

12. Телия В. Н. Коннотативный аспект номинативных единиц. М.: Наука, 1986. 144 с.
13. Wilde O. The Picture of Dorian Gray. London: Penguin Books, 1966. 248 p.

УДК 811.111`27

*Е. Ю. Комарова, Е. Д. Сазонова (Пенза, Россия)
Пензенский государственный технологический университет*

Компьютерный сленг в современном языке

В статье анализируется компьютерный сленг в современном английском языке. Подробно рассматриваются основные способы образования компьютерного сленга, представлены примеры компьютерных жаргонизмов. Для изучения были использованы фразы и выражения из форумов и блогов, компьютерных игр и лексики технического обслуживания цифровой техники.

Ключевые слова: английский язык, компьютерный сленг, жаргонизмы, особенности перевода, способы образования

Взаимодействие с компьютером и другой цифровой техникой – неотъемлемая часть человеческой жизни, подразумевающая, как и любой другой вид коммуникации, определенные языковые особенности. И поскольку данная сфера человеческого знания и деятельности наполнена английскими словами, особое внимание в ней привлекают постоянно появляющиеся сленг и жаргонизмы, в значениях которых необходимо разбираться.

Сленг способствует развитию языка, пополняет его и создает языковое многообразие. Однако данное явление в языкознании является подвижным и динамически меняющимся, что создает определенные трудности в его изучении. Кроме того, сленг представляет собой междисциплинарное понятие, поскольку исследуется во взаимосвязи психологии, философии, языкознания и других научных направлений, изучающих социальную деятельность человека [1].

В первую очередь необходимо уточнить современное толкование термина «сленг». Он означает группу определенных слов или новых значений уже существующих слов, которые применяются в определённой возрастной или профессиональной группе. Кроме того, сленговые слова обычно не являются литературными [6].

Что касается компьютерного сленга, то он употребляется профессионалами в сфере компьютерной техники, а также системными администраторами (сисадминами / админами), чья работа непосредственно связана с обслуживанием компьютеров. Выражаясь фигурально, эта группа людей называет объем данных, занимаемый файлом, весом и измеряет их в метрах и гектарах.

Основными способами образования компьютерного сленга, нацеленными на приспособление английского слова для использования в русском языке, являются калька, полукалька, перевод и фонетическая мимикрия [5].

Калька – полное заимствование слова путем замещения в слове каждого звука соответствующим звуком из русского языка в соответствии с фонетическими законами [4]. Например:

- ✓ аватар (*avatar* – воплощение, олицетворение) – персонаж, представляющий игрока в виртуальной реальности;
- ✓ баг (*bug* – жук, микроб, заболевание) – программный или системный сбой, приводящий к нежелательным или неожиданным действиям;
- ✓ вarez (*warez* – нелегальное программное обеспечение) – нелегальное программное обеспечение и лицензионные ключи к нему, распространяемые незаконным путём;
- ✓ геймер (*gamer* – игрок) – человек, который играет в компьютерные игры;
- ✓ офтопик (*off topic* – не по теме) – сетевое сообщение, не относящееся к теме группы или конкретного разговора;
- ✓ хелс (*health* – здоровье) – уровень жизни.

Полукалька – заимствование основы иностранного слова с добавлением уменьшительно-ласкательных суффиксов (-ик, -к, -ок) или суффиксов, характерных для просторечия (-ак, -юк), с целью упрощения звучания слова в русском языке. Кроме того, с целью сокращения длинных профессиональных терминов или выражений иногда применяется такой приём, как универбация (преобразование словосочетания в одно слово). Данный приём часто используется для передачи различных аббревиатур, названий протоколов, фирм:

- ✓ аноним (*anonymous* – анонимный) – незарегистрированный пользователь;
- ✓ засейвить (*save* – сохранять) – сохранить;
- ✓ квака – игра Quake;
- ✓ сидюк (*CD / Compact Disc*) – устройство чтения компакт-дисков;
- ✓ стратегия (*strategic game* – игра-стратегия) – игра, смыслом которой является ведение особой стратегии, поведения;
- ✓ флешка (*flash* – очень короткий отрезок времени; вспышка) – либо устройство для хранения информации (USB Flash), либо программа (Macromedia Flash).

Перевод – передача английского профессионального термина с помощью механизма ассоциативного мышления, порождающего разнообразные ассоциации или метафоры. Например:

- ✓ голубой зуб, синезуб – беспроводной интерфейс передачи данных *Bluetooth*;
- ✓ ЖЖ – Живой журнал. Изначально пошло от названия сайта *www.livejournal.com*, разработанного в качестве платформы для размещения

онлайн-дневников. Впоследствии так стали называть и остальные блогговые сайты;

- ✓ пасхальное яйцо (*easter egg*) – шутка в игре, запрятанная там программистами;

- ✓ разбойник (*rogue*) – отрицательный персонаж;

- ✓ уровень (*level*) – 1) ступень или этап развития персонажа или объекта игры; 2) изменяемый показатель сложности игры;

- ✓ червь (*worm* – змей, червь) – программа-вирус, проникающая через локальную или глобальную компьютерную сеть.

Фонетическая мимикрия – совпадение семантически разных общеупотребительных слов и терминов, например, звукоподражание без каких-либо сходств со словами из стандартной лексики [3]:

- ✓ 2 (*to* – к, до, в) – указание направления, обращение (например: 2 имя);

- ✓ винда – операционная система семейства *Microsoft Windows*;

- ✓ мыло (*e-mail*) – электронная почта, адрес в электронной почте или сообщение в электронной почте;

- ✓ рельса (*reil gun*) – один из видов оружия в игре *Quake*;

- ✓ шаровары (*shareware*) – бесплатно распространяемые в Интернете программы.

Наряду со сленгом в интернет-общении часто используется так называемый «олбанский» язык (жаргон «падонкафф»), в котором намеренно омофонически заменяются подобные звуки в слове. Изначально это были циничные и нецензурные слова, но сейчас этот вид жаргона превратился в безобидные ошибки в словах: «афftar», «зачоД», «криведко», «привед» и пр. [2].

Таким образом, компьютерный сленг в русском языке связан с заимствованием английских терминов и названий и чаще всего основан на фонетической ассоциации. Он не только служит элементарным средством коммуникации, но также позволяет специалистам понимать друг друга с полуслова и осознавать принадлежность к определенной общности. Отсутствие сленга привело бы к вынужденному разговору на английском языке или употреблению в речи громоздких профессионализмов.

Следовательно, внедрение технологий и повсеместное использование глобальной сети в жизни современного общества обуславливает существование данного языкового явления и его распространение среди большого числа носителей русского языка. К тому же компьютерный сленг последние годы применяется не только специалистами в данной сфере, но и обычными пользователями глобальной сети в процессе технического обслуживания цифровой техники, в общении на различных форумах и блогах, а также в компьютерных играх.

Литература

1. Амитрова М. В., Нелюбина Е. А. Модель формирования социально-значимых качеств для профессиональной деятельности у студентов технического вуза в процессе обучения иностранному языку // Педагогический журнал. 2020. Т. 10. № 4-1. С. 327–336.
2. Бочкарева А. Г., Толстоухова Е. А., Мягкова В. Ю. Периоды популярности английских слов // Язык как основа современного межкультурного взаимодействия: материалы VIII междунар. науч.-практ. конф. (Пенза, 29 нояб. 2021 г.). Пенза: Пенз. гос. технол. ун-т, 2022. С. 31–41.
3. Ермоленко Н. Н., Кучугурная Е. С., Мозговая Н. Н., Азарова Е. А. Современный сленг как норма взаимопонимания в пространстве общения в подростковом возрасте // Уральский филологический вестник. Сер.: Психолингвистика в образовании. 2015. № 4. С. 124–134.
4. Ерофеева Т. Компьютерный сленг в лингвистическом описании // Исследовательский журнал русского языка и литературы. 2015. Т. 3. № 2(6). С. 5–24.
5. Нелюбина Е. А., Вельдина Ю. В. Механизмы формирования социальной компетенции в процессе межкультурного общения // Тенденции развития науки и образования. 2020. № 63-6. С. 43–48.
6. Никитина Т. Г. Толковый словарь молодежного сленга. М.: АСТ, 2009. 736 с.

УДК 81-22

А. А. Майоров, С. В. Колтакова (Воронеж, Россия)

Военно-воздушная академия им. профессора Н. Е. Жуковского и Ю. А. Гагарина

Лексикографическое и коммуникативное значение лексемы «command» в сопоставительном аспекте

Статья посвящена анализу лексикографического и коммуникативного значений лексемы *command* с целью выявления коммуникативно-релевантного значения изучаемой лексемы.

Ключевые слова: лексикографическое значение, коммуникативное значение, лексема *command*, сопоставительный анализ

В настоящее время отдельные лексические единицы различных языков достаточно часто становятся объектами лингвистического исследования в рамках как внутриязыкового, так и межъязыкового рассмотрения.

Межъязыковые исследования лексических единиц могут иметь следующие цели: 1) описать национальную специфику лексемы одного языка на фоне языка сопоставления, 2) выявить наиболее точные и приемлемые межъязыковые соответствия, 3) проанализировать семантические особенности единиц для составления словарных статей и т.д.