

то время как историзмы, в частности для обозначения оружия, одежды и профессий или слоев населения, служат маркерами хронотопа.

**Ключевые слова:** фэнтези, стиль, хронотоп, собственно архаизмы, историзмы, поэтизмы.

**Zaichenko Yuliia. Functions of Archaisms in English-Language Fantasy Texts.** The article is devoted to the description of the main trends in the use of archaic vocabulary in fantasy texts. One of the main features of such texts is the obligatory presence of secondary worlds in which the plot develops, and insofar as such worlds and their realia often do not have references in reality, it is important to study their linguistic aspect, since the correct choice of language means helps the author to create a reliable image of the world, which in turn, contributes to the popularity of works among readers. Fantasy as a multi-genre phenomenon has been drawing the attention of researchers in the fields of philology and other social sciences for decades. In the field of Ukrainian linguistics, texts of this genre are considered mainly from the standpoint of cognitive linguistics and lexicology, but nowadays there is not still enough attention paid to the study of the stylistic aspects of fantasy texts. The purpose of our research is to identify the features of the functioning of archaic vocabulary in popular English-language fantasy texts from the 1930s to the 2000s. To achieve the goal, we set and fulfilled the following tasks: consideration of archaism as a feature of the chronotope and the lexical system of fantasy; and analysis of the functioning of archaic words proper, historical and poetic words in fantasy texts. The research is based on the texts of R. E. Howard, J. R. R. Tolkien, J. Rowling, T. Goodkind, L. Flewelling and G. R. R. Martin, created between 1932 and 2003. These texts outline the different stages of development of the genre. Analysis of the texts showed that archaic speech is an integral part of the style of fantasy. The authors use the full range of archaic vocabulary to create harmonious secondary worlds, in which hints of the real or legendary past of the real world are clearly traced. Archaic words proper as words or word forms that have fallen out of use, and poetic words as words with heightened stylistic marking function primarily in direct speech of characters, poetic and sacred fragments, providing the text with certain connotations, while historical words, in particular, indicating weapons, clothing and occupations or population strata serve as chronotope markers.

**Key words:** fantasy, style, chronotope, archaic words proper, historical words, poetic words.

УДК 811.112.2.(07)

*Софія Застровська, Оксана Найдюк*

## ГРАФІЧНІ ЗНАКИ У ВІРТУАЛЬНОМУ ДИСКУРСІ

У статті окреслено розуміння віртуального дискурсу, його диференційні ознаки стосовно дискурсу реального. Віртуальний дискурс визначається як спілкування через інтернет за допомогою технічних засобів: комп'ютера, смартфона, планшета та ін. Основна увага зосереджена на графічних знаках як обов'язкового складника віртуального дискурсу. Простежено історію виникнення графічних знаків, які найчастіше використовуються у віртуальній комунікації: смайлів, лігатури "at", хештегу. Наведено трактування графічних знаків у лексикографічних джерелах, систематизовано семантичне значення смайлів. Зазначено неоднаковий переклад смайлів різними мовами. Відзначено функціональну цілеспрямованість уживання смайлів, лігатури, хештегу та інших графічних символів, серед яких частотними є різні пунктуаційні знаки. Пунктуаційні знаки (інтерпунктеми), до яких належать кома, крапка, крапка з комою, двокрапка, тире, три крапки як знак пропуску, окличний та запитальний знаки, лапки, дужки тощо, набувають у віртуальному дискурсі символічного значення та у своїх комбінаціях заміщуються лексичні одиниці з відповідним семантичним та/або прагматичним значенням. Використання різних графічних знаків у віртуальному дискурсі потребує від користувачів набуття спеціальної (віртуальної) компетенції. Вони будуть інформативними для програмістів, хакерів, системних адміністраторів і тощо, але не будуть інформативними для чайників, ламерів, у т. ч. і для інших типажів віртуального дискурсу. У статті на фактичному матеріалі (фрагментах віртуального спілкування із твору Б. Вуд "Die Prophetin") інтерпретується вживання графічних знаків. Після висновків намічено перспективи подальших наукових пошуків.

**Ключові слова:** дискурс, віртуальний дискурс, графічні знаки, віртуальна комунікація, комп'ютер, віртуальність, смайл, хештег.

**Постановка наукової проблеми та її значення.** Розвиток людства не стоїть на місці. Людина продовжує розвиватися сама, розробляє нові технології і системи, продовжує досліджувати незвідане досі. Неабияку роль у розвитку людини відіграють машини і техніка. Те, що раніше було неможливим, або майже неможливим, тепер звичайна реальність: спілкування на відстані, передача інформації за секунди, дослідження гір та підводного світу. Неабияк змінили наше життя новітні технології. Навіть, здавалося б, абсолютно «нетехнологічна» наука,

як лінгвістика, відчуває на собі новітні технології, які своєю чергою спонукають до життя нові дослідження в галузі лінгвістики.

Актуальність роботи зумовлена зверненням до проблематики недостатньо дослідженого на сьогодні віртуального дискурсу, зокрема його особливостей, структури, жанрової специфіки, ролі невербальних засобів у вираженні намірів комунікантів.

Об'єктом є графічні знаки у віртуальному дискурсі.

Предмет дослідження – семантичні та функціональні властивості графічних знаків у віртуальному дискурсі.

**Мета статті** – виявити семантичне значення та функції різних видів графічних знаків у віртуальному дискурсі.

Мета дослідження зумовила розв'язання таких завдань:

- 1) з'ясувати поняття «віртуальний дискурс» та його диференційні ознаки;
- 2) зінтерпретувати значення і функції графічних знаків у віртуальному спілкуванні.

**Методологія** ґрунтується на наукових концепціях теорій дискурсу, комунікації, семіотики, функціональної лінгвістики. Застосовуються такі **методи**: аналіз словникових дефініцій, інтерпретативний аналіз, контекстуальний аналіз.

**Результати та дискусії.** У цьому дослідженні насамперед зупинимось на дискурсі, який виник завдяки новітнім технологіям, а саме на віртуальному дискурсі (див. [6]).

Віртуальність – (від латин.*virtus* – тут: *потенційний, можливий*) – вигаданий, уявний об'єкт, суб'єкт, категорія, ставлення, дія тощо, не присутні в цей час у реальному світі, а створені лише грою уяви людської думки або зімітовані за допомогою інших об'єктів. Використовується в багатьох сферах сучасного життя, переважно стосовно симуляції чогось: віртуальні прилади, віртуальний хокей, віртуальне навчання, віртуальні служби знайомств (із таким же віртуальним спілкуванням і сексом) і навіть віртуальна держава; рідше стосовно можливості існування, стану: віртуальна частинка, віртуальні переміщення. Проте термін *віртуалізація* – заміщення реального віртуальним, застосовується зазвичай до кіберпростору – реальності, що створюється за допомогою комп'ютерів [10].

Отже, віртуальний дискурс – це спілкування, яке здійснюється через канал зв'язку – інтернет за допомогою технічних засобів: комп'ютера, смартфона, планшета та ін.

Віртуальному дискурсу притаманні ті ж функціональні цілі, що й реальному: комунікативна, ігрова, навчальна, інформативна та ін. (Визначення реального дискурсу див. у роботах [1; 2; 3; 4; 7]) Проте віртуальне спілкування дещо відрізняється від реальної комунікації. У процесі віртуальної взаємодії можуть проявлятися ті риси співрозмовника, які приховуються в процесі реального спілкування з тих чи тих причин. До особливостей віртуального дискурсу належить анонімність, демократичність спілкування (зазвичай спілкування на «ти», без урахування віку, зовнішності, соціальних, расових, статевих та інших характеристик комунікантів), можливість спілкування з великою кількістю людей одночасно, відсутність просторових і часових кордонів, швидкість отримання інформації.

Процес спілкування передбачає використання вербальних та невербальних засобів. Віртуальна комунікація особливо активно використовує саме невербальні засоби, що властиве всім жанрам віртуального спілкування. Це пов'язано з економією часу, зі спрощеністю передачі зашифрованої інформації, способом підтвердження розуміння та володіння символами віртуального спілкування. Утворилася певна система знаків, які використовуються у віртуальному дискурсі. До них належать «лапки», смайли, дужки, знак «равлик» або «собачка» @, хештег #, дублювання однієї і тієї ж літери, написання речень із великої літери, повторення знака оклику та знака запитання, використання зірочок.

Зупинимось на окремих із них.

1. **Смайл, смайлик** (від англ. *smile* – усмішка), також емотікон, емограма (англ. *emoticon*) – схематичне зображення людського обличчя, що використовується для передачі емоцій. Може складатися з різноманітних символів, як то букв алфавіту, знаків пунктуації та

різних службових символів. Особливе розповсюдження смайли набули з поширенням інтернету (чати, форуми, ICQ тощо) та мобільних телефонів (короткі повідомлення – SMS), де широко використовують користувачі для обміну повідомленнями.

У Юнікодi графічними знаками для позначення емоцій є: ☺ ☹ (коди U+263A, U+263B і U+2639 – відповідно). В Юнікодi версії 6.0 передбачено набір із понад 60 смайлів [8].

Одні й ті ж емоції іноді записуються різними смайлами, деякі з них функціонують лише у вузькому колі людей. Але є смайли, які поширені повсюдно і мають усталений запис. Часто вони вже вбудовані в інтернет-програми та мобільні телефони, і при виведенні на екран текстові смайли автоматично замінюються на відповідні графічні зображення. Семантичне значення смайлів зведено в табл. 1 [8]. Слід відзначити, що якщо дивитися на ці символи збоку справа, то вони нагадують міміку людського обличчя [9].

Таблиця 1

## Семантичне значення смайлів

Смайл	Значення	Смайл	Значення	Смайл	Значення
:-) або :)	посмішка, щастя	:-( або :(	сум, депресія, не весело	;-) або ;)	підморгування
:-D	сміх	:-P або :P	показувати язика	:-*	поцілунок
:-O або =-O	здивування, шок	:-[	зашарівся, почервонів	:'(	плач
O:-)	ангел	]:->або>:)	дідько, диявол	8-) або B-)	в окулярах, крутий
>:O або >:(	розлючений	:-X	стулені губи, обіцянка мовчати	:-	не розумію, чекаю
:-!	нудота, відраза	:-@	кричати в гніві, розгніваний	@}->--	троянда
:'-)	сльози радості, усмішка крізь сльози	%)	плутанина, сум'яття; божевільний	:*)	напідпитку

2. Знак @ (лігатура «at») у сучасному значенні найчастіше використовується в адресах електронної пошти і «згадках» у соціальних медіа. Серед розмовних українських назв – «равлик», «собачка», «песик» або «вуха». Офіційна назва «комерційне *et*». Код у Юнікодi 0040 (64 в десятковій системі числення).

В епоху Відродження @ став використовуватися для позначення ціни, а в епоху індустріальної революції (час капіталу, перших бірж, верстатів і т. д.) @ незмінно трапляється в бухгалтерських звітах. Так «равлик» разом з \$, #, % і іншими «рахівницькими» знаками з майже забутою семантикою перекочували на клавіатуру [11].

Сучасна офіційна назва цього символу «комерційне at» бере початок із рахунків, де він використовувався в таких контекстах: 7 widgets @ \$ 2 each = \$ 14, що перекладається як 7 шт. по 2 дол = 14 дол. Оскільки цей символ застосовували в бізнесі, його розмістили на клавіатурах друкарських машинок. Він був присутній уже на перших в історії друкарських машинках «Ундервуд», випущених 1885 році.

Це єдиний новий значок, який додали до коду азбуки Морзе від часів Другої світової війни. Для @ сигнал в азбуці Морзе передається комбінацією точок і тире «• — — • — •», що відповідає літерам «А» і «С» як одному символу [11].

«Равлик» мирно чекав своєї зоряної години до 1971 року, поки на нього не звернув увагу 29-літній Рей Томлінсон, інженер-дослідник з американської компанії BBN Technology (Bolt,

Beranek and Newman) у Бостоні. Його помилково вважають не лише винахідником електронної пошти, але і власне знаку @, хоча ні тим, ні іншим він не був.

Справжнє народження @ пережила в 80-х, коли почалася комп'ютерна революція – ПК вийшли за межі лабораторій, і в 90-х, коли з'явилися перші веб-браузери, @ полюбилася користувачам, і навіть розповідають, що є відповідний дорожній знак [11].

Іменування знака в різних країнах різняться: Україна – равлик, слимак, песик, мавпочка, жабка, вухо; Сполучені Штати – кішка; Росія – собачка; Корея – равлик; Болгарія – «кльомба» або «маймунско А» (мавпа А); Нідерланди – «arenstaartje» (мавпячий хвіст); Ізраїль – «штрудель» (вир); Іспанія – як і міра ваги «аггоба»; Франція – як і міра ваги «аггобасе»; Португалія – як і міра ваги «аггобасе»; Німеччина – мавпа, мавпячий хвіст, мавпяче вухо, скрипка; Польща – мавпа, мавпячий хвіст, мавпяче вухо, скрипка; Італія – «chiocciola» (равлик); Данія, Норвегія, Швеція – «snabel-a» (А з рилом) або слонячий хобот (А з хоботом); Чехія, Словаччина – рольмопс (оселедець під маринадом); Китай, Тайвань – мишеня; Туреччина – троянда; Сербія – «пришелепкувата А» або «мајмун» (мавпа); В'єтнам – «скарлючена А»; Хорватія, Румунія, Словенія – «мавпа»; Фінляндія – котячий хвіст, «спляча кішечка»; Греція – макаронина; Угорщина – хробак, кліщ; Латвія – «ет» («пов»), запозичення з англійської; Литва – «ета» («ета»), запозичення з англійської [11].

3. **Хештег**, або **гештег** (англ. *hashtag*, від *hash* – «символ ґратки», «октоторп») – слово або фраза, яким передують символ «#» (октоторп). Користувачі можуть об'єднувати групу повідомлень за темою або типом із використанням хештегів – слів або фраз, які починаються з #.

Короткі повідомлення в мікроблогах соціальних мереж, таких як Twitter, Tout, identi.ca, Google+, Facebook і VK, можуть бути помічені хештегом, включаючи в себе і одне слово, і більше об'єднаних слів (але без пробілів).

Уперше хештеги з'явилися і були використані в мережах IRC (Internet Relay Chat) для маркування тем і груп. Вони використовуються для позначення окремих повідомлень, що відносяться до якої-небудь групи, а також як приналежність до певної теми або «каналу».

Зазвичай, канали або теми, які доступні по всій мережі IRC, починаються з хеш-символу # (на відміну від локальних серверів, які використовують амперсанд «&»). Популярність хештегів виросла одночасно зі зростанням популярності Twitter. Це надихнуло Кріса Мессіна, якого зараз називають батьком хештегів, запропонувати подібні системи, щоб позначати теми, що являють інтерес у мікроблогах мережі. Він відправив перше повідомлення з хештегом на Twitter: «Що ви думаєте про те, щоб використовувати ґратки (#) для різних груп?» – Кріс Мессіна, 23 серпня 2007 [5].

Хештеги стали популярними у 2007 році під час лісових пожеж у Сан-Дієго, коли Нейт Рітгер використовував хештег «#sandiegofire», щоб бути в курсі всіх оновлень, пов'язаних із катастрофою [5].

Продемонструємо використання немовних засобів у віртуальному дискурсі на матеріалі твору Барбари Вуд «Die Prophetin». Коротко до змісту тексту. Катеріне через певні обставини переховується разом із цінною археологічною знахідкою. Допомагає їй Гарібальді. Через чат IRC Катеріне намагається знайти підтримку і допомогу серед однодумців, вона спілкується через нік *Janet*. Цілі Катеріни: 1) спростувати неправдиву інформацію, що розповсюджена про неї її переслідувачами; 2) проінформувати про справжній стан справи; 3) отримати інформацію, яка є необхідною для встановлення істини відносно знайдених нею папірусів в археологічних розкопках; 4) запобігти присвоєнню цінної знахідки людиною (комп'ютерним генієм), який хоче мати цю знахідку у своїй приватній колекції, всупереч усім законам стосовно археологічних знахідок.

У межах цієї статті розглянемо початковий етап спілкування Катеріни з членами групи її однодумців у віртуальному просторі.

1. *Mit einem Mausclick war sie im IRC. Erleichtert sah sie den Eintrag: #hawkbill. Das bedeutete, die Gruppe war Online. (B. Wood, S. 482)*

2. */join #janet, drückte die Eingabetaste, und auf der rechten Bildschirmhälfte erschien: #janet i.* (B. Wood, S. 483)

З цілями і мотивами застосувати *IRC* Катеріне виходить на зв'язок із членами групи *hawksbill* і хештег плюс нік групи (*#hawksbill*) допомагає їй знайти цю групу. Отже, хештег плюс нік групи (*#hawksbill*) виконують контактовстановлюючу функцію. Команда односторонніх *#hawksbill* виходять в ефір під різними вигаданими ніками: іменами і з поштовими скриньками, у назвах яких традиційно був присутній знак @: *@janet, Atomba@ix-ori-22.ix.vetcom, fmason@ouray.cudenver.edu, kharvey@scgrad.demon.co.uk, rismith@ alice.brad.ac.us, George@Sebakal.DialUp.Polaris.Telnet, mongo@dianuba.com.* (B. Wood, S. 484-486).

3. [Sugar] Hi!:)» «Janet »Großartig, daß ihr mich entdeckt habt.<...>

[sugar] Was sagen die Schriftrollen??? Geht die Welt an Sylvester unter? Soll ich mich mit Prankie verabreden oder einfach zu Hause bleiben und sterben? Hahahaha

«SERVER»TrilogY! Atomba@ix-ori-22.ix.vetcom, hallo,

[DOGbert] Ich will nicht sterben. <...>

[SpaCeman] Und das FBI hat sie aufgespürt:)))

«Janet »Ja. Seid ihr das gewesen?

[TrilogY] Wir dachten, das würde die Polizei und alle von deiner Spur abbringen):-p

[Jean-Luc] Wir geben falschen Alarm. Wir schaffen andere Kanäle, damit sie nicht so schnell agieren, falls Dr. Alexander wirklich selbst einen Kanal einrichtet. Sie werden es wieder für einen Witz halten; -)

Nach einem schnellen Blick über die Schulter tippte Catherine: »Hab tihr Tymbos gefunden?«

[Jean-Luc] KeinTymbos.

[TrilogY] leider nein!!!!

[sugar] Wir haben es versucht.:(<...>

[sugar] paß auf dich auf:-)(B. Wood, S. 485-486)

Час перебування користувачів групи *#hawksbill* у віртуальному просторі обмежений зумисне: їх мета не бути запеленгованими тими, хто хоче вийти на їхній слід. Графічні знаки, вжиті ними, свідчать про те, що вони співчують Катеріне (:(), підбадьорюють її (;-),:-),:-p), обнадіюють (:))), наголошують про важливість повідомлення (!!!!, ) тощо, тобто виконують емотивну функцію.

Сама Катеріне не знає з ким спілкувалась, чоловік це чи жінка, де мешкає, якого віку. (Catherine blickte auf den Monitor und las die Worte und Gesten von Menschen, die sie nie getroffen hatte und vermutlich auch nie treffen würde. Sie wußte nicht, ob »sugar« eine Frau war oder »spaCeman« ein Mann. Waren sie zwanzig oder siebzig? Lebten sie in den Vereinigten Staaten?)(B. Wood, S. 487)

**Висновки та перспективи подальшого дослідження.** Віртуальний дискурс – це складне і недосліджене явище, якому властиві всі ознаки комунікації в реальному світі. У цій статті ми продемонстрували вживання невербальних знаків у віртуальному дискурсі. Для існування віртуального дискурсу обов'язково потрібен канал зв'язку. Особливістю спілкування у віртуальній реальності є анонімність співрозмовників, нівелювання певних граматичних правил та правил етикету, скорочення слів та використання великої кількості немовних знаків.

Перспективу подальших розвідок убачаємо у дослідженні лексичного наповнення віртуального дискурсу.

#### References

1. Arutiunova, N. D. 1998. *Bolshoi entsyklopedicheskyi slovar.* Moskva.
2. Demiankov, V. Z. 1982. "Anhlo-russkye terminy po prykladnoi linhvistyke y avtomaticheskoi pererabotke teksta". *Metody analiza teksta* 39:7.
3. *Dyskurs yak kohnityvno-komunikatyvnyi fenomen.* Kh.: Konstanta, 2005.
4. Karasyk, V. Y. 2000. "O tyapk dyskursa". *Yazykovaia lichnost: institutsionalnyi i personalnyi diskurs* 7: 5–20.
5. Kheshtek <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%B5%D1%88%D1%82%D0%B5%D0%B3>
6. Lutovynova, O. V. 2009. "Virtualnyi diskurs kak jedno iz napravleniy v issledovanii kiberprostranstva". *Vestnyk Moskovskoho gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seryia: Linhistyka* 1:26–32.
7. Selivanova, O. O. 2006. *Suchasna linhvistyka: terminolohichna entsyklopediia.* Poltava: Dovkillia.

8. Smail<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BC%D0%B0%D0%B9%D0%BB>
9. Ulianchenko, O. V. Linhvokomunikatyvni osoblyvosti kompiuternoho dyskursu. [https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/123456789/26558/1/Ulyanenko\\_dyskurs.pdf](https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/123456789/26558/1/Ulyanenko_dyskurs.pdf)
10. Vitrualnist<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C>.
11. @ <https://uk.wikipedia.org/wiki/@>
12. Wood Barbara. 1995. "Die Prophetin". Verlag: Wolfgang Krüger Verlag Erscheinungsjahr.

**Застровская София, Найдюк Оксана. Графические знаки в виртуальном дискурсе.** В статье определено понимание виртуального дискурса, его дифференционные признаки по отношению к дискурсу реальному. Виртуальный дискурс определяется как общение через интернет с помощью технических средств: компьютера, смартфона, планшета и др. Основное внимание сосредоточено на графических знаках как обязательной составляющей виртуального дискурса. Прослежено историю возникновения графических знаков, которые чаще всего используются в виртуальной коммуникации: смайлов, лигатуры "at", хэштегов. Приведены трактовки графических знаков в лексикографических источниках, систематизировано семантическое значение смайлов. Указан разный перевод смайлов разными языками. Отмечено функциональную целеустремленность употребления смайлов, лигатуры, хэштегов и других графических символов, среди которых частотными являются различные пунктуационные знаки. Пунктуационные знаки (интерпунктемы), к которым относится запятая, точка, точка с запятой, двоеточие, тире, многоточие как знак пропуска, восклицательный и вопросительный знаки, кавычки, скобки и т.п., приобретают в виртуальном дискурсе символического значения и в своих комбинациях замещают лексические единицы с соответствующим семантическим и / или прагматичным значением. Использование различных графических знаков в виртуальном дискурсе требует от пользователей специальной (виртуальной) компетенции. Графические знаки будут информативными для программистов, хакеров, системных администраторов и т.п., но не будут информативными для чайников, ламеров, не исключено и для других типажей виртуального дискурса. В статье на фактическом материале (фрагментах виртуального общения из произведения Б. Вуд "Die Prophetin") интерпретируется употребление графических знаков. После соответствующих выводов указываются перспективы дальнейших научных поисков.

**Ключевые слова:** дискурс, виртуальный дискурс, графические знаки, виртуальная коммуникация, компьютер, виртуальность, смайл, хэштег.

**Zastrovska Sophia, Naidiuk Oksana. Graphic Signs in Virtual Discourse.** The understanding of virtual discourse, its distinctive features in relation to the real discourse are defined in this article. Virtual discourse is defined as communication via/through the Internet using technical means: a computer, a smartphone, a tablet, and others. The main focus is on graphic signs as an obligatory component of virtual discourse. The history of the appearance of graphic signs that are most often used in virtual communication is traced: emoticons, "at" ligatures, hashtags. Interpretations of graphic signs in lexicographic sources are given, the semantic meaning of smiles is systematized. A different translation of smiles in different languages is presented. The functional purposefulness of the use of smiles, ligatures, hashtags, and other graphic symbols is noted, among which the various punctuation marks, are frequent. Punctuation marks (interpunctems), which include a comma, a period, a semicolon, twodots, a dash, ellipsis, a skip sign, an exclamation mark and question marks, quotes, brackets, etc., acquire symbolic values in the virtual discourse. Combinations replace lexical units with an appropriate semantic and / or pragmatic meaning. Graphic signs of different types are used in complexes, which requires special knowledge of their use. The use of various graphic signs in virtual discourse requires special (virtual) competence from users. Graphic signs will be informative for programmers, hackers, system administrators, etc., but not informative for teapots, lamers, including other members of virtual discourse. The use of graphic signs is interpreted in this article on the actual material (fragments of virtual communication from the work of B. Wood "Die Prophetin") In conclusion (after appropriate results are presented), prospects for further scientific research are indicated.

**Key words:** discourse, virtual discourse, graphic signs, virtual communication, computer, virtuality, smile, hashtag.

УДК 81'374:004

*Юлія Калимон*

## КОМП'ЮТЕРНА ЛЕКСИКОГРАФІЯ: ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

У статті досліджено сучасний стан комп'ютерної (електронної) лексикографії, який умовно поділяють на корпусний та електронний періоди. Все більша комп'ютеризація суспільства, на перший погляд, значно полегшила роботу лексикографів та лінгвістів, проте практично одразу виникла і низка проблем. Серед перших називають принципи укладання корпусів, вимоги до яких значно розширилися та на сучасному етапі розвитку корпусних