

НАУКОВИЙ ВІСНИК

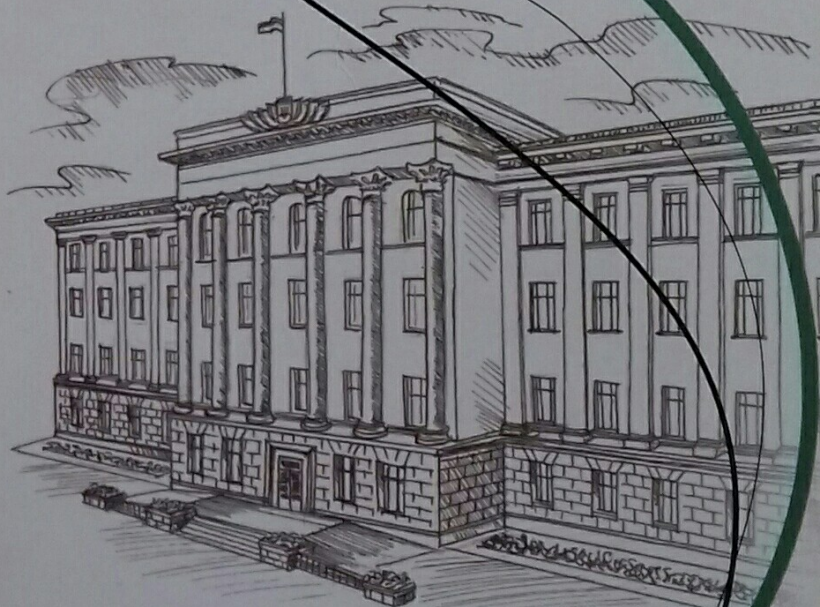
Волинського
національного
університету
імені Лесі Українки

ISSN 1729-360X

Філологічні
науки



Мовознавство



17. 2009

*Рекомендовано до друку вченою радою
Волинського національного університету імені Лесі Українки
(протокол № 13 від 25.06.2009 р.)*

**Редакційна рада “Наукового вісника Волинського національного університету
імені Лесі Українки”**

Коцан І. Я., доктор біологічних наук, професор.
Цьось А. В., доктор наук із фізичного виховання і спорту, професор.
Гаврилюк С. В., доктор історичних наук, професор.
Давидюк Г. Є., доктор фізико-математичних наук, професор.
Карлін М. І., доктор економічних наук, професор.
Мельник В. М., доктор технічних наук, професор.
Мірченко М. В., доктор філологічних наук, професор.
Смолук І. О., доктор педагогічних наук, професор.

Редакційна колегія

Аркушин Григорій Левкович, доктор філологічних наук, професор, головний редактор (Волинський національний університет імені Лесі Українки).
Гороть Євгенія Іванівна, кандидат філологічних наук, професор (Волинський національний університет імені Лесі Українки).
Мірченко Микола Васильович, доктор філологічних наук, професор (Волинський національний університет імені Лесі Українки).
Моклиця Марія Василівна, доктор філологічних наук, професор (Волинський національний університет імені Лесі Українки).
Булатецька Людмила Іванівна, кандидат філологічних наук, професор (Волинський національний університет імені Лесі Українки).
Олікова Марія Олександрівна, кандидат філологічних наук, професор (Волинський національний університет імені Лесі Українки).
Бублейник Людмила Василівна, доктор філологічних наук, професор (Волинський інститут економіки та менеджменту).
Зацний Юрій Антонович, доктор філологічних наук, професор (Запорізький національний університет).
Перебийніс Валентина Ісидорівна, доктор філологічних наук, професор (Київський національний лінгвістичний університет).
Сологуб Надія Миколаївна, доктор філологічних наук, професор (Інститут української мови НАН України).
Швачко Світлана Олексіївна, доктор філологічних наук, професор (Сумський державний університет).
Шульгач Віктор Петрович, доктор філологічних наук, професор (Інститут української мови НАН України).
Мойсієнко Віктор Михайлович, доктор філологічних наук, професор (Житомирський державний педагогічний університет імені І. Франка).
Чижевський Фелікс, доктор габілітований, професор (Університет імені М. Кюрі-Склодовської, м. Люблін, Польща).
Костусяк Наталія Миколаївна, кандидат філологічних наук, доцент, відповідальний секретар (Волинський національний університет імені Лесі Українки).

Рецензенти

Гром'як Р. Т., доктор філологічних наук, професор (Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка).
Моклиця М. В., доктор філологічних наук, професор (Волинський національний університет імені Лесі Українки).
Оляндер Л. К., доктор філологічних наук, професор (Волинський національний університет імені Лесі Українки).

Журнал є науковим фаховим виданням України, у якому можуть публікуватися результати дисертаційних робіт на здобуття наукових ступенів доктора чи кандидата наук (див. додатки до постанов президії ВАК України від 09.02.2000 р. № 2-02/2, 12.05.2002 р. № 1-05/6, 09.06.1999 р. № 1-05/7, 11.10.2000 р. № 1-03/8).

Адреса редакції: 43025, м. Луцьк, просп. Волі, 13, Волинський національний університет імені Лесі Українки.
Тел.: (0332) 72-83-87, 72-35-52. Факс: (0332) 72-35-52. Ел. адреса: lutsk.vezha@gmail.com

Редактори і коректори: **Г. О. Дробот, В. Є. Сикора, Т. В. Яков'юк, Н. Я. Ярмольчук.** Оператори: **Н. С. Раш, А. О. Косенко, М. Б. Філіпович, Н. П. Шуляр, О. С. Шумік.** Упорядкування **С. В. Засєкіна.** Свідоцтво про державну реєстрацію КВ № 14067-3038ПР від 21.05.2008 р. Засновник і видавець – Волинський національний університет ім. Лесі Українки (43025, м. Луцьк, просп. Волі, 13). Підп. до друку 28.09.2009 р. Обсяг 20,3 обл.-вид. арк., 20,46 ум. друк. арк. Наклад 300 пр. Ціна за домовленістю. ВНУ ім. Лесі Українки (43025, м. Луцьк, просп. Волі, 13). Друк – ВНУ ім. Лесі Українки (43025, м. Луцьк, просп. Волі, 13). Свідоцтво Держ. комітету телебачення та радіомовлення України ДК № 3156 від 04.04.2008 р. Зам. 2144.

© Гончарова В. О. (обкладинка), 2009

© Волинський національний університет імені Лесі Українки, 2009



Журнал видається з 1996 року

№ 17

Філологічні науки

2009

Мовознавство

ЗМІСТ

РОЗДІЛ I. Соціолінгвістика та прагматика комунікації

<i>Ворысенко Н. С.</i> Eye contact as a challenging mode of body language.....	5
<i>Борисенко П. А.</i> Місце офіційних документів Ради Європи в переліку документів офіційно-ділового стилю	8
<i>Дем'янова Н. О.</i> Вокативи, які містять сему 'дорогий', у дискурсі сучасного французького художнього тексту.....	10
<i>Гончар К. Л.</i> Комунікативно-прагматичні параметри англомовного глоричного дискурсу.....	15

Гоца Н. М.	
Гендерний чинник стилетворення: колірні епітети в жіночому мовленні та їх переклад на українську мову	19
Кіпень С. В.	
Прагматико-комунікативні особливості leetspeak	24
Космацька Н. В.	
Дейктичне вживання займенникових слів у мові французьких коміксів.....	27
Крисанова Т. А.	
Лексико-граматичні особливості англійського та українського ділового листа: компаративний аспект	31
Кузнєцова Д. Ю.	
Емотивний аспект номінацій виразів обличчя в дискурсі	35
Макарук Л. Л.	
Письмо як ключове поняття прикладних досліджень	39
Миронова Н. В.	
Становлення гендерної лінгвістики	44
Мухауленко V. V.	
On the author's modus: a functional semantic paradigm	47
Олікова М. О.	
Дружній лист як різновид епістолярного жанру.....	51
Омельченко Л. Ф., Максимчук Н. М., Онищенко І. А.	
Семантичний аспект англійських дериваційних моделей	53
Павленко Л. І.	
Прагматичний потенціал псевдоінформативного перепитування в англійському розмовному мовленні	59
Палійчук А. Л.	
Звертання як засіб інтимізації.....	63
Решетарова І. В.	
Евфемізми та дисфемізми як посилення вияву мовної особистості в сучасному медіатексті	67
Семенюк А. А.	
Гендерні стратегії й тактики в гомогенному інформативному дискурсі	70
Серякова И. И.	
Прагматика коммуникативных стилей.....	74
Соколов Д. П.	
Семантическая идентификация в коммуникативном аспекте: общий взгляд на проблему	77
Хникіна О. О.	
Лексико-семантичне поле обвинувачення (на матеріалі англійської мови)	84

Прагматико-комунікативні особливості leetspeak

Роботу виконано на кафедрі іноземних мов ЛДФА

У запропонованому дослідженні розглянуто типографічні особливості Leetspeak. Показано основні способи шифрування літер традиційного алфавіту.

Ключові слова: leetspeak, Геймер, ASCII.

Кіпень С. В. Прагматико-коммуникативные особенности leetspeak. В данном исследовании рассматриваются типографические особенности Leetspeak. Показано основные способы шифрования традиционного алфавита.

Ключевые слова: leetspeak, Геймер, ASCII.

Kipen' S.V. Pragmatic and Communicative Peculiarities of Leetspeak. The article analyses the pragmatic and communicative peculiarities of Leetspeak. The paper examines various combination of ASCII characters to cipher Latinate letters.

Key words: leetspeak, Gamer, ASCII.

Постановка й аналіз досліджень із наукової проблеми. Інтерактивний кіберпростір є базовим середовищем для становлення і розвитку своєрідного віртуального соціуму, який об'єднує сьогодні сотні мільйонів людей в усьому світі. Головний спосіб їхнього спілкування – такий особливий різновид писемної форми мови, який бурхливо розвивається саме в Інтернеті. Власне діалектичність мовного розмаїття є одним з основних чинників диференціації різних категорій і груп користувачів мережі.

Спільнота *Геймерів* (від англ. *game (гра)* + іменниковий суфікс *-er, nomina agentis*, котра виконує певні дії (грає в комп'ютерні ігри, тобто гравця) – це виразник своєрідної субкультури, зі своїми етичними нормами і стилем поведінки у віртуальному просторі. Членство в цій групі передбачає передусім певний рівень компетентності у сфері онлайн-ігрової діяльності на знання відповідного *Геймерського* сленгу. Соціальна спільнота комп'ютерників є ієрархізованою структурою. Тут виділено *профі, такери, юзери та ламери (lamer)*. Отож можна говорити про певну соціальну роль людини в цій спільноті відповідно до рівня компетентності і знання ігрового жаргону “вище/нижче”, а також за ознакою “свій/чужий” [7].

Сьогодні існує, щонайменше, дві загальновідомі теорії, які пов'язують феномени гри та мови: концепція мовної гри, яка розглядає неканонічне використання мовних одиниць із настановою на їх естетичне сприйняття, а також концепція “мовних ігор” Л. Вітгенштайна, де гра виступає в ролі термінологічної метафори [1]. Якщо перша концепція – це зведення феномена до поняття мовної гри, звужуючи сферу прояву мовного спілкування, тоді друга, навпаки, надмірно її розширює, грою в цьому випадку може називатися будь-яке спілкування, яке відбувається згідно з комунікативними конвенціями та правилами.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування результатів дослідження. У нашому дослідженні основну увагу зосереджено, передусім, на прагматико-комунікативних особливостях типографічного потенціалу *Leetspeak*.

Leet (цифрові відповідники цього слова: *1337, 1337 та 133t*) – письмовий різновид аргю, що використовується переважно в Інтернет-спілкуванні і є поширеним у багатьох онлайн-відеоіграх (*.hack, Dual Strike, Alien Hominid, Anarchy Online, Battlefield 2, City of Heroes, Counter-Strike, EverQuest, Partners in Time, World of Warcraft* та ін). Особливість цієї мови у тому, що комуніканти використовують різноманітне комбінування символів ASCII (American Standard Code for Information Interchange), замінюючи таким чином літери традиційного алфавіту: «*Λ?|<£'§ 1££+ §|<?11§ p|Λ|\\| _|□□*» (*Mike's leet skills own you*).

Термін *Leet* походить від слова “*Elite*” – новостворена мова, якою спілкуються геймери, гакери та юзери (це специфічна форма типографічних кодувань віртуального спілкування). Вона може мати похідні назви: *Eleet, Leetas, Soleet, Phear Leet* та *Supa Leet*.

Важливою функцією цього *типографічного сленгу* є маркування приналежності до геймерської еліти. Бути причетним до субкультури “комп'ютерників” однаковою мірою означає, як уважає

О. Єрмакова, не тільки правильно вживати відповідну лексику, але й дотримуватися певних норм поведінки, правил спілкування [3]

Геймери розрізняють два рівня *Leetspeak*: *Casual 1337* та *Hardcore 1337* [8]. Структурною особливістю *Casual 1337* є використання традиційних форм Інтернет-комунікації (аббревіація, комбінування малих та великих літер, порушення граматичних норм тощо), наприклад: *I am t3h PwNage, n00bs!* Те ж саме речення у *Hardcore 1337* буде виглядати так: *1 4|V| 7|-|3 0VV|N|/Λ63 |N|008\$* (тут простежено тенденцію до тотальної заміни літер їх цифровими та типографічними відповідниками). У процесі шифрування слів можна використовувати різні відсотки градації складності кодування (табл. 1):

Таблиця 1

Градація складності літерного шифрування *Leetspeak*

Відсоток складності шифрування	Речення
0 %	Fourscore and seven years ago our fathers brought forth on this continent a new nation, conceived in liberty and dedicated to the proposition that all men are created equal.
10 % Leetification	Fourscor3 and s3v3n y3ars ago our fath3rs brought forth on this contin3nt a n3w nation, conc3iv3d in lib3rty and d3dicat3d to th3 proposition that all m3n ar3 cr3at3d 3qual.
50 % Leetification	f0μr\$(0r3 4nŷ \$3v3n ¥34r\$ 490 0μr f47h3r\$ br0μ9h7 f0r7h 0n 7h1\$ (0n71n3n7 4 n3w n4710n, (0n(31v3ŷ 1n £1b3r7¥ 4nŷ ŷ3ŷ1(473ŷ 70 7h3 pr0p0\$1710n 7h47 4££ m3n 4r3 (r3473ŷ 3qμ4£.
100 % Leetification	f0μ@\$(0@3 4 Nŷ \$3V3 N ¥34@ \$ 490 0μ@ f47 - 3@ \$ B@0μ9 - 7 f0@7 - 0 N 7 - 1\$ (0 N71 N3 N7 4 N3VV N4710 N, (0 N(31V3ŷ 1 N £1B3@7¥ 4 Nŷ ŷ3ŷ1(473ŷ 70 7 - 3 p@0p0\$1710 N 7 - 47 4££ V 3 N 4@3 (@3473ŷ 3ŷμ4£.

Із наведеного прикладу можна стверджувати, що на ефективність сприйняття тексту *Leetspeak* впливає візуальна структура слів. Адже зі збільшенням типографічних субститутів букв у його конструюванні зменшується його загальна перцепція.

Специфіка зорових вражень при читанні мови *Leet* полягає, передусім, у її графічній неоднорідності, під якою розуміємо, услід за О. Дедовою, усю сукупність зорових вражень, що передусє осягненню змісту до початку читання, а в процесі читання бере участь у формуванні цього змісту [2].

Однією з унікальних ознак мови *Leet* є орфографічна система, яка базується на заміні у словах однієї букви або кількох різноманітними знаками, типографічними символами, літерами та відповідними цифрами. Символ, який обирається, є довільним – головне, щоб реципієнт міг його візуально розпізнати [9]. Така практика креативного способу шифрування дійсності в мові *Leet* зумовлена захистом онлайнної *Leet-спільноти* від тих, хто намагається “влитися” в перебіг віртуального спілкування ззовні. Типографічний потенціал, яким володіє комунікант (у цьому випадку набір символів на клавіатурі ПК), дає фактично необмежені можливості для створення різноманітних варіантів транслітерацій майже для кожної літери алфавіту. Для полегшення графічного кодування слів існують спеціальні програми-генератори, які автоматично шифрують будь-який традиційний текст мовою *Leet*.

На основі опрацьованого матеріалу ми зібрали можливі комбінації символів, які активно використовують геймери у їхньому повсякденному спілкуванні (табл. 2).

У конструюванні літер (табл. 2.) задіяні різноманітні граfi. Їхня кількість може варіюватися від 1 і до 8. Найбільшу кількість еквівалентів мають літери: **B, D, M, N, P** – 14 варіантів написання, а найменшу букви: **E** (3 варіанти), **Q** (3 варіанти), **V** (4 варіанти). Серед імовірних варіацій є ряд букв, які передаються транскрибуванням: “**A**” – *aye*, “**I**” – *eye*, “**G**” – *gee*, “**O**” – *oh*, “**S**” – *es*, “**X**” – *esks*.

Графічний простір є невід’ємною частиною письмового тексту *Leet-спільноти*. Типографічні засоби беруть участь в організації семантичної структури тексту, забезпечуючи її експресивність та прагматичну скерованість, що вимагає детального аналізу графіки для правильної інтерпретації авторського наміру [5].

Можливі комбінації символів, які використовують геймери для шифрування літер

Традиційний алфавіт	Можливі типографічні еквіваленти													
A	4	/\	@	/-\	^	aye	ə							
B	3	B	P>	:	!3	(3	/3)3	∞	8	13	13	13	13
C	[¢	<	({	©								lo
D	O)	I>	>	?	T))	0	ğ	1)	cl	c!	<	<!
E	=	£	3											
F	=	f	#	ph	/=	1=	l=							
G	6	&	(+	9	C-	gee	(y,	(-	{ +	{,	(,	l,		
H	~	~	~	}}	?	}{	#	H)-(/-/				
I	eye	3y3		1	!	l								
J	_	ı	(ı	_	_!	_	<						
K	<	{	Ʒ	X	IX	IX	k<	1<	!<					
L		lj	-	£	l	l								
M	v	v	/v/v	v	^v	(v)	(v)	(v)	/v	^^	/v	//v	/v^	/v
N	^/	//v	/v/	[v]	<v>	{v}	[v]	//	[v]	/v	v	v	v	v
O	0	()	Oh	[]	o	o	o	p	}					
P	*	o	°	^(o)	>	"	9	D		7	§	l*	>	l"
Q	0	0	O											
R	?	/2	^	lz	@	[z	12	12	Я	2	к			
S	5	\$	Z	\$	ehs	es								
T	7	+	- -	1	' ['	†								
U		v	L			()	!!							
V	v	v	v	v										
W	v /	v :/	W	w	W	vv	v /	v /						
X	%	>>	X	}{	ecks	x) (
Y	j	~/	ψ	φ	λ	ч	у							
Z	2	~/	%	>	3	7								

Важливим у прагматичному аспекті *Leet-спілкування* є також конструювання тексту, тобто розташування елементів таким чином, щоб створити складність для сприйняття [10]. Розгортаючись у часі, процес зорової рецепції таких об'єктів триває довше. Для адекватного сприйняття багаторівневої типографічної структури цього тексту (використання різних комбінацій знаків та символів) читачеві доводиться постійно переривати "рух уздовж лінійного ряду знаків" і докладати певних зусиль та вмінь для правильного декодування такого повідомлення.

Сучасна віртуальна субкультура оперує знаками у великій кількості. Це залежить передусім від особливостей людського пізнання. Знак, з одного боку, спрощує комунікацію, а з іншого – дуже ускладнює. Семіотика описує увесь світ/буття у знаковій системі. Поняття "знак" є широким і варіативним. Дуже часто його змішують із символом, а також відноситься до проєкцій понять та явищ. Як же зрозуміти знак, який уже із самого початку створений таким? Тут йдеться про графічний знак, який є головним елементом сучасного віртуального спілкування. Можна сказати, що не суб'єкт робиться символом, але сам об'єкт породжує такий символ. Знак, здається, стає квінтесенцією будь-якої інформації. Проте інформації від цього зовсім не поменшало, отже знак не слід вважати якоюсь архівацією тексту. Знак здатен подвоювати та генерувати нові рівні смислу. Знак у своїй структурі має образ.

Очевидно, що текст не може існувати без візуальної компенсації, але й візуальна структура не існує без текстуальності. Сучасне віртуальне спілкування намагається стати *надкомунікативним*, використовуючи новітні технології (Інтернет та мобільний телефон). Проблему візуалізації тексту почали вирішувати ще на початку ХХ ст. Принагідно згадати, що в той час не було електронних засобів комунікації та мас-медіа. Віртуальний простір на початку свого становлення був текстуальним. Ідею візуального тексту розроблено й вирішено виключно засобами *гутенбертівської галактики* [6]. Унаслідок цього виникає потреба трансформації комунікації, яка змінить наші перцептуальні здібності. Е. Лісіцький у першій половині ХХ ст. говорить, що книга ієрогліфів є інтернаціональною; книга, яка надрукована буквами – національна; книга майбутнього буде анаціональною [4].

Висновки. У наш час електронна техніка, яка скорочує рух інформації від суб'єкта до об'єкта, є метафоричним продовженням розуму і саме вона зміщує акцент на пізнання та думку, надаючи велику свободу безпосередньому комунікативному мистецтву. Свіломість людини користується декодуванням як культурологічною основою пізнання. В іманентному світі неминуче виникає певне протиріччя між текстом та образом, яке підсилюється тим, що людина не може існувати поза межами будь-якого контексту. Текст перетворюється на образ, а образ завжди текстуальний. Проте очевидна толерантність цих структур зовсім не означає безпроблемності такого твердження. За певних причин сьогоденне віртуальне буття делогоцентрується, відбувається візуалізація світу. Текст наповнюється зображенням. Сучасні технології багато в чому фаталізують цей процес. Текст сприймається як акциденція і набір ієрогліфів, які частково позбавлені смислу і несуть виключно декоративну та естетичну функції.

Література

1. Вітгенштайн Л. Tractatus Logico-Philosophicus ; Філософські дослідження / Л. Вітгенштайн. – К. : Основи, 1995. – 311 с.
2. Дедова О. В. Графическая неоднородность как категория гипертекста / О. В. Дедова // Вестник Моск. ун-та. Сер. 9 : Филология, 2002. – № 6. – С. 91–103.
3. Ермакова О. И. Отражение особенностей речевого поведения пользователей компьютерных сетей в письменной форме компьютерного жаргона / О. И. Ермакова // Тр. Междунар. семинара Диалог '2000 по компьютерной лингвистике и ее приложениям: в 2 т. Т. 1. Теоретические проблемы. – Протвино, 2000. – С. 75–81.
4. Лисицкий Э. Книга с точки зрительного восприятия – визуальная книга / Эль Лисицкий // Цит. по кн. : Лаврентьев А. Лаборатория конструктивизма. – М., 2000. – С. 54–58.
5. Луканина М. В. Газетный текст через призму теории коммуникации / М. В. Луканина // Вестн. МГУ. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация, 2003. – № 2. – С. 123–133.
6. Мак-Люен М. Галактика Гутенберга: становлення людини друкованої книги / Маршалл Мак-Люен ; [пер. з англ. А. А. Галушки, В. І. Постнікова]. – [2-е вид., перероб.]. – К. : Ніка-Центр, 2008. – 392 с. – (Сер. "Зміна парадигми" ; Вип.1).
7. Ставицька Л. Арго, жаргон, сленг : Соц. диференціація укр. мови / Леся Ставицька. – К. : Критика, 2005. – 464 с.
8. Danet B. Cyberpl@y: communicating online / Brenda Danet. – Oxford ; New York, NY : Berg, 2001. – 418 p.
9. Jenkins H. Fans, bloggers, and gamers : exploring participatory culture / Henry Jenkins. – New York : New York University Press, 2006. – 279 p.
10. Kaufeld J. Internet games for dummies / John Kaufeld. – Foster City, CA : IDG Books Worldwide, 1997. – 304 p.

УДК 811.133.1: 81'37

Н. В. Космацька – аспірант кафедри французької філології Львівського національного університету імені Івана Франка

Дейктичне вживання займенникових слів у мові французьких коміксів

*Роботу виконано на кафедрі французької філології
ЛНУ ім. І. Франка*

У статті розглянуто способи вираження займенниковими словами дейктичних відносин у французькій мові. На основі наведених прикладів визначено, що за допомогою вказівних займенників та займенникових