

Из явных положительных факторов использования игр в качестве речевой практики стоит отметить следующие:

- повышение мотивации в изучении языка. Увлечение процессом игры ;
- эмоциональная расслабленность;
- наличие речевых паттернов, идиоматических выражений, крылатых фраз;
- возможность реального общения (онлайн-игры);
- необходимость адекватно и оперативно реагировать на поставленную коммуникативную задачу;
- «живой» разговорный язык.

Использование компьютерных игр с целью изучения языка имеет и негативные стороны:

- встречаются ситуации, не всегда применимые к реальному общению;
- нечастотная лексика (особенно встречается в играх с фантастическим сюжетом или основанных на событиях прошлого и будущего);
- наличие ненормативной лексики, сленга.

Компьютерные игры могут стать хорошим помощником в изучении иностранного языка, развить коммуникативные навыки студентов и позволить применить имеющиеся знания на практике.

Литература:

1. Яковлева Н.В. Психолого-педагогические условия преодоления коммуникативных барьеров в процессе изучения иностранного языка: Дис. канд. психол. наук: 19.00.07 / Национальный педагогический ун-т им. М.П.Драгоманова. – К., 2003. – 202 с.

История символа «@» и его метафоры в национальных языковых картинах

Азми Наржис (Марокко), Бишави Фазея (Палестина)

Научный руководитель – доцент Опрышко Н.А.

ХНАДУ

В прошлом основным средством передачи информации была бумажная корреспонденция, и для её быстрой и своевременной доставки необходимо было воспользоваться услугами почты. Но сегодня самый быстрый метод

передачи информации как личного, та и делового характера – это электронная почта. Её символом стало изображение буквы «а», заключенное в окружность, больше известное как коммерческое at. В современном мире это изображение имеет ряд значений. Знак «@» обычно читается вслух как «at»; его используют как сокращение в сфере бухгалтерского учета и счета, означающее «по курсу». Но в настоящее время именно адреса электронной почты и платформы социальных сетей являются основной сферой его употребления. Цель нашей работы – раскрыть метафорическую природу названных символов «коммерческое @» в языковых картинах разных народов. Предметом нашего исследования являются варианты имени символа в различных языках мира.

Большинство исследователей считают, что символ at активно использовался в Европе и других странах в период позднего средневековья. Он долго использовался в испанском и португальском языках как сокращение слова arroba, единицы веса, эквивалентной 25 фунтам, и пришло из арабского выражения «четверть» (الربع произносится как ar-rub') [1; 72]. Итальянский исследователь Джорджио Стабиле утверждает, что проследил символ @ до XVI века в торговом документе, отправленном флорентийцем Франческо Лапи из Севильи в Рим 4 мая 1536 года. [1; 112] Документ был о торговле с Писарро, в частности о цене вина в Перу. На итальянском языке этот символ интерпретировался как амфора (анфора). В настоящее время слово «арроба» означает как символ at, так и единицу веса. На итальянском языке символ представляет одну амфору, единицу веса и объема, основанную на емкости стандартной амфорной банки. До сих пор первым историческим документом, содержащим символ, напоминающий символ @ как коммерческий, является испанский документ «Taula de Ariza», реестр для обозначения партии пшеницы из Кастилии в Арагон в 1448 году; даже несмотря на то, что в вышеупомянутом флорентийском письме найден самый старый полностью сформированный современный знак @ [1; 150].

Обычное современное использование @ в адресах электронной почты (с использованием системы SMTP), как в jdoe@example.com (пользователь jdoe

находится в домене example.com). Рэю Томлинсону из BBN Technologies приписывают это использование в 1971 году. [2] Эта идея представления символа, расположенная в форме user@host, также видна в других инструментах и протоколах; например, команда оболочки Unix ssh jdoe@example.net пытается установить ssh-соединение с компьютером с hostname example.net, используя имя пользователя jdoe.

На веб-страницах организации часто скрывают адреса электронной почты своих членов или сотрудников, пропуская @. Эта практика, известная как изменение адресов, делает адреса электронной почты менее уязвимыми для спам-программ, которые сканируют их в Интернете.

В некоторых социальных сетях и форумах имена пользователей имеют вид @johndoe; этот тип имени пользователя часто называют «дескриптором».

На онлайн-форумах без многопоточных обсуждений @ обычно используется для обозначения ответа; например: @Jane, чтобы ответить на комментарий Джейн, сделанный ранее. Аналогичным образом, в некоторых случаях @ используется для «привлечения внимания» в сообщениях электронной почты, первоначально отправленных кому-то еще. Например, если электронное письмо было отправлено от Кэтрин Стиву, но в теле письма Кэтрин хочет, чтобы Кирстен узнала о чем-то, Кэтрин начнет строку @Keirsten, чтобы указать Кирстен, что следующее предложение касается ее. Это также помогает пользователям мобильной электронной почты, которые не видят жирный шрифт или цвет в электронной почте.

В микроблогах (таких как микроблоги социальных сетей Twitter и GNU), @ перед именем пользователя используется для отправки общедоступных ответов (например, @otheruser с последующим текстом сообщения). Программное обеспечение для блогов и клиентов может автоматически интерпретировать их как ссылки на пользователя. Будучи включенным в контактную информацию человека или компании, символ @, за которым следует имя, обычно понимается как идентификатор Twitter. Аналогичное использование символа @ было также доступно пользователям Facebook 15

сентября 2009 года. [2] В Internet Relay Chat (IRC) перед никнеймами пользователей показывается, что они имеют статус оператора на канале.

В английском языке символ at известен как «коммерческий at», но другие языки предлагают более образные имена. Метафорика использования синонимов названия символа @ довольно разнообразна. Она зависит в основном от языковой картины мира носителей того или иного языка, хотя и здесь возможны лексические совпадения: иногда одинаковые (похожие) названия «коммерческого @» можно встретить у народов, довольно далёких друг от друга географически и культурно. В частности довольно широко использования метафор из мира животных для обозначения данного компьютерного символа.

В русском языке общепринятое название символа – собачка (маленькая собака). И многие постсоветские народы также приняли эту идею: в Армении, Узбекистане, Казахстане и некоторых других странах Восточной Европы и Центральной Азии символ имеет похожие названия. В Польше знак @ называется «обезьяна», а также в болгарском, где он называется «клиомба». По-голландски at называется *apestaart*, что означает «хвост обезьяны». Потому что это похоже на обезьяну с закрученным вверх хвостом. На немецком языке это называется *Klammerraffe*, (цепляющаяся обезьяна) – предположительно свисающая с дерева на одной лапе. На шведском языке это называют *snabel-a*, («а» с хоботом слона). На греческом языке это называется маленькая утка. В Финляндии at известно как хвост мыши. В Венгрии символ @ называется «*kucas*», что означает маленький червяк. В итальянском языке символ известен как *chiocciola* (улитка). И то же самое в украинском, где местное слово это равлык, и белорусском (слімак или сьлімак) с аналогичным значением. Также его называют «маленькая эскарота» («улитка») во Франции.

У французов так же есть другое слово для at: *arobasse*. Большинство людей из португальских и испаноязычных стран называют символ @, «*arroba*» (и аналогичные, как «*arova*»), то же самое название старой единицы измерения веса. Однако многие люди, похоже, игнорируют историю этого случайного

совпадения: когда первые пишущие машинки начали экспортироваться за границу США и Великобритании, клавише @ нужно было дать имя. Поскольку символ @ не был известен и не использовался для чего-либо в этих странах, и, поскольку у текущей единицы измерения веса, «арробы» (приблизительно 14 кг), к тому времени не было никакого символа, связанного с клавиатурой, производители и импортеры пишущих машинок решили назвать его арроба. Таким образом, для этого простого и произвольного решения люди из многих стран начали называть @ «арроба».

В Финляндии @ называется (в разговорной речи) *miuku-mauku*, иногда *miuau*, что на самом деле относится к звуку, который издает кошка (*meow*), и, таким образом, @ символизирует свернувшуюся фигуру кошки. На китайском @ называется маленькой мышкой. А по-валлийски это означает еще более экзотический маленький хвост ягненка.

Во многих языках символ @ ассоциируется с блюдами и продуктами. В основе таких ассоциаций можно увидеть метафорическое перенесение значений по внешнему сходству, поэтому в подавляющем большинстве случаев речь идёт о блюдах или продуктах, которые имеют форму завитка. Так, в Чехии и Словакии его называют «завинац», что означает свернутая маринованная сельдь. На иврите, он в разговорной речи известен как שטרודל (штрудель), из-за визуального сходства с поперечным разрезом пирога из штруделя.

Таким образом, можно сделать вывод, что, несмотря на распространённую формулировку названия (символ at), общепринятую по образцу английского языка, метафоры, используемые в национальных языковых картинах народов мира для обозначения символа «коммерческое» @ разнообразны. А история их происхождения и употребления требует дальнейшего исследования.

Литература:

1. Ellermann H. [A Natural History of the @ Sign](#). The many names of the at sign in various languages / H. Ellermann. – Amsterdam: BookLead, 1997. – 210 p.
2. Allman William F. [The Accidental History of the @ Symbol](#) / William F Allman // [Smithsonian magazine](#), September 2012 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/the-accidental-history-of-the-symbol-18054936/>