

УДК 81'373.43

**К ВОПРОСУ О ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ПЕРСПЕКТИВАХ
НЕОЛОГИЗМОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ СФЕРЫ**

© 2009 г.

Н.В. Кузнецова, Е.Н. Вахромова

Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского

kuznets-1349@yandex.ru

Поступила в редакцию 19.01.2009

Исследуются однословные и многокомпонентные новообразования современного английского языка в компьютерной сфере. Выделяется пять лексико-семантических групп неологизмов. Исследуются лингвистические перспективы терминов-неологизмов с учетом константных признаков, необходимых для получения неологизмом статуса полноправной единицы языковой системы.

Ключевые слова: неологизм, компьютерная сфера, лексико-семантическая группа, лингвистическая перспекция, Fudge-factor.

Неологизмы компьютерной сферы являются объектом постоянного и пристального внимания лингвистов (Н.В. Виноградова [3], Ю.К. Волошин [4], М.Л. Гуткин [1], Т.А. Гуральник [5], О.А. Жилина [6], Н.А. Князев [7], Ю.А. Сорокин [11], А.Т. Черепанов [12]). Объяснение этого явления лежит на поверхности: данная область науки и человеческой деятельности динамично развивается, и это сопровождается возникновением обозначений для новых реалий. Вряд ли какая-либо другая область жизнедеятельности человека, кроме медицины и связанных с нею сфер (здоровый образ жизни, здоровое питание, новейшие операционные технологии, косметическая хирургия, трансплантология и т.п.) в состоянии конкурировать со сферой компьютерных технологий в отношении количества возникающих новообразований. Как известно, при исследовании новой лексики используются различные подходы: когнитивно-прагматический (Г. Брекле [13], Ю.Д. Апресян [2] и др.), лингвокультурологический (Т.А. Гуральник [5] и др.), социолингвистический (Е.В. Комина, А.В. Майорова [8] и др.). В целом, технологию описания, систематизации и лексикографическую практику неологии можно считать вполне устоявшимися.

Авторы настоящей работы предполагают рассмотреть некоторые семантико-стилистические особенности неологизмов компьютерной сферы в русле традиционных методик, дополнив их некоторыми аспектами, находящимися, как представляется авторам, на периферии неологических изысканий, а именно, лингвистическими перспективами новообразований. Анализ исследований различных аспектов неологии на материале многих языков позволяет конста-

тировать интерес языковедов к проблемам лингвистической перспекции новообразований, однако, насколько известно авторам данной работы, обращение к идеям языкового прогнозирования носит скорее спорадический, чем системный характер. В значительной степени это объясняется тем фактом, что мета-аппарат лингвистического описания, равно как и сама методика исследования новообразований, недостаточно разработаны в силу «молодости» этого раздела лексикологии. Настоящее обращение к проблемам лингвистического прогнозирования можно рассматривать в качестве постановки проблемы.

Как представляется авторам, для целей настоящего исследования на начальном этапе вполне применим лексико-семантический подход, при котором языковые единицы традиционно объединяются в лексико-семантические группы (ЛСГ), понимаемые как микросистемы, объединяющие слова и лексико-семантические варианты слов по их лексическому значению [9, С. 83]. Каждая группа слов характеризуется единством категориальной родовой семы и общностью частеречной соотнесенности. Компьютерная лексика может рассматриваться и с позиции лексико-семантического поля, под которым традиционно понимается группа слов, тесно связанных друг с другом по смыслу или иерархическая структура множества лексических единиц, объединенных общим (инвариантным) значением и отражающая в языке определенную понятийную сферу [10, с. 92]. Полевой подход можно рассматривать в качестве перспективы настоящего исследования.

Анализ исследуемого материала позволил выделить следующие ЛСГ неологизмов изучаемой области:

- а) составные части компьютера (hardware);
- б) программные продукты (software);
- в) работа с компьютером (operating a computer, programming);
- г) пользователь или программист (user, programmer);
- д) Интернет (Internet).

Почти все группы (кроме группы В) включают в себя субстанциональные неологизмы, характеризующиеся наличием общих сем определенной группы. Следует также отметить, что некоторые области накладываются друг на друга, в их общей части находятся языковые единицы, включающие в свое значение интегральные семантические признаки двух групп. Обратимся к рассмотрению особенностей данных ЛСГ.

Составные части компьютера

Данная группа неологизмов охватывает названия деталей компьютера и периферийных устройств, то есть всего того, что именуется в английском языке «hardware».

Помимо слов, описанных во 2-ой части работы, в состав данной ЛСГ включаются такие единицы, как *system unit* (системный блок), *drive bay* (отсек для установки дискового накопителя), *graphics accelerator* (графический ускоритель), *floppy disk drive* (дисковод для гибких дисков), *control unit* (устройство управления), *port* (многозарядный вход или выход устройства, порт), *disk controller* (дисковый контроллер), *external storage* (внешнее запоминающее устройство), *hub* (сетевой концентратор), *graphics chip* (графический процессор), *data handling unit* (устройство обработки данных), *magnetic storage* (магнитное запоминающее устройство) и др. Все вышперечисленные слова – термины, появившиеся в узкоспециализированной сфере компьютерных технологий в 60-е гг. прошлого века. Они объединяются в одну ЛСГ «Составные части компьютера» на основании того, что выражают общее понятие «деталь компьютера», которое является инвариантным компонентом в смысловой структуре исследуемых слов или словосочетаний, выражающимся в комбинации с различными дифференциальными семантическими признаками. В силу последних указанные наименования составных частей компьютера вступают друг с другом в различные семантические связи. Например, являются синонимами слова *disk drive*, *drive*, *disk spindle* – все они служат для обозначения дисковода.

Подавляющее большинство понятий имеют параллельные обозначения как в терминологии, так и в жаргоне. При полном совпадении дено-

тата, жаргонизм отличается наличием дополнительных коннотативных сем экспрессии или оценки, придавая яркость и новизну привычным названиям: *baroque hardware* (громоздкое аппаратное обеспечение), *steam-powered iron* (устаревшее, но надежное устройство), *tired iron* (устаревшее устройство), *toaster* (периферийное устройство).

В целом, данная ЛСГ достаточно многочисленна по своему составу, ей свойственна более значительная разработанность тематики и репрезентативность жаргонных единиц.

Программные продукты

Данная ЛСГ включает в себя лексические единицы, содержащие в своей семантике понятие «программное обеспечение» или «software»: разнообразные компьютерные программы, операционные системы, приложения, файлы и документы. Например, *Microsoft Excel* (программный продукт фирмы Microsoft для работы с электронными таблицами), *JPEG (Joint Photography Experts Group)* (метод сжатия изображений и соответствующий графический формат), *archiver* (архиватор), *utility* (утилита, сервисная программа, предназначенная для выполнения определённой, часто вспомогательной функции), *Microsoft Outlook* (программный продукт фирмы Microsoft для работы с электронной почтой), *DOS (Disk Operating System)* (дисковая операционная система, ДОС), *browser* (программа просмотра Web), *spreadsheet* (электронная таблица), *antivirus* (приложение, предназначенное для обнаружения и удаления вирусов), *COTS (Commercial Off-the-shelf Software)* (коммерческие коробочные программные продукты).

Жаргонные названия программного обеспечения имеют ярко выраженные эмоционально-оценочные коннотации: *tarball* (архив файлов с расширением *.tar*), *wallpaper* (файл с листингом программы), *bit-bucket* (корзина). Пользователи и специалисты подвергают их всесторонней оценке и дают своеобразные характеристики данных программ по разным критериям.

Данная ЛСГ субстанциональных неологизмов тесно связана с другой ЛСГ, включающей в себя ряды качественных прилагательных, расположенных по убыванию или возрастанию какого-либо признака. Например, можно построить шкалу возрастания надежности программного обеспечения: *flaky* (часто отказывающий, ненадежный) – *brittle* ломкий, хрупкий) – *dodgy* (хитроумный, запутанный) – *bulletproof* (пуленепробиваемый (о программе или системе, которые способны обрабатывать любые исключительные ситуации)) – *armor-*

plated (бронированный (о программном блоке с устойчивым поведением в любых непредвиденных условиях)). Надежность программы также может быть охарактеризована следующими прилагательными: *brain-dead* (поврежденный, разбитый; глупый) – *crocky* (хрупкий, боящийся изменений) – *funky* (отличный, клевый, обалденный) – *whizzy* (первоклассный, технологичный).

Лексика компьютерных игр представляет собой особую подгруппу в рамках ЛСГ «Программные продукты». Особое внимание привлекают языковые единицы, описывающие названия игр, их типологию и компоненты.

Общезвестны некоторые категории компьютерных игр: *arcade games* (аркадные игры), *FPS (First Person Shooter)* (шутер с видом от первого лица), *TPS (Third Person Shooter)* (шутер, стрелялка с видом со стороны). К ним примыкают названия конкретных популярных по всему миру игр: *DOOM*, *Quake*, *Unreal*, при создании которых мотивирующим фактором служила какая-либо отличительная черта.

На пересечении множества слов первой и второй лексико-семантических групп находятся различные жаргонные названия компьютера, который, как известно, включает в себя как аппаратное, так и программное обеспечение. Единицы данного ряда дают оценку (*confuser*) или предлагают более экспрессивный (*fuzzbal*), образный (*beige toaster*), грубовато-сниженный (*PC grinder*) вариант обозначения этого ключевого профессионального понятия. В частности, для этого привлекаются лексические ресурсы других языковых подсистем, когда у слова в дополнение к уже имеющимся развивается еще одно значение.

Некоторые английские неологизмы несут в своем значении дополнительную сему, сообщающую о каком-либо качественном отличии называемого компьютера от остальных. Таким образом, единицы *toaster-toy*, *bitty box* (устаревший, маленький компьютер), *home-box* (домашний компьютер), *big iron*, *dinosaur* (устаревший большой компьютер), *green machine* (компьютер для военных целей), *bells and whistles* (дорогостоящая модель компьютера), *web toaster* (компьютер-сервер) состоят в отношении частичной синонимии к терминам *computer*, *PC*.

Работа с компьютером

Название данной группы подразумевает включение в нее наименований действий индивида (пользователя, программиста или специалиста) и ответных действий компьютера, поэтому компонентами этой ЛСГ являются глаго-

лы и отглагольные образования (герундий, причастия). Общей семой данной группы является понятие действия, совершенного при помощи компьютера.

К категории «действия человека» относятся глаголы типа *beam* (послать по электронной почте), *bum* (доводить написанную программу до совершенства), *scrog* (испортить, стереть информацию). Примерами неологизмов второй категории (ответные действия компьютера) могут служить лексемы *grovel* (выполнять действия замедленно, но не теряя работоспособности), *barf* (выдавать сообщение об ошибке), *glitch* (глючить, тормозить), *handshaking* (ситуация успешной установки связи модемами). Сюда примыкают единицы, характеризующие нерабочее состояние системы: *hung*, *wedged*, *gronked*, *tanked*, *done off the trolley*. Все вышеперечисленные единицы не используются в терминологии и представляют собой жаргонную лексику.

Что касается терминологических единиц, описывающих подобные состояния, то среди них сложно найти неологизмы в силу того факта, что слова, подобные *send* (a message) (послать (сообщение)), *delete* (data) (удалить (информацию)), *disabled* (state) (нерабочее состояние), существуют в языке издавна и не отвечают критериям новой лексики.

Пользователь или программист

Данная ЛСГ охватывает наименования компьютерных специалистов многих областей, а также простых пользователей и представляет собой разветвленную систему, в которую входят:

– термины-названия профессий: *programmer* (программист), *application developer* (разработчик приложений), *program analyst* (программист-постановщик), *average programmer* (программист средней квалификации), *system administrator* (системный администратор);

– юмористические вторичные номинации, параллельные единицам первой группы: *softy* (программист), *sys-frog*, *system jock* (системный программист), *ironmonger* (электронщик), *wirehead* (сетевик);

– номинации, не имеющие аналогов в терминологии и дающие более детальную типологию лиц, связанных с компьютерами: *doco* (человек, пишущий документацию), *netter*, *tourist* (пользователь Internet);

– оценочные жаргонизмы типа *flamer*, *pain in the net* (конфликтный пользователь сети), *bagbiter*, *lamer* (неумный, беспомощный, беспотолковый пользователь), *script kiddie* (неопытный взломщик, использующий для своей дея-

тельности готовые программы»), *newbie*, *naive user* (начинающий пользователь в киберпространстве, новичок). В числе таких неологизмов преобладают единицы, выражающие типологический признак «некомпетентность», например: *read-only user*, *weasel*, *twink*, *munchkin*.

Антонимичная подгруппа неологизмов, выражающая высшую оценку мастерства в работе с компьютером, представлена следующими единицами: *guru* (светило, ведущий специалист), *wizard* (человек, разбирающийся в аппаратном и программном обеспечении и помогающий новичкам), *high-rez* (спец), *lord high fixer* (главный специалист), *superprogrammer* (суперпрограммист), *superuser* (привилегированный пользователь), *oldbie* (старожил, давний пользователь Сети) и др.

В отдельные подгруппы выделяются названия приверженцев какой-либо операционной системы (*UNIX weenie* – пользователь UNIX) или компьютерных игр (*muddie* – любитель игры MUD) и программистов, занимающихся преступной деятельностью в сети, – хакеров (*dark-side hacker* – преступный взломщик, *intruder*, *trespasser* – взламыватель, злоумышленник, нарушитель, *cracker* – человек, злонамеренно взламывающий средства контроля доступа к компьютерным системам, *warez kiddies* – неопытные взломщики, использующие для своей деятельности готовые программы).

Отличительной особенностью данной ЛСГ является наличие в ней большого количества синонимических обозначений лиц, чрезмерно увлеченных компьютером (компьютерных фанатиков): *computer geek*, *nerd*, *gweep*, *troglydite*, *turbo-nerd*, *spod*, *propeller-head*, *mouse potato*, *alpha geek*, *webhead* и т.п.

Интернет

Интернет представляет собой обширную лексико-семантическую группу, включающую в себя множество более мелких образований. Здесь сложно говорить о единстве частеречной принадлежности всех ее компонентов, так как понятия мира Интернета многообразны по своей сущности: это и отдельные предметы и явления, и действия, и даже реплики, характеризующиеся коммуникативной самостоятельностью.

Само слово «Internet» появилось в английском языке в 70-е годы прошлого века. Образовавшаяся в последние годы группа слов, семантически связанных с этим понятием, включает в себя следующие подгруппы:

– «явления» мира Интернета (сайты, программы для поиска, реклама, Интернет-порталы), например: *search engine*, *spider* (про-

грамма-поисковик), *cobweb site* (устаревший, не обновляемый сайт), *whack-a-mole windows*, *spam* (названия различных видов навязчивой рекламы в Интернете), *dot com* (компания, ведущая бизнес исключительно в Интернете), *home page* (домашняя страница), *IRC (Internet Relay Chat)* и *ICQ (I seek you)* (системы интерактивного общения в Интернете, позволяющие находить в сети партнеров по интересам и обмениваться с ними сообщениями в реальном времени);

– действия, производимые в сети, например: *surf* (перемещаться в Интернете), *gun* (отключить от сети), *download* (переносить информацию из сети на свой компьютер), *freak* (подключиться к телефонным линиям), *log* (регистрировать, записывать, протоколировать), *dial up* (использовать телефон и модем для выхода в сеть);

– абстрактные понятия, связанные с миром Интернета, например: *cybersickness* (чувство болезненности, вызванное длительным использованием Интернета), *flame war* (споры с нарушением правил в сеансе связи), *netiquette* (правила поведения в сети);

– разнообразные реплики-клише, используемые для общения в чатах: *IMHO (in my humble opinion)* (по моему мнению), *JAM (Just A Minute)* (затруднительное неловкое положение), *TTUL (talk to you later)* (поговорим позднее) и т.п.

– на стыке групп 4 и 5 находятся синонимичные названия людей, «злоупотребляющих» Интернетом: *Net surfer*, *internaut*, *webhead*, *netizen*.

В целом, распределение новой лексики компьютерной сферы по лексико-семантическим группам представляет собой сложную и спорную задачу, так как большое количество слов находится на стыке нескольких групп, а отдельные слова не входят ни в одну из них (например, *wordrobe* – словарный запас отдельного пользователя).

Из исследуемых в настоящей работе новообразований не все обладают одинаковым порогом выживания; равно как и неологизмы любой другой сферы человеческой деятельности. Этот процесс в значительной степени предсказуем, хотя определенные закономерности адаптации языковых единиц поддаются систематизации. Так, идея о том, что успех нового слова может зависеть от актуальной потребности общества, не всегда находит свое подтверждение.

А. Меткалф, известный американский неолог, выделяет пять основных факторов, позволяющих новой лексической единице войти в словарный состав языка:

1) частотность употребления (frequency of use);

2) «ненавязчивость» (unobtrusiveness: «... new words are more successful when we don't notice them»¹);

3) широкий спектр ситуаций и большое количество людей, использующих новые слова (diversity of users and situations);

4) способность образовывать новые словоформы и порождать новые значения (generation of other forms and meanings);

5) «выживаемость» понятия (endurance of the concept: «... words have short lives when they represent short-lived concepts») ² [14, p. 63].

ЛСГ, выделяемые в настоящей работе, «обречены» на длительную лингвистическую перспективу самим фактом «долголетия» объекта реальной действительности, подлежащего наименованию.

Практически вся лексика компьютерного мира исторически связана с англоязычными странами: за точку отсчета эры ЭВМ принимают 15 февраля 1946 года, когда ученые Пенсильванского университета США изобрели первый в мире электронный компьютер, известный под названием ЭНИАК. Теоретические разработки американцев были начаты еще в 30-х годах. Следовательно, США по праву могут считаться «родиной» компьютерных технологий.

Очевидно, что вся компьютерная лексика развивалась на базе английского языка, и в этом нет ничего необычного. Ведь нам не кажется странным то, что в фармакологии используют латынь, а в музыке — итальянский язык.

Ведущая роль США в разработке и дальнейшем импорте информационных технологий способствовала особой роли английского языка в Интернет-общении, который стал не просто средством сетевого общения англоязычных пользователей, а коммуникативным стандартом для представителей самых различных наций и культур. Достаточно взглянуть на русский словарь компьютерного сленга, чтобы увидеть огромное количество английских заимствований: *инсталляция, геймер, хард диск, коннектиться, юзер, кликать (шелкать), батоны (кнопки), варнинг, пасворд, дефинишн, Масгдай* (жаргонное обозначение ОС Windows, что образовано от выражения «must die»), *рестартнуть* (перезагрузить), *девайс, хакер*.

Обратимся к собственно лингвистическим компонентам в системе «Fudge-factor», выделенной А. Меткалфом, которые представлены: а) способностью к образованию новых словоформ и значений и б) «ненавязчивостью» (неза-

метностью слова, невыделяемостью в ряду исконно английских слов).

В качестве перспективного с лингвистической точки зрения А. Меткалф выделяет полу-суффикс *-gate*:

– *Winegate* (1973, подмена дорогих французских вин типа Bordeaux более дешевыми и менее качественными);

– *Motorgate* (1975, скандал, связанный с невыполнением гарантийных обязательств компаний «General Motors»);

– *Cattlegete* (1976, зараженный корм для крупного рогатого скота);

– *Irangate* и *Contragate* (запрещенные поставки оружия Ирану и Никарагуа);

– *Whitewatergate* (1990-е, скандалы в администрации Б. Клинтона);

– *Skategate* (2002, скандал по поводу необъективного судейства в парном катании на Олимпийских играх в США).

«*Hot dog*» (1980-е) являясь неременным компонентом американского питания, легко порождает новые формы и значения:

– «*flashy guy*» (оценочная идиома «вызывающего вида», «броско, но безвкусно одетый молодой человек»);

– «*hot-dogging*» («показуха»);

– «*Hot dog!*» (восклицание, вызывающее восторг и энтузиазм).

Как представляется, данные единицы обладают большими шансами на «лингвистическое долголетие».

Обратимся к неологизмам компьютерной сферы, способным стать полноправными составляющими словарей. К таковым относится большинство терминов, обозначающих:

– составные части компьютера (*motherboard, joystick, floppy disk drive, footmouse* и др.);

– программные продукты (*DOS, utility, browser, antivirus, achiever*);

– работу с компьютером (*glitch, beam, barf, handshaking, scrog*);

– пользователя (*application developer, system administrator, program analyst, netter*);

– Интернет (*spam, dot com, surf, ICQ, netiquette, netizen*).

Значительную часть неологизмов компьютерной сферы составляют исконно английские слова или ранние заимствования, обладающие высоким порогом выживаемости и способностью к расширению лексико-грамматической парадигмы.

Отдельного исследования в плане лингвистического прогнозирования заслуживают жаргонизмы компьютерной области. Центрами семантической аттракции, безусловно, являются

Интернет, пользователи и специалисты в области информационных технологий: *mouse potato* (переосмысление словосочетания «couch potato»), *wirehead* (дословно «голова из проводов»), *sys-frog* (юмористическое название для *system administrator*), *pain in the net* (неудачливый пользователь Интернета), *muddie* (название игры MUD плюс продуктивный суффикс *-ie* с обозначением деятеля), *read-only user* (первый компонент используется в сочетании со словами *file, memory, storage*; перенесение данного атрибута для характеристики пользователя говорит о его неспособности программировать, создавать что-то свое, поэтому все, чем он занимается, – это лишь чтение чужой информации). В силу того, что оценочная функция подобных неологизмов превалирует, их номинативная значимость будет нивелироваться, и компьютерному сообществу потребуются более современные выразительные средства.

Примечания

1. Новые слова имеют большие шансы на успех, если говорящие их не замечают.

2. «Fudge» – акроним, образованный А. Меткалфом из первых букв каждого из пяти терминов.

Список литературы

1. Англо-русский словарь по вычислительной технике: Компьютеры, мультимедиа, сети, Интернет, телекоммуникации, Windows. // Сост. М.С. Блехман, и др. Ред. М.Л. Гуткин. М.: ЭТС, 2000. 496 с.

2. Апресян Ю.Д. Избранные труды. Т. I. М.: Языки русской культуры, 1995. 715 с.

3. Виноградова Н.В. Компьютерный жаргон в аспекте гендерлингвистических исследований // Ис-

следования по славянским языкам. Сеул, 2002. № 7. С. 111–124.

4. Волошин Ю.К. Новообразования и собственно неологизмы современного английского языка. Автореф. дис. ... канд. филол. наук. М.: Моск. пед. ин-т им. В.И. Ленина, 1971. 16 с.

5. Гуральник Т.А. Лингвистические маркеры социокультурного пространства в сфере неонимации. Автореферат дис. ... канд. филол. наук. Самара: Самарский гос. ун-т, 2006. 19 с.

6. Жилина О.А. Лингвостилистическая норма в аспекте компьютерных технологий. Автореферат дис. ... канд. филол. наук. М.: Моск. гос. горный ун-т, 2003. 17 с.

7. Князев Н.А. Английские лексические новообразования в сфере компьютерных технологий. Автореферат дис. ... канд. филол. наук. Пятигорск: Пятигорский гос. лингв. ун-т, 2006. 18 с.

8. Комина Е.В., Майорова А.В. Роль социомаркеров в появлении неологизмов // В сб.: Языковая динамика. Тверь: Тверской гос. ун-т, 1996. С. 34–38.

9. Покровский М.М. Избранные работы по языкознанию. М.: Изд-во АН СССР, 1959. 381 с.

10. Рублева О.В. Лексикология современного русского языка: учебное пособие. Владивосток: ТИДОТ ДВГУ, 2004. 257 с.

11. Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // В сб.: Оптимизация речевого воздействия. М.: Высш. шк., 1990. С. 180–196.

12. Черепанов А.Т. Англо-русский словарь сокращений по компьютерным технологиям, информатике, электронике и связи. М.: Рус. яз., 2000. 800 с.

13. Brekle H.E. Reflections on the conditions for coining, use and understanding of nominal compounds // Proceedings of the 12th International Congress of Linguistics. Innsbruck, 1978. P. 68–77.

14. Metcalf, Allan. Predicting New Words: The Secrets of Their Success. Boston, NY.: Houghton Mifflin Company, 2002. 207 p.

ON LINGUISTIC PERSPECTIVES OF ENGLISH NEOLOGISMS IN THE FIELD OF COMPUTERS

N.V. Kuznetsova, E.N. Vakhromova

English neologisms (words and word combinations) in the field of computers are studied. Computer terms and jargonisms are subdivided into five lexico-semantic groups. Taking into account the Fudge factor (frequency of use, unobtrusiveness, diversity of users and situations, generation of new forms and meanings, and endurance of the concept) the linguistic perspectives of the neologisms investigated are considered.

Keywords: neologism, computer sphere, lexico-semantic group, linguistic perspective, Fudge factor.