

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра німецької філології**

Курсова робота з лінгвістики на тему:

**«МЕТАФОРИЧНІ УТВОРЕННЯ У МОВІ ІНФОРМАТИКИ (ЛЕКСИКО-
СТИЛІСТИЧНИЙ І ПРАГМАТИЧНИЙ АСПЕКТИ)»**

студентки групи **Пн 10-19**
факультету германської філології і
перекладу
освітньо-професійної програми
Німецька мова і література, друга
іноземна мова, переклад
за спеціальністю 035 Філологія
спеціалізація 035.043 Германські
та мови та літератури (переклад
включно), перша – німецька

КОЛОМІЄЦЬ ТЕТЯНИ

Науковий керівник:

д. філол. наук, доц. Ходаковська Н.Г.

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Члени комісії:

NATIONALE LINGUISTISCHE UNIVERSITÄT KYJIW
LEHRSTUHL FÜR DEUTSCHE PHILOLOGIE

Semesterarbeit

in Sprachwissenschaft zum Thema:

*„Metaphorische Bildungen in der Sprache der Informatik (lexikalisch-stilistischer
und pragmatischer Aspekte)“*

von der Studentin

des 4. Studienjahres

der Seminargruppe Nr. Pn 10-19

Fach: 035 „Philologie“,

Spezialisierung: 035.043 Germanische
Sprachen und Literaturen (inklusive
Translation)

Ausbildungsprogramm: Deutsche Sprache
und

Literatur, zweite Fremdsprache, Translation

Tetiana Kolomiets

Wissenschaftliche(r) Betreuer(in):

Dr. habil. **Natalia Khodakovska**

Nationale Bewertungsskala ____

Punktzahl _____

EKTS-Note ____

Kommissionsmitglieder:

INHALT

EINLEITUNG.....	3
KAPITEL 1. THEORETISCHE GRUNDLAGEN DER SPRACHE DER INFORMATIK	5
1.1 Wortschatz der Informatik als Studienfach der Linguistik	5
1.2 Metaphorische Bildungen im Vokabular der Informatik	10
1.3 Lexikalisch-stilistische und pragmatische Merkmale der Sprache der Informatik ...	15
Schlussfolgerungen zum Kapitel 1	17
KAPITEL 2. PRAKTISCHE UNTERSUCHUNG METAPHORISCHER BILDUNGEN IN DER SPRACHE DER INFORMATIK	19
2.1 Lexikalisch-stilistischer Aspekt der metaphorischen Bildungen	19
2.2 Pragmatischer Aspekt der metaphorischen Bildungen	21
Schlussfolgerungen zum Kapitel 2	24
SCHLUSSFOLGERUNGEN	26
PE3IOME	28
RESÜMEE	29
LITERATURVERZEICHNIS	31

EINLEITUNG

Die Entwicklung des technischen Fortschritts im 20. Jahrhundert hat weltweit den Prozess der Informatisierung und Computerisierung in Gang gesetzt. Computertechnologien, die sich in der zweiten Hälfte des letzten Jahrhunderts rasant zu entwickeln begannen, sowie die massive Invasion des Weltmarktes für Personal Computer Mitte der 80er Jahre führten zur Entstehung einer großen Anzahl von speziellen Wörtern und Ausdrücken zur Computerterminologie. Daneben gibt es, wie in jeder Fachsprache, inoffizielle Bezeichnungen bestimmter Konzepte, das heißt Fachjargon. 3 Ansichten dazu gelten für die Frage nach der Bildung des Computerjargonvokabulars in verschiedenen Diskursen, den Ursprungsquellen dieser Vokabularschicht.

Die Metapher gilt als einer der produktivsten Mechanismen zur Bildung neuer lexikalisch-semantischer Varianten von Wörtern. Es wird angenommen, dass die Produktivität der metaphorischen Art der Wortschöpfung auf die menschliche „Natur des Denkens“ zurückzuführen ist – die Fähigkeit, verschiedene Phänomene in einem Wort zu verallgemeinern, Objekte nichtsprachlicher Aktivität in der Sprache zu systematisieren [1, S. 82].

Wie Wissenschaftler anmerken, „sprechen wir alle in Metaphern“ und „leben“ sogar in ihnen, nehmen die Welt durch das Prisma metaphorischer Modelle wahr und handeln entsprechend darin“ [2, S. 132], was damit zusammenhängt, dass die Metapher „in Raum und Zeit, in der Struktur von Sprache und Funktion“ operiert. Sie ist allen Sprachen aller Epochen innewohnend, umfasst verschiedene Aspekte der Sprache und manifestiert sich in all ihren funktionalen Spielarten“ [3, S. 11]. Dank der metaphorischen Übertragung entstehen zahlreiche lexikalisch-semantische Optionen, die das Computerlexikon ergänzen.

Die Neuheit der Arbeit besteht in der Anwendung moderner Forschungsmethoden bei der Analyse der Prozesse zur Schaffung metaphorischer Innovationen im modernen deutschsprachigen Computerlexikon sowie in der Neuheit des recherchierten Materials.

Die Begriffe des "Computerdiskurses" wurden von Forschern wie O. Dedova, I. Ilyina, S. Moiseyenko, A. Samarycheva, O. Kyrychenko und anderen untersucht. Dieser Begriff kann als Kommunikation interpretiert werden, die mit Hilfe elektronischer Geräte stattfindet.

Objekt: Metaphorische Bildungen in der Sprache der Informatik.

Gegenstand: Lexikalisch-stilistischer und pragmatischer Aspekte metaphorischer Bildungen in der Sprache der Informatik.

Ziel die Arbeit:

- den Wortschatz der Informatik als Studienfach der Linguistik zu betrachten
- metaphorische Bildungen im Vokabular der Informatik zu studieren
- die lexikalisch-stilistischen und pragmatischen Merkmale der Sprache der Informatik zu nennen
- den lexikalisch-stilistischen Aspekt metaphorischer Bildungen zu untersuchen
- den pragmatischen Aspekt metaphorischer Bildungen zu untersuchen.

Methodik: in der Arbeit geht es um vergleichende, historische, typologische Methoden, vergleichende Analyse von Metaphern in der Sprache der Informatik. Die Methoden werden unter Berücksichtigung der Besonderheiten des Objekts, der Ziele und Aufgaben der Arbeit ausgewählt: Analyse der Literatur zum untersuchten Problem; Verallgemeinerung, Spezifikation, Klassifizierung, vergleichende Analyse; Komponentenanalyse; Analyse von Wörterbuchdefinitionen.

Forschungsmethoden: deskriptiv für die Analyse von Literatur zum Thema, vergleichend für das Studium von Metaphern, pragmatisch für die Analyse von metaphorischen Bildungen in der Sprache der Informatik.

KAPITEL 1. THEORETISCHE ASPEKTE DER SPRACHE DER INFORMATIK

1.1. Wortschatz der Informatik als Studienfach der Linguistik

Die Frage nach dem interlingualen Charakter des genannten Vokabulars ist wenig erforscht. Tatsächlich haben die nationale Cyberkultur (eine Kulturrichtung, die auf der Nutzung von Computerfähigkeiten, Computernetzwerken und Virtual-Reality-Technologien basiert) und der Großteil des Computervokabulars einen supranationalen Charakter, was die Leichtigkeit der Kommunikation zwischen deutschsprachigen und ukrainischen Benutzern bestätigt .

Computer-Slang wird als Dialekt, Jargon, eine Reihe von Sätzen und Ausdrücken interpretiert, die eine enge (Computer-)Anwendung haben und keine grammatikalisch korrekten Wörter in der Sprache sind. Die meisten von ihnen sind Wörter und Ableitungen deutscher Wörter [4, S.10].

Mit der Entwicklung der Computertechnologie in vielen Ländern der Welt begann sich eine spezifische Sprache zu bilden, die von Computerfachleuten zur Kommunikation verwendet wurde. Die Verbreitung von Personal Computern und die Entstehung des Internets zogen breite Bevölkerungsschichten in diesen Bereich, die den Computerjargon-Vokabular annahmen und bereicherten. Das relativ junge Alter von Spezialisten, die in diesem Berufsfeld tätig sind, sowie die Popularität von Computern in der Jugendumgebung, die anfällig für den Gebrauch von Jargon und Slang-Ausdrücken ist, bestimmen die Mode für Computerjargon unter den Benutzern.

Einer der Gründe für die Entstehung einer solchen „Sprache“ wird in ihrer außergewöhnlichen Fähigkeit gesehen, wenn drei bis vier bestimmte Wörter einen beträchtlichen Absatz eines literarischen Fachtextes vermitteln können. Schließlich drückt der Computerjargon sogar bestimmte Emotionen aus, die in einem trockenen und prägnanten realen Netzwerk kaum zu reproduzieren sind.

Natürlich hat der Computer wie jede Erfindung eine Terminologie hervorgebracht, die sich nach allgemeinen semantischen Gesetzen entwickelt und gleichzeitig eine Reihe spezifischer Merkmale aufweist. Eine dieser Eigenschaften ist ein Sinn für Humor. Dies liegt daran, dass die Bildung des terminologischen Systems der Entwicklung der Theorie und Praxis dieser Wissenschaft hinterherhinkt, sodass der freie lexikalische Raum mit ironischen, humorvollen Begriffen oder Zeichen (z. B. Emoticons) gefüllt ist. Darüber hinaus zeichnen sich Hacker, die im Programmierbereich tätig sind, durch eine hohe Intelligenz aus, die in der Regel mit Sinn für Humor einhergeht.

Ein auffälliges Merkmal des Computervokabulars ist seine Metaphorik, Bildsprache. Der Computer ist ein spannendes, geheimnisvolles, komplexes Feld, das unweigerlich figurative Assoziationen hervorruft, die sich in Namen ausdrücken.

Grundlage für die neue Computersprache waren Fachbegriffe und Konzepte sowie Elemente des Wortschatzes und der Idiomatik der deutschen Sprache.

Die deutsche Sprache wird hauptsächlich verwendet, um die Lücken zu füllen, von denen die neue Sprache eine große Anzahl hat; ein Teil des grammatikalischen Systems ist der deutschen Sprache entnommen (vereinfachtes Modell). Dies lässt sich sowohl durch die außergewöhnliche Verbreitung der deutschen Sprache als auch durch die relativ einfache Verwendung erklären. Dabei ist zu beachten, dass es sich nicht um klassisches Deutsch handelt mit vereinfachter Grammatik und Vokabular.

Morozova O. B. bietet folgende Methoden zur Bildung von Computerjargonismen an [3, S. 11]:

1. Die Computersprache verwendet die Wortbildungsmethoden des Wortbildungssystems der einen oder anderen Sprache, wobei wiederum neues lexikalisches Material als kreative Grundlagen bei der Bildung von Computerjargonismen durch verschiedene Wortbildungsmethoden verwendet wird, was fällig ist zur Entwicklung der Wortbildungssysteme der in dieser Arbeit untersuchten Sprachen (insbesondere der ukrainischen Sprache).

2. Für die Bildung von Computerjargonismen werden häufig Begriffe und Fachausdrücke verwendet, die die Form oder den Inhalt des Prozesses des Empfangens von Computersprache verändern. Morphologische, lexikalisch-semantiche oder syntaktische Transformationen von Begriffen oder Professionalismen tragen dazu bei, den sprachlichen Status dieser Einheiten zu verändern, zu ihrer Veränderung und Neuinterpretation beizutragen und zu ihrem stilistischen Verfall zu führen.

3. Deutsche Entlehnungen, die das Slang-Wörterbuch der Benutzer der ukrainischen Sprache bilden und bereichern, werden organisch mit den morphologischen Mitteln der ukrainischen allgemeinen Literatursprache kombiniert.

Das reichhaltige Angebot an morphologischen Mitteln der ukrainischen Sprache wird durch ihren synthetischen Typus bestimmt, sie ermöglicht die Integration der Entlehnung eines Lexems mit Hilfe wortbildender Formanten, wodurch eine Besonderheit der ukrainischen Computersprache deutlich wird manifestiert - der Wunsch, das erstellte Lexem auf der Grundlage von Anleihen zu einem bereits existierenden ukrainischen Wort zu bringen.

Die produktivsten Wege, Computerjargon auf der Grundlage von Begriffen und Fachbegriffen zu bilden, sind metaphorische Übertragung und Entlehnung. Sie können von solchen Wortbildungsprozessen wie Abkürzung (in Form von Zusammensetzung und Verkürzung von Wurzeln, Teleskopierung, Univerbation), phonetischer Mimikry, die darauf abzielt, Paronyme zu bilden, der Verwendung von Metathesen (Umordnung von Lauten oder Silben in Wörtern) begleitet sein auf Assimilation und Dissimilation) und Epenthese (Laut (meistens Vokale) von der nächsten Silbe zur vorherigen übertragen). Die vorherrschende Verwendung der einen oder anderen Wortbildungsmethode in jeder Sprache hängt sowohl von sprachlichen als auch von außersprachlichen Faktoren ab.

Hier sind einige Beispiele, wie Computerjargon gebildet wird:

Wortschatz: *cyberbuddy ist ein Gesprächspartner im Internet*. Affixierung: *Hackerei ist die Kunst eines Programmierers*.

Ablaufverfolgung: *Gerät, Festplatte, Tastatur*.

Semi-Tracing: CD-ROM– CD-ROM.

Univerbation: Execution file (EXE) – Henker, strategisches Spiel – Strategie.

Übersetzung: bremsen.

Phonetische Mimikry: *Bargeldspeicher, Laserdrucker*. Abkürzung ma acrontia: *RTM – Read The Manual*.

Betrachtet man die Wortbildung als eine Quelle zur Ergänzung des Registers der Computerjargonismen, können die folgenden Techniken angeführt werden:

- 1) phonologische Eindeutschung (beim Ausleihen);
- 2) lexikalische Mutation;
- 3) kreatives Wortspiel;
- 4) Neologisierung;

5) Verbalisierung von Substantiven; 6) Änderung der Bedeutung des Wortes [2, S.13]. In der Computersprache sind manche Metaphern aus dem Deutschen ins Ukrainische entlehnt oder international. Die Verwendung derselben Methode im Prozess der Metaphorisierung kann durch die gemeinsame Lebenserfahrung von Sprechern beider Sprachen erklärt werden, da diese Erfahrung aus derselben materiellen Welt stammt. Beim Metaphorisieren in der Computersprache der Ukrainer und des Deutschen ist die Synonymie wichtig. In diesen Sprachen gibt es eine Vielzahl von Metaphern.

Externe Faktoren bestimmen das Vorhandensein thematischer Klassen, die denotative Natur von Jargonismen. Computervokabular ist nicht homogen. Im ukrainischen und deutschen Computerjargon lassen sich folgende Themengruppen unterscheiden:

1. Eine Person, die mit der Welt der Computer zu tun hat.
2. Eine Person, die etwas aus der Welt der Computer bevorzugt.
3. Arbeiten mit einem Computer.
4. Fehler bei der Arbeit mit einem Computer.
5. Computerkomponenten.
6. Namen von Softwareprodukten, Befehlen, Dateien.

7. Computerspiele.

8. Internet.

Sichtweisen auf das Thema, lexikalische Einheiten decken folgende fachlogische Bereiche ab:

1) Programme;

2) Symbole, Zeichen;

3) Aktionen;

4) Funktionen, Befehle;

5) Systeme;

6) Teile und Geräte;

7) Informationsmaßeinheiten;

8) Bezeichnungen und Merkmale von Personen im Zusammenhang mit Programmierung [6, S.198].

Die Analyse von lexikalischen Einheiten aus Sicht des Fachs ermöglicht es beispielsweise, synonyme Reihen zu bilden, für eine Person, die gut mit Computern umgehen kann, gibt es folgende Definitionen: josk, (Computer-)Zauberer, Hacker, Internaut (deutsch).

Im Gegenteil, um einen Analphabeten und ungebildeten Benutzer von *Computersystemen* zu bezeichnen, kann eine lange Synonymreihe aufgebaut werden: *(Computer-)Nerd, Luser, Bagbiter, (Computer-)Weeny, Geek, Lahm (Englisch), Nur-Lese-Benutzer, Weasel, Twink, Wörter wie Kauderwelsch, Kauderwelsch, cruft, dwim, Glocken* und *Pfeifen* können auf unnötige Informationen, Daten oder Programmeigenschaften hinweisen.

1.2. Metaphorische Bildungen im Vokabular der Informatik

Jede Sprache hat Ausdrücke, die eine Basis von „aktiv“ in Bezug auf die Häufigkeit konzeptioneller Metaphern implementieren, daher nehmen die Wörter (Begriffe) der Sphären an der Übertragung von Namen aus verschiedenen „*Quellsphären*“ in die „*Zielsphäre*“ teil (nach der Terminologie von J. Lakoff) Medizin, Technik, Wirtschaft, Natur, Militär, Sport, soziales und politisches Leben [4]. Beispielsweise kann Computerhardware „*gesperrt und geladen*“ sein, während Computer und Computerprogramme in der sprachlichen Darstellung von Benutzern „*mit Viren infiziert*“ (infiziert), „*unter Quarantäne gestellt*“ werden können. oder „*geheilt*“, und Viren- und Hackerprogramme können Computer „*bomben*“ (Bombe) und sie sogar als Geisel halten (Geisel halten).

Lexikalische Einheiten aus dem Quellgebiet „*Die Welt der Tiere, Pflanzen und Naturobjekte*“ konzentrieren sich auf die Bereiche, die den Austausch von Informationen zwischen Computerbenutzern oder Computerprogrammen betreffen. Beispielsweise bezeichnet die Einheit „*Kuckucksei*“ eine Musikdatei, die das falsche Lied enthält, das im Titel deklariert wurde (ähnlich den Eiern, die der Kuckuck in die Nester anderer Leute wirft); „*Spinne*“ – ein kleines Programm, das Webseiten für Suchseiten indiziert (ähnlich einer Spinne, die auf einem Netz läuft), „*Hamster*“ – eine drahtlose Maus (ähnlich einem kleinen schwanzlosen Tier), „*Spottdrossel*“ – ein böses Programm, das abfängt Passwörter, die eingeführt werden (Ähnlichkeit einer Spottdrossel, die fremde Lieder abfängt und nachahmt), „*Datenseen*“ – eine große Masse von Rohdaten (Ähnlichkeit von Informationen mit reinem Wasser): Um sich auf diesen Ansturm zu drängen, drängen einige IT -Führungskräfte auf die Schaffung von „*Data Lakes*“. Dabei handelt es sich um zentrale, auf Hadoop basierende Repositories, die Rohdaten aus Quellsystemen beziehen und diese dann an nachgelagerte Einrichtungen zur Nutzung durch die Wissensarbeiter weitergeben. (Ron Bodkin, „*Das Beste aus Ihrem Data Lake herausholen*“, Forbes, 29. Mai 2015).

Eine beträchtliche Anzahl metaphorischer Einheiten repräsentiert den Quellbereich „*Military Affairs*“. Nach unseren Beobachtungen wurden die meisten von ihnen mit den Wörtern „*Krieg*“ (Vergleich der Aktionen von Hackern in Bezug auf Computerbenutzer mit militärischen Operationen), „*Attacke*“ (Vergleich von Hacking-Manipulation von Computern mit bewaffnetem Angriff) oder „*Bombe*“ (Vergleich der Wirkung von Hacking-Programmen mit der Wirkung von Sprengstoff) mit Hinzufügung der einen oder anderen „*computermarkierten*“ lexikalischen Einheit. Die Einheiten „*Wardriving*“, „*Wardialing*“, „*Warchalking*“, „*War-Texting*“ finden sich nicht nur im Hackerjargon, sondern auch in Zeitungen und Zeitschriften, die sich Computerthemen widmen: Forscher von iSec Partners, einem Beratungsunternehmen für Cybersicherheit, haben gezeigt, wie die drahtlose Verbindung eines Autos ausgenutzt werden kann, um in ein Fahrzeug einzubrechen. Einige argumentieren könnten, dass das fortgesetzte Sammeln von Informationen über ein Auto und das Aufrechterhalten einer wechselseitigen Verbindung die Besitzer anfällig für neue Bedrohungen machen (John R. Quain, „*Changes to OnStar’s Privacy Terms Rile Some Users*“, The New York Times, 22. September 2011).

Es sollte beachtet werden, dass diese vier Einheiten die Wahrnehmung der Hacker von ihrem Leben als eines endlosen Kampfes widerspiegeln, was dazu führt, dass sogar Prozesse, die nicht direkt mit elektronischen Verbrechen zu tun haben, von ihnen als „*Kampf*“ oder „*Militär*“ angesehen werden.

Die Verwendung anderer Einheiten mit dem Element „*Krieg*“, zum Beispiel Internetkrieg, Infokrieg, Cyberkrieg, Netzkrieg (Cyberterrorismus, Hacking oder andere Arten von virtuellen Verbrechen), Flammenkrieg, ist mit der begrifflichen Metapher „*Internet - ein Schlachtfeld*“ verbunden (eine Situation, in der eine Online-Diskussion zu einem Austausch beleidigender Bemerkungen wird), heiliger Krieg (ursprünglich heftige Debatten im Internet über religiöse Themen, jetzt endlose Diskussionen in Internetforen über die Vorzüge bestimmter Betriebssysteme, Programme, Kameramarken usw.) (Aktualisierung des Bildes von Religionskriegen, die von Fanatikern geführt werden).

absichtlich Dementsprechend werden diejenigen, die sich am „*virtuellen Krieg*“ beteiligen, „*Cyberkrieger*“, „*Netzkrieger*“ und „*Infokrieger*“ genannt: Was haben die Fundamentalisten des freien Marktes, das Institute of Directors, und der revolutionäre Infokrieger Edward Snowden gemeinsam? Nun, sie haben beide ein Problem mit dem University Higher Education Governance Bill (oder „*HE Bill*“) der schottischen Regierung, das nächste Woche in Holyrood debattiert werden soll (Pat Kane, „Rector's role as Lightning rod in Great Debate“, The National , 31. Oktober 2015).

Das ebenfalls zum Feld der militärischen Terminologie gehörende Element „*Bombe*“ hat zur Entstehung einer bedeutenden Anzahl von metaphorischen Einheiten wie „*zur Mailbombe*“ - Senden Sie Tausende von E-Mails an ein elektronisches Postfach mit dem Ziel, es zu überfüllen und zu zerstören (ähnlich wie bei der Bombardierung von Zielen während des Krieges); „*Logikbombe*“ („*Zeitbombe*“) ist eine Art Computervirus, der zu einem bestimmten Zeitpunkt aktiviert wird und Informationen im Computer verändert oder zerstört (ähnlich einer Zeitbombe); „*Napster-Bombe*“ – eine Musikdatei, die den im Titel deklarierten falschen Song oder Geräusche enthält (eine Analogie zum „*Napster*“-System, das es Nutzern aus aller Welt ermöglichte, Audiodateien zu teilen, aber nicht garantierte die Integrität und Qualität der Reproduktion dieser Dateien).

Die Einheit „*Attacke*“ wurde auch bei der Erstellung einer ganzen Reihe hartnäckiger metaphorischer Einheiten des Computerlexikons verwendet, wie insbesondere „*Angriff ausschneiden und einfügen*“ - ein Angriff, bei dem ein Hacker ein Stück Chiffretext mit verwendet ein hinzugefügter Abschnitt, der dem Original ähnlich sieht, „*Man-in-the-Middle-Angriff*“ – eine Lücke im Sicherheitssystem eines Computernetzwerks, durch die ein Hacker die Möglichkeit hat, Daten, die über das Netzwerk kommen, abzufangen und zu verändern, „*DoS-Angriff*“ – ein Versuch, die Bandbreite des Netzwerks zu verringern, indem Spam oder andere irrelevante Informationen an das Netzwerk gesendet werden, „*Dumbass-Angriff*“ – ein elementarer Fehler eines professionellen Programmierers, „*Remote-Angriff*“ – ein Versuch, einen Computer von einem Remote-Computer, „*Salami-Attacke*“ - eine Art Computerbetrug im Bankensektor, bei dem kleine Beträge, die bei

bargeldlosen Transaktionen abgebucht wurden, illegal auf einem Sonderkonto angesammelt werden, woraufhin der Kriminelle sie für seine eigenen Zwecke abhebt (ähnlich um die Wurst in dünne Scheiben zu schneiden).

Mit Hilfe des Quellfeldes „*Lebensmittel*“ entstand eine beachtliche Anzahl semantischer Einheiten im Bereich neuester Technologien. In diese Untergruppe fallen insbesondere „*Spam*“ - unerwünschte kommerzielle E-Mails, „*Ham*“ - erbetene elektronische Korrespondenz (das Gegenteil von „*Spam*“), „*Hackbraten*“ - Witze und andere nicht kommerzielle E-Mails, fälschlicherweise mit Spam in Verbindung gebracht (Widerspruch gegen die Einheit „*Spam*“), „*zum Hundefutter*“ – mit selbst erstellten Programmen (Vergleich eigener Programme mit unappetitlichem Essen), „*Flamme-Sandwich*“ – eine negative Bewertung von etwas, das zwischen zwei positiven liegt Bewertungen.

Ein weiteres wichtiges Quellengebiet, das zum Erscheinen einer beträchtlichen Anzahl neuer Elemente im Computerlexikon beigetragen hat, ist das Gebiet der „*Mythen und Religion*“. Von ihr gingen neue semantische Einheiten in das Computerlexikon ein, wie „*Halbgott*“ - ein erfahrener Hacker mit Weltruf (dessen Wissen und Können ihn nur eine Stufe unter die Götter stellen), „*Avatar*“ - eine Ikone, die mit dem identifiziert wird Benutzer in der elektronischen Kommunikation (Ähnlichkeit mit einem Avatar, der Inkarnation einer Gottheit auf Erden), „*Wizard*“ - ein Programmierer, der jeden Fehler oder jede Fehlfunktion schnell beheben kann (Ähnlichkeit mit einem Zauberer), „*Evangelist*“ - eine Person, die sich für die Einführung neuer Technologien (Ähnlichkeit mit einem religiösen Fanatiker), „*Sensenmann*“ ist ein Dienstprogramm, das im Bedarfsfall Dateien ohne Wiederherstellungsmöglichkeit vernichtet (Gleichnis mit dem Tod (Der Sensenmann)).

Gleichzeitig findet eine weitere und noch detailliertere Mythologisierung der virtuellen Welt statt, insbesondere wird darauf hingewiesen, dass „*Zauberer*“ und „*Halbgötter*“ zaubern können (schwere Zauberei (perfekte Kenntnis dieses oder jenes Betriebssystems) , schwarze Kunst (Geheimwissen über das Einrichten dieses oder jenes

Programms)), die Hilfe von magischen oder religiösen Büchern (Zauberbuch (das Buch „*Struktur und Interpretation von Computerprogrammen*“), Bibel (eine Anleitung oder Anleitung zu der einen oder anderen Programmiersprache), Altes Testament und Neues Testament (die erste und zweite Auflage des Buches „*Die Programmiersprache C*“), sowie magische Symbole (Große Runen (Text in Großbuchstaben)) [5]. Zur Bezeichnung von Spezialisten für Computer, die Name des hawaiianischen Magiers „*kahuna*“ (ähnlich einem Schamanen) verwendet wird, der, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen, verschiedene magische Rituale durchführen kann (Regentanz, ein totes Huhn winken, Voodoo-Programmierung (eine Abfolge von Handlungen, die nicht immer klar zu zum Benutzer führt, aber zum korrekten Betrieb des Computers führt), Cargo-Kult (eine Methode der inkompetenten Programmierung, bei der nichtfunktionale Elemente in das Programm eingebaut werden) (Vergleich der Arbeit mit einem Computer mit einem magischen Ritual)) [6].

Bestimmte Anleihen fanden auch aus der Trilogie von John R.R. Tolkiens Herr der Ringe. Zu den lexikalischen Artikeln, die dank dieser beliebten Serien entstanden sind, gehören Artikel wie „*elfisch*“ und „*ältere Tage*“, die auf die skurrile Computerschrift und die späten 1970er Jahre als eine Art „*goldenes Zeitalter*“ für Hacker verweisen (vergleichbar mit dem „*Second Alter*“ oder die „*alten Tage*“ in J. R. R. Tolkiens Trilogie, als Frieden und Freude in der Welt herrschten).

Es gibt auch solche Kontraste zwischen erfahrenen und unerfahrenen Computernutzern wie „*Zauberer – Muggel*“ (aus der Romanreihe von J. Rowling „*Harry Potter*“) und „*Zauberer – Munchkin*“ (aus der Romanreihe „*Der Zauberer von Oz*“) von LF Baum). Aus dem Verb „*veräppeln*“, also Internetnutzern durch provokative, aber formell nicht verbotene Handlungen und Äußerungen zu Konflikten zu provozieren, die auch von einem Fabelwesen – einem Troll – stammten, tauchte der Ausdruck „*Trollfarm*“ auf – eine Organisation, deren Mitarbeiter oder Mitglieder versuchen, Konflikte in der Internetgemeinschaft zu erzeugen, indem sie aufrührerische oder provozierende Kommentare posten: Die Agentur war dafür bekannt geworden, dass sie Hunderte von

Russen bestabligte, um pro-Kreml-Propaganda unter gefälschten Identitäten online zu posten, einschließlich auf Twitter, um die Illusion einer einfachen Armee von Unterstützern zu Erzeinen; sie wurde oft als „*Trollfarm*“ bezeichnet (Adrian Chen, „The Agency“, The New York Times, 7. Juni 2015).

Wie wir sehen können, behalten die lexikalischen Einheiten „*Halbgott*“, „*Guru*“, „*Magier*“, die aus der allgemeinen Literatursprache in das Computerlexikon aufgenommen wurden, eine positive Bewertung bei, ebenso wie die Wörter, auf deren Grundlage die Semantik Verschiebung vorgenommen wurde - sie alle bezeichnen einflussreiche, mächtige Personen, die gewisse übermenschliche Qualitäten besitzen. Gleichzeitig haben solche lexikalischen Elemente wie „*Munchkin*“, „*Troll*“ und „*Muggel*“ eine helle negative Konnotation. Daraus können wir schließen, dass das Internet von vielen Nutzern als eine Umgebung wahrgenommen wird, die von mythologischen Helden und Kreaturen bewohnt wird, die sich erbittert bekämpfen.

1.3 Lexikalisch-stilistische und pragmatische Merkmale der Sprache der Informatik

Für Linguisten ist das Internet ein besonderes Kommunikationsumfeld, in dem mündliche und schriftliche Kommunikationsformen erfolgreich kombiniert werden. In der modernen Linguistik sind viele Arbeiten einheimischer Linguisten erschienen, die sich der Beschreibung des Informations- und Kommunikationsprozesses, den Problemen der Diskurswissenschaft und der Medienlinguistik widmen (F. S. Batsevich [1], A. D. Belova [2,]). I.B. Karpa [6] liefert in ihren Dissertationen eine sprachliche Charakterisierung von Webseiten, Internetnachrichten und Computerkonferenzen.

L.F. Komparanzewa hielt die neue Art der Kommunikation im Netz für revolutionär. Einführung des Konzepts „Global Village“, das die gesamte Internet-Community vereinte. Er schlug auch den Begriff Netspeak vor, um eine neue Sprachebene zu bezeichnen. „Im Allgemeinen – so der Autor – wird Netspeak mehr als eine geschriebene

Sprache betrachtet, die sich zum Sprechen hingezogen fühlt, als eine in schriftlicher Form aufgezeichnete gesprochene Sprache“ [9, S. 104].

Linguistische Studien zum Computerdiskurs werden von einer Reihe von Debatten begleitet, von denen eine die Unklarheit bezüglich der Definition des Status dieser Sprache betrifft. O. A. Kyrychenko [8, S. 51-55] bezeichnet diese Sprache als mündlich und begründet seine Vision damit, dass Sätze aus einfachen Botschaften bestehen, kurz, oft semantisch ohne Bezug, es gibt keinen Dialog. Grundlage dieser sprachlichen Sichtweise ist die Aussage, dass Nutzer computervermittelte Kommunikation als Konversation betrachten und dabei nicht einmal deren schriftliche Ausdrucksform berücksichtigen.

O. V. Bondar [3, S. 19] bezüglich der Definition des Status der Computersprache nehmen eine Zwischenposition ein, das heißt, sie betrachten sie als eine Kombination aus mündlicher und schriftlicher Sprache, wobei sie verschiedene Genres des Internets als diejenigen betrachten, die sich zum Mündlichen hingezogen fühlen (*Audio-Chats Skype, Zoom, Google Meet usw.*), dann zu schriftlicher Rede (*Text-Chats, E-Mail, Microsoft Office 365, Google Classroom, Blog, Website usw.*).

Genres der Internetkommunikation, die schwer in die eine oder andere Sprachart einzuordnen sind (Internetcommunities, Kommentare etc.), werden von Forschern als spezifische Zwischenform der Sprache angesehen: „Die Sprache des Internets kann als neuer Typus eingeordnet werden der Sprache, die zusammen mit so großen Subsystemen wie z. B. der Belletristiksprache, der gesprochenen Sprache usw.“ [30].

Die Diskussion des Forschungsproblems ergibt sich aus der Unzuverlässigkeit der Erhaltung des tatsächlichen Materials. Einerseits ist der Text auf der Seite, wir können ihn sehen, wir können ihn verwenden, andererseits kann der Seitenadministrator den Text jederzeit ändern oder ganz entfernen.

Trotz aller Schwierigkeiten bleibt das Studium des Computerdiskurses das relevanteste und interessanteste Thema. Die Zahl der Veröffentlichungen zu diesem Thema wächst stetig.

Daher erforschen Linguisten aus verschiedenen Ländern weiterhin aktiv die Sprache, die von den Bewohnern des Computer-Hyperraums verwendet wird. Sie glauben, dass die Schriftsprache im Bereich der Internetkommunikation durch die Anpassung von Mitteln der gesprochenen Sprache, wie zum Beispiel Intonation und Tonfall, an paralinguistische Mittel der geschriebenen Sprache gekennzeichnet ist. Dies gilt insbesondere für die Schriftart oder Farbe. Dadurch entsteht die geschriebene gesprochene Sprache als eine neue Form der sprachlichen Interaktion.

Schlussfolgerungen zum Kapitel 1

Die Verwendung der oben genannten Wörter und Ausdrücke sowie vieler anderer Computerjargonismen erleichtert die Kommunikation zwischen Computerbenutzern nicht nur eines Landes, sondern auch völlig unterschiedlicher Kulturen, die geliehenes Vokabular an die grammatikalischen und phonetischen Normen ihrer Sprache anpassen, wie sowie eine Vielzahl von Jargonismen werden zu internationalen Begriffen und Konzepten.

Somit kann festgestellt werden, dass der Hauptzweck des Vokabulars des Computerjargons darin besteht, die kommunikativen Bedürfnisse der Gesellschaft zu befriedigen und Interaktionen vorzubereiten.

Computer-Slang-Vokabular ist ein aktives dynamisches System, das angesichts der interdisziplinären Natur der heutigen Wissenschaft weiter untersucht und analysiert werden muss.

Begriffsmetaphern „*Internet - umgebende Welt*“, „*Internet – Schlachtfeld*“, „*Internet - mythologische Welt*“, „*Hacker – Krieger*“, „*Hacker – Jäger*“ sind in einer beträchtlichen Anzahl neuer semantischer Einheiten des Computerlexikons vertreten. Die Notwendigkeit, neue Konzepte und Phänomene im Zusammenhang mit der Beschreibung von Prozessen zu nominieren, die im virtuellen Raum stattfinden, sowie die Notwendigkeit einer emotional gefärbten Nominierung führten zum Auftreten einer

beträchtlichen Anzahl semantischer Einheiten in der modernen deutschen Sprache. trug zur Aktualisierung des Computerlexikons bei.

KAPITEL 2. PRAKTISCHE UNTERSUCHUNG METAPHORISCHER BILDUNGEN IN DER SPRACHE DER INFORMATIK

2.1 Lexikalisch-stilistischer Aspekt der metaphorischen Bildungen

Parallel zur rasanten Verbreitung der Informationstechnologien in der zweiten Hälfte des letzten Jahrhunderts besteht die Notwendigkeit, lexikalische Einheiten für die Benennung von Computerterminologie auszuwählen.

Manchmal ist es notwendig, Begriffe deutschen Ursprungs zu verwenden, was zu ihrer falschen Wahrnehmung führt. Zum Beispiel erschien „*kein Träger*“ als Ergebnis eines falschen Lesens der Meldung „*kein Träger*“, aber es ist interessant, dass beide Einheiten dasselbe bedeuten - das Fehlen einer Verbindung bei der Kommunikation über ein Modem.

Die Entwicklung der neuesten Technologien in vielen Ländern der Welt hat zur Geburt einer bestimmten Sprache beigetragen, die vor allem junge Computerspezialisten zu verwenden begannen. Sie ergänzten es mit Elementen des Humors und Mitteln der emotionalen Färbung. Das Computervokabular ist von Metaphorik und Bildsprache geprägt. Es sei darauf hingewiesen, dass dieses Vokabular nicht nur von Spezialisten verwendet wird, sondern auch von normalen Benutzern, die manchmal fremdsprachige Begriffe falsch interpretieren, wodurch lustige Namen entstehen, die echten ähneln.

Computervokabular wird als Vokabular von begrenztem Nutzen klassifiziert. Traditionell wird es in Professionalismen, Jargonismen und Argotismen unterteilt.

Professionalität ist ein Wort oder eine Phrase, die für die Sprache von Menschen eines bestimmten Berufs charakteristisch ist [20, S. 332]. Außerhalb eines bestimmten beruflichen Umfelds werden diese Wörter nicht immer verstanden oder sind nicht von Interesse. Zum Beispiel: Ein Applet ist ein kurzes Computerprogramm; Ein Botnetz ist ein Computernetzwerk, das aus einer Reihe von Hosts besteht, auf denen Bots ausgeführt werden. Disjunktion ist eine zweistellige logische Operation, die die Bedeutung

„Wahrheit“ hat; Ethernet ist das beliebteste Kabelcomputernetzwerkprotokoll; Steuerungsumkehr ist das Prinzip der Programmkonstruktion; HTTP-Cookie oder „Cookies“ oder „Cookies“ (nicht „Cookies“, nämlich „Cookies“) - in der Computerterminologie ein Konzept zur Beschreibung von Informationen in Form von Text oder binären Daten, die von einer Website auf einem Webserver empfangen werden wird vom Kunden aufbewahrt; Linus ist der allgemeine Name von UNIX-ähnlichen Betriebssystemen, die auf dem gleichnamigen Kernel basieren; *Mikrocomputer* - ein Begriff für Computer mit kleinen Abmessungen; Nigerianische Briefe sind eine im Internet übliche Art von Betrug; *Operand* – Operationsargument; *Plotter* - ein Gerät zum Anzeigen von Daten in grafischer Form auf Papier; *Rendering* - Visualisierung, Entwicklung, Rendering, Präsentation; *Sniffer* – ein Programm oder Software-Hardware-Gerät, das zum Abfangen und weiteren Analysieren entwickelt wurde; *Trolling* – eine Art der Interaktion in Online-Diskussionen über virtuelle Kommunikationsressourcen; Dienstprogramm – ein kleines Anwendungsprogramm; *Firewall, Firewall* – allgemeiner Name für physische Geräte oder Softwareanwendungen; *Netzwerk-Gateway* - ein Hardware-Router oder eine Software zum Verbinden von Computernetzwerken unter Verwendung verschiedener Protokolle - lokal und global; *Steckplatz* - ein Anschluss zum Anschließen von Geräten an das Motherboard; *port* - Anschluss zum Anschließen externer Geräte an die Systemeinheit, Socket (Socet) - Anschluss zum Anschließen des Prozessors.

Im Gegensatz zu ausdrücklich neutralen Fachausdrücke ist in der Umgangssprache jedes professionellen Umfelds immer ein gewisses Maß an Fachjargon vorhanden. Jargonismus ist ein sozialer Dialekt; unterscheidet sich von der Literatursprache in spezifischem Vokabular und Aussprache, hat aber kein eigenes phonetisches und grammatikalisches System. In der Regel handelt es sich dabei um ein Wörterbuch der Umgangssprache von Menschen, die durch ein bestimmtes gemeinsames Interesse verbunden sind [14, S. 7].

Die etymologische Grundlage des Computerjargons sind die Wörter der Umgangssprache, die in einem bestimmten Sinne verwendet werden: *Brennholz - Treiber*;

dailyk - sich jeden Tag treffen; *Fahrrad* - ein bereits erfundener Code; *Auszeichnung* - *Layout*; *hier ist das Betriebssystem*; *Burger-Menü* – eine Schaltfläche auf der Website; *Krücke* - falscher Code, der funktioniert.

Informatiker, Spezialisten für Computertechnologie verwenden im Rahmen ihrer beruflichen Tätigkeit aktiv Fachsprache in mündlicher und schriftlicher Kommunikation.

Computersprache gilt als Jugendsprache, in der Jargon einen herausragenden Platz einnimmt. Sie werden von Vertretern der jüngeren Generation verwendet, die nicht daran interessiert sind, mit den lexikalischen Mitteln der Literatur- oder Umgangssprache zu kommunizieren, und versuchen daher, ihre Sprache individuell und einzigartig zu machen, leicht verständlich. Argotismen sind auch Bestandteil der Computer-Lexikon-Semantik

Systeme. Argotismen (fr. argotismes, von *argot* – *Jargon*) sind spezielle Wörter oder Ausdrücke, die von Vertretern bestimmter sozialer Gruppen verwendet werden, um ihre Sprache zu verschleiern und sie für andere unverständlich zu machen [21, S.18]. Heute trifft jeder Benutzer der Computerumgebung auf die eine oder andere Weise auf eine spezielle Subkultur sogenannter Hacker, die ihre eigenen Mythen, Helden, Diebe und natürlich ihre eigene spezielle Sprache hat: „*Mutter*“ - *Motherboard*; „*Scrollen*“ – eine Form der Informationsdarstellung, bei der sich der Inhalt in vertikaler oder horizontaler Richtung bewegt; „*Stein, Gehirn*“ - Prozessor; „*Winchester, hart*“ - magnetische Festplatte; „*Windows*“ ist das Windows-Betriebssystem.

Es sei daran erinnert, dass die im Internet geteilte „*Jargon-Datei*“ eine entscheidende Rolle bei der Verbreitung der Sprache der Hacker und ihrer Kultur gespielt hat. Das spezielle Vokabular der Hacker eint sie, hilft dabei, die gesellschaftliche Stellung ihrer einzelnen Vertreter zu erkennen, Informationen auszutauschen und Fremde zu erkennen.

Die Sprache der Hacker zeichnet sich durch eine Vielzahl von Schattierungen aus, die die Psychologie der Menschen widerspiegeln, die sie verwenden. Ein charakteristisches Merkmal von Hackern ist *das Wortspiel*. Ihre Neuerungen oder sprachlichen Erfindungen spiegeln ungewöhnliche Wortkombinationen oder Stile wider

und dienen nicht nur der Verständigung eines begrenzten Personenkreises, sondern offenbar auch ihrem eigenen Vergnügen [12, S. 37-40].

Der Computerdiskurs wird durch eine Reihe kommunikativer Merkmale geprägt: das Vorhandensein eines elektronischen Übertragungskanals; Indirektheit; Abgelegenheit; Emotionen mit „Emoji“-Symbolen vermitteln; Genre-Heterogenität; Kreativität der Diskursteilnehmer.

2.2 Pragmatischer Aspekt der metaphorischen Bildungen

Die Sprache der Informatik ist die Kommunikation von Benutzern oder IT-Spezialisten direkt oder über Computernetzwerke.

Die Computerkommunikation kann auf zwei Arten erfolgen: *personenorientiert* (E-Mail-Korrespondenz) und *statusorientiert* (Kommunikation in verschiedenen Konferenzen).

Der Computerdiskurs hat viele Merkmale. Wir werden seine charakteristischsten Merkmale betrachten.

Das erste Merkmal ist ein elektronischer Kanal zur Informationsübertragung. Wie jedes andere Kommunikationsmodell bietet es dem Adressaten und Adressaten die Möglichkeit, eine Nachricht zu erstellen und zu empfangen. Bei der Computerkommunikation wird ein künstlicher Kanal verwendet, da sich auf der einen Seite ein Computer und auf der anderen Seite moderne Kommunikationstechnologien befinden. Westliche Forscher definieren diese Art der Kommunikation als computervermittelte Kommunikation.

Das zweite Merkmal ist die Indirektheit, die durch den Begriff „computergestützte Kommunikation“ bestimmt wird: Teilnehmer an der Computerkommunikation nutzen technische und elektronische Kommunikationsmittel.

Ein weiteres Merkmal des Computerdiskurses ist die Abgeschlossenheit. Das heißt, die Teilnehmer der Computerkommunikation sind weit voneinander entfernt und haben normalerweise keinen Sichtkontakt.

Das auffälligste Merkmal der elektronischen Kommunikation ist die Fähigkeit, Emotionen und andere nonverbale Mittel mit Hilfe von Emoticons zu vermitteln. Auch wenn kein direkter Kontakt zwischen den Beteiligten besteht, kann die Kommunikation dennoch emotional gefärbt sein. Dafür werden in der Computerumgebung „Emoticons“ verwendet [17].

Traditioneller geschriebener Text im Internet verändert sich und nimmt eine Hypertextform an. Hier taucht das nächste Feature auf – Hypertextity.

Virtualität ist eine symbolische, symbolische Art der computervermittelten Interaktion. Menschen leben in einer symbolischen Umgebung und interagieren indirekt über diese Umgebung. So nannte beispielsweise Manuel Castells die moderne Kultur „die Kultur der realen Virtualität“, die aus Kommunikationsprozessen entsteht, die auf der „Produktion und dem Konsum von Zeichen“ beruhen [6, S. 413].

Aufgrund der Schwierigkeit und manchmal der Unmöglichkeit, die Kommunikation im Internet zu überwachen oder zu kontrollieren, ist ein natürliches Merkmal des Computerdiskurses die Anonymität der Teilnehmer. Sie kommunizieren in Echtzeit, wissen aber nichts voneinander, außer dem Spitznamen (von englisch nick, nicknam – „anderer Name“) und den Informationen, die jeder von ihnen über sich selbst mitteilt.

Ein interessantes und bestimmendes Merkmal des Computerdiskurses ist die Kreativität der Teilnehmer. Weder Anonymität noch Abgeschlossenheit noch Virtualität nehmen der Computerkommunikation ein kreatives Moment, denn jeder Mensch hat viele Möglichkeiten, sein einzigartiges Bild, seine neue individuelle Welt zu erschaffen.

Genreheterogenität ist ein charakteristisches Merkmal des Computerdiskurses. Traditionell werden folgende Genres unterschieden:

- allgemeine Informationen (Websites elektronischer Massenmedien, Websites von Internet Service Providern);
- wissenschaftliche und pädagogische und spezielle Informationen (interaktive Schulungen, wissenschaftliche Artikel, Monographien);

- künstlerische und literarische Genres (digitalisierte Werke von Weltklassikern oder Werke, die von Anfang an nur für die Veröffentlichung im Netzwerk erstellt wurden, die sogenannte „Fusion“) [16].

Schlussfolgerungen zum Kapitel 2

Daher kann die Sprache der Informatik zum gegenwärtigen Zeitpunkt als die ursprüngliche Rede von Spezialisten auf den Gebieten der neuesten Technologien angesehen werden. Es ist das neueste, daher ist es nicht verwunderlich, dass es die jüngere Generation ist, die es kreiert, formt und verwendet.

Der moderne die Sprache der Informatik ist also ein Komplex organisch miteinander verbundener spezifischer Merkmale, die diese Art der Fernkommunikation formen und ausdrücken.

Die Sättigung des Internetraums mit Abkürzungen ist auf die Notwendigkeit zurückzuführen, Zeit zu sparen, minimale Anstrengungen zum Informationsaustausch zu unternehmen und Strom zu sparen. Durch die Online-Kommunikation auf diese Weise tragen die Benutzer zur Schaffung einer neuen Art von Sprache bei, die auf grafischen Wörtern und Symbolen basiert.

Nach Betrachtung der obigen Arten von metaphorischen Bildungen kann geschlussfolgert werden, dass sie hauptsächlich durch die Kombination von Substantiven mit anderen Substantiven und mit substantivischen Verben gebildet wurden, die sowohl einen bestimmten Prozess als auch ein Objekt bezeichnen. Unter den Elementen metaphorischer Bildungen fanden sich auch Anleihen sowohl aus der englischen als auch aus der lateinischen Sprache.

In Fällen mit zweikomponentigen Determinativzusammensetzungen ist das zweite Element der Zusammensetzung das Hauptwort, normalerweise ein Substantiv, und das erste Element fügt Informationen darüber hinzu, die sowohl ein Substantiv als auch ein Adjektiv sein können. In Bezug auf dreikomponentige Determinativzusammensetzungen wurden drei Varianten ihrer Struktur gefunden: 1) eine Kombination aus drei

Substantiven; 2) Kombination von zwei Substantiven mit einem substantivischen Verb; 3) die Kombination von Substantiven mit geliehenen Elementen, die sowohl als Substantiv als auch als Adjektiv fungieren können, in Kombination mit dem zweiten Element, während sie zusätzliche Informationen über das Hauptelement an der dritten Position liefern.

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Sprachentwicklung ist ein heikler und langfristiger Prozess, der eng mit soziohistorischen Realitäten, wissenschaftlichem und technologischem Fortschritt und interlinguistischen Kontakten verknüpft ist. Eine der Quellen der Entwicklung des lexikalisch-semantischen Systems der Sprache in der gegenwärtigen Phase ist die Computersphäre, die das Interesse an der wissenschaftlichen Abdeckung der Sprachforschung in diesem Segment geweckt hat.

Die Sprache der Informatik ist die Kommunikation von Benutzern mittels Computernetzwerken. Wir haben die charakteristischsten Merkmale der Computerkommunikation betrachtet und die Hauptkomponenten der elektronischen Kommunikation analysiert. Die Arbeit skizzierte die Grenzen der Verwendung eines elektronischen Kanals zum Erstellen und Empfangen von Nachrichten zwischen dem Adressaten und dem Adressaten: Dies schließt die Übertragung von Emotionen und anderen nonverbalen Mitteln unter Verwendung von „Emoticons“ ein, so dass trotz der Tatsache, dass es keine direkte gibt Kontakt zwischen den Teilnehmern der Kommunikation, der Informationsaustausch ist noch immer emotional gefärbt; auch dies ist Anonymität; das ist Genre-Heterogenität.

Wege und Methoden der Gestaltung der Computerkommunikation sind vielfältig. Die Hauptaufgabe besteht darin, das geliehene Wort an die reale sprachliche Realität anzupassen und in den aktiven Gebrauch einzubeziehen. Wörter werden auf zwei Arten gebildet - morphologisch (affixal, affixlos, zusammengesetzt, Abkürzung) und nicht morphologisch (morphologisch-syntaktisch, lexiko-syntaktisch, lexiko-semantisch). Basierend auf den betrachteten Ableitungsprozessen kamen wir zu dem Schluss, dass das Computervokabular dem allgemein verwendeten sehr nahe kommt; entsteht und entwickelt sich nach denselben Gesetzmäßigkeiten. Außerdem haben wir bei der Analyse thematischer Gruppen im ukrainischen und deutschen Computerdiskurs herausgefunden, dass sie untrennbar mit externen Faktoren verbunden sind. Elektronische Informationen

werden in der Regel sowohl über einen Chat im Internet als auch per SMS über ein Mobiltelefon übermittelt. Die Nachricht wird auf der Tastatur getippt und wird nicht durch emotionale und ausdrucksstarke Farbgebung begleitet. Dank des ikonischen Systems der Computergrafik wird die Übertragung von abgestuften Komponenten erleichtert.

In der gegenwärtigen Phase wird die Sprache der Informatik zur ursprünglichen Rede von Spezialisten auf den Gebieten der neuesten Technologien. Darüber hinaus erweitert es aktiv den Kreis der Nutzer, was zur Normalisierung von phonetischen, grammatikalischen und stilistischen Hilfsmitteln beiträgt. Mit Hilfe moderner Technologien kann die Menschheit in der alltäglichen Kommunikation in kurzer Zeit Informationen übermitteln, Fotos, Videos und Emotionen austauschen.

Die Digitalisierung ermöglicht es, neue Programme, Spiele und Websites zu erstellen.

Die funktionalen und stilistischen Aspekte der Sprache der Informatik verdienen eine weitere Untersuchung, da er im gegenwärtigen Stadium die führende Rolle bei der Hervorhebung der nationalen Kulturen der Welt beim Studium von Fremdsprachen spielt; Die Sprache der Informatik ist auch ein Mittel der internationalen Beziehungen.

РЕЗЮМЕ

Курсова робота: 26 с., 26 джерел.

Об'єкт дослідження – метафоричні утворення в лексиці інформатики.

Предмет дослідження – лексико-стилістичний та прагматичний аналіз метафоричних утворень у лексиці інформатики.

Мета цієї роботи:

- провести теоретичний аналіз метафоричних утворень у лексиці інформатики;
- здійснити лексико-стилістичний аналіз метафоричних утворень у мові інформатики;
- провести прагматичний аналіз метафор у лексиці інформатики.

Методи дослідження обрані з урахуванням специфіки об'єкта, цілей і завдань роботи: аналіз літератури з досліджуваної проблеми; узагальнення, конкретизація, класифікація, порівняльний аналіз; компонентний аналіз; аналіз словникових дефініцій.

Основний зміст роботи та її значимість: з'ясовано теоретичні основи комп'ютерного дискурсу; пояснено термін „метафоричні утворення“ та визначено його статус у вузькому сенсі та в широкому розумінні, досліджено метафоричні утворення у мові інформатики, виявлено засоби репрезентації таких метафоричних утворень, визначено основні лексико-стилістичні та прагматичні аспекти метафоричних утворень в мові інформатики.

Одержані результати можуть бути використані в подальшому дослідженні метафоричних утворень в комп'ютерному дискурсі, в курсах лекцій і практичних заняттях з німецької мови.

Перелік ключових слів: метафоричні утворення, мова інформатики, комп'ютерний дискурс, лексико-стилістичні та прагматичні аспекти.

RESÜMEE

Semesterarbeit: 26 Seiten, 26 Quellen.

Gegenstand der Forschung ist metaphorische Bildungen im Vokabular der Informatik.

Gegenstand der Forschung ist lexikalisch-stilistischer und pragmatischer Aspekte metaphorischer Bildungen im Vokabular der Informatik.

Das Ziel dieser Arbeit:

- durchführt man eine theoretische Analyse metaphorischer Bildungen im Vokabular der Informatik;
- durchführt man eine lexikalische und stilistische Analyse metaph Bildungen in der Sprache der Informatik;
- durchführt man eine pragmatische Analyse von Metaphern im Vokabular der Informatik.

Die Auswahl der Forschungsmethoden werden unter Berücksichtigung der Besonderheiten des Objekts, der Ziele und Aufgaben der Arbeit ausgewählt: Analyse der Literatur zum untersuchten Problem; Verallgemeinerung, Spezifikation, Klassifizierung; Komponentenanalyse; Analyse von Wörterbuchdefinitionen.

Der Hauptinhalt der Arbeit und ihre Bedeutung. Die theoretischen Grundlagen des Computerdiskurses werden geklärt; der Begriff „metaphorische Bildungen“ wird erläutert und sein Status im engeren und im weiteren Sinne bestimmt, metaphorische Bildungen in der Sprache der Informatik untersucht, Mittel zur Darstellung solcher metaphorischer Bildungen identifiziert, die wichtigsten lexikalisch-stilistischen und pragmatischen Aspekte metaphorischer Bildungen in der Sprache der Informatik ermittelt.

Die Ergebnisse können in der weiteren Beschäftigung mit metaphorischen Bildungen im Computerdiskurs, in den Vorlesungen und Seminare der deutschen Sprache genutzt werden.

Schlüsselwörter: Metaphorische Bildungen, Sprache der Informatik, Computerdiskurs, lexikalisch-stilistischer und pragmatischer Aspekte.

LITERATURVERZEICHNIS

1. Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики. Підручник. Київ: Академія, 2004. 342 с.
2. Белова А. Д. Взаємодія вербальних і невербальних компонентів комунікації у сучасному англomовному дискурсі: Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філологічних наук. Київський ун-т ім. Тараса Шевченка. К., 2009. 469с.
3. Бондар О. В. Визначення поняття „дискурс“ у лінгвістичній науці. Студентські наукові записки. Серія „Філологічна“. 2011. № 4. С.16-19.
4. Гончаренко Л.О. З історії вивчення запозтчень у німецьку мову // Наукові праці. Том 70. Миколаїв, 2007. Випуск 57
5. Гончаренко Л. О. Германістика. Новітня філологія. Миколаїв: Вид-во ЧДУ ім. Петра Могили, 2009. №12 (32)
6. Карпа І. Б. Мова та Інтернет: функціональні характеристики та ефективність інтерактивної комунікації. Мова і культура. К., 2009. Вип. 11. Т.VII (119). С. 192-200.
7. Карпюк В. А. Особливості типології словоскладання в контексті неології сучасної німецької мови. Наук. вісн. ВДУ ім. Лесі Українки: філол. науки. Луцьк: РВВ „Вежа“, 2010. № 8. С. 427-431.
8. Кириченко О. А. Новації у мові комп'ютерних користувачів. Філологічні трактати. 2010. Т.2. № 3. С. 51-55.
9. Компанцева Л. Ф. Інтернет-комунікація: когнітивно-прагматичний та лінгвокультурологічний аспекти: Автореф., дис., док. фил. наук. Рівне, 2007. 114 с.
10. Комп'ютерний словник. В. О. Соловйова. К.: Україна, 1997. 470 с.
11. Коссаk О.М. Англо-український словник з інформатики та обчислювальної техніки. Львів: СП “БаК”, 2001. 304с.

12. Кочерган М.П. Основи зіставного мовознавства: підручник. К.: ВЦ „Академія“, 2006. 424 с.
13. Масенко Л. Т. Українська жаргонологія: проблеми становлення. Українська мова та література. № 38. 2006. С. 3-24.
14. Міщинська І. В. Особливості застосування соціально маркованої лексики в медіа дискурсі. „Молодий вчений“ № 2.1 (78.1) лютий, 2020. С. 56-59.
15. Серажим К. С. Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архетоніка, варіативність. К.: Київський національний університет імені Тараса Шевченка, 2002. с. 31.
16. Смоляр Н. П. Принципи класифікації дієслівних композитів у сучасній німецькій мові. Наукові праці Кам'янець-Подільського університету імені Івана Огієнка. Кам'янець-Подільський: ПП „Медобори-2006“, 2011. Випуск 26: Філологічні науки. С. 310-313.
17. Статкевич А. Г., Фенчук О. О. Особливості німецької комп'ютерної термінології. Вісник Житомирського державного університету. 2007. № 50. С. 176-179.
18. Щур І. Особливості українського комп'ютерного жаргону. Рідна школа. 2001. № 3. С. 10.
19. Agricola E. Wörterbuch des christlich geprägten Wortschatzes. [Aus dem Nachlaß bearb. und für den Dr. vorbereitet von Wilhelm Braun]. Stuttgart: Hirzel, 2003. 218 S.247
20. Computer-Aufbau: PC-Lexikon [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <http://computer-aufbau.de/lexikon/>
21. Erben, J. Einführung in die deutsche Wortbildungslehre. 4., aktualisierte und ergänzte Aufl. Berlin: Erich Schmidt, 2000, 192 S.
22. Lakoff G. Metaphors We Live By. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 242 p.
23. Lohde M. Wortbildung des modernen Deutschen. Tübingen: Narr, 2006. S. 348.

24. McFedries P. The Word Spy / P. McFedries [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://wordspy.com>.
25. Naumann, B. Einführung in die Wortbildungslehre des Deutschen. 3., neubearb. Aufl. Tübingen: Niemeyer, 2000, 90 S 38.
26. Raymond, E. The Jargon File v. 4. 3. 1. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.tuxedo.org/~esr/jargon/jargon.html>.