**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ**

**«КУБАНСКИЙ ИНСТИТУТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ**

**по дисциплине «Информатика»**

**на тему «Молодежный компьютерный сленг»**

Выполнил студент группы 20-ГД2-9

Специальность 43.02.14 Гостиничное дело

ФИО Шандыбова Анастасия

Руководитель: Гамалей В.Г.

преподаватель АНПОО «Кубанский ИПО»

Подпись

Краснодар, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| Глава 1 Общая характеристика, образование компьютерного сленга | 5 |
| Глава 2 Понятие компьютерного сленга | 9 |
| 2.1 Отличие компьютерного сленга от сленгов других типов | 14 |
| 2.2 Тематическая группа компьютерного сленга | 15 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 17 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ | 19 |
| Приложение А - Краткий словарь компьютерного сленга | 20 |

**ВВЕДЕНИЕ**

Выбор данной темы для меня не случаен, так как мои друзья, и я сама часто используем компьютерный сленг в повседневной речи. Первые компьютеры появились в начале 50 - х годов и по мере того, как они совершенствовались, люди, работающие с ними, обрели огромный словесный багаж, который хорошо известен ныне. Но это было время до наступления эры персонального компьютера, то есть до 1988 г., поэтому язык был достоянием посвященных и закрытым для общества.

Со сменой одной технологии другой, старые слова забываются, им на смену приходят другие. Этот процесс, также как и развитие самих компьютеров, проходит очень стремительно. Если в любом другом сленге слово может существовать на протяжении десятков лет, то в компьютерном сленге лишь за прошедшее десятилетие бурного технического прогресса появилось и ушло в историю невероятное количество слов.

В последнее время восторженные некогда пророчества и дифирамбы компьютеру и Интернету сменились настороженностью и, порой, негативными оценками влияния персонального компьютера на русский язык как систему, на стереотипы речевой деятельности, на языковое сознание индивида.

Во всем мире развитию компьютерных технологий уделяется огромное внимание. В связи с этим, первой по количеству появляющихся новых слов является именно область компьютерных технологий. Произошел своеобразный «обвал», англоязычные термины и аббревиатуры в английском же написании заполнили страницы журналов и речь специалистов.

Хотелось бы разобраться в том, каковы же точки соприкосновения информационных технологий с естественным языком. Вот этой проблемой объясняется актуальность нашего исследования. Поэтому тема исследования является актуальной и останется такой еще долго.

Молодежный компьютерный сленг активно влияет на развитие современного языка и имеет право на существование.

**Целью работы** исследовать особенности компьютерного сленга как языкового явления и обосновать оправданное его употребление.

**Объектом исследования** является компьютерный сленг.

Для достижения цели поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть понятие сленга, его виды и способы вхождения в язык.
2. Выяснить причины появления и способы образования компьютерного сленга;
3. Разобраться, как влияет компьютерный сленг на естественный язык;
4. Провести и проанализировать опрос в социальной сети.

Объектом моего исследования является лексика молодежного компьютерного сленга.

**Глава 1. Общая характеристика, образование сленга**

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](http://ru.wikipedia.org/wiki/Молодёжный_сленг).

По функциональному применению к сленгу примыкают [контролируемые языки](http://ru.wikipedia.org/wiki/Контролируемый_Язык), в частности [упрощённые технические языки](http://ru.wikipedia.org/wiki/Упрощённый_технический_язык), однако, в отличие от них, сленг обычно не подразумевает строгой формальной регламентации и отражает живое развитие разговорной речи.

Русский молодежный сленг - это интереснейший феномен, использование которого ограничено возрастными, социальными, временными и пространственными рамками. Он используется в среде учащихся, молодежи и отдельных с собственными интересами группах. Отмечают три бурные волны в развитии молодёжного сленга в России.

* 20-е годы. Первая волна связана с появлением огромного количества [беспризорников](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B5%D1%81%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA) в связи с [революцией](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BA%D1%82%D1%8F%D0%B1%D1%80%D1%8C%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D1%8E%D1%86%D0%B8%D1%8F) и [гражданской войной](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D0%B0_%D0%B2_%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8). Речь учащихся [подростков](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%B4%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BA) и молодёжи окрасилась множеством «блатных» словечек, почерпнутых у них.
* 50-е годы. Вторая волна связана с появлением «[стиляг](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D0%B8%D0%BB%D1%8F%D0%B3%D0%B8)».
* 70-80-е годы. Третья волна связана с [периодом застоя](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BF%D0%BE%D1%85%D0%B0_%D0%B7%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F), породившим разные [неформальные](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BB%D1%8B) молодёжные движения, и «[хиппующие](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%B8%D0%BF%D0%BF%D0%B8" \o "Хиппи)» молодые люди создали свой «системный» сленг как языковый жест противостояния официальной [идеологии](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F).

В настоящее время на развитие молодёжного сленга большое влияние оказывает [компьютеризация](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F). Передача [смысла, идеи, образа](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) при появлении [компьютера](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) получила дополнительные возможности по сравнению с [письмом](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B8%D1%81%D1%8C%D0%BC%D0%BE) и [печатью](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%87%D0%B0%D1%82%D1%8C). За счёт этого [интернет-сленг](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82-%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B3) проникает в молодёжную речь.

Компьютерный сленг возник одновременно с появлением электронно-вычислительных машин в США в 1946 году. В процессе развития вычислительной техники в России стал также складываться специфический язык, которым пользовались профессиональные программисты. Распространение компьютеров и появление Интернета вовлекло в эту сферу большое количество молодых людей, которые расширили и обогатили компьютерную молодежную жаргонную лексику. Сравнительная молодость специалистов, работающих в этой среде, а также популярность компьютеров в молодежной среде, склонной в силу своего возраста к употреблению жаргонных и сленговых выражений, определяют моду на компьютерный сленг у разных категорий пользователей.

Важной причиной столь быстрого появления новых слов в компьютерном сленге является, конечно же, стремительное, "прыгающее" развитие самих компьютерных технологий. Если заглянуть в многочисленные журналы, освещающие новинки рынка компьютерных технологий, то мы увидим, что практически каждую неделю появляются более или менее значимые разработки. И в условиях такой технологической революции каждое новое явление в этой области должно получить свое словесное обозначение, свое название.

А так как почти все они появляются в Америке, то, естественно получают его на английском языке. Когда же об этих разработках через какое то время узнают в России, то для их подавляющего большинства, конечно же, не находится эквивалента в русском языке. И поэтому русским специалистам приходится использовать оригинальные термины. Таким образом, английские названия все больше и больше наполняют русский язык. Отсутствие в русском языке достаточно стандартизированной терминологии в этой области, значительного числа фирменных и рекламных терминов и повлекло за собой тенденцию к появлению такого числа компьютерного молодежного сленга.

Другой причиной возникновения сленга, считается его исключительная вместимость, когда тремя-четырьмя словами можно передать довольно большой абзац текста. Также он довольно точно воспроизводит эмоции, которые в сухой лаконичной Сети воспроизвести почти невозможно.

Любой сленг имеет ограниченную сферу распространения. Сфера действия компьютерного молодежного сленга охватывает людей, профессионально работающих с компьютером и просто пользователей. Можно выделить ряд функций, выполняемых компьютерным сленгом, в зависимости от того, кто им пользуется.

Компьютерный сленг является средством самовыражения участников коммуникации, которых сближает общее дело, одна специальность. Использование жаргона позволяет свободно общаться специалистам и пользователям разного уровня.

Важнейшей функцией компьютерного сленга является выражение эмоций (например, стервер – сервер), оценочного отношения (например, пренебрежительное бутявка – загрузочная дискета, принтануть – напечатать на принтере; уменьшительно-ласкательное бантик – «красивость» в программе). Использование эмоционально окрашенных жаргонных слов позволяет оживить скучную профессиональную беседу.

Очень важна функция экономии языка. В компьютерном сленге существует множество слов, являющихся эквивалентами громоздких терминов, например: прополоть, или прополлить (от англ. poll – опрос) – провести опрос пользователей сети; чат (от англ. chat – беседа) – специальная программа в Интернете, позволяющая вести диалог в режиме реального времени.

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, прикол, прикольный, прикольно, разборки, тащитьсятугрики, тусовка, тусоваться, тусовочныйи т. п. Основными источниками таких слов в русском языке являются [молодёжный сленг](http://ru.wikipedia.org/wiki/Молодёжный_сленг) и [уголовный жаргон](http://ru.wikipedia.org/wiki/Уголовный_жаргон).

**Глава 2. Понятие компьютерного сленга**

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

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](http://wapedia.mobi/ru/Персональный_компьютер) 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](http://wapedia.mobi/ru/Сетевая_карта), [микропроцессор](http://wapedia.mobi/ru/Микропроцессор), [операционная система](http://wapedia.mobi/ru/Операционная_система), [форматирование](http://wapedia.mobi/ru/Форматирование), [инсталляция](http://wapedia.mobi/ru/Инсталляция_(ПО)), [винчестер](http://wapedia.mobi/ru/Жёсткий_диск), [пикселы](http://wapedia.mobi/ru/Пиксел), [диалоговое окно](http://wapedia.mobi/ru/Диалоговое_окно), [дисплей](http://wapedia.mobi/ru/Дисплей) и другие.

Многие из этих терминов – слова из других европейских языков. Вместе с новой техникой в мир человека внедрились также [компьютерные игры](http://wapedia.mobi/ru/Компьютерная_игра), где тоже присутствуют определённые индивидуальные обозначения вещей, такие как [квест](http://wapedia.mobi/ru/Квест), [RPG](http://wapedia.mobi/ru/Компьютерная_ролевая_игра), [дедматч](http://wapedia.mobi/ru/Deathmatch) и другие.

Один из распространённых способов, присущий всем [жаргонизмам](http://wapedia.mobi/ru/Жаргонизм), стоящим рядом с определённой терминологией, – это трансформациякакого-нибудь термина, как правило, большого по объёму или труднопроизносимого.

Примерами трансформаций являются:

* сокращение ([компьютер](http://wapedia.mobi/ru/Компьютер) – комп, винчестер – винт, [клавиатура](http://wapedia.mobi/ru/Клавиатура) – клава);

- [универбация](http://wapedia.mobi/ru/Универбация) ([материнская плата](http://wapedia.mobi/ru/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](http://wapedia.mobi/ru/Жёсткий_диск), [винчестер](http://wapedia.mobi/ru/Жёсткий_диск)), коннектиться или джоиниться – to connect и to join (присоединяться), [апгрейдить](http://wapedia.mobi/ru/Апгрейд) – to upgrade ([усовершенствовать](http://wapedia.mobi/ru/Усовершенствование)), программер– programmer ([программист](http://wapedia.mobi/ru/Программист)), юзер – user ([пользователь](http://wapedia.mobi/ru/Пользователь)), [кликать](http://wapedia.mobi/ru/Клик_(нажатие_клавиши)) или щёлкать – to click).

Грамматическое освоение русским языком некоторых заимствований сопровождается их словообразовательной русификацией. [Zip](http://wapedia.mobi/ru/Zip) (программа [архивации](http://wapedia.mobi/ru/Архивирование)) – зиповать, зазипованный, зиповский; user (в переводе «[пользователь](http://wapedia.mobi/ru/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](http://wapedia.mobi/ru/Компьютерный_сленг#.D0.A7) – начинающий пользователь, [движок](http://wapedia.mobi/ru/Движок)– ядро, «[двигатель](http://wapedia.mobi/ru/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](http://wapedia.mobi/ru/Блин), болванка, [матрица](http://wapedia.mobi/ru/Матрица_(диск)) – компакт-диск, [селёдка](http://wapedia.mobi/ru/Селёдка) – пластиковая упаковка от записываемых дисков (обычно на 10-100 дисков), по аналогии с советской консервной банкой для сельди, [крыса](http://wapedia.mobi/ru/Крыса), [животное](http://wapedia.mobi/ru/Животное), [пацюк](http://wapedia.mobi/ru/Пацюк) – [манипулятор мышь](http://wapedia.mobi/ru/Компьютерная_мышь), [реаниматор](http://wapedia.mobi/ru/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](http://wapedia.mobi/ru/Оптический_диск) (в этом случае резак – записывающее устройство).

Способ [метонимии](http://wapedia.mobi/ru/Метонимия) (оборот речи, замена одного слова другим, смежным по значению) встречается в образовании жаргонизмов у слова «[железо](http://wapedia.mobi/ru/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](http://wapedia.mobi/ru/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](http://wapedia.mobi/ru/Игровой_жаргон) – леталка, стрелялка, ходилка, бродилка;
* [утилиты](http://wapedia.mobi/ru/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](http://wapedia.mobi/ru/Утилита)). Часто используются упрощенные транслитерации английских терминов: баг (bug – ошибка в программе), фи́ча (feature – программная функция, дополнительная возможность), плаги́н (plug-in – добавление к программному продукту).

Существует терминология компьютерного сленга.

Вся лексика любого языка делится на литературную и нелитературную. К литературной относятся:

1) книжные слова

2) стандартные разговорные слова

3) нейтральные слова

Все это лексика, употребляемая либо в литературе, либо в устной речи в официальной обстановке. Существует также нелитературная лексика, мы делим ее на:

1) Профессионализмы

2) Вульгаризмы

3) Жаргонизмы

4) Сленг

Эта часть лексики отличается своим разговорным и неофициальным характером.

Профессионализмы – это слова, используемые небольшими группами людей, объединенных определенной профессией.

Жаргонизмы – это слова, используемые определенными социальными или объединенными общими интересами группами, которые несут тайный, непонятный для всех смысл.

Сленг - это слова, которые часто рассматриваются как нарушение норм стандартного языка. Это очень выразительные, ироничные слова, служащие для обозначения предметов, о которых говорят в повседневной жизни.

Сленг – слова, живущие в современном языке полноценной жизнью, но считающиеся нежелательными к употреблению в литературном языке.

Сленг – это слова и выражения, употребляемые людьми определенных возрастных групп, профессий, классов

Компьютерный сленг (жаргон) — разновидность сленга, используемого как профессиональными, так и другими пользователями компьютеров.

Афоризмы - это краткие изречения, оригинальные законченные мысли, выраженные в лаконичной запоминающейся форме.

**2.1 Отличие компьютерного сленга от сленгов других типов, тематическая группа компьютерного сленга**

Во-первых, компьютерный молодежный сленг служит для общения людей одной профессии - программистов, или просто людей, использующих компьютер для каких-то целей.

Во-вторых, компьютерный молодежный сленг отличается «зацикленностью» на реалиях мира компьютеров. Рассматриваемые сленговые названия относятся только к этому миру, таким образом, отделяя его от всего остального, и зачастую непонятны людям несведущим. Например, не каждому человеку станет понятно выражение трехпальцевый салют, которое обозначает сброс компьютера нажатием клавиш Ctrl-Alt-Del. Благодаря знанию такого специального языка компьютерщики чувствуют себя членами некой замкнутой общности.

Таким образом, эти два наблюдения не позволяют причислить компьютерный молодежный сленг ни к одной отдельно взятой группе нелитературных слов и заставляют рассматривать его как явление, которому присущи черты каждой из них. Это и позволяет определить термин компьютерный молодежный сленг, как слова, употребляющиеся только молодыми людьми, имеющими непосредственное отношение к компьютерам в повседневной жизни, заменяющие профессиональную лексику и отличающиеся разговорной, а иногда и грубо-фамильярной окраской.

**2.2 Тематическая группа компьютерного сленга**

Лексика компьютерного жаргона может быть разделена на следующие тематические группы:

1.Слова, употребляемые людьми, работающими с компьютерами: составные части компьютера, название программных продуктов, команд, файлов и т.п. К примеру: «Прогер»- программист; «Гифчик» - файл с расширением - gif; «Флеймер» (неодобр.) - конфликтный пользователь сети.

2. Интернет-сленг. Лексика этой группы включает понятия, используемые всеми пользователями всемирной паутины, например:

«Отстрелить» - отключить от сети; «Хомяк» (от англ. home page) - домашняя страница.

Вследствие того, что Интернет – относительно новое явление в России, эта тематическая группа включает в себя недавно созданную лексику, слова которой являются новыми, а иногда и единственными, обозначениями, например:

«Ирка» - программа для публичного интерактивного общения в сети, мотивировано англ. IRC (Internet Relay Chat);

«Аська» - программа для частного интерактивного общения в сети, мотивировано англ. IСQ (I seek you);

«Скачивать», «сливать» - переносить информацию из сети на свой компьютер.

Пользователям «паутины» нравится использовать Интернет-сленг. Их радует, когда им самим пишут на таком же сленге. Это их раскрепощает, они могут свободно общаться на любые темы.

Сленг делает общение более быстрым. Обычно в чатах и в социальных сетях переписка ведется сразу с несколькими людьми, поэтому скорость написания тоже немаловажна. Такой язык делает общение более простым, доступным и веселым. Это положительные стороны интернет- общения.

Но в последнее время сленг начинает использоваться не только за компьютером, но и в повседневной жизни:

В лексикон входит множество иностранных слов, употребляющихся без перевода. Например, слово «спам» - мусор, сообщение, несущее в себе мало смысла, содержащее какую-либо рекламу или просьбу по распространению этого сообщения. Бан (от англ. Bunning) – запрет на написание сообщения в чате или удаление человека из чата.

Кроме того, общение становится все более и более быстрым. Вместо того, чтобы говорить слово «нормально», подростки говорят «норм» или «намана», вместо «пойдем»- «падем», «спасибо» - «спс», «почему» - «поч», «может быть» - «мб», «домашнее задание» - «дз», др.

Пользователь привыкает к неправильным написаниям, зрительный образ слова фиксируется в памяти, и говорить об орфографической грамотности уже не приходится.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В последнее время мы все чаще встречаем случаи пополнения русского языка иностранными словами. И в силу все более нарастающей популярности английского языка, большинство новых слов происходит именно из этого языка.

Персональный компьютер, пройдя огромный путь от своего рождения до сегодняшнего дня, во многом усовершенствовался, появились новые устройства, новое программное обеспечение, новые технологии. Пользователи компьютерной техники перешли от использования достаточно примитивных устройств и технологий к более современным и сложным.

Исследуя данную тему, я пришла 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 «зацикленностью» 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.

Вследствие постоянного изменения компьютерных технологий, меняется и словарный багаж компьютерщиков. Сленг также не остается постоянным.

Работая над темой мне интересно было исследовать в компьютерном сленге способы словообразования. Я постаралась объединить в один общий словарь слова компьютерного сленга и проанализировать уровень «засоренности» разговорного языка нашего окружения.

Данная работа будет полезна тем, кто уже владеет компьютерным сленгом, поскольку в исследовании представлена история возникновения этого языкового явления, с которой большинство ребят не знакомо. Представленные в работе причины образования компьютерного сленга и классификация его по способу образования дают возможность осознать то, как появился этот вид сленга, с чем связано его образование.

Гипотеза подтвердилась. Проанализировав наиболее часто употребляемые слова компьютерного молодежного сленга, можно сделать следующий вывод: формирование особого компьютерного сленга идет за счет заимствованной лексики и новых производных слов. Необходимость высокой скорости коммуникации порождает новый тип аббревиатур. Представляет интерес и тот факт, что данный сленг несёт в себе дополнительные оттенки не только экспрессивного, но и эмоционального характера. Однако Интернет-общение обедняет речь, мышление. Теряется не только грамотность, но и культура речи страдает. Нет развития личности, происходит обратный процесс.

Язык компьютерной лексики важен для пользователя. Это означает, что слова компьютерного сленга существуют в современном русском языке.   
Подводя итоги вышесказанному, необходимо отметить, что развитие современного информационного общества, активное использование компьютерной техники и Интернета обосновывает употребление компьютерного сленга и распространение его в речи людей, а это значит, что он имеет право на существование и признание.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

**Книги, монографии:**

1. Валединский В.Д. Информатика. Словарь компьютерных терминов (для средней школы). - М.: Аквариум, 2007. С. 89, 154.

2. Виноградова Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции //Исследования по славянским языкам. Корейская ассоциация славистов. М., 2011. С. 58.

3. Войскунский А. Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета // Конференция "Социальные и психологические последствия применения информационных технологий". М.: 2007. С. 95.

4. Ермакова О. И. Особенности компьютерного жаргона как специфической подсистемы русского языка. – М.: 2011. С. 173.

**Электронные ресурсы:**

5.

[https://biograf.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/327/Компьютерный сленг.](https://biograf.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/327/Компьютерный сленг.6)

[6](https://biograf.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/327/Компьютерный сленг.6). [studbooks.net](http://studbooks.net/)›[922537…kompyuternyy\_sleng\_ponyatie](http://studbooks.net/922537/literatura/kompyuternyy_sleng_ponyatie_prichiny_obrazovaniya_klassifikatsiya)/ Компьютерный сленг. Понятие. Причины появления.

7. <https://ru.wikipedia.org/wiki/> Компьютерный сленг.

**Приложение А– Краткий словарь компьютерного сленга**

**Админ** – системный администратор.

**Айди, Айдишник** – идентификатор (ID, identificator).

**Айпи, Айпишник** – IP-адрес.

**Анлим** – доступ в Интернет с неограниченным трафиком.

**Анрег** – незарегистрированный пользователь.

**Аноним** – анонимный, незарегестрированный пользователь.

**AT'шка IBM PC/AT**- совместимый комп.

**Апгрейдить** -Обновить что-либо. (Например, заменить винт на более мощный и быстрый, добавить память).

**Аська** - известная программа для чата ICQ (теперь и русская…)

**Баг** – ошибка в программе. (Означает «недоработку в компьютерной программе, приводящую к нежелательным или неожидаемым действиям, или же вообще не позволяющую её запустить»).

**Багер** – человек использующий ошибки программ, чаще всего онлайновых игр, для получения какой-либо выгоды (денег, продвижения и т. д.).

**Бан** – используется в веб-форумах или чатах. Запрет для пользователя отправлять сообщения. «Забанить, наложить бан» ввести запрет для пользователя что либо делать (писать новые сообщения или просматривать их).

**Батон, Баттон** (англ. button) – кнопка. «Прессовать батоны» (англ. pressbutton) «Жать/давить батоны» – работать за клавиатурой.

**Башня** – корпус компьютера типа «tower».

**Болванка** – чистый записываемый компакт-диск.

**Бот** – программа, эмулирующая действия (речь) человека, иногда с зачатками искусственного интеллекта (от слова робот), предназначенная для исполнения рутинных действий.

**Ботинок** – загрузочный сектор, происходит от англ. BootSector, где слово Boot электронные переводчики трактуют как «ботинок».

Бсод (от англ. BSoD) – сообщение OS Microsoft Windows о серьёзной ошибке, требующей перезагрузки системы.

**Букварь** – руководство.

**Бутовой вирус** – загрузочный вирус.

**Бутик**– загрузочный файл (boot.ini) компьютера.

**Бутить** – перезагрузить компьютер.

**Блины**- 1. Компакт-диски 2. Диски у винчестера 3. Флоппи-диски 4. Магнитооптические диски 5. Вообще какие-нибудь диски ...

**Бродилка** - Игра стиля Quest, в которой нужно ходить, искать выход и выполнять разные действия

**Варез** – нелегально распространяемое программное обеспечение и лицензионные ключи к нему, от английского warez.

**Вай-фай, Фай-вай, Вафля** – технология беспроводных сетей wi-fi.

**Весить** – иметь/имеет размер (о файле). См. также МЕТР, ГЕКТАР, ТОННА.

**Вешаться** – то же, что и виснуть.

**Видюха** – видео‐ (графическая) карта.

**Винт**– жёсткий диск. От «винчестер».

**Винда** – операционная система Microsoft Windows или Windows NT.

**Вирь** – компьютерный вирус.

**Виснуть** – попадать в неотвечающее состояние (о компьютере, об операционной системе).

**Витуха, Витя**– витая пара(кабель для монтажа локальных сетей).

**Вебка** - WWW

**Вебсервак WEB**-сервер

**Гамать, Гаймить** – играть.

**Гаджет** – техническое приспособление, от Gadget; программы, включаемые в боковую панель Windows Vista.

**Гектар, Гиг**– гигабайт.

**Гифка, Гифчик** – графический файл в формате GIF.

**Глюк** -Ошибка (сбой) в программе

**Голова**– процессор.

**Голубой зуб, Синий зуб**- интерфейс Bluetooth.

**Грызун** – компьютерная мышь.

**Гугл, Гоголь, Гугол, Гугль, Гугле** – поисковая система Google.

**Гуглить** – искать в Интернете (как правило, при помощи Google).

**Гуру**– уважаемый человек, опытный мастер, крутой программист.

**ДиВиДишка DVD** -плеер

**Дрова** -драйверы

**Железо** – комплектующие для компьютера.

**Железняк** – человек, следящий за появлением нового железа, хорошо разбирающийся в нём.

**Жмель, Жмыло** – почта Gmail от Google.

**Закачать** -Передать файлы

**Звери** -Вирусы

**Иконка** -Значок в Windows

**Интернетушка**- Internet (очень ласково)

**Камень** – центральный процессор.

**Капсить** – писать сообщения в верхнем регистре, крайне не приветствуется в чатах без особой на то нужды. Термин происходит от названия кнопки «CapsLock», позволяющей писать в верхнем регистре без нажатия клавиши «Shift».

**Касперич, Каспер, Кашпировский, Кашперский** – Антивирус Касперского.

**Качалка** – менеджер закачек.

**КБПС, КЭБЭПЭЭС** – (от англ. kbps - kilobitspersecond) килобит в секунду (для указания скорости сетевого соединения или битрейта мультимедийного файла).

**Кило, Кил** – килобайт.

**Кишка** 0-модемная связь через COM-порты

**Клава**- клавиатура

**Кликнуть** -От англ. сlick - нажать мышовый бутон

**Коннектиться** -Связываться модемами

**Крякалка Программа**-взломщик для вскрытия программ

**Лейба**- Фирменный значок, метка на дискете

**Логин** (англ. login) – имя учётной записи пользователя в любой форме.

**Лузер**- Невезучий юзер

**Мазила** – браузер Mozilla.

**Мамка Motherboard** –материнская плата

**Мозги**- Память

**Мыло** -Письмо E-Mail

**Ноут, Нотер, Нотик, Нутыбяка** – ноутбук.

**Обои** – фоновый рисунок на рабочем столе.

**Офсайт** – официальный сайт.

**Сидюк, сидюшник** -CD-ROM

**Стрелялка**- Игра, в которой нужно только стрелять

**Симка** – модуль памяти SIMM, также SIM-карта.

**Скрин**(англ. screenshot) – снимок экрана или части экрана.

**Слить** – скачать файлы с сервера.

**Сносить** – деинсталлировать (удалять) программное обеспечение.

**Софт** – программное обеспечение (от англ. software).

**Спам** – электронное письмо или сообщение на форуме рекламного характера.

**Спамить** – посылать спам.

**Струйник** – струйный принтер.

**Тормозит** - Очень медленно или плохо работает (софт, машина)

**Убить** -Стереть что-либо

**Уши** – наушники, произошло при активном распространении устройств, имея ввиду как «вторую» пару ушей.

**Хакер** – кто-либо программирующий с энтузиазмом (даже одержимо), или любящий программировать, а не просто теоретизировать о программировании.

**Чайник** – малоопытный пользователь, человек, который не умеет целесообразно пользоваться персональным компьютером в нужном для него объёме.

**Чат** – общение пользователей (обмен текстовыми репликами) по сети в режиме реального времени.

**Червь**  (англ. worm) – разновидность компьютерного вируса распространяющиеся, в основном, через локальную или глобальную компьютерную сеть.

**Шаровары** (от англ. shareware) – условно-бесплатное программное обеспечение.

**Шара, Шары, Шарные** (от англ. shared) – открытые для общего доступа файлы, папки, диски и т. п.

**Шланг, Шнурок** – кабель.

**Шредер** – устройство для уничтожения бумаги.

**Эникей** – (англ. any key) любая клавиша.

**Ю́зать** (что-либо) (от англ. use) – использовать (например, компьютерную программу).

**Ю́зер** (англ. user) – пользователь.