

Адной з адметнасцей інтэрнэт-тэрміналогіі лічым тое, што гэты пласт беларускай лексікі папаўняецца вельмі актыўна, паколькі сетка Інтэрнэт развіваецца хутка, узнікаюць новыя прадметы і працэсы, што, у сваю чаргу, вызначае з'яўленне новых слоў. За апошнія гады беларуская мова ўзбагацілася такімі інтэрнэт-найменнямі, як *айпод, дамен, лютэрка, мадэратар, партал, правайдэр, спам, чат*.

Спынімся на будове тэрмінаў з галіны Інтэрнэт. Вылучаюць тэрміны-словы і тэрміны-словазлучэнні. У беларускай інтэрнэт-тэрміналогіі пераважаюць тэрміны-словы, напрыклад, словы *блог, запыт, Інтэрнэт, рахунак, правайдэр, сетказаслона, спасылка*. Тэрміны-словазлучэнні таксама ўласцівы беларускай інтэрнэт-тэрміналогіі: *антыспамавы код, Глобальная сетка, імя карыстальніка, інтэлектуальная ўласнасць, пакой размоў, Сусветная павуціна, электронная пошта*.

Такім чынам, беларуская інтэрнэт-тэрміналогія – гэта своеасаблівая падсістэма беларускай тэрміналогіі па інфарматыцы і вылічальнай тэхніцы. Большасць тэрмінаў запазычана з англійскай мовы. Па структуры пераважаюць тэрміны-словы. Няспыннае развіццё лексікі ў гэтай сферы звязана з актыўным развіццём сеткі Інтэрнэт, інфармацыйных тэхналогій наогул.

Спіс выкарыстаных крыніц:

7. Кітаева, Т.В. Беларуская мова. Прафесійная лексіка : вучэб.-метад. дапаможнік / Т.В. Кітаева, Н.В. Ратынская. – Мінск : БДМУ, 2010. – С. 13.
8. Практыкум па беларускай мове для студэнтаў сельскагаспадарчага профілю / І.М. Шлык, Н.І. Пяржынская. – Гродна : ГДАУ, 2011 – С. 77.
9. Сцяцко, П.У. Слоўнік лінгвістычных тэрмінаў / П.У. Сцяцко, М.Ф. Гуліцкі, Л.А. Антанюк. – Мінск : Выш. шк., 1990. – С. 149.
10. Свістунова, М.І. Інфарматыка і вылічальная тэхніка / М.І. Свістунова // Беларуская мова. Прафесійная лексіка : Прыродазнаўства : вуч. дапам. / М.Р. Прыгодзіч [і інш.] / пад рэд. М.Р. Прыгодзіча і У.І. Куліковіча. – Мінск : РІВШ, 2015. – С. 63.
11. Свістунова, М.І. Інфарматыка і вылічальная тэхніка / М.І. Свістунова // Беларуская мова. Прафесійная лексіка : Прыродазнаўства : вуч. дапам. / М.Р. Прыгодзіч [і інш.] / пад рэд. М.Р. Прыгодзіча і У.І. Куліковіча. – Мінск : РІВШ, 2015. – С. 70.

ТЭРМІНАЛАГІЧНАЯ ЛЕКСІКА Ў СФЕРЫ ГУЛЬНЁВАЙ ІНДУСТРЫІ

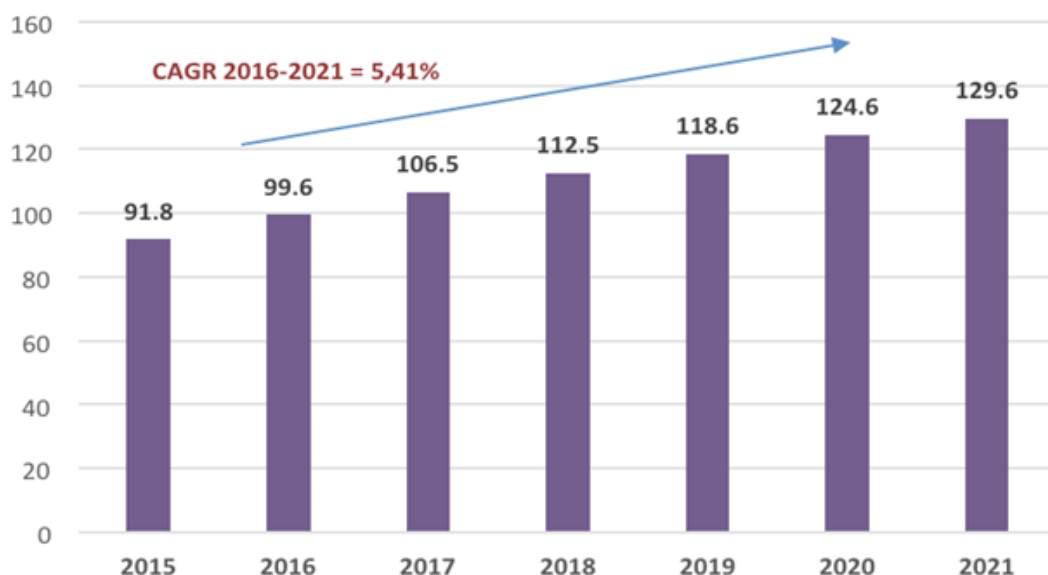
Каллаур Р.С., Малікаў М.В., Шаўчук П.Т.

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

Пятрова Н.Я. – к.філал.н., дацэнт

У працы разглядаецца функцыянаванне беларускай спецыяльнай лексікі ў сферы гульнёвай індустрыі, звяртаецца ўвага на актуальнасць даследавання такіх слоў. Прыведзены прыклады спецыфічных тэрмінаў для розных аспектаў індустрыі, тлумачацца адметныя рысы тэрміналагічнай лексікі ў гэтай сферы.

На сённяшні дзень камп'ютарная індустрыя з'яўляецца адной з найбольш маладых індустрыяў. Гэтая сфера развіваецца даволі хутка. Як і любая іншая індустрыя, камп'ютарная мае розныя напрамкі. Адным з найбольш перспектыўных напрамкаў з'яўляецца індустрыя камп'ютарных гульняў, у якой, па выніках даследаванняў 2018 года, прыняло ўдзел больш за 2.5 мільярд чалавек [1]. З іх большая частка – гэта непасрэдна спажывыцы, гульцы, – людзі, якія і фарміруюць попыт на далейшае развіццё індустрыі. На малюнку 1 прадстаўлена дыяграма прагнозаў росту сусветнага рынку гульняў у 2015-2021 гг., што сведчыць пра актуальнасць даследаванняў у гэтай галіне.



Малюнак 1 – Дыяграма прагнозаў росту сусветнага рынку гульні у 2015-2021 гг., млрд. дал.

Гульнівай індустрыі ўласціва свая тэрміналагічная лексіка. Пад лексікай увогуле прынята разумець сукупнасць слоў той ці іншай мовы або часткі мовы. Пад тэрміналагічнай лексікай (тэрмінамі) разумеецца сукупнасць слоў ці злучэнняў слоў, якія выкарыстоўваюцца для абазначэння спецыфічных паняццяў, уласцівых дадзенай сферы ведаў ці дзеянняў [2].

Як вядома, спецыяльнага слоўніка, дзе адлюстроўваюцца такія словы, няма. Матэрыялам нашай працы паслужылі разнастайныя інтэрнэт-рэсурсы, прысвечаныя камп'ютарным гульням. Да тэрмінаў у галіне гульнівай індустрыі адносяць:

- тэрміны, што звязаны з функцыянаваннем і складам гульні, напрыклад, *атмасфера* 'сукупнасць незалежных ад гульца фактараў'; *геймплей* 'сума дзеянняў, даступных гульцу ў сукупнасці з рэакцыяй гульні на гэтыя дзеянні';

- тэрміны, што вызначаюць асаблівасці распаўсюджвання камп'ютарных гульні, напрыклад, *жанр* 'характарыстыка гульні, класіфікуючая асноўную частку яе гульнівага працэсу'; *мэтавая аўдыторыя* 'магчымы сацыяльныя, узроставыя ці іншыя катэгорыі людзей, якія могуць апынуцца галоўнай аўдыторыяй гульні'; *лакалізацыя* 'працэс перакладу і культурнай адаптацыі гульні для пэўнай моўнай групы';

- тэрміны праграмавання, што звязаны з працэсам распрацоўкі гульні, напрыклад, *канцэпт* 'паменшаная версія дызайн-дакумента, у якой апісваюцца асноўныя адрозненні гульні ад канкурэнтаў'; *праматып* 'найбольш ранняя версія гульні, у якой рэалізаваны ўсе асноўныя механікі і фічы часам з максімальна прымітыўнай графікай';

- назвы асоб у гульнівай індустрыі, напрыклад, *геймдызайнер* 'чалавек, які займаецца геймдызайнам'.

Паводле будовы тэрміны ў галіне гульнівай індустрыі ўключаюць:

- тэрміны-словы, напрыклад, *наратыў* 'комплекс спосабаў данясення да гульца інфармацыі аб гульнівым свеце'; *сюжэт* 'форма наратыву, якая раскрывае асноўную лінію падзей і, часткова, гульнівы свет увогуле';

- тэрміны-словазлучэнні, напрыклад, *гульнівы свет* 'усе, што знаходзіцца ўнутры гульні', *візуальны стыль* 'сукупнасць ідэй і мастацкіх прыёмаў, выкарыстаных пры мадэляванні гульнівага свету і маляванні гульнівых артаў';

- тэрміны-абрэвіятуры, напрыклад, *ЮСП* 'фічы ці іх спалучэнне, якія адрозніваюць гульні ад падобных канкурэнтаў', *НПС*, *НПП* 'персанажы, якія знаходзяцца не пад кіраваннем гульца'.

Як і ў іншай камп'ютарнай тэрміналогіі, большасць слоў у гульніваю індустрыю прыйшло з англійскай мовы, напрыклад, *пратаганіст* 'галоўны герой, гулец' (англ. *Protagonist*); *дынаміка* 'характарыстыка хуткасці гульнівага працэсу' (англ. *Dynamics*). Перавага англійскіх слоў тлумачыцца тым, што першапачаткова гульнівая індустрыя з'явілася ў ЗША [3], адкуль і прыйшлі першыя тэрміны. Таксама англійская мова з'яўляецца інтэрнацыянальнай, што таксама спрыяе захаванню англійскіх тэрмінаў у міжнароднай індустрыі.

Беларускіх слоў у аналізуемай галіне няма. Напрыклад, незапазычаныя словы *гульніва*, *гулец*, *гульнівы* і некаторыя іншыя. Разам з тым, на наш погляд, неабходна размежаваць два падобныя словы: *геймер* (запозычаны тэрмін) і *гулец* (незапозычаны). У англійскай мове слову *гулец* адпавядае адзінка *player*, а запозычанню *геймер* – *gamer*. Так, тэрмін *геймер* азначае

прыхільніка відэа- і камп'ютарных гульніў, а слова *гулец* – прыхільнік гульні наогул, знаўца камп'ютарнай гульні. Між іншым, часам словы *геймер* і *гулец* выкарыстоўваюць як поўныя сінонімы.

У тэрміналогіі гульнівай індустрыі назіраецца сінанімія, ці поўнае ці частковае супадзенне сэнсаў моўных выразаў [4]. Напрыклад, у сінанімічныя адносіны ўступаюць словы *фарм* 'шматразовы паўтор аднолькавых дзеянняў' і *грынд* (тое самае, што фарм, але дзеянні значна больш манатонныя) (англ. *Grind*), *экспа* (тое ж самае, што вопыт) (англ. *Experience*) і *вопыт* 'узнагарода, якая атрымліваецца гульцом за паспяховае выкананне пэўных задач'. Назіраюцца і адносіны антаніміі, якая звязана з супрацьлеглай смантыкай: *баф* 'станоўчы эффект, які накладваецца на гульца' (англ. *Buff*) і *дэбаф* 'адмоўны эффект' (англ. *Debuff*); *казуальнасць* 'легкасць, прастата' і *хардкор* 'высокая складанасць'.

Адметнымі рысамі тэрміналагічнай лексікі ў галіне гульнівай індустрыі можна назваць:

– нераспрацованасць тэрміналагічнай лексікі ўвогуле, паколькі гэтая сфера чалавечай дзейнасці маладая і маладаследаваная;

– значная колькасць запазычанняў з іншых сфер інфармацыйных тэхналогій;

– вялікай колькасць англіцызмаў;

– высокая верагоднасць варыятыўнасці значэння некаторых тэрмінаў у залежнасці ад пэўнага калектыву, у якім яны ўжываюцца.

Такім чынам, можна заўважыць, што тэрміналогія гульнівай індустрыі распрацоўваецца разам з тым, як равіраецца сама індустрыя. Таму пытанне даследвання і фармавання тэрміналогіі гэтай індустрыі з'яўляецца актуальным на сённяшні дзень і патрабуе належнай ўвагі.

Спіс выкарыстаных крыніц:

1. Internet Trends Report 2017 [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: https://www.kleinerperkins.com/files/INTERNET_TRENDS_REPORT_2017.pdf. – Дата доступу: 12.03.2019.

2. Терминологическая лексика [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <http://www.fio.ru/pravila/leksika/terminologicheskaya-leksika/>. – Дата доступу: 12.03.2019

3. Video game industry [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_industry. – Дата доступу: 13.03.2019

4. Синонимия [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: https://epistemology_of_science.academic.ru/728/синонимия. – Дата доступу: 13.03.2019

ВЫКАРЫСТААННЕ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ Ў САЦЫЯЛЬНЫХ МЕДЫА

Кандзееў П.Ю., Маляўка Я.С.

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

Дапіра Т.П. – выкладчык

У працы зроблена спроба вызначыць, у якіх месенджэрах актыўна функцыянуе беларуская мова. Прааналізаваны такія распаўсюджаныя ў Беларусі сацыяльныя сеткі, як vk, facebook, twitter, telegram.

Ні для каго не сакрэт, што нацыянальная мова перадаецца ад папярэдняга пакалення да наступнага. Але што трэба зрабіць сёння, каб прыцягнуць сучасную моладзь да вывучэння роднай беларускай мовы, распаўсюджанасць якой не на належным узроўні?

Нельга не пагадзіцца, што чалавек уваходзіць у чалавецтва праз нацыянальную індывідуальнасць, як нацыянальны чалавек, а не адцягнены чалавек, як рускі, француз, немец ці англічанін. Нацыянальны чалавек – больш за простага чалавека, у ім ёсць родавыя рысы чалавека ўвогуле і яшчэ ёсць рысы індывідуальна-нацыянальныя. Важным кампанентам нацыянальнай культуры з'яўляюцца аспекты яе носбітаў – этыкет, рэакцыі на розныя сітуацыі, у якіх галоўнай «дзеючай асобай» з'яўляецца слова [11, с. 164].

На думку А.Корная, аўтара вядомага артыкула «Лічбавая смерць моў», пра небяспеку, якая пагражае мовам у рэальным жыцці, сведчаць тры прыкметы. Па-першае, гэта страта функцыянальнасці, у той час як нейкія іншыя мовы выцясяняюць яе з ужытку ў цэлых сферах, напрыклад, у паўсядзённых электронных зносінах, у электроннай камерцыі або афіцыйным бізнэсе. «Калі гэтага няма ў Інтэрнэце, гэтага не існуе». Па-другое, гэта страта прэстыжу, асабліва ў маладога пакалення. І, нарэшце, страта моўнай кампетэнтнасці, якая выяўляецца ў з'яўленні пакалення «паўносьбітаў», якія ўсё яшчэ разумеюць старэйшае пакаленне, але самі выпрацавалі для сябе сур'ёзна спрошчаную версію граматыкі [9].