

Бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Омской области
«Седельниковский агропромышленный техникум»

Исследовательская работа

на тему:

«Компьютерный сленг»

Выполнила: обучающаяся 13 группы
по специальности «Социальная работа»

Бурховецкая Анастасия

Научный руководитель:

Разумова Ю.В.

Седельниково 2020г.

Содержание:

| | |
|--|----|
| Введение..... | 3 |
| 1.Что такое сленг? Обширное понятие..... | 4 |
| 2.Компьютерный сленг..... | 5 |
| 3.Примеры компьютерного сленга..... | 9 |
| 4.Результаты практических исследований | 11 |
| Заключение..... | 13 |
| Библиографический список..... | 14 |

Введение.

Сленг представляет собой особое использование метафор и экспрессии, охватывает различные социальные и возрастные слои общества. Особый интерес у меня вызвал компьютерный сленг.

Актуальность проблемы заключается в том, что компьютерный сленг – одно из составляющих процесса развития языка, его пополнения, его многообразия, в сленге отражается образ жизни речевого коллектива, который его создал. Становится небезынтересным рассмотреть, что представляет собой компьютерный сленг, каковы история и тенденции его развития, каково его значение в жизни современной российской молодёжи.

Целью работы является исследование способов образования слов компьютерного сленга.

Объектом исследования является компьютерный сленг.

Для достижения цели поставлены следующие **задачи**:

1. рассмотреть понятия: сленг, виды сленга, вхождение сленга в язык, образование сленга;
2. исследовать словообразование компьютерного сленга.
3. употребление обучающимися слов компьютерного сленга, отношение обучающихся к компьютерному сленгу.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы**: теоретико-методологический анализ научной литературы по исследуемой проблеме, анкетирование, анализ результатов.

1.Сленг

Сленг (от англ. slang) — набор особых слов или новых значений уже существующих слов, употребляемых в различных человеческих объединениях (профессиональных, общественных, возрастных и иных групп). В английской лексикографии термин «сленг» получил широкое распространение приблизительно в начале XIX века. Этимология этого слова представляется спорной. На изучение сленга повлияла англоязычная культура. Многие слова и обороты, начавшие свое существование как сленговые, в настоящее время прочно вошли в литературный язык. Часто этим как раз и подчёркивается принадлежность к определённой группе людей. Общеизвестный пример — молодёжный сленг.

По функциональному применению к сленгу примыкают контролируемые языки, в частности упрощённые технические языки, однако, в отличие от них, сленг обычно не подразумевает строгой формальной регламентации и отражает живое развитие разговорной речи.

Лингвисты выделяют так называемое «новое просторечие» («общий сленг»), которое представляет собой обширную группу нестандартных лексико-фразеологических единиц. В русском языке речь идет о таких номинативных единицах, как бабки, балдеть, достать (кого-либо), задолбать (кого-либо), крутой, лапшу на уши вешать, мент, дать на лапу, на шару, облом, примочка, приколы, прикольный, прикольно, разборки, тащиться, тугрики, тусовка, тусоваться, тусовочный и т. п. Основными источниками таких слов в русском языке являются молодёжный сленг и уголовный жаргон.

2.Компьютерный сленг.

Компьютерный сленг — разновидность сленга, используемого как профессиональной группой специалистов, так и пользователями компьютеров.

История появления компьютерных терминов.

Бурный рост со второй половины XX века компьютерных технологий, и, в частности, массовое внедрение в середине 1980-х годов в обиход обычного человека персональных компьютеров и компьютерных устройств, внесли в русский язык громадное количество специальных слов и выражений, богатую разветвлённую терминологию. Позже, благодаря началу издания в 1988 году журнала «PC World» (первое время на 100 % переводного), ставшего очень популярным, произошёл «обвал»: англоязычные термины и аббревиатуры, зачастую в английском же написании, заполнили страницы журналов и засорили речь человека. Например, сетевая карта, микропроцессор, операционная система, форматирование, инсталляция, винчестер, пикселы, диалоговое окно, дисплей и другие. Многие из этих терминов — слова из других европейских языков. Вместе с новой техникой в мир человека внедрились также компьютерные игры, где тоже присутствуют определённые индивидуальные обозначения вещей, такие как квест, RPG, дедматч и другие.

Словообразование сленга.

Один из распространённых способов, присущий всем жаргонизмам, стоящим рядом с определённой терминологией, — это **трансформация какого-нибудь термина**, как правило, большого по объёму или труднопроизносимого.

Сюда можно отнести:

- **сокращение** (компьютер — комп, винчестер — винт, клавиатура — клави);

- **универбация** (материнская плата — мать (мамка, материнка, мама, матка), струйный принтер — струйник).

В условиях такой технологической революции каждое новое явление получает свое словесное обозначение на английском языке (связано с производством товара на Западе). Когда же об этом через какое-то время узнают в России, то для их подавляющего большинства, конечно, же не находится эквивалента в русском языке. И поэтому русским приходится использовать оригинальные термины.

Таким образом, английские названия все больше и больше наполняют русский язык. Отсутствие в русском языке достаточно стандартизированного перевода значительного числа фирменных и рекламных терминов и повлекло за собой тенденцию к появлению такого числа компьютерного сленга: хард драйв, хард диск, хард, тяжелый драйв — hard drive (жёсткий диск, винчестер), коннектиться или джоиниться — to connect и to join (присоединяться), апгрейдить — to upgrade (усовершенствовать), программмер — programmer (программист), юзер — user (пользователь), кликать или щёлкать — to click).

Грамматическое освоение русским языком некоторых заимствований сопровождается их **словообразовательной русификацией**. Zip (программа архивации) — зиповать, зазипованный, зиповский; user (в переводе «пользователь») — юзер, юзерский (и вторично преобразованное из слов «юзер» и «зверь» уничижительное понятие «юзверь»).

Некоторые слова **приходят из жаргонов других профессиональных групп**, к примеру, автомобилистов: чайник — начинающий пользователь, движок — ядро, «двигатель» программы (второе значение термина движок — семантически эквивалентно английскому аналогу engine — двигатель). Иногда и сам компьютер называют машиной, хотя термин «машина» по отношению к компьютеру пришел из речи советских программистов, расшифровывавших аббревиатуру ЭВМ

(электронно-вычислительная машина). Слово «глюк» (производное от «галлюцинация», пришло из жаргона наркоманов) и словообразовательный ряд от него, широко употребляющиеся в компьютерном жаргоне, получают здесь значение «непредвиденных ошибок в программе или некорректной работы оборудования».

Ещё один способ — **метафоризация** — широко используется почти во всех жаргонных системах. С его помощью были образованы такие слова, как: блин, болванка, матрица — компакт-диск, селёдка — пластиковая упаковка от записываемых дисков (обычно на 10-100 дисков), по аналогии с советской консервной банкой для сельди, крыса, животное, пацук — манипулятор мышь, реаниматор — специалист или набор специальных программ по «вызову из комы» компьютера, программное обеспечение которого серьёзно повреждено и который не в состоянии нормально функционировать.

Также существуют **глагольные метафоры**: тормозить — крайне медленная работа программы или компьютера, сносить, убивать — удалять информацию с диска, резать — записывать информацию на оптический диск (в этом случае резак — записывающее устройство).

Способ **метонимии** (оборот речи, замена одного слова другим, смежным по значению) встречается в образовании жаргонизмов у слова «железо» — в значении «компьютер, физические составляющие компьютера», «кнопки» — в значении «клавиатура». Есть примеры фразеологизмов, мотивация смысла в которых понятна чаще посвященному: «синий экран смерти» (Blue Screen of Death, текст сообщения о критической ошибке Windows на синем фоне), «комбинация из трех пальцев» (Ctrl-alt-delete — вызов диспетчера задач, в старых системах, до Windows 95, — перезагрузка системы), «топтать батоны» (работать на клавиатуре, button — кнопка). Многие слова компьютерного жаргона образуются по словообразовательным моделям, принятым в русском языке. Например, **суффиксальным способом**. Весьма распространённым является суффикс -к-:

- игровой жаргон — леталка, стрелялка, ходилка, бродилка;
- утилиты — смотрелка, сжималка, чистилка, рисовалка.

Впоследствии слова могут вытесняться терминами. Например, для игрового жаргона: симулятор, квест. В словах «сидюк», «резак» (компакт-диск или устройство чтения компакт дисков и записи информации встречается суффикс -юк-, -ак-, характерный для просторечия. С суффиксом -ов: (игровые) мочилово, стрелялово, ходилово. С суффиксом -яш, -к: полезняшки (утилиты). Часто используются **упрощенные транслитерации английских терминов**: баг (*bug* — ошибка в программе), фича (*feature* — программная функция, дополнительная возможность), плагін (*plug-in* — добавление к программному продукту).

3.Примеры компьютерного сленга.

| | |
|--------------|---|
| Аська | программа общения ICQ.(англ. <i>I seek You</i> — «я ищу тебя») |
| Админ | администратор |
| Бацила | Компьютерный вирус |
| Белая сборка | Компьютер, собранный на территории Европы или Северной Америки, то есть качественный компьютер. |
| Вертушка | винчестер. |
| Визард | хороший, опытный программист. |
| Винды | OS Windows. |
| Вырубить | выключить. |
| Глюк | сбой в программе. |
| Гиг | гигабайт (примерно миллиард байтов) |
| Гифы | файлы с расширением .gif. |
| Дернуть | скопировать что-нибудь. |
| Док, Дока | документация. |
| Жать | архивировать файлы. |
| Залапить . | перезагрузить компьютер |
| Захачить | взламывать, переделывать программу. |

| | |
|---------------|-----------------------------------|
| Зиповать | использовать компрессор "ZIP" |
| Инет | интернет |
| Клава, Клавка | клавиатура |
| Качалка | Программа для скачивания файлов |
| Комп | компьютер. |
| Ламер | чайник, возомнивший себя крутым. |
| Мыло | - e-mail, адрес электронной почты |
| Миды | музыкальные файлы |
| Нота | блокнот (от англ. Notebook). |
| Прога | программа |
| Спам | непрошенная рекламная почта. |
| Сервак | сервер. |
| Сетка | сеть Internet. |
| Тонна | мегабайт. |
| Чатить | безвылазно находится в ЧАТах. |
| Юзать | пользоваться |
| Яха | компьютер Yamaha |

4. Практические исследования.

В последнее время произошло повальное увлечение молодежи компьютерами, Интернет, компьютерными играми. Появились различные слова для тех или иных понятий.

Для того, чтобы выяснить отношение обучающихся к компьютерному сленгу в ходе нашей исследовательской работы было проведено анкетирование. Анкета состоит из 2 вопросов, которые составлены нами самостоятельно. Участие в анкетировании принимали 20 обучающихся нашего техникума 1, 2 курса. Результаты исследований представлены в таблицах и диаграммах.

На вопрос «Используете ли вы слова компьютерного сленга в повседневной жизни?» обучающиеся ответили следующим образом: из 20 обучающихся 17 человек ответили «да», а 3 человека не используют компьютерный сленг в повседневной жизни.

Из данных ответов нами сделан вывод, что большая часть из опрошенных обучающихся часто употребляют слова компьютерного сленга.

На вопрос «Всегда ли разумно употребление слов компьютерного сленга в речи?» обучающиеся ответили следующим образом: 13 человек думают что употребление компьютерного сленга не уместно в жизни, остальные 7 думают что использовать компьютерный сленг уместно в повседневной жизни.

Из 20 обучающихся, участвовавших в анкетировании, 8 считают, что слова компьютерного сленга не всегда уместны в речи и употребление их не всегда разумно.

Так же мы провели опрос среди преподавателей. Со следующими вопросами:

- 1) Знаете ли вы что такое компьютерный сленг?

Из 10 преподавателей нашего техникума 9 преподавателей ответили «да» а остальные 1 ответил что не знает.

- 2) На вопрос используете ли вы компьютерный сленг в обычной жизни, из 10 преподавателей 4 человека ответили «да» а остальные 6 не используют.
- 3) На вопрос хотели бы вы знать больше о компьютерном сленге, только 4 человека ответили что хотят, а остальные 6 не хотят знать о нем.

Мы спросили у наших преподавателей какими словами они пользуются в качестве компьютерного сленга.

1 человека используют в повседневной жизни слово «клава», 1 человек «моник», 2 человека используют слово «железо», 8 человек «комп», и 10 человек использует слово «флешка».

Заключение.

Исследуя данную тему, мы пришли к следующим выводам:

1. Сленг – это слова, которые служат для общения людей одной категории. При этом они используются в качестве синонимов к английским словам, отличаясь от них эмоциональной окраской.

2. Компьютерный сленг отличается «заикленностью» на реалиях компьютера. Рассматриваемые сленговые названия относятся только к этому миру, таким образом, отделяя его от всего остального и зачастую непонятны людям других возрастных категорий, профессий.

3. Существуют различные способы словообразования компьютерного сленга. Это и трансформация терминов, метафоризация, метонимия, суффиксальным способом, словообразовательная русификация, некоторые слова приходят из жаргонов других профессиональных групп, часто используются упрощенные транслитерации английских терминов.

Таким образом, эти наблюдения заставляют рассматривать компьютерный сленг как явление, которому присущи индивидуальные черты.

В результате исследований мы выяснили, что обучающиеся 1,2 курсов

- используют сленговые выражения в повседневной жизни;
- уместнее всего употреблять слова компьютерного сленга на уроках информатики

Библиографический список

1. Береговская Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопр. языкознания. М., 2016. № 3. С. 32-41
2. Валединский В.Д. Информатика. Словарь компьютерных терминов (для средней школы). – М.: Аквариум, 2017. С. 89, 154.
3. Виноградова Н.В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции // Исследования по славянским языкам. Корейская ассоциация славистов. М., 2016. С. 58.
4. Ермакова О.И. Особенности компьютерного жаргона как специфической подсистемы русского языка. – М.: 2018. С. 173.
5. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон. // Русская речь. 2017. С. 271-278.
6. Стенин И. А. 1992 – Словарь молодёжного жаргона. Воронеж, 2017. С. 249.
7. Толковый словарь пользователя РС. СПб.: Изд-во "Атон", 2015. С. 115.
8. <http://teenslang.su>
9. <http://ru.wikipedia.org>
10. <http://skio.ru/dict/sleng-ar> – словарь компьютерного сленга.