

6. Формирование означающего представляет собой конкуренцию уже готовых номинативных вариантов (отождествляющих, описательных, метафорических) по отношению к которым лексический дериват представляет лишь частный случай. Ни его возникновение, ни закрепление не предполагает когнитивных процедур. Энергетическое поле конкуренции является коммуникативным: стилистическим и ортологическим. Нормативным может оказаться любое название, независимо от внутренней формы.

7. Признак новизны обнаруживает свою гносеологическую недостаточность и по другим параметрам. Например, неубедительно его определение через понятие зафиксированности слова в словарях. Интернет в своих поисковых системах обнаруживает реальное бытие огромного массива незафиксированных словарями лексем. Таковы, например, *возражатель*, *спрашиватель*, *повторитель*, квалифицированные Е. А. Земской как потенциальные. Первое из них представлено в Интернете на 2 452 страницах, второе – на 934, третье – на 477.

Е. И. Голованова
Челябинск

Имя пользователя персональным компьютером как объект полипарадигмального анализа

В языке современной культуры особый интерес представляет такое массовое явление, как имена компьютерных пользователей, функционирующие в локальных сетях, сетевых форумах, чатах. Каждое подобное имя выступает знаком самопрезентации и идентификации автора, связано с творческими способностями личности, выявляет ее коммуникативные интенции, а потому может быть рассмотрено с ономаσιологических, социолингвистических, культурологических, лингвокреативных и коммуникативных позиций.

Для обозначения имен компьютерных пользователей нами предложен термин *персоним* (от лат. *persona* ‘маска’). Это номинативная единица, выполняющая функции индивидуализации и идентификации пользователя компьютером, имеющая авторский характер и адресованная широкой аудитории в пределах компьютерного пространства. В отличие от псевдонима персоним создается в сфере неинституционального общения. Поскольку персоним репрезентирует творимый человеком имидж, в нем переплетается вымышленное и реальное, действительное и желаемое.

В ономаσιологическом аспекте все персонимы условно можно разделить на две группы: и м е н о м е т р и ч е с к и е (содержат информацию о собственном имени пользователя компьютером) и х а р а к т е р и з у ю щ и е (репрезентируют особенности его внутреннего или внешнего облика).

Даже если в качестве основы персонима используется реальное имя, оно подвергается «остранению» с помощью различных механизмов: 1) замены узуального имени экзотическим: *@ntonio, Alessandro, Helga, K@TRIN, Lori*; 2) усечения имени:

Aleks (< Александр, Алексей), *Const* (< Константин), *DEN* (< Денис); 3) карнаваль-ной переделки имени: *dimko*, *Димитриус*, *Vovansiy I*; 4) переразложения имени: *RUS-LAN*, *Alex_Under*, *Il Dar*; 5) графической модификации имени за счет передачи кириллицы латиницей: *-=KuPwLJL=-*, *ВuKTOp*; использования символов: *ВuT@/uИЙ_74*, *Šereg@*, *Konst@n!n*; звукописи: *НuKuTOZZZ*, *max-sSs*; аббревиации: *К.О.Л.Я.*, *В.У.К.А.*; игровой фонетизации имени: *Пафка*, *Маффка*.

Вторая группа персонимов отражает стремление авторов эксплицировать ин-формацию о своем социальном статусе, ценностных установках и культурных пред-почтениях. Наиболее отчетливо проявляются три направления характеризующего на-именования: антропометрическое, социометрическое и природнометрическое.

В антропометрических наименованиях актуализируются био-физиологические и психологические свойства человека: 1) пол: *Леди Н*, *badboy*; 2) возраст: *Малышка*, *ata*, *Oldharder*; 3) внешность: *Блондиночка@*, *Рыжий*, *Лысый мужик*; 4) части тела человека: *БОРОДА*, *нога*, *Zub*; 5) интеллект, опыт: *crasy™*, *Estet*, *profe*; 6) характер, темперамент, настроение: *ВеСёЛаЯ*, *Вредная*, *НеЖна_Я*, *Прикольный*, *Бодрый*, *псих*, *егоза*, *#Хулиган#*, *Романтик*, *МРАЧНЫЙ*.

Социометрические наименования выявляют значимые отношения в сфере социальной действительности: 1) оппозиция «свой» – «чужой»: *СВОЙ*, *Stranger*, *Mr_Drugtoy*; 2) топонимические ассоциации: *Гондурасик*, *derbent*, *panama*, *Rim*, *buhara*; 3) национальные признаки: *MfeJTIS*, *BAD_RUS*, *Grek*, *татарин*; 4) отношение к семье, роду: *Testja*, *DED*, *FreeBOY*; 5) отношение к труду: *nAPAZuT*, *Biich*; 6) профессия: *оруужейник_*, *<StoMAToloG>*, *k@\$k@dyor*, *psyho_log*, *stalevar*, *TANKIST*, *ХуМуК*, *Штурман*; 7) чин, звание, должность: *MAGistr*, *Doctor*, *Instructor*, *BOSS*; 8) титул: *Graf*, *DON*, *Император*; 9) род занятий: *geisha*, *H@nter*, *IgRog*, *Killer*, *Studentka*; 10) принадлежность к группе: *Hippi*, *Punk*, *Skinhead*; 11) отноше-ние к государству: *AnarH.ist*, *ГБ*, *ПУТИН*, *СССР*; 12) склонности, увлечения: *Gamer*, *ЗажуГан_14*, *ugarnik*; 12) отношение к собственности, деньгам: *ХОЗЯИН*, *BANKIR*, *Rich*, *Bosiak*. Кроме того, в названиях проявляется апелляция к различным сферам человеческой деятельности: письменность: книга; счет: *СТО 1*, *Смо!*; музыка: **Laima**, *Modern Talking*, *Ozzy*, *Smoke*; история кино: *filini*, *CHAPLIN™*; театр: *Misterion*, *Шмыга*; религия: *САТАНА*, *Матфей*; наука: *СОКР@Т*, *Edison*; произ-водство: *autogen*, *molot*, *dizel*; военное дело, история: *Stels*, *WerWolf*; техника: *Wertolet*, *Q_QрузНук*, *Deltaplan*, *sensor*; быт: *Tanketka*, *ламинат*; спорт: *Sportman*, *shaiba*, *BoKSeR*; имена исторических персонажей: ***Sadam***, *LeNiN*; имена писателей: *Skott*, *Свифт*, *Rustavelli*; литературных героев: *Лур*, *alibaba*, *Ger@slm*, *Romeo*, *Герда*, *Soyer*; мифологических: *ATLANT*, *Leviafan*, *GeFFesT™*, *_MoRfey_*; фольклорных: *DED MOROЗ*, *Kolobok*, *ДОМОВОЙ*; библейские имена: *eva*, *Serafim*, *Kain*; персона-жи мультфильмов: *Leopold*, *Fiona*, *SHREk74™*, *Chester*, *Фунтик*, *Mamba*, *Наффан-Я*; кино- и телеперсонажи: *Ogri*, *Штырлиц*, *Borman*, *мимино*, *Telepuzik*, *масня*.

Природнометрические номинации: 1) обозначения пространства и времени: *-=COSMOS=-*, *PredeL*, *Kwant*; 2) первоэлементы: *AQUA*, *WATER*, *FIRE*; 3) природные состояния, явления: *Мрак*, *суМР@к*, *<Storm>*; 3) особенности ланд-шафта: *river*, *Берег Истины-2*; 4) стороны света: *Sever*, *vostok*; 5) метеорологичес-кие явления: *DoГдь*, *_СнеЖОк_*, *Tuman*; 6) астрономические объекты: *Млечный Путь*, *SUN*, *Star*; 7) свет, свечение: *LIGHT*, *svet*, *кварк*; 8) календарные циклы:

fevral'; 9) цветовые оттенки: *Black, Indigo*; 10) химические элементы, металлы, минералы: *Золото, ONIX, SILVER*; 11) растения: *Flower, M@rgariik@, Romashka*; 12) животные: *Mamont MKII, Panda, ВОРОН, ЁЖ, КАБАН, Ягуар* и др.

Проявлениями креативности языковой личности выступают: каламбурное переразложение апеллятивной лексики: <<Ami.go>>, *onnuMISSmka, GoodWin, БлондиНОЧК@*; разработка локальных микропарадигм: *CrAzY_CrAb – _Crazy Town_, Crazy ZVER, Crazy_Ivan*; переключки имен: *КИТ – не кит, Pivo2000 – Водка2007*; анаграммирование: *b-dog, DVB, Rnt, v-ma (rus), ddw, o_z, G.A.M.E.*; телескопические слова: *ЮлИсА (Юля + лиса)*; каламбурные псевдоимена: *N.E.O.N*; звуковая образность: *ПьянНуцца, antichehhh, ORELL*; квази-имена (искусственные образования): *Nilta, Vikorn, Divin, smamr*; усечение: *orfo, RELAKS, CRIM*; паронимическая аттракция: *det_mampoc, ПыХмАчОк*; звуковая или графическая мимикрия: *WuSheNKA*; звукоподражания: *Трям, Охffff, хыгх, бззз*; переделка оригинала: *\$@\$, Allegra*; словообразовательные инновации: *Гондурасик, HeПоСеДкА*; ремотивация: *Pri<SOS>ka*; номинации-трюки: *2loop, Квак, Ко-ко, кики, АПЧХУ_АПЧХИ_АПЧХА*; обратное словообразование: *калю4а (< колочка)*.

С социолингвистической точки зрения интерес представляет отражение в персониме элементов современных социолектов: жаргона наркозависимых (*DoZza, GEROJN, Rastaman-plan, yo-moloko, анаша*), студенческого жаргона (*симка, Ма4о, 4el, Прикольный, Melkiy, FanaT, Перчик*), компьютерного жаргона (*COMP, haker, Gamer, Nick, VinT, Юзер, смайлик, ацккий красавец*), воровского аргоса (*Shuher, Шенель, ПАХАН, !Тюлька!, Jalo*), а также жаргонизированного просторечия (*Телочка, bratok, kachok, Blatnoy, ЮЧурикЮ*).

Будучи тесным образом связанными с массовой культурой, персонимы характеризуются анонимностью, эклектичностью, нелинейностью, открытостью и мозаичностью. Эклектичность персонима формируется за счет обращения к различным культурам (элитарной, городской, традиционной) и дискурсам (медицинскому, спортивному, политическому, историческому, техническому и др.). Разрушение линейности достигается путем совмещения в пределах номинативной единицы элементов различных шрифтов и символьных систем, невуального употребления прописных и строчных букв, парцелляции слова посредством точки, пробела, подчеркивания, апострофа, а также разнообразного сочетания названных приемов.

М. В. Голомидова
Екатеринбург

Проблемы изобретения собственных имен в практике современного книжного нейминга

Коммерческая номинация, или нейминг, – термин относительно молодой, появившийся в связи с необходимостью описания процессов и результатов именуемой деятельностью, подчиненной задачам маркетинговой коммуникации. Под ней-