні емограми
:-) і ^_^ гарний настрій :-> посмішка і дуже веселий сміх ;-) підморгувати, жартувати 8D широко посміхатися В-) і 8-) жартівник в окулярах :-x поцілунок :-? облизуватися :-] або :-J невелика іронія	:(поганий настрій, агресія :-o :-O кричати і голосно кричати :-() несхвалення або образа @- оголосити атомну війну (:-< бути самотнім вовком :-С нещастя :-{ } загроза або заздрість :- d або :-b – показати	00 чи !00! вимагати уваги :T "це серйозно" :/) не смішно або не зрозумів :- звичайний вираз обличчя

Китайські користувачі мережі Інтернет найчастіше застосовують складні смайли, але наприклад, для українських користувачів характерні простіші або

спрощені. Насправді найчастіше зустрічаються емограми :-) і :-(. Іноді мінус пропускається, а кількість дужок залежно від настрою може бути збільшено, наприклад :) означає просто гарний настрій, а :)) – дуже веселий настрій. Крім функції економії місця та часу, графічні скорочення при спілкуванні в Інтернеті відіграють роль маркерів приналежності людини до інтернет-спільноти [Палкова, 2004: 2-3].

Окрім цього у бесідах можна зустріти звичайні посмішки, які ми звикли бачити в мобільних застосунках для листування.

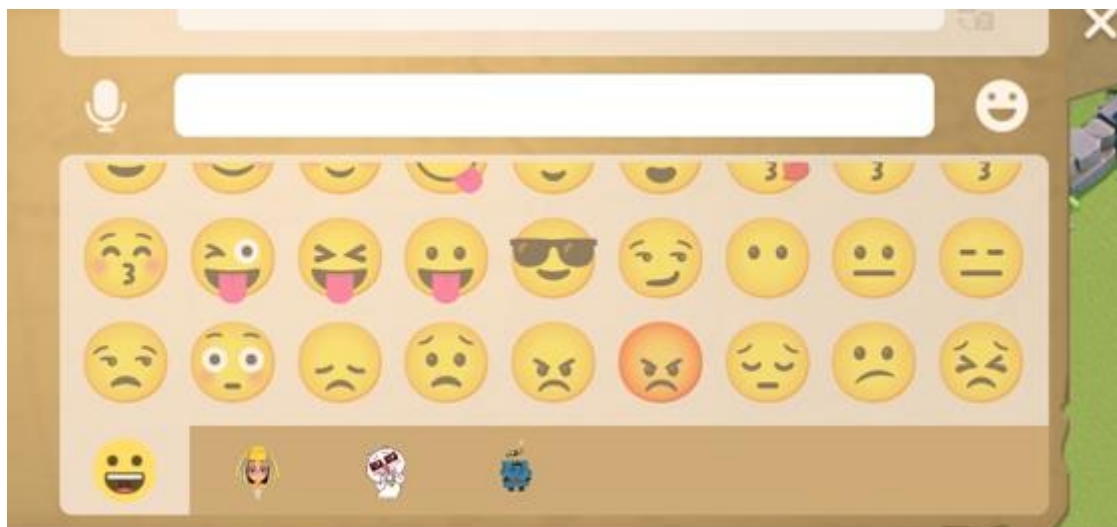


Рис.1

Термінологія, що зустрічається в іграх.

Лингвистические особенноти текста видеоигри

У діалогах з так званими NPC (героями гри, якими не можна керувати), простежується чітко витриманий стиль, що характеризує антропоморфну, але водночас штучну природу цих істот: їхні репліки короткі, емоційно незабарвлені, синтаксично прості: “我需要箭才能帮助你”, “去塔楼, 我来帮你”

Висловлювання NPC-людей стилістично забарвлені, розгорнуті, лексично багаті:

这破地方的防御真是不堪一击!兄弟们上, 只要是食物都给我通通带走, 其余的全部烧掉!” 哈哈, 这可够咱们吃一阵子了! 还有个 村子就在不远的地方, 我们走!

Власні мовні характеристики мають усі основні герої гри. Таким чином, у плані створення ігрових образів за допомогою мови комп'ютерна гра не поступається літературному твору, використовуючи хоча б мінімальний фонд засобів художньої виразності.

Розглянемо деякі стилістичні прийоми та лексику, а також структурні зміни, перетворення в аналізованих ігрових текстах: довжина тексту, звичайно, залежить від жанру гри, а також сцени, в якій використовується текст: якщо це динамічна сцена, то текст, швидше за все, буде представлений у вигляді діалогів або монологів довжиною 3–5 слів. Переважаючи складову гратиме використання вигуків: 哎呦, 呀, 哇 та інших.



Рис. 2

В іграх можна зустріти так звані «гілки рішень», які впливають на сюжет у тій чи іншій мірі. Як правило реалізується така система вибору. Цей вибір представлений у вигляді трьох (іноді чотирьох) опцій, які гравець може вибрати для відповіді основним персонажем або тим, до кого звернено питання, наданий вибір. Найпростішим варіантом текстуального розгалуження у подібній ситуації є якраз двох чи трьох варіантний вибір: позитивний, негативний, нейтральний. Гравцю дається таймер, до якого потрібно вибрати варіант відповіді. Як правило,

текст побудований таким чином, який дозволяє передбачити результат діалогу, монологу, якщо гравець вибере той чи інший варіант.



Рис.3

Особисті звернення також є обов'язковою складовою гри. Тексти змінюються від особливостей жанру. Використання звернення до гравця у другій особі, однині найчастіше відводиться або другорядним персонажам, безпосередньо пов'язаним з персонажем, яким взаємодіє гравець або персонажам, які віддалені від основного героя, але ставляться до нього зневагою. Однак, наприклад, у стратегіях, де гравцеві відводиться роль командувача, другорядні персонажі, близькі до головного героя, зазвичай звертаються у другій особі, множині, в китайській мові звернення до гравця оформлюється за допомогою займенника 您 Nín. Подібний приклад звернення можна зустріти у грі Rise of Kingdoms. (рис. 4).



Рис. 4

Зневажливе ставлення з боку суперників у стратегіях також представлено у другій особі, однині (рис. 5).



Рис. 5

Протягом гри поради правителя, яким є гравець, дає підказки та поради. Подібний варіант руху ігрового нарративу передбачає і Дж. Мюррей [16], наявність персонажа-помічника характерна для ігор hidden object в цілому, його ремарки становлять малу за обсягом, але значної частини ігрового нарративу. Однак не у всіх іграх персонаж-помічник розмовляє, отже, він не завжди

пов'язаний з текстом у його традиційному розумінні як чогось сказаного чи написаного.

Самый распространенный стиль в игре – разговорно-бытовой, который занимает около 80% от всех рассмотренных 36 примеров. Это объясняется тем, что весь геймплей основывается на разговорах с НПС, например, развитие сюжета, набор заданий, пояснения. На втором месте находится официально-деловой стиль, который представляет собой приказы короля или вождя, деловые письма и бумаги. На третьем месте находится художественный стиль, которым написаны эпитафии, восхваления героев и книги. Самые редкие стили в игре – это научный и публицистический. Это объясняется тем, что в игре очень мало письменных источников таких как газеты, книги, журналы.

3.2. Запозичення як провідне джерело виникнення неологізмів китайської мови в ІТ-сфері

Одним із найбільш частотних способів проникнення неологізмів китайської мови в ІТ-сфері є запозичення, переважно – з англійської мови. Для вираження поняття «запозичене слово» у сучасній китайській мові є кілька термінів: 外来语 (wài lái yǔ) «іноземні слова», 借用语 (jiè yòng yǔ) «використовувані запозичені слова», 借字 (jiè zì) «запозичені ієрогліфи». З них найбільш поширеними варіантами є 外来词 (wài lái cí – дослівно – «слова, що прийшли ззовні»), 借词 (jiè cí – «запозичене слово»). Основною причиною запозичення є відсутність у мові-реципієнті еквівалентів, що найбільш точно номінують нове явище та, власне, необхідність до включення такого слова до мови. Більшість сучасних запозичень прийшли (і приходять) до китайської мови, перш за все, з англійської мови, особливо у її американському варіанті (Серажим, 2002, с. 49). Ці слова різноманітні за своєю семантикою та відносяться до політики, економіки, фінансів, комп'ютерної техніки, комерційної та багатьох інших областей, наприклад: 写字板 – Word Pad (де 写字 означає «писати

ієрогліфи», 板 – «дошка, плита»), 因特 yintewang – Інтернет (фонозапис англ. Inter + мережа), 奔騰 benteng – Пентіум (від англ. Pentium), 比特 bite – біт (від англ. bit), 下載 xiàzài – скачати з Інтернету (від англ. download: 下 передає значення down – вниз, load і 載 збігаються у значенні «вантажити») і багато інших. Формування ключової комп'ютерної термінології в китайській мові відбувається під впливом англійської як міжнародної мови ІТ розробок і стандартів. Аналіз словникових лексем свідчить про економію номінативних засобів і розвитку нових значень китайськими словами, що спрощує процес перенесення англомовних термінологічних мікросистем в китайську мову, 51 наприклад, назв базових елементів графічного інтерфейсу і команд, наприклад: 1) window > 窗口 chuāngkǒu; 2) folder > 文件夹 wénjiànjiā; 3) save > 保存 bǎocún; 4) rename > 重命名 chóngmìngmíng; 5) cancel > 取消 qǔxiāo; 6) copy > 复制 fùzhì; 7) paste > 粘贴 niántiē; 8) cut > 剪切 jiǎnqiē; 9) help > 帮助 bāngzhù і т. д.

На сьогодні існує також розроблена вченими-лінгвістами типологія запозичень китайської мови відповідно до їх мовної та структурної специфіки. Найбільш вживаною є типологія, розроблена радянським вченим В. І. Гореловим, який виділяє в китайській мові фонетичні, семантичні, фонетико-семантичні запозичення, а також вторинні запозичення, буквенні вкраплення та самозапозичення (Горелов, 1984, с. 140). Фонетичні запозичення представляють собою відтворення зовнішньої форми звукової оболонки іноземного слова. Ступінь звукового освоєння, фонетичної адаптації може бути різною: повною, неповною або лише частковою. До фонетичних запозичень, наприклад, належать такі слова: Boolean > 布尔 bù'ěr, Intel > 英特尔 yīngtè'ěr, bit > 比特 bǐtè. Говорячи про фонетичні запозичення, слід розглянути також і той випадок, коли ієрогліфи, представляючи собою фонетичний запис іноземного слова, разом з тим передають також його смислове значення. Тут семантика наче накладається на звукову форму слова. У китайській мові існує невелике число слів цього типу, наприклад: 模特儿 mòtèr – модель (зразок + особливий + суфікс). 52 Семантичні

запозичення характеризуються перекладом іноземних слів на китайську мову. Семантичні запозичення (або кальки) на відміну від запозичень фонетичних створюються з китайських лексичних елементів і в силу цього за своєю звуковою і графічною формою нічим не відрізняються від споконвічно китайської лексики. Вони легко входять до системи мови і вільно функціонують у мові. Семантичні запозичення в китайській мові можуть утворюватися через декілька шляхів, зокрема: 1) шляхом структурного калькування (packet transfer procedure > 包传输程序 bāo chuánshū chéngxù (пакет + передача + процедура), installation process > 安装进程 ānzhūāng jìnchéng (установка + процес), Bluetooth > 蓝牙 lányá (синій + зуб)); 2) шляхом етимологічного калькування (computer > 电脑 diànnǎo (досл. електрику + мозок), cookie > 小型文字档案 xiǎoxíng wénzì dǎng'àn (малий + текстовий + файл), applet > 微应用程序 wēi yìngyòng chéngshì (мікро + використовувати + програма); 3) поєднання двох вищеназваних методів (recompile > 重新编译 chóngxīn biānyì (заново + редагувати + переводити). Окрім того, виокремлюють також фонетико-семантичні запозичення, для яких характерні особливості двох основних різновидів запозичення. У цих утвореннях один компонент – семантично значущий лексичний елемент, тоді як інший передає звучання запозиченого слова (Горелов, 1984, с. 143), наприклад: Trojan horse > 特洛伊木马 tèluòyuī mùmǎ (Троя + дерев'яний + кінь), Ethernet > 以太网 yǐtàiwǎng 以太 (фонетичний елемент) + мережа). Такі шляхи запозичення є стандартними механізмами освоєння іншомовних слів китайською мовою. Отримані в результаті новотвори зовні не відрізняються від споконвічних китайських слів. 53 До групи лексичних запозичень професійної ІТ-сфери потрапляють переважно іншомовні вкраплення, які називають продукти інформаційних технологій, мови програмування, комп'ютерні фірми і т. д. Наприклад, англійська аббревіатура AVI (Audio Video Interleave) або дослівно «аудіо та відео по черзі» позначає «формат мультимедійного контейнера від Microsoft, який широко використовується для відтворення відео у системі

Windows». Ця номінація перейшла в китайську мову у своєму оригінальному графічному вираженні та функціонує на тлі китайської писемності у латинському варіанті.

Іншою англійською аббревіатурою, яка прийшла в китайську мову є буквене скорочення JPEG. Ця аббревіатура у багатьох мовах світу має значення «графічний формат для зберігання зображення». В китайській мові ця аббревіатура також використовується без зміни сенсу, а також графічного латинського вигляду. Назви комп'ютерних фірм (наприклад, Acer, Sony, Samsung та ін.) також запозичені в китайську мову з англійської мови та в письмовій формі мови-реципієнта оформлені графічними засобами мови донора. Поряд з представленими вище іншомовними вкрапленнями, у сучасній китайській мові існує певна кількість запозичень-інтернаціоналізмів. Інтернаціоналізми в ІТ-сфері – це також поширене явище. За словами В. В. Виноградова, саме інтернаціоналізми є словесним фондом світової цивілізації, оскільки, зустрічаючись у декількох ореолах такі слова забезпечують не просто розуміння між учасниками комунікації, а й дозволяють судити про ступінь готовності лінгвокультури до глобального інтеграційного процесу, обумовленого стрімким зростанням сучасних комп'ютерних технологій. Термін 比特 *bìtè* «біт» бере початок в англійській мові, де позначає «basic indissoluble information unit» («мінімальна неподільна частина інформації»). Зазначений термін у китайській мові зберігає вихідний контекст, ⁵⁴ хоча графічна форма зазнала змін та асимілювалася з писемністю, зберігаючи умовну асоціацію з вимовою, типовою для оригіналу. Ще один термін, який також походить від англійської мови від слова *blog*, будучи інтернаціоналізмом, в китайській мові також позначає «Інтернетжурнал або онлайн щоденник, зміст якого – особисті записи модератора, які додаються систематично». У китайській мові розглянутий інтернаціоналізм набуває відповідний ієрогліфічний вигляд 博客 *bókè* і зберігає свій семантичний зміст. Іншомовні вкраплення та

інтернаціоналізми в області ІТ-технологій є не єдиними способами поповнення словникового складу китайської мови.

Велику роль в мовних метаморфозах відіграють також семантичні запозичення або кальки. Останні бувають декількох видів. Переважно у сфері ІТ-технологій при поповненні словникового складу виділяють словотвірні кальки (коли загальна будова складного слова у сукупності з семантичним змістом переноситься з однієї мови в іншу – на місце іноземних морфем підставляються відповідні морфеми мови-реципієнта). Словотворчі кальки зустрічаються у декількох варіантах: повні та часткові (неповні). Повні словотвірні кальки відрізняються здатністю повністю заміщати всі компоненти складного і / або похідного слова власними китайськими морфемами. Проілюструємо вказане прикладами фактичного матеріалу. Наприклад, складне англійське слово *autocode*, що має у тлумачному словнику наступне трактування: *origin auto- + code (dated, computing) any of several early assembly languages (Computer Dictionary, 2017) – «будь-яка з комп'ютерних мов-кодувань»*. Даний термін був перенесений у китайську мову за допомогою підстановки споконвічних китайських морфем з відповідними значеннями замість англійських складових. Отже, англійський термін *autocode*, що включає елементи *auto* і *code* калькується китайською лінгвокультурою як «автоматичний» + «код» та має наступний вигляд: 自动 编码 *zì dòng biān mǎ*.⁵⁵ Ідентична попередній ситуація з калькуванням складеного іменника *upgrade*, який в оригінальному англійському варіанті можна розбити на наступні безпосередні складові: *up* і *grade*, де слово *up* відповідає напрямку руху вгору, а *grade* позначає «якість, рівень чого-небудь». В оригінальному розумінні цей термін має наступну лексикографічну дефініцію: *a new, enhanced, or more powerful version or release of a product (Computer Dictionary, 2017)*. Сприйняття терміна китайською мовою, так само як прийняття попереднього, відбувається за допомогою повного калькування, тобто заміною двома морфемами «вгору / наверх» і «якість / рівень». Унаслідок цього термін *upgrade* в китайській мові виглядає наступним чином 升级 *shēng jí*. Незважаючи

на ту обставину, що англійське e-mail є вкрапленням у багатьох мовах світу, китайська мова вдається до семантичного калькування цього терміна – 电子邮件 diàn zǐ yóu jiàn.

Отже, китайський термін власними складовими передає два безпосередніх англійських компонента «електронна» і «пошта / лист». Поряд з повною семантичною калькою поширені напівкальки або слова, які частково передають семантичний контент за допомогою споконвічного слова мови-реципієнта, а частково – фонетичний вигляд – за допомогою власних графічних засобів. Найяскравішим прикладом напівкальки в сучасній китайській мові є одне з найпоширеніших слів сучасності – «Інтернет». Дана лексема, як і основна маса ІТ-термінів, походить від англійського слова Internet. Перша частина цього слова передається графічними засобами китайської мови без перекладу 因特 yīn tè при умовному збереженні фонетичного вигляду, а друга – перекладена на китайську мову за допомогою 网 wǎng – словом, що позначає «мережу». У результаті виходить напівкалька 因特网 yīn tè wǎng – «Інтернет». 56 Наступним способом поповнення словникового складу є семантичне калькування, суть якого полягає у тому, що з мови-донора запозичується виключно семантичний зміст у мову-реципієнт. При цьому віднаходиться або прямий еквівалент, або розвивається одне зі значень якогось із полісемантів мови-реципієнта. Таке значення буває, як правило, переносним. Однією з найпоширеніших семантичних калюк у китайській мові з англійської мови є номінація 病毒 bìng dú «комп'ютерний вірус». Спочатку англійське слово virus асоціювалося з різними збудниками хвороби різного походження. Зараз же, в епоху розвитку Інтернет-комунікацій, вислів computer virus сприймається у новому значенні, а тому є неологізмом. У китайську мову цей термін-неологізм був запозичений у значенні шкідливої комп'ютерної програми (букв. 病 – «хвороба», 毒 – «отрута»). Інша назва всесвітньої віртуальної павутини – веб – у китайській мові також є семантичною калькою. У мові реципієнта глобальна павутина носить назву web, що дослівно означає «павутина, мережа» і в сучасному світі навіть на лексикографічному

рівні рідко асоціюється з прямим значенням, у той час як переносне значення слова «віртуальна мережа / простір» вже стала провідною.

Китайським заміником для семантичного калькування цього терміна є лексема 网 wǎng. Її початкове пряме значення було асоційоване з рибальськими сітками, у той час як переносне значення означає всесвітню віртуальну мережу, що дозволяє здійснити доступ до світових інформаційних ресурсів. Крім перерахованих видів запозичення у сучасній китайській мові також існує велика кількість фонетичних запозичень. До такого типу запозичень належать наступні слова іншомовного походження, співвідносні зі сферою комп'ютерної лексики: 伊妹儿 – yimèier - e-mail 屁兔 – pìtù - Pentium 2 瘟米 – wēnmǐ - Windows Millenium 瘟头死 – wēntóusǐ - Windows 赛扬 – saiyang - процесор Celeron 拷贝 – kǎobèi - копія, копіювання Китайське суспільство на сучасному етапі виступає активним учасником світових економічних, політичних і культурних процесів. У зв'язку з цим, у китайській мові з'явилося багато іноземних запозичень, переважно з англійської мови. Всі виділені неологізми-запозичення із області ІТ в китайській мові поділяються на п'ять типів: фонетичні запозичення, семантичні запозичення, семантико-фонетичні запозичення, фонетичносемантичні запозичення. Отже, представлені вище способи запозичення лексики китайською мовою з англійської мови як умовно визнаного посередника у сфері торгівлі та економіки, дозволяє говорити про те, що китайська мова досить сприйнятлива до лексичних нововведень. Якщо термінологічні одиниці запозичуються досить системно, то на рівні користувачів, де проблематично відстежити характер і спосіб спілкування між китайцями та іншими націями, процес поповнення словникового фонду китайської мови набуває ще більших обертів.

Зважаючи на поширену в усьому світі англіцизацію комп'ютерної лексики, природнім є те, що серед її одиниць присутня велика кількість мовних одиниць, запозичених з англійської мови. Вони є наслідком контакту двох мов і, відповідно, двох культур; вони виявляють наслідки впливу англомовної

культури на мовну культуру Китаю, а також розвиток та зміни, які відбуваються у соціально-культурній сфері Китаю в контексті світової глобалізації та моди на англійську мову в еру інформаційно-комп'ютерних 58 технологій. Тому можна сказати, що мова ІТ та комп'ютерна лексика є основним постачальником англомовних запозичень у сучасній китайській мові. При змішаному типі запозичення елементи запозиченого слова, які звучать подібним чином, поєднуються зі споконвічно китайськими лексичними компонентами, які виступають у якості основної значимої одиниці, наприклад: – 微博 wēibó – «мікроблог, мікроповідомлення»; – 黑客 – hēikè «хакер» (букв. «чорний гість»). У даній лексичній підсистемі морфема 客 kè (букв. «гість») на сьогоднішній день втратила свій вихідний сенс і в сучасній китайській мові являє собою приклад досить продуктивного засобу деривації зі значенням діяча з негативною конотацією, наприклад: 刺客 cìkè – «кілер»; 政客 zhèngkè – «політикан» тощо. Розглянемо також інші приклади неологізмів із області ІТ, утворених шляхом запозичення з англійської мови, наприклад: – 灌水 guànshuǐ – флудити (англ. flood – «повінь», «потоп»); залишати довгі повідомлення, що не стосуються теми форуму), букв. «окропляти водою»; – 界面 jièmiàn – інтерфейс (англ. interface) і т. д. Також можна виокремити запозичення, утворені за допомогою сполучення слів або літер англійської мови і китайських слів, наприклад: USB jiekou – «вхід для USB пристрою»; СІН bingdu – «вірус СІН»; xiaocase – «незначна справа» тощо. Лю Юнцюань класифікує всі буквенні запозичення китайської мови за структурними показниками. Так, за видом літер, які використовуються у таких лексемах, вчений виділяє латинські (наприклад, Internet, BASIC – сімейство високорівневих мов програмування). За складом таких слів можна виділити буквенні слова зі знаками та / або арабськими цифрами (наприклад, 4G – 59 покоління мобільного зв'язку з підвищеними вимогами), а також змішення ієрогліфів та літер (наприклад, ВР机 (ВРjī – пейджер), ІР卡 (ІРkǎ – ІР-карта)). Класифікація за форматом літер дозволяє виділити слова, що складаються із прописних і малих літер (наприклад, dBASE – сімейство систем управління

базами даних), а також слова, які можуть записуватися як прописними, так і малими літерами (наприклад, EMAIL, Email, email – електронна пошта). Класифікація за місцем розташування ієрогліфів та літер у слові дозволяє також виокремити серед неологізмів-запозичень у сфері ІТ терміни, у яких літери розташовані між ієрогліфами 后PC时代 (hòu PC shídài – покоління, яке живе після винаходу персонального комп'ютера). Офіційне визнання того, що в китайській мові активно вживаються літерні слова, відбулося у 2012 р, коли видавництво «商务印书馆» випустило шосте видання «Словника сучасної китайської мови». У ньому 239 лексем винесені в окремий розділ під назвою «Слова, що починаються з літер західних алфавітів» (西文字母开头的词语 xī wén zì mǔ kāi tóu dí cí yǔ).

За форматом дані статті в цілому схожі з основною частиною словника: кожному буквенному слову дається нормативне визначення, аббревіатури супроводжуються повним написанням із зазначенням мови оригіналу. Значна кількість таких термінів-неологізмів, які є запозиченнями переважно з англійської мови, стосуються сфери комп'ютерних технологій та ІТ. Розглянемо зазначений розділ «Словника сучасної китайської мови» з метою виявити особливості буквених слів як нових лексичних одиниць китайської мови. Загалом, ці 239 лексем можна розбити на 3 групи: 1) іншомовні аббревіатури; 2) так звані слова-метиси; 3) власне китайські аббревіатури. Одиниці першої групи становлять 78.7% від загальної кількості буквених слів розглянутого словника. Вони являють собою оригінальні 60 аббревіатури, запозичені переважно з англійської мови. Як правило, ці лексеми складаються із трьох та більше великих літер, наприклад: ІТ – від англ. Information Technology – інформаційні технології, 信息技术 (江蓝生, 谭景春, 程荣, 2014, с. 1750). Друга група становить 18.8% від загальної кількості буквених слів. У структурі цих одиниць, поряд з ієрогліфами, присутні латинські та грецькі літери, наприклад: E时代 – E-shídài – «століття електроніки» / «вік інформації» (ССКЯ, 2014, с. 1751). Такі літерні вкраплення зазвичай знаходяться перед ієрогліфічною частиною або між

ієрогліфами. Зустрічаються слова з арабськими цифрами, такі як: 4D 影院 – 4D yǐng yuàn – «4D-кінотеатр» (江蓝生, 谭景春, 程荣, 2014, с. 1317); 4S 店 – 4S diàn – «дистриб'ютор, що забезпечує покупцеві 4S-послуги», де 4S – англ. sale «продажа», spare part – «запасні частини», service – «обслуговування», survey – «дослідження» (江蓝生, 谭景春, 程荣, 2014, с. 1318). Третя група найменш численна – всього 2.5% від загальної кількості буквених слів. До цієї категорії входять лексеми, які складаються з великих літер. Вони утворюються від початкових букв латинізованого китайського алфавіту пін'їнь. При цьому серед даної групи лексем не знаходимо таких, які стосувалися б сфери ІТ, оскільки на основі китайської мови утворюються переважно найменування, які позначають реалії китайської дійсності (наприклад, GB – 国家标准 guójiā biāozhǎn – «державний стандарт» (ССКЯ, 2014, с. 1752); HSK – 汉语水平考试, hànyǔ shuǐpíng kǎoshì – «іспит з китайської мови для осіб, які не є її носіями» (江蓝生, 谭景春, 程荣, 2014, с. 1752) тощо). Факт наявності буквених слів в авторитетному словнику набув розголосу в китайських ЗМІ та викликав неоднозначну реакцію у суспільстві. Противники поширення буквених слів бачать у них загрозу чистоті китайської мови і споконвічної традиційної китайської писемності. На їхню думку, б1 зловживання літерними словами в усній і письмовій мові тягне за собою небезпеку зникнення такого колосального сегмента китайської культури, як ієрогліфічне письмо. Прихильники даної точки зору впевнені у тому, що китайська мова володіє величезним потенціалом і самобутністю, щоб існувати і без буквених слів, які в більшості випадків мають китайські аналоги (浏览量, 2020). Разом з тим в Китаї є і прихильники масштабних змін, які підтримують використання в китайській мові буквених слів всіх форматів (刘涌泉, 1994, 第 25–32页). Таким чином, неологізми китайської мови в ІТ сфері включають значну кількість запозичень з англійської мови, які можна розділити на фонетичні, семантичні, а також фонетико-семантичні

запозичення. Окрім того, серед запозичень виділяємо низку аббревіатур (буквенних запозичень).

3.3 Основні та другорядні функції неологізмів сучасної китайської мови в ІТ-сфері

Як правило, у сучасній лінгвістиці наводиться наступний перелік функцій слів: репрезентативна, сигніфікативна, комунікативна та прагматична функції (Тихонова, 2009, с. 109). Розглянемо більш детально особливості цих функцій на матеріалі неологізмів сучасної китайської мови в ІТ-сфері. Репрезентативна функція чи, як її ще називають, номінативна функція лексичних одиниць полягає у номінації певних понять, предметів, явищ тощо. Будь-яке слово мови називає (позначає) щось. Специфіка реалізації цієї функції у неологізмів сучасної китайської мови в ІТ-сфері полягає у тому, що більшість таких неологізмів є термінами. Термін, як правило, позначає спеціальне поняття певної спеціальної сфери людської діяльності: науки, техніки, виробництва. У контексті цього дослідження мова йде про терміни, які називають явища та поняття ІТ сфери, як окремої області науки та техніки.

На думку сучасних лінгвістів, дану функцію більш доцільно називати цю функцію репрезентативною, оскільки «в останній час частіше говорять не про називання предметів, а про репрезентацію їх за допомогою лексичних одиниць» (Ли, Бин, 2017, с. 64). Відповідно, репрезентативна функція не є притаманною лише термінам, однак відмінність (специфіка) її реалізації зумовлена відмінністю (специфікою) самої системи наукових понять від наївно-побутових. Сутність репрезентативної функції неологізмів ІТ сфери полягає у тому, що більшість з таких неологізмів називають явища ІТ сфери – технології, явища чи предмети, людей-представників професій, пов'язаних із ІТ тощо. Наприклад: 4G/3G服務計劃客戶專享 4G / 3G fú wù jì huá kè hù zhuān xiǎng – Ексклюзивно для клієнтів тарифного плану 4G / 3G. У даному випадку репрезентативна

функція неологізму полягає у номінації нового технологічного явища 4G / 3G 服务计划. Репрезентативна функція називає це явище, виокремлюючи його та звертаючи увагу читача на нього. Інший приклад репрезентативної 4G 视像通讯 4G shì xiàng tōng xùn – «4G відеозв’язок» спостерігаємо у наступному уривку: 不過到目前為止，還未有電話能支援4G視像通訊 bù guò dào mù qián wéi zhǐ , huán wèi yǒu diàn huà néng zhī yuán 4G shì xiàng tōng xùn – Але поки що жоден телефон не може підтримувати відеозв’язок 4G. Інша функція неологізмів ІТ сфери – це сигніфікативна чи семасіологічна функція, тобто здатність лексеми виражати відмінні риси, змістовне поняття про певний клас предметів (Лю Сяо Нань, 2014, с. 16).

На думку лінгвістів, тільки термін може як називати так і виражати поняття, унаслідок чого сформульована також і його дефінітивна функція. Інакше кажучи, лише термін може брати участь у формуванні дефініцій та, більш того, замінювати собою дефініцію та навпаки. 63 Приклад семасіологічної функції неологізмів спостерігаємо на матеріалі такого речення: 中央处理器 (CPU, central processing unit) 作为计算机系统的运算和控制核心 zhōng yāng chǔ lǐ qì (CPU, central processing unit) zuò wéi jì suàn jī xì tǒng dí yùn suàn hé kòng zhì hé xīn – Центральний процесор (CPU, central processing unit) служить обчислювальним та керуючим ядром комп’ютерної системи. У даному випадку термін-неологізм 中央处理器 виконує дефінітивну роль, виражає змістовне поняття про конкретний предмет, явище ІТ технології. При цьому важливо пам’ятати, що не всі неологізми ІТ системи є однозначними, частина із них утворена за допомогою метафоризації. Терміни з терміносистеми інформаційних технологій, утворені через метафоризацію, виражають лише певні й не завжди основні ознаки поняття, однак вони при цьому є такими ж повнозначними термінами з-поміж інших повнозначних термінів у певній терміносистемі, наприклад: 彩蛋 (英語: Easter egg) 是一個在電影、電視劇、書本、光碟、電腦程式或者電子遊戲的隱藏訊息或者功能。cǎi dàn (yīng yǔ : Easter egg)

shì yī gè zài diàn yǐng 、 diàn shì jù 、 shū běn 、 guāng dié 、 diàn nǎo chéng shì huò zhě diàn zǐ yóu xì dí yǐn cáng xùn xī huò zhě gōng néng 。 – Пасхальне яйце (англ.: Easter egg) – це приховане повідомлення або функція у фільмі, серіалі, книзі, компакт-диску, комп'ютерній програмі чи відеогрі. Відповідно, всі неологізми називають поняття, але виражають їх з різною мірою точності та повноти. Таким чином, сигніфікативна функція притаманна термінам-неологізмам, але реалізується вона в них по-різному, що не дає змогу вважати її притаманною лише термінам. Однією з провідних функцій неологізмів є комунікативна функція, суть якої полягає у передачі між суб'єктами певної змістовної інформації за допомогою слів із встановленням зворотного зв'язку. Ця функція взагалі притаманна всім лексичним одиницям. Однак, у випадку з термінами-неологізмами ситуація ускладнюється, оскільки фахівці нерідко змушені уточнювати певний термін чи навіть сперечатися з приводу його точного визначення. Це пов'язано, передусім, із намаганням учасників професійного діалогу найбільш адекватно передати та сприйняти певну фахову інформацію.

Насамперед, це стосується сфер вживання фахових мов що розвиваються, у тому числі й мови ІТ. Це пояснюється наявністю в таких терміносистемах термінів-синонімів, термінів з невизначеною дефініцією та, навіть, існуванням понять, що їх ще не було вербалізовано та термінологізовано. Отже, специфічне середовище використання термінів – сфера професійної комунікації – зумовлює більш виважене, точне, порівняно з побутовим спілкуванням, використання лексичних одиниць (термінів) його учасниками. Комунікативну функцію ще називають інформаційною або навчаючою функцією, інформативно-пізнавальною функцією тощо (Ли, Бин, 2017, с. 67- 68). При цьому мова йде швидше про наявність у комунікативної функції, як базової функції неологізмів-термінів, низки підфункцій чи вторинних функцій (Лейчик, 2006, с. 253).

Серед таких підфункцій вчені виділяють: 1) інформативну підфункцію – використання мови для об'єктивного повідомлення про подію, факт тощо; 2)

емотивну (емоційно-експресивну) підфункцію – використання мови для висловлення власного (суб'єктивного) відношення до змісту повідомлення чи до співрозмовника; 3) прагматичну підфункцію (впливу) – використання мови для інтелектуального, емоційного чи вольового впливу на адресата мовлення; 4) фатичну чи контактовстановлюючу підфункцію – використання мови задля встановлення психологічного контакту співрозмовників. 65 Розглянемо особливості використання таких допоміжних функцій неологізмів мови ІТ на матеріалі китайської мови. Так, інформативна підфункція реалізується у наступному прикладі: 微信公众平台, 给个人、企业和组织提供业务服务与用户管理能力的 全新服务平台 wēi xìn gōng zhòng píng tái , gěi gè rén 、 qǐ yè hé zǔ zhī tí gōng yè wù fú wù yǔ yòng hù guǎn lǐ néng lì dí quán xīn fú wù píng tái – Публічна платформа WeChat, нова сервісна платформа, яка надає бізнес-послуги та можливості управління користувачами приватним особам, підприємствам та організаціям. У наведеному прикладі використовуються найменування таких явищ ІТ сфери, як 平台 píng tái – платформа, сайт; 微信 wēixìn – WeChat тощо. Використання цих неологізмів у тексті забезпечує інформативну функцію. Щодо емотивної підфункції, то вона часто реалізується у текстах, які не є науково-технічними, однак більше належать до розмовної сфери, наприклад: 但某些论坛容许灌水 dàn mǒu xiē lùn tán róng xǔ guàn shuǐ – Але деякі форуми дозволяють спам. У наведеному прикладі використовується розмовний термін 灌水 guànshuǐ – спам. Ця лексема взята із повсякденного спілкування та номінує дію людини, одночасно виражаючи негативну оцінку – заповнення Інтернетпростору нерелевантними повідомленнями схоже на поливання, заливання водою – саме на основі цього образу й будується дана лексема-неологізм, втілюючи таким чином емотивну функцію. Тісно пов'язана з емотивною і прагматична підфункція, яка забезпечує інтелектуальний, емоційний чи вольовий вплив на адресата мовлення. Наприклад, у наступному прикладі використовується неологізм 白目 bái mù (букв. «біле око»), який позначає «Інтернет тролінг». Ця лексема позначає булінг в мережі. Сам термін утворений через семантичний

спосіб 66 метафоризації. Образ, використаний для утворення такого неологізму ІТ сфери, має значення «око без зіниці», оскільки біла частина ока не може бачити, а тролінг має на увазі сліпе несення нісенітниць у мережі, повне ігнорування або неувагу до ситуації чи співрозмовника. Використання такого терміну в мовленні має на меті у тому числі й вплив на читача, оскільки лексема має яскраве забарвлення, наприклад: 由于此类人经常会遭人白眼, 于是以“白目”以概之 yóu yú cǐ lèi rén jīng cháng huì zāo rén bái yǎn , yú shì yǐ “ bái mù ” yǐ gài zhī – Оскільки цей тип людей часто засліплений, їх узагальнюють виразом «білі очі». Інший поширений термін для тролів, який використовується на материковому Китаї, – це 噴子 pēn zi (букв. «розпилувач»). Цей неологізм також має потенціал до реалізації емотивної та прагматичної функцій. Найрідше та найменше представлена у дискурсі ІТ сфери фатична чи контактовстановлююча підфункція – використання мови задля встановлення психологічного контакту співрозмовників. Ця функція може бути реалізована у контексті спілкування ІТ-спеціалістів або користувачів Інтернету. Тож загалом можна виділити такі основні функції неологізмів китайської мови в ІТ сфері, як репрезентативна функція, сигніфікативна чи семасіологічна функція, комунікативна функція. Допоміжні функції включають інформативну, емотивну, прагматичну функції. Таким чином, термінам-неологізмам ІТ сфери притаманні всі функції, які виконують і лексичні одиниці загальноживаної мови. Термін називає предмет (явище) сфери професійної діяльності та його поняття, а також фіксує, передає та зберігає інформацію про нього. Відмінною рисою цих функцій у терміна є специфіка сфери його функціонування. Саме професійна спрямованість термінів накладає на функції, що вони реалізують певні особливості.

Висновки до розділу 3

У ході практичного аналізу ІТ-неологізмів сучасної китайської мови визначено, що основну масу таких неологізмів становлять терміни, оскільки ІТ

сфера є науково-технічною професійною сферою. Розглянуто групи термінів за семантичними властивостями, зокрема виділені багатозначні слова, омоніми та слова-синоніми у складі системи неологізмів ІТ сфери сучасної китайської мови. Виявлено приклади міжсистемної, міжгалузевої та внутрішньогалузевої полісемії. Розглянуто основні шляхи утворення неологізмів китайської мови у сфері ІТ – це афіксальний та напівафіксальний способи словотворення, семантичний спосіб, метафоричне перенесення. Серед тематичних лексикосемантичних груп неологізмів виділені наступні: спеціалізована технічна лексика; лексика, пов'язана з використанням можливостей Інтернету як посередника в комунікації; лексика із повсякденного життя, ділового спілкування. Одним із найбільш ефективних шляхів утворення неологізмів у китайській мові є запозичення – переважно, з англійської мови. У процесі запозичення іншомовної лексеми можуть використовуватися фонетичне, семантичне чи фонетично-семантичне типи запозичення. Спостерігається також використання іншомовних вкраплень та термінів-інтернаціоналізмів як типів неологізмів китайської мови в області ІТ. Існує у китайській мові й змішане запозичення, коли елементи запозиченого слова поєднуються зі споконвічно китайськими лексичними компонентами. Обширну групу запозичень з англійської мови та змішаних запозичень становлять також сполучення слів, аббревіатури та скорочення. У роботі досліджено різні принципи класифікації таких лексем, виокремлені іншомовні аббревіатури, слова-метиси (змішаний тип запозичень), а також власне китайські аббревіатури. Найбільшу частку буквенних неологізмів ІТ сфери 68 становлять іншомовні аббревіатури, тоді як найменш представлені у цій професійній галузі китайські аббревіатури. У ході аналізу особливостей функціонування неологізмів китайської мови у сфері ІТ визначено основні та другорядні функції таких лексем у фахових текстах та зразках розмовного їх використання. Визначено, що до основних функцій неологізмів ІТ сфери належать репрезентативна, сигніфікативна (семасіологічна) та комунікативна функції. Допоміжні функції неологізмів включені до складу комунікативної функції та є її підфункціями. До них належать інформативна,

емотивна, прагматична функції. Фатична функція майже не притаманна неологізмам ІТ сфери, оскільки переважно це професійно-специфічні та досить вузько-галузеві терміни. На особливості функціонування неологізмів китайської мови у сфері ІТ особливий вплив має саме професійна область їх використання, оскільки вони є термінологічними утвореннями.

ВИСНОВКИ

Комп'ютерні ігри - це комерційне підприємство. Принцип комп'ютерних ігор нагадує принцип казино: гравці повинні грати чесно і навіть вигравати, але в підсумку у виграші завжди повинні залишатися розробники, тобто гравці повинні витратити час, зусилля, в тому числі. творчі, і грошові кошти в тій мірі, в якій це вигідно відеоігровій індустрії.

Основні комунікативні цілі комп'ютерно-ігрового дискурсу - не пошук інформації і не комунікація як така, а розвага, боротьба (змагання), прагнення до перемоги і самовираження.

Внутрішньоігровий текст не слід плутати з «ігровим текстом», основною відмінністю якого є «необхідна співтворчість автора та читача, а основним авторським завданням, відповідно, вибудовування стратегії залучення читача в мовну та культурологічну гру, запропоновану автором»

Аналіз нових мовних одиниць в ІТ сфері підтвердив один з пунктів лексикології китайської мови про те, що певний відвіток слів китайської мови має тенденцію закріплюватися у мові, входячи в активне вживання носіями, і дані слова, повністю входячи в активний словниковий запас населення, перестають згодом вважатися неологізмами, втрачаючи новизну в свідомості народу. Як і всі слова, які давно вже є складовими лексики китайської мови, неологізми мають властивість змінювати своє значення і бути характерними для певного жанру або сфери вживання, що зумовлено мінливістю лексичного ладу китайської мови та її динамічним характером. У роботі розглядається багато питань сучасної лінгвістики, такі як: полісемія, словотвір та вмотивованість у китайській мові. Говорячи про перспективи подальшого дослідження даних питань, необхідно зазначити, що деякі з розглянутих нами особливостей китайських неологізмів сфери відеоігор, передусім – термінів, мають всі підстави бути поширеними у площинах інших термінологічних систем китайської мови. У зв'язку з цим, існує перспектива розгляду і порівняльного аналізу

лінгвістичних і перекладацьких особливостей комп'ютерної термінології китайської мови у комплексі з іншими лексичними пластами даної мови. Розмірковуючи на цю тему, можна припустити, що таке порівняння може посприяти у вирішенні питання про формальне розмежування спеціальної та загальнолітературної лексики китайської мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алаторцева С. И. (1998). Проблемы неологии и русская неография: дисс. ... докт. филол. наук: 10.02.01. СПб. с. 317.
2. Аликберова А. Р. (2016). Урывская Т. А. Современные тенденции в китайском языке. Интеграция буквенных слов в языковую систему. Учен, зап. Казан. ун-та. Сер. Гуманит. науки. Т. 158. с. 1592-1600.
3. Арутюнова Н. Д. (1981). Фактор адресата. Изв. АН СССР. Сер. Лит. и яз.,. Т. 40. № 4. с. 356-357.
4. Арутюнова Н. Д. (1999). Язык и мир человека. М.: Языки русской культуры. I-XV. с. 896.
5. Бачурин В. В. Буквенные слова и гибридные образования в китайской ИТ-терминологии и интернет-лексике. Международный научноисследовательский журнал. Выпуск: № 9 (75). Часть 2. с. 112-115.
6. Богдан С. К. (2011). Методи й методика лінгвостилістичних досліджень: методичні рекомендації для слухачів і керівників секції української мови. Луцьк. с. 28.
7. Борисова О. С. (2008). Пути и источники заимствования в китайском языке. Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2008. № 8 (15): в 2 ч. с. 21–25.
8. Бостан В. Д. (2020) Неологизмы в сфере информационных технологий. Материалы IX Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум». URL: <http://scienceforum.ru/2017/article/2017035701>
9. Введенська Т. (2001). Стилiстичний аналіз (сучасні зарубіжні методики). Слово і час. № 9. с. 61–66.
10. Велівченко В. Ф. (2010). Комунікативні стратегії і тактики мовця в сучасному англomовному емотивному дискурсі. Вісн. Черкас. ун-ту. Сер. Філол. науки. Вип. 193. с. 99-106. 74

11. Верещагина Е. А. (2015). Корпоративные информационные системы: учебно-методический комплекс. М.: Проспект. с. 104.
12. Власова О. А. (2014). Источники модных неологизмов в современном китайском языке. Филологические науки. Вопросы теории и практики. №10–2(40). с. 40–43.
13. Гаспаров Б. М. (1996). Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования. М. с. 352.
14. Горелов В. И. (1984). Лексикология китайского языка. М.: Просвещение, с. 216.
15. Горошко О. І. (2009). Гендерні аспекти інтернет-комунікацій: автореф. дис. ... докт. соціол. наук: спец. 22.00.04 – «Спеціальні та галузеві соціології». Харків. с. 35.
16. Дискурс як когнітивно-комунікативний феномен. Харків: Константа, 2005. с. 356.
17. Д'яков А. С. (2000). та ін. Основи термінотворення: Семант. та соціолінгвіст. аспекти. К.: Вид. дім «КМАcademia». с. 218.
18. Дудик П. С. (2005). Методологія, методи й методика стилістики. Стилїстика української мови: навч. посібник. К.: Видавничий центр «Академія». с. 43–46.
19. Зеленюк А. С. (1999). Методи й аспекти дослідження мови. Вісн. Луган. держ. пед. ун-ту. №5. с. 7.
20. Землякова О. О. (2010). Лінгвостилістичні характеристики жанру англomовного корпоративного блогу: автореф. дис. ... канд. філолог. наук: спец. 10.02.04 «Германські мови». Харків. с. 22.
21. Караванський С. (2001). Оказіоналізми, або слова-унікуми. Українська мова та література. № 16. с. 11-15.
22. Карасик В. И. (2002). Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена. с. 477.
23. Караулов Ю. Н. (2010). Русский язык и языковая личность. М.: ЛКИ, УРСС Эдиториал. с. 264. 75

24. Китай. «Шовковий шлях» до світового IT- панування. (2020) URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-world/2379421-kitaj-sovkovij-slah-do-svitovogoit-panuvanna.html>
25. Клушина Н. И. (2008). Стилистика публицистического текста. М.: Медиа-Мир. с. 244.
26. Колоїз Ж. (2009). Українська неологія: здобутки і перспективи. Наукові праці: Науково-методичний журнал. Т. 105. Вип. 92: Філологія. Мовознавство. Миколаїв: Вид-во ЧДУ ім. Петра Могили. с. 56–61.
27. Котелова Н.З. (2016). Первый опыт лексикографического описания русских неологизмов. Новые слова и словари новых слов. Л.: Наука, ЛО, 1978. с. 5-26.
28. Лавренюк Е. В. Неологизмы в современном китайском языке. Научный диалог. № 7 (55). с. 56–67.
29. Лейчик В.М. (2006). Терминоведение: Предмет, методы, структура. Изд. 2-е, испр. и доп. М.: Ком книга. с. 256.
30. Ли Бин. (2017). Способы пополнения лексического состава китайского языка в IT-сфере. Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-popolneniyaleksicheskogo-sostava-kitayskogo-yazyka-v-it-sfere>
31. Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева. (1990). М.: Сов. Энциклопедия. с. 685.
32. Лю Сяо Нань. (2014). Социальная реклама на китайском телевидении: особенности функционирования. Известия ВУЗов, Северокавказский регион. Общественные науки. №4. с. 111-112.
33. Макаров М. Л. (2003). Основы теории дискурса. М.: Гнозис. с. 280.
34. Мартине А. (1960). Принцип экономии в фонетических изменениях / Пер. с фр. А.А. Зализняка. М.: Изд-во иностр. лит. с. 261.
35. Михайлова Е. В. (1999). Интертекстуальность в научном дискурсе (на материале статей): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Волгоград. с. 22. 76

36. Мойсеєнко С. М. (2012). Функціонально-стильові особливості англомовного комп'ютерного дискурсу. Науковий вісник Волинського національного університету імені Лесі Українки: Філологічні науки. Мовознавство. №24. с. 95-98.
37. Переходько И. В. (2012). Интернет-ресурсы по иностранным языкам: учеб. пособие. Оренбург: Университет. с.118.
38. Подгорная Е. А. (2014). Демиденко К. А. Лингвистические характеристики интернет-чатов как вида коммуникации. Научнометодический электронный журнал «Концепт». № 9. с. 136–140.
39. Попова Т. В. (2005). Неология и неография современного русского языка: учеб. пособие. М.: Наука. с.96.
40. Приходько А. М. (2007). Дискурсологія концепту vs концептологія дискурсу. Вісник Харківськ. Нац. Ун-ту ім. В.Н. Каразіна. №782. с. 66-67.
41. Пронина Т.В. (2013). Английские заимствования в китайском языке как результат процесса глобализации. Филологические науки. Тамбов: Грамота,. № 6 (24): в 2-х ч. Ч. II. с. 166 – 169.
42. Самаричева А. И. (2001). Англоязычное влияние на немецкий компьютерный дискурс. Язык, коммуникация и социальная среда. Воронеж: Изд-во ВГУ,. Вып.1. с. 67–72.
43. Селіванова О. О. (2006). Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія. Полтава: Довкілля. К. с. 716.
44. Семенас А. Л. (2007). Лексика китайского языка: базовый учебник. М.: АСТ: Восток – Запад. с. 374.
45. Сенько Е. В. (2000). Неологизация в современном русском языке конца XX века: межуровневый аспект: автореф. дисс. ... д. филол. н.: спец. 10.02.01 – «Русский язык». Волгоград. с. 40.
46. Серажим К. (2002). Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архітектоніка, варіативність: [на матеріалах суч. газетн. публіцистики]: монографія. К. с. 392. 77

47. Столярова М. О. (2005). Етикет у віртуальній англійській комунікації (на матеріалі чатлайнових сесій): дис... канд. філол. наук: спец. 10.02.04 «Германські мови». К.. с. 209.

48. Тихонова О. (2009). Основні моделі утворення неологізмів у китайській мові. Китайська цивілізація: традиції та сучасність: Зб. ст. К. с. 131- 134.

49. Ткачик О. В., Роговська Н.В. (2017). Шляхи поповнення лексичного складу сучасної англійської мови. Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут». № 9. с. 36-40.

50. Урывская Т. А., Аликберова А. Р. (2016). Современные тенденции в китайском языке: интеграция буквенных слов в языковую систему. Ученые записки Казанского университета. Серия: Гуманитарные науки. Т. 158. № 6. с. 1592-1600.

51. Ширяева О. (2014). Оказіоналізм у художньому тексті: лінгвальний статус та головні ознаки (на матеріалі роману Г. Мюллер «Гойдалка дихання»). Іноземна філологія: укр. наук. зб. Вип. 127 Ч. 1. Л.: Видавництво ЛНУ ім. І. Франка. с. 103-109.

52. Щерба Д. В. (2006). Поняття системи та структури в термінознавстві. Проблеми української термінології: Зб. наук. праць. Львів: Національний університет «Львівська політехніка». с.15-16.

53. Щерба Д. В. (2006). Термін та його дефініція як головні онтологічні поняття термінознавства. Вісник ЖДУ ім. І.Я. Франка. Житомир. Вип.28. с. 237-239.

54. Хаматова А. А. (2006). Омонимия в современном китайском языке. М.: АСТ, 2006. с. 120.

55. Хаматова А. А. (2000). Некоторые размышления о проблеме неологизмов в современном китайском языке. Мат-лы X международной конференции «Китайское языкознание изолирующие языки». М.: Институт языкознания РАН. с. 179-183. 78

56. Alibaba Online Business-to-Business Trading Platform. Alibaba Group Holding Limited. (2020) URL: <https://www.1688.com/>

57. An English-Chinese Glossary of IT Terms: January 2018. (2020). Office of the Government Chief Information Officer in Hong Kong. URL: <https://bit.ly/2xMMGHa/>
58. Arthur T. (2009). Oxford Guide to World English. London. 50 p.
59. Baidu Zhidao (Web-based Collective Intelligence Resource). Baidu Global Business Unit. (2020) URL: <https://zhidao.baidu.com/>
60. China Software Developer Network. (2020). CSDN Information Portal. URL: <https://www.csdn.net/>
61. Computer Dictionary. (2017). URL: <http://computer.yourdictionary.com/>
62. Cotton D. (2007). Market leader: elementary business English: course book. Harlow: Pearson Education; Harlow: Longman. 260 p.
63. Peschel C. (2000). Zum Zusammenhang von Wortneubildung und Textkonstitution. Tübingen: Niemeyer. 315 S.
64. The New Oxford Dictionary of English. Oxford University Press, 2001. 2152 p.

PE3IOME

我们工作的相关性是由于多种原因。首先，由于其新颖性，电子游戏话语是多元化研究的一个有前途的领域。由于不同文化之间活跃的跨文化互动，研究话语的问题尤为重要。同样重要的是，视频游戏的讨论不仅涉及玩家，还涉及程序员、博主、记者以及其他职业、社会群体和年龄的人。游戏话语中华语参与者之间交流的词汇和语法特征研究不足，需要更深入的科学理解。考虑到经济、社会、文化的原因，有必要对电子游戏领域的汉语词汇和语法手段进行清查。

本研究的对象是视频游戏话语，理解为动画游戏中交流情境中的文本。

研究的对象是汉语话语的词汇和语法单位，这些单位是在汉语语篇的语言特征背景下揭示的。

这项工作的目的是确定中文电子游戏话语的词汇和语法特征。

根据目标，我们设置了以下任务：

- 1) 定义“电子游戏话语”的概念及其在交流环境；
- 2) 建立电子游戏话语固有的特征、流派；
- 3) 表征电子游戏环境中交流的词汇和语法特征；
- 4) 探索研究现代汉语新词特征的方法论原则；
- 5) 考虑现代汉语的词汇特点；
- 6) 考虑现代汉语的语法特点；
- 7) 将借用作为 IT 领域中文新词的主要来源；
- 8) 分析电子游戏话语的文本，以确定中文的词汇和语法特征。

这项工作的目的和目标导致了一系列方法和技术的选择。观察法（在收集原始信息的工作准备阶段），语义（SEO）分析（在研究计算机游戏话语的文本并识别其中的关键字的阶段）。

语境和内容分析的语言学方法、定义的方法、词汇和语法分析的方法被用于语言材料的研究。描述性方法，词汇和语法分析方法，话语分析和概念分析，积极经验的转化和概括方法。

这项研究的科学新颖之处在于它是第一次

该研究的理论意义在于它对话语理论的发展做出了贡献。

该研究的实用价值在于有可能将其结果用于大学语言学、词汇学、文体学课程、话语理论、文本语言学、认知语言学的特殊课程，以及开发使用电脑游戏学习英语的新方法。作品的材料和主要规定可用于信息产品的推广、实用心理学和社会分化的研究。

该研究的理论基础包括在以下科学领域发展的概念：

研究材料是来自多人在线游戏网站的文本、专门用于计算机游戏的互联网论坛文本、作者在社交网络上的页面文本、语言和百科全书词典的数据。

计算机游戏话语的研究是在现代汉语的材料上进行的，用于计算机游戏和社交网络。

研究成果的认可。结果在基辅国立语言大学的国际科学和实践视频会议“AD ORBEM PER LINGUAS”中进行了测试。TO THE WORLD THROUGH LANGUAGE”，于2021年5月13日至14日举行。“作为语言研究对象的游戏话语”报告的摘要发表在国际学生科学实践视频会议“世界价值观和价值观的世界，p.21”的材料集中。93-94。

工作结构。本书包括引言、三个部分和每个部分的结论、一般结论和参考文献列表。

引言证实选题，揭示其相关性，明确研究的目的、目标、对象和主题，揭示研究的科学新颖性、理论和实践意义。

第一部分考虑了游戏话语研究的理论和方法原则，提供了汉语电子游戏话语的总体思路，突出了现代汉语电子游戏话语的主要词汇和语法特征。

第二部分以手机游戏文本为素材，分析了现代汉语游戏话语文本词汇语法特征的具体表现和表达方式。

第三部分专门介绍游戏文本翻译的特点