

ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА В XXI ВЕКЕ В АНГЛИЙСКОМ И РУССКОМ ЯЗЫКАХ

Малкин А.Ю.

г. Новокузнецк, МБОУ «СОШ № 72 с углубленным изучением английского языка», II «А» класс

Научный руководитель: Гоман И.Г., к.п.н., учитель английского языка, г. Новокузнецк,
МБОУ «СОШ № 72 с углубленным изучением английского языка»

В наши дни, мы можем легко заметить, как пользователи Интернета используют особую речь. Многие учёные-лингвисты, занимающиеся этим феноменом, называют это понятие «компьютерный сленг». В данной работе мы проанализируем историю возникновения компьютерного сленга, дадим определение и обозначим пути его образования.

Актуальность данной темы объясняется недостаточной его изученностью в лингвокультурной среде региона. В последнее время отмечается повышенный интерес к данной теме среди иностранных студентов к сленгу в русском языке и русскоязычных студентов к сленгу в английском языке. **Объект** исследования – компьютерный сленг в русском и английском языках в XXI веке; **предмет** исследования – особенности образования компьютерного сленга в русском и английском языках в XXI веке

Цель исследования: определить особенности образования компьютерного сленга в русском и английских языках в XXI веке.

В основу исследования заложена **гипотеза** о том, что ведущая роль образования компьютерного сленга отводится английскому языку.

В соответствии с намеченной целью исследования, поставлены следующие **задачи**:

1. Проанализировать литературу по теме исследования
2. Дать определение компьютерному сленгу
3. Выявить этапы развития компьютерного сленга в России и Великобритании
4. Выявить особенности образования компьютерного сленга среди подростков Великобритании и России
5. Составить словарь наиболее употребляемых компьютерных сленговых слов и выражений.

Для решения поставленных задач, были использованы следующие **методы** исследования:

- теоретические: изучение литературы по теме исследования, анализ словарей;
- эмпирические: наблюдение, анкетный опрос, беседы с учащимися, учителями

Практическая значимость исследования состоит в том, что материалы могут

быть полезны в работе учителей гуманитарного цикла, учеников и студентов, поступающих в ВУЗы.

Особенности компьютерного сленга в английском и русском языках в XXI веке

Понятие компьютерного сленга

Основываясь на определении в толковом англоязычном словаре Longman Dictionary of Contemporary English 6th Edition, **сленг** – «неформальный язык, используемый людьми, которые принадлежат к особой социальной группе». [8, с. 1715] **Компьютер** – «электронная машина, которая хранит информацию и использует программы с целью помочь найти, отсортировать или изменить существующую информацию». [8, с. 361]

В другом источнике, Wikipedia, указывается, что **компьютерный сленг** – «разновидность сленга, используемого как профессиональными (например, IT-специалистами), так и другими пользователями компьютеров». [7]

Возникновение и распространение компьютерного сленга

Появление и развитие компьютерного сленга приходится на вторую половину XX века, в период массового внедрения в середине 1980-х годов в обиход обычного человека персональных компьютеров, что повлекло за собой внедрение в речь большого количества специальных слов, выражений и терминов. В 1988 году, после начала издания журнала «PC World», ставшего популярным, англоязычные термины и аббревиатуры оказались на страницах журналов и вошли в лексический репертуар специалистов. К примеру – сетевая карта, микропроцессор, операционная система, форматирование, инсталляция, винчестер, пиксели, диалоговое окно, дисплей и другие [2].

Первый работающий программируемый компьютер (1941 год), первые программы для него, а также первый язык программирования высокого уровня Планкалькюль создал немецкий инженер Конрад Цузе.

Всего в мире в 2015 году – более 19 млн. разработчиков программного обеспечения, а к 2019 году их число возрастёт до 25 млн. В настоящее время больше всего программистов проживает и работает в регионах ЕМЕА (в России – 889.400 человек, в Великобритании – 438.500 человек) и APAC. [11] Программисты являются потенциальными пользователями компьютерного сленга, использующие сленговые выражения для упрощения коммуникации, для скорейшего решения возникшей проблемы. [5]

Способы образования компьютерного сленга

В наше время исследованием компьютерного сленга занимаются такие учёные-лингвисты, как: Виноградова Н.В., Лихолитов П.В., Шкапенко Т.М., Хюбнер Ф., Смирнов Ф.О., Лихолитов П.В., David Crystal, E. Flamand, Peter Hohenhaus, Naomi Baron, C. Thurlow, John McWhorter и другие. Данными лингвистами были выявлены следующие способы образования компьютерного сленга в английском и русском языках:

- Аббревиация – способ образования компьютерного сленга в русском и английском языках, представляющее из себя слово, образованное сокращением слова или словосочетания и читаемое по алфавитному названию начальных букв или по начальным звукам слов, входящих в него: **AFK** – (англ. *away from keyboard*) отошел (имеется в виду, что пользователь в данный момент не у компьютера); **AKA** – (англ. *also known as*) также известен как, он же; **FAQ** – (англ. *frequently asked questions*) часто задаваемые вопросы (подразумевается список «вопрос-ответ»); **HTH** – (англ. *hope this helps*) надеюсь, это поможет; **LOL** – (англ. *laughing out loud, lots of laughing*) громко смеюсь (не обидный смех);

- Сокращение: **комп** – компьютер, **винт** – винчестер, **клава** – клавиатура, **уши** – наушники.

- Универбация – способ образования слова на основе словосочетания, при котором в производное слово входит основа лишь одного из членов словосочетания, то есть по форме производное соотносительно с одним словом, а по смыслу – с целым словосочетанием: **материнка**, **мать**, **мамка**, **мама** – материнская плата; **струйник** – струйный принтер; **опера**, **оперативка** – оперативная память, **жёсткий** – жёсткий диск.

- Русификация – сближение какого-либо языка и письменности с русскими, замена заимствований словами русских корней либо изменение формы заимствованных слов на более свойственную русской грамматике и фонетике: **зиповать**, **зазипован-**

ный, **зиповский** (от англ. *zip* – формат сжатия данных); **юзерский** (от *юзер*) – пользовательский; **юзанный** (от *юзать*) – использованный, бывший в употреблении; **юзверь** (от *юзер* и *зверь*) – опытный, продвинутый пользователь, не обладающий навыками админа.

- Заимствование из других профессиональных групп: **чайник** – начинающий пользователь (заимствовано из сленга автомобилистов); **движок** – ядро, «двигатель» программы (заимствовано из сленга инженеров); **глюк** – ошибка (заимствовано из сленга наркоманов).

- Метафоризация: **блин**, **болванка**, **матрица** – компакт-диск; **крыса** – компьютерная мышь; **реаниматор** – специалист или набор специальных программ по «вызову из комы» компьютера, программное обеспечение которого серьёзно повреждено и который не в состоянии нормально функционировать; **тормозить** – крайне медленная работа программы или компьютера.

- Метонимия – оборот речи, замена одного слова другим, смежным по значению: **железо** – компьютер; **кнопки** – клавиатура; **«синий экран смерти»**, **«Blue Screen of Death»** – текст сообщения о критической ошибке Windows на синем фоне); **«комбинация из трёх пальцев»**, **«combination of three fingers»** – вызов диспетчера задач (Ctrl+Alt+Delete).

- Омонимия – сходство слов в звуковом отношении при различии значений: **лазарь** – лазерный принтер; **вакса** – операционная система VAX; **пентюх**, **пень** – микропроцессор Pentium; **халфа** – игра Half-Life. [6]

- **Leet (1337)** – стиль, возникший в 1990 году, применения английского языка, основное отличие которого заключается в замене латинских букв на похожие цифры и символы [9]. Примеры цифр и символов, используемые вместо букв:

- Эмотикон – пиктограмма, изображающая какую-либо эмоцию; чаще всего составляется из типографических знаков: **:-)**, **;-)**.

Проанализировав различные источники, мы создали сравнительную таблицу способов образования компьютерного сленга в английском и русском языках:

Игровой сленг – как подгруппа компьютерного сленга

Компьютерная игра – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре или сама выступающая в качестве партнёра [7].

Видеоигра – компьютерная игра, в которой игрок передвигает изображения на экране, используя электронные контроллеры [8, с. 1459].

(*Good Game Well Played*) – «ГГ ВП» – хорошая игра, отлично сыграно. Часто пишут в конце игры, иногда – саркастически; **gj** (*Good Job*) – «ГЖ» – хорошая работа. Часто пишут после удачного действия игрока, или саркастически после неудачного; **fb** (*First Blood*) – «ФБ» – первая кровь. Первое убийство за матч, объявляется внутриигровым комментатором; **hg** (*High Ground*) – «ХГ» – возвышенность; **ff** (*Finish Fast*) – «ФФ» – заканчивайте быстрее. Призыв завершить начатое действие, адресованный союзникам, или выражение отчаяния и просьба противникам быстрее заканчивать игру; **tp** (*Teleport, Town Portal Scroll*) – «ТП» – сделать телепорт куда-либо, либо в значении «свиток телепорта»; **def** (*Defend*) – «деф» – защита, оборона. «От дефа» – оборонительная стратегия игры.

ХС – *Hearthstone*; **Mana curve** (кривая маны) – диаграмма стоимости карт по мане; **Matchups** (матч -апы) – стратегии против определенных классов; **ОТК** – (от англ. *one turn kill*) – убийство за один ход; **Гайд** – руководство пользователя; **ГСЧ** – генератор случайных чисел; **Дроп** – еди-

ница, которая показывает на каком ходу вы сможете походить (сколько стоит маны карта), не теряя потенциал этой карты; **Диз** (от англ. *disenchant*) – распыление карты; **Донат** – покупка карт за реальные деньги; **Дес рэттл** (от англ. *Deathrattle*) – предсмертный хрип; **Комбо** – Комбинация карт, наносящая больший урон, чем каждая карта в отдельности; **Метагейм** – популярность тех или иных классов и их архетипов в ладере, т.е. переменная, которая меняется в зависимости от того, с каким оппонентом вы играете; **Аура** – эффект, который временно или постоянно накладывается на персонажа другим существом; **Баф** – положительный эффект, временно или постоянно накладываемый на персонажа; **Дебаф** – отрицательный эффект, временно или постоянно накладываемый на персонажа; **Нерф** – снижение характеристик карты после патча; **АоЕ** – (от англ. *area of effect* «воздействие по площади») – свойство карты либо её способности наносить урон по конкретной области, а не по единичной цели; **Сало, сайленс** – немота; **Ремувал** (от англ. *removal*) – уничтожающее заклинание.

Играете ли Вы?

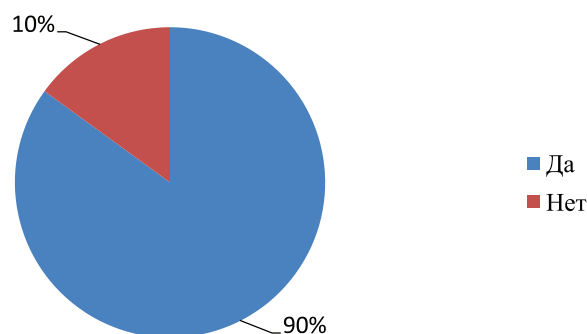


Диаграмма 1

Используете ли Вы игровой сленг в течение игры?

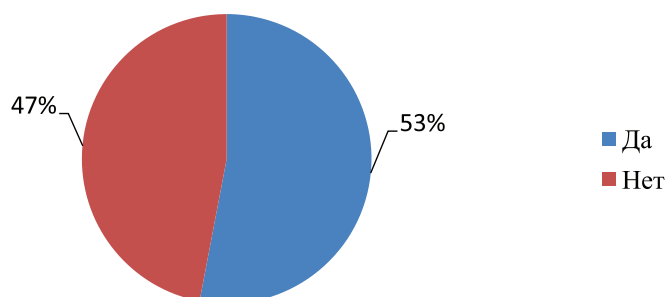


Диаграмма 2

Фраг – убитый противник, а также очко, начисляемое за его убийство; **Бот** – игрок, управляемый компьютером. Также может иметься ввиду плохой игрок, интеллект которого сравним с интеллектом управляемого компьютером игрока; **Хэдшот**, **Хэд**, **Headshot** – прямое попадание в голову, часто фатальное; **Кемпер** – игрок, постоянно сидящий в одном и том же месте; **Эйс**, **Ace**, **All Clan Elimination** – уничтожение всей вражеской команды одним игроком; **Прострел** – убийство игрока сквозь текстуру; **Раш**, **rush** – вид атаки, в ходе которой после начала раунда команда Террористов безостановочно бежит на выбранную ими точку закладки бомбы, уничтожая всех противников на своём пути; **Юсп**, **Юспель** – пистолет USP Tactical; **Муха**, **Scout** – снайперская винтовка SSG-08 и другие.

Заключение

Исследование частично подтвердило выдвинутую нами гипотезу о том, что ведущую роль в образовании компьютерного сленга играл и играет английский язык.

В действительности, возникновение компьютерного сленга связано с языками программирования и широким распространением числа программистов, в то время как компьютерные игры способствуют большему количеству компьютерных сленговых выражений и большему распространению.

Мы дали определение компьютерному сленгу – особый социолект пользователей компьютеров, созданный с целью облегчения коммуникации с другими пользователями компьютеров.

Возникновение и популяризация компьютерного сленга приходится на 1980-е годы, период, когда происходит массовое внедрение персональных компьютеров в обиход обычного человека. Особый пласт пользователей компьютерного сленга составляют программисты, использующие компьютерный сленг как средство быстрой коммуникации со своими коллегами и клиентами [5].

В ходе анализа литературы по теме исследования были установлены следующие способы образования компьютерного сленга: аббревиация, метонимия, омонимия, эмотикон (характерны для компьютерного сленга в английском и русском языках); Leet (встречается только в английском языке); заимствование из других профессиональных групп, метафоризация, русификация, сокращение, универбация (характерно для компьютерного сленга в русском языке).

Отдельной категорией пользователей компьютерного сленга можно считать игроков, использующих игровой сленг – условный компьютерный язык, при помощи

которого игроки в различных играх обмениваются информацией.

Мы можем предположить, что процесс образования новых сленговых слов и выражений необратим и что он будет только развиваться стремительными темпами.

Приложение 1

Словарь компьютерного сленга.

Авик – видеофайл с расширением .avi

Аккорд – выход тремя пальцами Ctrl+Alt+Del

Админ – администратор

Апгрейдить – улучшить что-либо

Баг – ошибка в программе

Васик – язык программирования Basic

Видеокарта – видеокарта

Визард – хороший, опытный программист

Винда – OS Windows

Вывалиться – отключиться от интернета при внезапном обрыве связи

Гамер – игрок

Глюкодром – сбойное аппаратное обеспечение

Глюк – сбой в программе

Даунгрейд – замена чего-либо на более старое

Джипег – графический файл с расширением .jpeg

Думать – играть в «Doom»

Дырдоc – операционная система DR-DOS

Эксель-моксель – Microsoft Excel

Емеля – адрес, e-mail

Зиповать – использовать компрессор «ZIP»

Ибээмка – компьютер IBM

Интерпретатор – программа, выполняющая определенные действия на команды, записанные в текстовом файле

Исходники – исходные тексты программ

Камни – оперативная память компьютера

Карлсон – вентилятор, охладитель для компьютера

Качалка – программа для скачивания файлов и программ

Кеборда – клавиатура

Кило – килобайт

Командир – Norton Commander

Компилятор – программа, переводящая текстовые файлы в двоичные исполняемые

Компильнуть – провести компиляцию

Крэк – программа взломщик

Ламер – чайник, возмнивший себя крутым

Лазарь – лазерный принтер

Лейба – наклейка, например, на дискете

Лист – список рассылки, используется для оповещения широких масс одним простым письмом

Ляп – сбой, баг

Мазадоза – MS-DOS

Мелкософт – фирма Microsoft
Метр – мегабайт
Мылсерв – почтовый сервер
Обертка – текстура
Оброс – заразился вирусом
Отпачить – исправить
Пассворд – пароль
Рарить – использовать архиватор RAR
Хэтэмэльский – человек, владеющий языком разметки гипертекста HTML
AFAIR – (англ. *as far as I remember*) насколько я помню
АКА – (англ. *also known as*) также известен как, он же
ANY1 – (англ. *anyone*) кто-нибудь
ASAP (англ. *as soon as possible*) как можно быстрее
b4 – (англ. *before*) до
BB – (англ. *Bye-bye*) до свидания!
BCNU – (англ. *be seeing you*) весь внимание
Black magic – работающий программный код неясного устройства
BRB – (англ. *be right back*) скоро вернусь
BSoD – (англ. *Blue Screen of Death*) синий экран смерти
BTW – (англ. *by the way*) кстати (между прочим)
CU 18tr – (англ. *see you later*) увидимся позже
ENQ? – вы заняты? (в ответ ожидается ACK или NAK)
FAQ – (англ. *frequently asked questions*) часто задаваемые вопросы (подразумевается список «вопрос–ответ»)
FYA – (англ. *for your amusement*) чтобы вас развлечь
FYI – (англ. *for your information*) к вашему сведению
G2G – (англ. *got to go*) пора уходить
GG – (англ. *good game*) благодарность за хорошую игру
GL – (англ. *good luck*) удачи!
HF – (англ. *have fun*) веселой игры. часто употребляется вместе с GL
HTH – (англ. *hope this helps*) надеюсь, это поможет

IMHO – (англ. *in my humble opinion*) по моему скромному мнению

Imba – (англ. *imbalanced*) используется при указании на некоторые игровые возможности (обычно в онлайн-играх), нарушающие 'игровой баланс'

KISS – (англ. *keep it simple, stupid!*) «проще, глупец!» (принцип программирования: не усложняй то, что и так хорошо работает)

LOL – (англ. *laughing out loud*) громко смеюсь

miss – промахнулся. Часто имеется в виду, что сообщение отправил не туда

OMG – (англ. *oh, my god*) «о, господи» – выражает удивление

ROTF – (англ. *rolling on the floor*) катаюсь по полу

TFHАОТ – (англ. *thanks for help ahead of time*) заранее благодарю

TTKSF – (англ. *trying to keep a straight face*) стараюсь удержаться от улыбки

UT – (англ. *You there*) ты на месте?

WBR – (англ. *With Best Regards*) с наилучшими пожеланиями.

Список литературы

1. Виноградова Н.В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции. – Исследования по славянским языкам. – № 6. – Сеул, 2001. – С. 203-216.
2. Журнал «Мир ПК». – № 7 – 1997 год.
3. Журнал «Весь компьютерный мир». № 2 – 1996 г.
4. Смирнов Ф.О. Искусство общения в Интернет. Краткое руководство. – Научно-популярное издание. – М.: Издательский дом Вильямс, 2006.
5. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон // Русская речь. – М., 1997. – № 3.
6. Шкапенко Т., Хюбнер Ф. Русский «тусовочный» как иностранный. – алининград, 2003.
7. <https://ru.wikipedia.org/>
8. Longman Dictionary of Contemporary English. 6th edition. England: Longman, 2014.
9. Kent, Allen; Lancour, Harold (2016). Encyclopedia of Library and Information Science. Google Books.
10. Shelly G.; Vermaat M. (2008). Discovering Computers: Fundamentals. Available Titles Skills Assessment Manager (SAM) – Office 2010 Series. Cengage Learning. p. 6.
11. Project, Ubuntu Documentation (2016). Ubuntu 11.04 Unity Desktop Guide.