

**IV Международный конкурс
научно-исследовательских и творческих работ учащихся
«СТАРТ В НАУКЕ»**

**Особенности образования компьютерного сленга в XXI веке в
английском и русском языках.**

Автор работы:

Малкин Артём Юрьевич
Ученик 11 «А» класса
МБОУ «СОШ №72
с углубленным изучением
английского языка»

Руководитель:

Гоман Ирина Германовна
к.п.н., учитель английского языка
МБОУ «СОШ №72
с углубленным изучением
английского языка»

Новокузнецк, 2017 год

Содержание

Введение.....	3
I. Компьютерный сленг в английском и русском языках.....	4
1.1 Понятие компьютерного сленга.....	4
1.2 Возникновение и распространение компьютерного сленга.....	4
1.3 Способы образования компьютерного сленга.....	4
1.4 Игровой сленг - как подгруппа компьютерного сленга.....	7
Заключение.....	10
Приложение 1.....	11
Список литературы.....	13

Введение

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 учащимся, учителями

Практическая значимость исследования состоит в том, что материалы могут быть полезны в работе учителей гуманитарного цикла, учеников и студентов, поступающих в ВУЗы.

I. Особенности компьютерного сленга в английском и русском языках в XXI веке

1.1 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]

1.2 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]

1.3 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. Flaman, 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: **АФК** — (англ. *away from keyboard*) отошел (имеется ввиду, что пользователь в данный момент не у компьютера); **АКА** — (англ. *also known as*) также известен как, он же; **FAQ** — (англ. *frequently asked questions*) часто задаваемые вопросы (подразумевается список «вопрос—ответ»); **НТН** — (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**, **зализованный**, **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, основные отличие которого заключается в замене латинских букв на похожие цифры и символы [9]. Примеры цифр и символов, используемые вместо букв:

Таблица 1

Примеры цифр и символов, используемые вместо букв

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
4	I3	[)	3	=	6	#	1	,_]	>	1	^	^/	0	*	(,)	I2
^	8	¢)	&	f	&	/-/		_]	<	2	/V		0	o	0_	9
@	13	<	(£	#	(_+	[-]][._]	1<	£	[V]	^	oh	°	2	
/\	3	()	€	ph	9]-[!	._]	c	7		[[]	?	0_	~
^	B	©	I>	ë	/=	C-)-(eye	_]	c		^^	<>	p	^	<	?
(L	!3		>	[-	v	(?,	(-)	3y3	,_]			<>	{}	<	>	&	/2
	(3		?	=-		[,	~]			{V}	/V	Ø	"		12
	/3		T)			{	-					(v)	^		9	@	
)3		I7			<-	}}					(V)	n		[]D	[z	
	-]		cl			(.	!-]			°	-	
	j3		}			(.	!					[M			7	2	
]				I+I					nn				3	

S	T	U	V	W	X	Y	Z
5	7	()	v	v	><	j	2
\$	+	[]	/	vv	}}	^/	7_
z	- -	v	v	//	ecks	7	-/_
§	'[]'	L	v	v	x	v/	%
ehs	†	μ	v^/	v^/	?	¥	>_
es	<< >>	u	v/	v/	}}	v/	s
2	~ ~		v/	v/)		~/_
			v/	v/	[])		-/_
			v/	v/	[])		- _
			v/	v/	[])		- _

- Эмодикон - 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:

Таблица 2

Способы образования компьютерного сленга

В английском языке	В русском языке
Аббревиация, метонимия, омонимия, эмотикон,	
Leet (1337)	Заимствование из других проф. групп
	Метафоризация
	Русификация
	Сокращение
	Универбация

1.4 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]

Проанализировав различные источники, мы под игровым сленгом будем понимать социолект людей, используемый в процессе игры для упрощения передачи необходимой информации. **Игровой сленг** – это особый условный компьютерный язык, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией.

Мы опросили 110 учащихся 6-11 классов МБОУ «СОШ №72 с углубленным изучением английского языка» и узнали процентное соотношение играющих к общему количеству обучающихся.

В ходе опроса было выявлено, что 90% учащихся из общего количества опрошенных людей в количестве 68 девушек и 42 юношей, обучающихся в 6-11 классах школы №72, играют на регулярной основе, постоянно. 53% из числа играющих используют игровой сленг с целью облегчения коммуникации с другими игроками.

Диаграмма 1

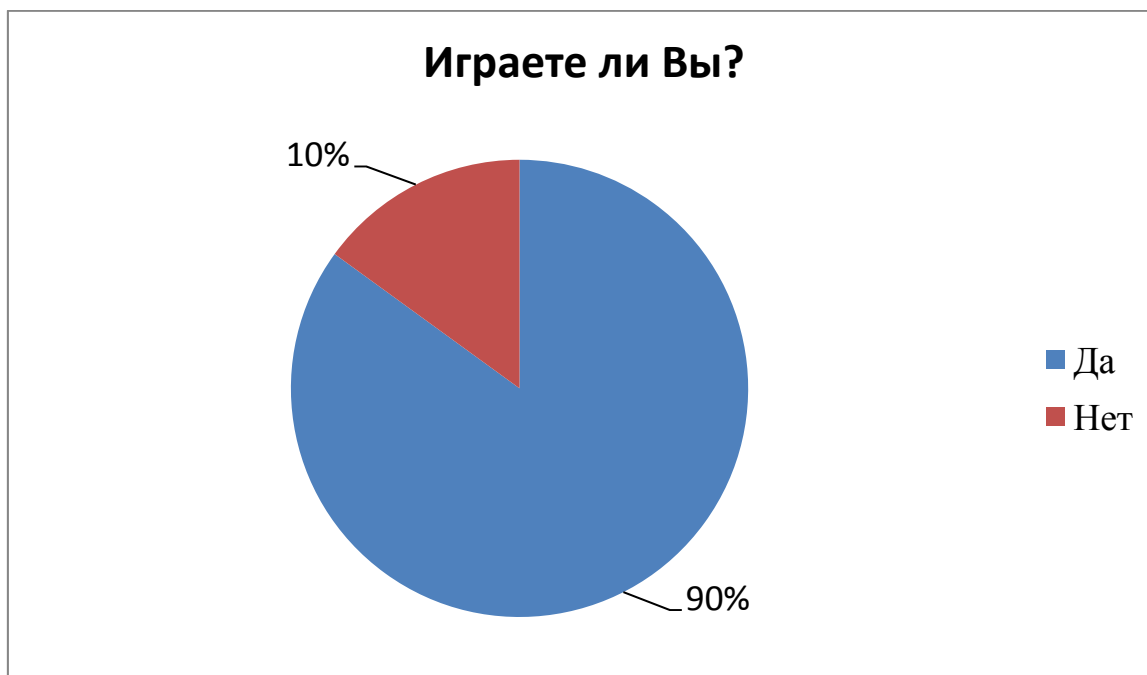
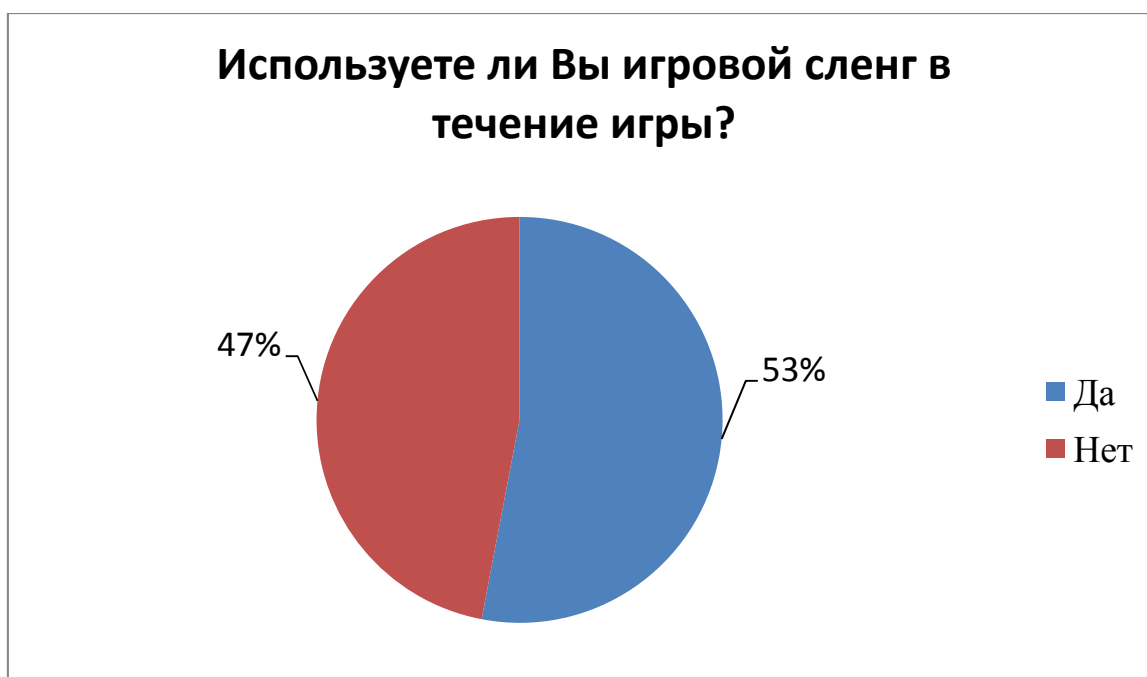


Диаграмма 2



В ходе анализа данных сайтов steamspy.com и battle.net было установлено, что одними из самых популярных игр являются Dota 2, Hearthstone и CS:GO и с аудиторией в размере 94М, 52М и 27М человек соответственно. По данным играм проводятся киберспортивные чемпионаты с крупными призовыми. [9] Именно поэтому в данных играх используется игровой сленг с целью более быстрой передачи важной информации:

gl hf (*Good Luck Have Fun*) – «ГЛХФ» – удачи и веселой игры. Частое

пожелание игроков друг другу перед матчем; **gg wp** (*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** — единица, которая показывает на каком ходу вы сможете походить (сколько стоит маны карта) картой, 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; **Дебафф** — 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.

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; **Хэдшóт, Хэд, Headshot** — прямое попадание в голову, часто фатальное; **Кемпер** — игрок, постоянно сидящий в одном и том же месте; **Эйс, Асе, 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 большому количеству компьютерных сленговых выражений и большому 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

Видимокарта - 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"

Дырмос - операционная система DR-DOS

Ексель-моксель - Microsoft Excel

Емея - 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, возомнивший 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
Хэтэмээльщик - 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 АСК 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
ИМНО — (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
TFHAOT — (англ. *thanks for help ahead of time*) заранее благодарю
ТТКСФ — (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 год.
4. *Смирнов Ф.О.* Искусство общения в Интернет. Краткое руководство. — Научно-популярное издание. — М.: Издательский дом Вильямс, 2006. — ISBN 5-8459-1004-8.
5. *Лихолитов П. В.* Компьютерный жаргон // Русская речь. — М., 1997. — № 3
6. *Шкапенко Т., Хюбнер Ф.* Русский «тусовочный» как иностранный. – Калининград, 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. ISBN 978-1-4239-2702-0.
11. *Project, Ubuntu Documentation* (2016). "Ubuntu 11.04 Unity Desktop Guide".