

ЯЗЫКИ НАРОДОВ ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН (С УКАЗАНИЕМ КОНКРЕТНОГО ЯЗЫКА ИЛИ ГРУППЫ ЯЗЫКОВ) / LANGUAGES OF PEOPLES OF FOREIGN COUNTRIES (INDICATING A SPECIFIC LANGUAGE OR GROUP OF LANGUAGES)

DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2023.41.33>

АНГЛОЯЗЫЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА

Научная статья

Пищерская Е.Н.^{1,*}

¹ ORCID : 0000-0002-4487-3845;

¹ Байкальский государственный университет, Чита, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (kishana[at]inbox.ru)

Аннотация

В статье рассматривается англоязычный компьютерный сленг как объект лингвистического анализа. Представлена классификация компьютерного сленга на основе сферы его применения, описаны функции и роль компьютерного сленга в общении. В работе описаны основные способы словообразования, характерные для лексики компьютерного сленга (сокращение, словосложение, аффиксация, конверсия, лексико-семантический способ словообразования), приведены примеры.

Цель данного исследования – описать особенности англоязычного компьютерного сленга как объекта лингвистического анализа.

Методы исследования включают наблюдение, описание, анализ и прагматическое описание языкового материала. Автор высказывает мнение о необходимости дальнейшего изучения компьютерного сленга, в том числе его влияния на другие языки.

Ключевые слова: сленг, компьютерный сленг, английский язык, лингвистический анализ.

ENGLISH-LANGUAGE COMPUTER SLANG AS AN OBJECT OF LINGUISTIC ANALYSIS

Research article

Pishcherskaya E.N.^{1,*}

¹ ORCID : 0000-0002-4487-3845;

¹ Baikal State University, Chita, Russian Federation

* Corresponding author (kishana[at]inbox.ru)

Abstract

The article examines English-language computer slang as an object of linguistic analysis. It presents the classification of computer slang based on its scope of application, and describes the functions and role of computer slang in communication. The work describes the main word-formation methods, which are typical for computer slang vocabulary (abbreviation, word formation, affixation, conversion, lexical-semantic method of word-formation) and gives some examples.

The aim of this study is to describe the characteristics of English-language computer slang as an object of linguistic analysis.

The research methods include observation, description, analysis and pragmatic description of the linguistic material. The author suggests the necessity of further study of computer slang, including its influence on other languages.

Keywords: slang, computer slang, English, linguistic analysis.

Введение

Компьютерные технологии являются одной из самых динамичных и значимых сфер современной жизни. Они оказывают воздействие не только на экономику, образование, науку, культуру, но и на язык. С развитием компьютерных технологий появился и вошел в широкое употребление особый вид сленга – компьютерный сленг, который используют как профессионалы в этой сфере, так и простые пользователи интернета и компьютерной техники.

Компьютерный сленг (КС) — это разновидность сленга, связанная с компьютерной техникой и интернетом. Он возник в процессе развития информационных технологий и киберкультуры и отражает специфику этой сферы деятельности и общения. Поскольку индустрия информационных технологий зародилась и получила наибольшее развитие в США, английский язык стал основой КС.

Для КС характерна функциональная разнообразность и адаптивность к различным ситуациям общения. КС может использоваться как для профессиональных целей (например, при обсуждении технических вопросов или решении проблем), так и для развлекательных или социальных целей (например, при участии в онлайн-играх или общения в социальных сетях). Формат, содержание и экспрессивность компьютерного сленга также могут меняться в зависимости от жанра текста (например, статья, комментарий, чат, форум) или от типа аудитории (например, специалисты, любители, друзья, незнакомцы).

Основные результаты

Англоязычный компьютерный сленг можно классифицировать по различным признакам. Так, в зависимости от сферы применения, он может использоваться для описания:

- аппаратного обеспечения (hardware) – термины, связанные с физическими компонентами компьютера, такими как: *CPU* (central processing unit), *CD* (compact disk), *touchpad*, *motherboard*, *keyboard*, *USB* (universal serial bus), *printer*, *HDD* (hard disk drive);

- программного обеспечения (software) – термины, описывающие компьютерные программы и их работу: *bug*, *coding*, *OS* (operating system), *GUI* (graphical user interface), *API* (application programming interface), *app* (application);

- интернет-технологий – термины, связанные с сетевым общением и информацией в глобальной сети, такие как: *big data*, *database*, *mining*, *WWW* (world wide web), *URL* (uniform resource locator), *HTML* (hypertext markup language), *e-mail* (electronic mail);

- киберкультура – термины, связанные с культурными и социальными аспектами жизни в интернете, такие как: *blog* (weblog), *meme*, *hashtag*, *emoji*;

- онлайн общения – слова и словосочетания, используемые для общения в сети: *IDK* (I don't know), *LOL* (laughing out loud), *ASAP* (as soon as possible), *SMH* (shaking my head), *IMMD* (it made my day), *TL;DR* (too long; didn't read), *ICYMI* (in case you missed it), *FYI* (for you information), *FB* (Facebook), *TTYL* (talk to you later), *IM(H)O* (in my (humble) opinion);

- онлайн игр – термины, описывающие игровой процесс и используемые игроками: *Buff/Nerf* (a change that makes a character or weapon more/less powerful), *FPS* (first-person shooter game), *GG(EZ)* (good game (easy)), *HP* (health points), *NPC* (non-player character), *XP/EXP* (experience points).

Как объект лингвистического исследования КС рассматривается в работах П.А. Горшкова [1], К.Ю. Исиченко [2], А.А. Подобной [3], О.Н. Васичкиной и Ю.А. Петровой [4], Ю.А. Зайцевой [5], О.В. Гореловой [6], Е.С. Складар [7], L. Shixiong, G. Dan-Yang, Z. Yafei [8] и др. При этом исследователи подходят к изучаемому вопросу с разных позиций: культурологии, социологии, лингводидактики и языкознания.

Объектом внимания лингвистов в контексте изучения КС, как правило, выступают его словообразовательные характеристики, функциональность, а также проникновение в язык повседневного общения и влияние на другие языки.

Анализируя роль КС в общении, можно выделить следующие его **функции**:

- Коммуникативная функция, т.е. передача информации и выражения мыслей и чувств в компьютерной среде. КС позволяет общаться быстро, эффективно и удобно с людьми, которые разделяют интересы и знания в области компьютеров и интернета.

- Экспрессивная функция состоит в выражении эмоций, настроения, отношения и оценки в компьютерном общении. КС позволяет создавать юмористический, иронический, саркастический или восхищенный эффект в сообщениях, а также демонстрировать индивидуальность, креативность и оригинальность говорящего в онлайн пространстве.

- Социальная функция – это установление и поддержание социальных связей и отношений в компьютерном обществе. С помощью КС говорящий может выразить свою принадлежность к определенной группе или сообществу, а также уважение, симпатию или антипатию к другим участникам онлайн общения.

Анализ лексического состава англоязычного компьютерного сленга, позволяет выделить следующие **словообразовательные** модели, как традиционные, так и специфические для данного вида коммуникации:

1. Сокращение. КС характеризуется большим количеством аббревиатур – слов, образованных из первых букв словосочетания: *LOL* (laugh out loud), *BRB* (be right back), *AFK* (away from keyboard), *OMG* (oh my god), *AMA* (ask me anything), *FAQ* (frequently asked questions), *info* (information), *net* (Internet).

2. Словосложение и слияние слов: *dashboard*, *Hotmail*, *software*, *shareware*, *modem* (modulator + demodulator), *hi-tech* (high technology), *emoticon* (emotion + icon), *netiquette* (net etiquette).

3. Аффикация – создание новых слов путем присоединения к основе аффиксов (префиксов и/или суффиксов): *measlow*, *hacker*, *cheater*, *lamer*, *dummy*, *weirdo* [9].

4. Конверсия – переход слова из одной части речи в другую без изменения формы: *loot* (n) – *to loot* (v), *text* (n) – *to text* (v), *format* (n) – *to format* (v), *fix* (n) – *to fix* (v).

5. Лексико-семантический способ словообразования, подразумевающий использование слов, уже существующих в английском языке, в новом значении: *duck* (functionality added for the sole purpose of drawing attention to product management), *Hydra* (type of bug that causes two new bugs when you try to fix it), *hooker code* (a code that introduces instability in the application).

Одной из характеристик КС, обусловленной спецификой общения преимущественно посредством электронных устройств, является использование графических замен при написании слов. В таком случае одна буква или слог заменяется на другую букву или цифру по сходству звучания или написания: *gr8* (great), *l8r* (later), *m8* (mate), *g2g* (got to go), *4u* (for you), *c u* (see you), *b4* (before), *bz* (busy).

Обсуждение

Перспективной областью лингвистического исследования КС является сравнительный анализ степени влияния англоязычного КС на другие языки. Заметим, что это влияние существенно, хотя разным языками удается по-разному противостоять заимствованию англоязычных слов. Степень влияния английского языка в КС других языков зависит от таких факторов, как статус английского языка в области ИТ и программирования; степень родства национального языка с английским; степень развития национального компьютерного сленга. Для примера сравним случайные термины из англоязычного КС в испанском, русском и китайском языках:

английский	испанский	русский	китайский
computer	ordenador	компьютер	电脑
flash drive	unidad flash	флешка	U 盘

online	en línea	онлайн	线上
site	sitio	сайт	网站
display	pantalla	дисплей	屏幕
LOL	LOL	ЛОЛ	哈哈大笑
monitor	monitor	монитор	显示器 [10].

При общем рассмотрении можно сделать вывод о том, что русский язык характеризуется высокой степенью копирования (звучания или написания) заимствуемых англоязычных слов в КС, в сравнении с испанским, при этом китайский, будучи неродственным английскому, сохраняет большую устойчивость к таким заимствованиям. Однако данный вопрос требует дальнейшего детального изучения.

Заклучение

Таким образом, англоязычный КС становится все более важным инструментом общения, по мере того как компьютерные технологии становятся неотъемлемой частью повседневной жизни. КС можно классифицировать по различным признакам, таким как сфера применения, функция и роль в общении. Специфика использования КС определяет выбор способов образования новых языковых единиц. Англоязычный КС является ярким и динамично развивающимся явлением современной речевой культуры, открывающим широкое пространство для лингвистического осмысления.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете дис. ...канд. null: 10.02.19 : защищена 2007-02-16 : утв. 2007-01-11 / П.А. Горшков — М.: 2007. — 173 с.
2. Исиченко К.Ю. Методы словообразования компьютерных сленгизмов в IT-сфере . / К.Ю. Исиченко, О.И. Чердниченко // Актуальные вопросы современной науки и образования; — Пенза: Наука и Просвещение , 2023. — с. 147-149.
3. Podobnaya A.A. Comparative Analysis of Computer Gamers' Slang in Russia and the USA. / A.A. Podobnaya // Young People. Society. Modern Science, Technology and Innovation. — 2022. — 21. — p. 127-129.
4. Petrova Yu.A. The Impact of the Development of Information Technology Tools of Communication on Digital Culture and Internet Slang. / Yu.A. Petrova, O.N. Vasichkina // SHS Web Conferences. — 2021. — 101. — DOI: 10.1051/shsconf/202110101002
5. Zaitseva Yu.A. Computer slang. / Yu.A. Zaitseva // Scientific and Technical Bulletin of Information Technologies, Mechanics and Optics. — 2006. — 27. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/computer-slang> (accessed: 27.03.23).
6. Горелова О.В. Компьютерный сленг в современной интернет-коммуникации. / О.В. Горелова // Современное педагогическое образование. — 2022. — 1. — с. 220-223.
7. Скляр Е.С. Современный компьютерный сленг. / Е.С. Скляр // Региональный вестник. — 2019. — 5 (20). — с. 18-19.
8. Shixiong L. Good Slang or Bad Slang? Embedding Internet Slang in Persuasive Advertising. / L. Shixiong, G. Dan-Yang, Z. Yafei et al. // Frontiers in Psychology. — 2019. — 10. — DOI: DOI=10.3389/fpsyg.2019.01251
9. Programmer Jargon — a Few Programming Slang Words That You Should Know When Working with a Technology Company [Electronic source] // Transparent Data . — 2020. — URL: <https://medium.com/transparent-data-eng/programmer-jargon-a-few-programming-slang-words-that-you-should-know-when-working-with-a-5644c256896b>. (accessed: 07.04.23)
10. Morin A. Teen Slang Dictionary for Parents [Electronic source] / A. Morin // Very Well Family. — 2022. — URL: <https://www.verywellfamily.com/a-teen-slang-dictionary-2610994>. (accessed: 07.04.23)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Gorshkov P.A. Sleng hakerov i gejmerov v Internete [Hackers' and Gamers' Slang on the Internet] dis....of PhD in Social and Human Sciences: 10.02.19 : defense of the thesis 2007-02-16 : approved 2007-01-11 / П.А. Горшков — М.: 2007. — 173 p. [in Russian]
2. Isichenko K.Yu. Metody' slovoobrazovaniya komp'yuterny'x slengizmov v IT-sfere [Methods of Word Formation of Computer Slangisms in IT]. / K.Yu. Isichenko, O.I. Cherdnichenko // Topical Issues of Modern Science and Education; — Пенза: Nauka i Prosveshhenie , 2023. — p. 147-149. [in Russian]
3. Podobnaya A.A. Comparative Analysis of Computer Gamers' Slang in Russia and the USA. / A.A. Podobnaya // Young People. Society. Modern Science, Technology and Innovation. — 2022. — 21. — p. 127-129.

4. Petrova Yu.A. The Impact of the Development of Information Technology Tools of Communication on Digital Culture and Internet Slang. / Yu.A. Petrova, O.N. Vasichkina // SHS Web Conferences. — 2021. — 101. — DOI: 10.1051/shsconf/202110101002
5. Zaitseva Yu.A. Computer slang. / Yu.A. Zaitseva // Scientific and Technical Bulletin of Information Technologies, Mechanics and Optics. — 2006. — 27. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/computer-slang> (accessed: 27.03.23).
6. Gorelova O.V. Komp'yuternyj sleng v sovremennoj internet-kommunikacii [Computer Slang in Modern Internet Communication]. / O.V. Gorelova // Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie [Modern Pedagogical Education]. — 2022. — 1. — p. 220-223. [in Russian]
7. Sklyar E.S. Sovremennyj komp'yuternyj sleng [Modern Computer Slang]. / E.S. Sklyar // Regional'nyj vestnik [Regional Bulletin]. — 2019. — 5 (20). — p. 18-19. [in Russian]
8. Shixiong L. Good Slang or Bad Slang? Embedding Internet Slang in Persuasive Advertising. / L. Shixiong, G. Dan-Yang, Z. Yafei et al. // Frontiers in Psychology. — 2019. — 10. — DOI: DOI=10.3389/fpsyg.2019.01251
9. Programmer Jargon — a Few Programming Slang Words That You Should Know When Working with a Technology Company [Electronic source] // Transparent Data . — 2020. — URL: <https://medium.com/transparent-data-eng/programmer-jargon-a-few-programming-slang-words-that-you-should-know-when-working-with-a-5644c256896b>. (accessed: 07.04.23)
10. Morin A. Teen Slang Dictionary for Parents [Electronic source] / A. Morin // Very Well Family. — 2022. — URL: <https://www.verywellfamily.com/a-teen-slang-dictionary-2610994>. (accessed: 07.04.23)