

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
"СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 6"  
Г.ТЫНДЫ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ**

**Исследовательская работа  
«Подростковый компьютерный сленг»**

**Автор:** Нарышкина Ксения Алексеевна, 8 класс

**Научный консультант:** Бекенёва Любовь  
Александровна

**2017**

## Оглавление

Введение.....	3
Глава I. ТЕОРЕТИЧЕСКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЯЗЫКОВОЙ КУЛЬТУРЫ МОЛОДЕЖИ.....	5
1.1. Молодежный сленг как социальная разновидность речи .....	5
1.2. Особенности компьютерного сленга .....	10
Глава II. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ УПОТРЕБЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА ПОДРОСТКАМИ.....	18
2.1. Анализ использования компьютерного сленга в подростковой среде.....	18
2.2. Выводы по результатам проведенных исследований.....	24
Заключение .....	27
Список использованной литературы.....	29

## Введение

На сегодняшний день существует широкое многообразие сленговой лексики, присущей совершенно различным сферам жизни и деятельности человека. Кроме этого, одной из отличительных черт сленговой лексики в современном ее виде выступает способность заимствовать некоторые единицы из одной группы жаргона в другой. Так, одним из наиболее «подвижных» и непостоянных в части своего содержания выступает молодежный сленг и один из его «разделов» - компьютерный сленг.

В современный технологичный век использование компьютерных терминов, связанных с информационными технологиями и Интернет-средой обуславливает расширение компьютерного сленга, особенно среди молодого поколения. При этом, наблюдается такое явление, как проникновение компьютерного жаргона в повседневную речь подростков. Именно поэтому **актуально** изучение вопросов возникновения и развития подросткового компьютерного сленга.

**Целью исследовательской работы** выступает изучение характера использования подростковыми группами компьютерного сленга. Достижению указанной цели способствует выполнение следующих **задач**:

- изучение теоретико-методологических основ понятия «сленг» и «жаргон»;
- определение сущности молодежного сленга как социальной разновидности речи;
- исследование сущности компьютерного сленга как разновидности молодежного сленга;
- определение способов формирования подросткового компьютерного сленга;
- проведение опроса среди учеников 8-9 классов МОБУ СОШ № 6 Г.ТЫНДЫ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ в части характера использования учениками компьютерного сленга в повседневной жизни;

– заключение выводов по итогам проведенного исследования.

**Гипотеза исследовательской работы** – подростки склонны к использованию компьютерного жаргона в своем лексиконе с интенсивностью, соответствующей активности пользования Интернет-средой и компьютерными технологиями, не ориентируясь на замену компьютерного сленга литературным языком.

**Объектом исследовательской работы** выступают ученики 8-9 классов МОБУ СОШ № 6 Г.ТЫНДЫ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ (54 ученика).

**Предмет исследовательской работы** – используемый в подростковой среде компьютерный сленг.

**Методом** исследования выступает **опрос**, позволяющий дать оценку поставленным перед учениками вопросам в разбивке подростков по группам в зависимости от интенсивности использования ими компьютерных технологий и Интернет-среды как в целях учебы, так и в личных, развлекательных целях. По итогам проведенного опроса сопоставляются ответы учеников всех групп.

# Глава I. ТЕОРЕТИЧЕСКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЯЗЫКОВОЙ КУЛЬТУРЫ МОЛОДЕЖИ

## 1.1. Молодежный сленг как социальная разновидность речи

В начале третьего тысячелетия языковые контакты становятся всеобъемлющими, и данный факт не может оставаться без внимания лингвистов, требуя глубокого, объемного системного изучения [12; С. 72-77]. Глобальные перемены, происходящие в современном обществе, инициируют изменения в социально-экономическом, культурном и, как следствие, языковом облике различных стран. Формируются новые ценности, понятия, новые общественные субкультуры и группы. Такие процессы не могут обойти стороной и молодежную языковую среду, обуславливая развитие в ней новых грамматических, лексических, фразеологических единиц.

Как отмечает Целепидис Н. В. [10; С. 30-34], молодежная субкультура является особым социокультурным феноменом и определяется, в том числе, такими элементами, как специфические ценностные ориентации, нормы поведения участников субкультурной группы, собственная статусная структура, каналы коммуникации и источники информации, определенные способы времяпрепровождения, специфические предпочтения, а также молодежная мода, фольклор и жаргон. Исследование молодежного жаргона в настоящее время актуально в силу его востребованности в определенной части социума, подвижности происходящих в нем процессов, широте распространения среди молодежи. Сформировавшееся в языкознании направление – эколлингвистика – позволяет изучать молодежный жаргон через взаимодействие языка со средой [13, С. 20]. С данной точки зрения, изучение молодежного сленга интересно в аспекте, связанном со стилистикой, культурой речи, риторикой и нарушениями ясности, правильности, логичности, выразительности и других коммуникативных свойств речи [8, С. 180].

Наиболее широко употребляемыми терминами для обозначения молодежной речи являются молодежный сленг, молодежный жаргон, и язык

молодежной субкультуры. В отечественной социальной лингвистике при этом термины «сленг» и «жаргон» синонимичны по отношению к языку молодежи.

История языковой культуры молодежи начинается с формирования лексико-фразеологического состава школьных жаргонов [1; С. 108] с 20-30-х годов XIX в. В дальнейшем жаргон, именуемый школьным (студенческим), рассматривался в лингвистике как разновидность молодежного жаргона. Объектом изучения стал не только жаргон школьников и студентов, но и такие проявления подростковой, молодежной речи, как жаргон субкультур, армейский сленг, компьютерный сленг.

Современное толкование термина молодежный сленг характеризует указание на принадлежность той или иной группе по интересам. Основным признаком языка молодежи является возрастная характеристика его носителей.

Исследования молодежного сленга актуальны в зарубежной лингвистике. Если традиционно лингвисты ограничивались в основном систематизацией сленга, выработкой различных подходов к его изучению (этнографический, социологический), то в настоящее время изучается роль молодежного сленга в формировании социальной идентичности.

Сленг, или жаргон, играющий огромную роль в изучении языка, составляет весомую часть разговорной речи. Широкий интерес к молодежному жаргону обусловлен тем, что он является наиболее динамичной частью лексической системы языка, которая непосредственно отражает социокультурно значимые изменения в обществе. Характерной особенностью такого сленга можно назвать противопоставление единиц молодежного жаргона «взрослому» миру.

Рассматривая аспекты молодежного сленга, жаргона, возникает вопрос разграничения непосредственно данных понятий. В современной лингвистике нельзя выделить единый подход к определению и соотношению понятий «сленг» и «жаргон». Однако, к примеру, для англоязычного языкознания характерно разграничение понятий «сленг» и «жаргон». В англоязычной

лингвистике термин «сленг» применяется для обозначения неcodифицированного языка. Сегодня в словарях можно встретить как минимум два основных толкования термина «сленг»: а) особая речь субкультур или подгрупп общества; б) лексика широкого употребления для неформального общения. В отечественной лингвистике толкование данных терминов еще более неоднозначно, в том числе, ряд авторов не дифференцируют жаргон и сленг как два разных явления в языке, толкуя их как речь профессионально и социально обусловленной группы, а также как элемент речи, не совпадающий с нормой литературного языка.

Таким образом, целесообразно рассматривать термин «сленг» как синоним слова «жаргон», которое обозначает социальную разновидность речи, характеризующуюся специфической лексикой и фразеологией, особым использованием словообразовательных средств. Подростковая коммуникативная среда использует все лексико-стилистические регистры, ориентируясь на «сниженную» лексику, небольшую часть которой составляет школьный или студенческий жаргон. Изучая молодежный сленг, таким образом, можно проследить явления, характерные непосредственно для коммуникативной среды и для устной коммуникативной среды в целом.

Можно выделить причины употребления сленга: во-первых, стремление общаться, оставаясь непонятыми для посторонних; во-вторых, тенденция к речевой выразительности, которую сложно достигнуть, используя лишь литературную лексику; в-третьих, это возрастающий темп жизни, за которым не всегда успевают представители старшего поколения, что обуславливает вынужденную языковую дифференциацию между поколениями. Расширение виртуальной социальной среды способствует тому, что в языке подростков все чаще присутствуют простые вербальные конструкции, с помощью которых максимально быстро можно передать мысль, что нередко вызывает критику со стороны более консервативно настроенной части лингвистического сообщества [7; С. 3-5].

Молодежный сленг можно назвать своеобразным авангардом языка. В нем применяются единицы лексики, которые в дальнейшем могут попасть в общий словарь. Его особенность состоит в том, что он существенно зависит от реалий сегодняшнего дня. Так, появление компьютеров, развитие Интернет-сети, связанных с ним областей, определяют появление в молодежном сленге новых единиц. Социально-культурные явления прочно отражаются в языке молодежи, не просто используя актуальные выражения, но адаптируя их в подростковую среду.

Русский молодежный сленг представляет собой лингвистический феномен, существование которого ограничено не только определенными возрастными рамками, как это ясно из самого его определения, но и временными, социальными, пространственными рамками. Как социальный диалект, он представляет собой только лексикон, который питается и развивается на основе общенационального языка, его фонетической и грамматической «почве». Сленг никогда не остается постоянным. Со сменой одного актуального явления другим, слова, выражения, фразеологизмы забываются, им на смену приходят другие, при этом данный процесс происходит стремительно. Если в любом другом сленге слово может сохраняться на протяжении десятков лет, то лишь за прошедшее десятилетие бурного мирового прогресса в молодежном сленге появилось и ушло в историю невероятное количество слов [9; С. 168-169].

Молодежный сленг, таким образом, имеет целый ряд отличий и особенностей от других имеющихся сленгов, таких, как профессиональных (юристов, врачей, и т. д.), социальных (сленг преступников и т.д.). Основной отличительной чертой, как было сказано выше, выступает стремительная изменчивость подросткового сленга.

Несмотря на то, что жаргон по своей сути выступает органической и необходимой частью языковой системы, которая отражает постоянно происходящие процессы в современном обществе в целом и в языке в



частности, сленг, тем не менее, имеет и негативное влияние на формирующееся речевое сознание молодого поколения. Использование в своей речи жаргона способствует тому, что огромные пласты литературной лексики отсекаются, речь обедняется, что препятствует творческому развитию личности [5; С. 19-21].

Кроме этого, вследствие того, что носители подросткового сленга составляют многочисленную и социально активную часть современного общества, жаргонизмы проникают и в другие подсистемы языка – в просторечие, устную разновидность литературного языка, публицистику. Используя в своей речи сленговые слова и выражения, молодое поколение становится главным носителем молодежного сленга и тем самым определяет сленг как составляющий элемент культуры.

Подростковый сленг получил большое распространение в средствах массовой информации, в том числе, в электронных СМИ, на телевидении, в Интернете. Если раньше сленговые слова и выражения можно было встретить только в молодежных изданиях, то теперь такими словами оперирует пресса, адресованная широкому кругу читателей различных возрастов; сленговые слова звучат по телевидению, употребляются в Интернете, особенно в молодежной виртуальной среде [2; С.62].

Тем не менее, нельзя не отметить тот факт, что постепенно сленг вытесняет литературную речь в повседневном общении – как в «реальном» мире, так и в виртуальном, который в настоящее время расширяет свои границы и возможности как среда «обитания» молодежи. Безусловно, немаловажную роль в этом играет «компьютеризация» жизни (пользование Интернет-сетью на сегодняшний день сегодня просто необходимо в рамках учебного процесса уже с начальной школы) и развитие такого феномена, как социальные сети (в том числе, тематические), в рамках которых общение чаще всего происходит «упрощенным» языком.

## 1.2. Особенности компьютерного сленга

В XXI веке все социально-культурные, политические, экономические процессы ускоряются, жизнь тесно увязывается с использованием Интернета во всех сферах и областях. Формируется новая языковая реальность, которая быстро переходит из виртуального мира в мир повседневного общения. В результате появляется компьютерный сленг, являющийся частью сленга в целом. Главными атрибутами такого общения становятся удобство и быстрота. Формат такого общения – краткий текст информационного характера. Пользование англоязычными терминами заставляет адаптировать их к родному языку, вследствие чего словарный запас пополняется сленгом: флэш-карта – флэшка, компьютер – комп, клавиатура – клава, винчестер – винт и т. д.

Компьютерный сленг можно рассматривать либо как языковую революцию, либо как мощную разрушительную силу системы языка. Сленг выступает своеобразным способом выражения отношения к трансформациям и явлениям общественного развития. Способы образования компьютерного сленга сводятся к тому, чтобы адаптировать английское слово к отечественной действительности и приспособить для постоянного использования (рис. 1.1).

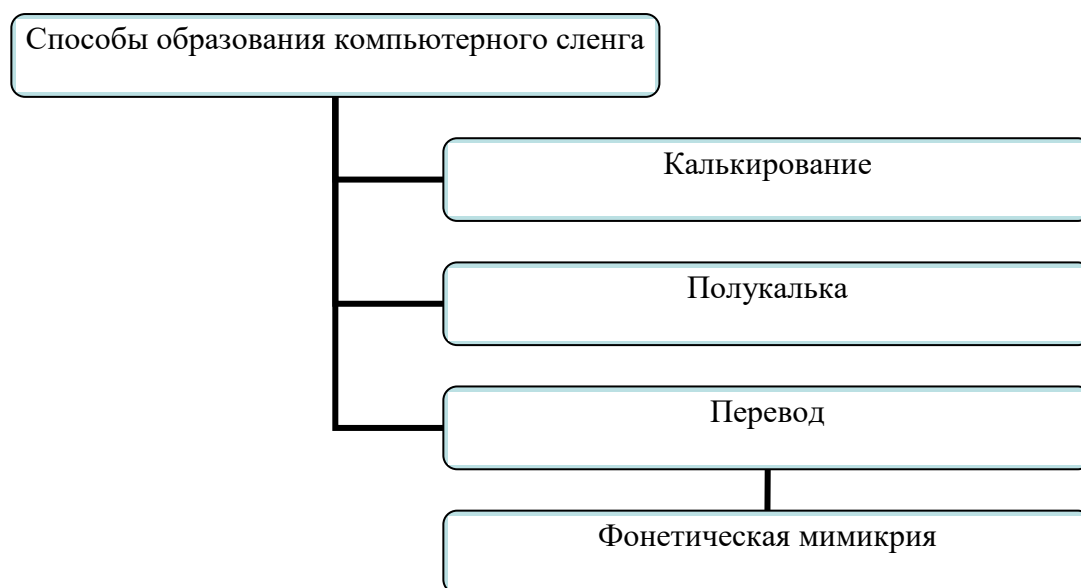


Рис. 1.1. Способы образования молодежного компьютерного сленга

На рисунке 1.1 представлены способы и методы образования компьютерного сленга, используемого в подростковой среде [6; С.10]. Рассмотрим их подробнее. Калькирование, которое представляет собой использование заимствований, грамматически не освоенных русским языком, предполагает, что определенное слово заимствуется целиком со своим оригинальным значением, произношением, написанием, к примеру:

- слово «device», которое в английском языке означает «устройство», «прибор», «приспособление», «изобретение», «механизм», заимствовано в русский язык как «девайс» и означает какое-либо современное техническое устройство, прибор бытового пользования. При этом, существуют определенные нюансы, по которым тот или иной прибор можно отнести к девайсу: он должен быть многофункциональным, компактным, технически законченным. Так, девайсом можно считать планшетный компьютер, смартфон, айпад и т.д. [11; С.178];
- слово «gadget», означающее в английском языке «приспособление», в русском языке употребляется как «гаджет» и означает современное портативное устройство. От девайса гаджет отличается тем, что чаще всего он не используется самостоятельно, а призван расширить функционал того или иного прибора. Гаджетом можно назвать те или иные комплектующие для ноутбука, компьютера, телефона [11; С.152].

Можно сделать предположение, что некоторые подобные слова в русском языке появились вследствие того, что большинство программного обеспечения на компьютерах и других устройствах работает на английском языке. Вследствие этого, пользователи определенным образом привыкают к некоторым распространенным сообщениям или командам. Так, выражение «инвалид юзер» (популярный ответ на вопрос о том, почему что-либо не работает) является перефразировкой сообщения операционной системы MS-DOS «invalid drive».

Кроме непосредственно «привыкания», свою роль сыграла и общая тенденция среди молодого поколения к использованию в повседневной речи англицизмов. Происходит определенная «универсализация» языка, в котором стираются границы между русским, английским и другими языками. В данном случае также имеет место русское или просто неправильное прочтение английского слова, к примеру, «message» (англ. – сообщение, послание) – мессага. При этом, стилистически нейтральные слова в английском языке при переходе в российский сленг, могут приобретать разговорный или даже иронически-пренебрежительный характер.

Такой способ образования компьютерного сленга, как полукалька, предполагает, что при переходе термина в русский язык из английского происходит адаптация слова и его «переделывание» под нормы фонетики и грамматики. Так, к примеру, существительные могут приобретать падежные окончания:

- «авишка» - данный термин означает файл, записанный в формате AVI;
- «гифка» - также означает название файла, записанного в формате GIF;
- «мануалка» означает инструкцию по использованию той или иной программы, прибора и т.д., и происходит от сочетания «user's manual» (англ. – руководство пользователя);
- «смайлик» - стилизованное графическое изображение человеческого лица, отражающего эмоции, в оригинале – улыбающегося (от английского слова «smile» - улыбка). В настоящее время под смайликом понимаются также эмотиконы – изображения эмоций знаками препинания, а не графикой.

Данные слова образуются следующим образом: к первоначальной английской основе (GIF, AVI) прибавляются словообразовательные модели русского языка, к которым, прежде всего, относятся уменьшительно-ласкательные суффиксы существительных -к(а), -ик, -юк. Английский язык

можно охарактеризовать как аналитический, а русский язык – как синтетический, вследствие чего имеет место добавление к глаголам флексий:

- из исходного английского глагола «to connect» (соединять, связывать, связаться, соединиться, связаться по телефону или электронным способом связи) в русский язык заимствован глагол «коннектиться», означающий общаться в Интернет-сети;
- исходный глагол «to click», означающий в английском языке «щелкать», «нажимать», в русском языке присутствует как глагол «кликать», что означает «нажимать на кнопку мыши».

Кроме того, одной из причин необходимости использования сленга является сокращение длинных профессионализмов. Исходя из этого, используется еще один способ – универбация. Заимствованное словосочетание, аббревиатура (либо одно слово из словосочетания) получает значение всего словосочетания:

- от словосочетания «strategic game» (игра-стратегия, предполагающая пошаговое решение задач с помощью выработанной стратегии и тактики) происходит русское слово «стратегия», которым также обозначается игра-стратегия;
- русское слово «винда» является сокращенным вариантом англоязычного названия «Windows» (название операционной системы).

Зачастую образование сленговой лексики происходит путем перевода английского профессионального термина. Одним из способов выступает перевод слова с применением существующих нейтральных слов русского языка, которые приобретают при этом новое значение со сниженной стилистической окраской:

- «virus» (англ., - компьютерный вирус) может звучать как «живность», user's manual – букварь;
- англоязычный глагол «to delete» (удалять, стирать, вычеркивать) может звучать в русском языке как «сносить»;

- аббревиатура «ТС», которая расшифровывается как «топик стартер» обозначает автора статьи, темы, поста, и в оригинале звучит как «topic starter».

Метод фонетической мимикрии основан на совпадении не схожих семантически общеупотребительных слов и англоязычных компьютерных терминов:

- слово «нет» в компьютерном сленге молодежи означает «Интернет» и заимствовано из английского «Internet»;
- обозначение электронной почты – «мыло» - берет начало от английского слова «mail» (почта) или «e-mail» (электронная почта);
- слово «дрова» обозначает драйвера, необходимые для установки каких-либо компьютерных программ, и происходит от слова «driver» (англ., драйвер).

Кроме перечисленных способов можно выделить еще ряд механизмов образования компьютерного сленга подростков:

- заимствование сленговых слов и выражений из другого жаргона: «чайник» - человек, слабо разбирающийся в работе компьютера; «движок» - ядро компьютера;
- метафоризация: «тормозить» - о программе или устройстве, которое работает крайне медленно или с перебоями; «зависнуть» - о программе, устройстве, которое внезапно перестало отвечать на команды пользователя; «болванка» - обозначение компакт-диска без записанной на него информации.
- метонимия, или замена слова смежным по значению: «железо» - компьютер или устройство компьютера (материнская плата, процессор и т.д.).

Отдельно стоит рассматривать сленг геймеров (любителей компьютерных игр), богатый на специфические слова и выражения, заимствованных не просто из иностранного языка, но связанных с конкретной компьютерной игрой.

Словарь геймера, в отличие от компьютерного сленга в целом, недоступен для понимания большинству не увлекающихся компьютерными играми людей. К примеру, геймеры оперируют такими сленговыми единицами, как: «гамать» - играть в любую виртуальную игру (от английского слова «game» - игра), «нуб» - неопытный игрок, новичок (от английского – «newbie»), «скилл» - умение игрока совершать какие-то действия, навыки его игрового персонажа (от английского «skill» - навык, умение), «левел» - обозначение уровня игрока в той или иной игре (от английского «level» - уровень), «читы» - специальные коды, которые игрок может вводить во время игры, чтобы изменить некоторые элементы игры, такие как дополнительные «жизни» героя или получение дополнительной игровой «валюты» и т. д. (от английского «cheat code»; «cheat» - жульничество»).

И тем не менее, ряд слов и словосочетаний сленга геймеров активно проникает в язык широкого ряда пользователей Интернет-сети, к примеру: «бан» - метод наказания игрока или пользователя ресурса за нарушение правил, закрытие доступа пользователю к ресурсу (от английского «ban» - запрещать), «анон» - анонимный, неизвестный игрок или пользователь, «флуд» - череда сообщений не по теме (от английского «flood» - наводнение), «экшн» - динамичное действие (от английского «action» - действие). Слова и словосочетания из сленга геймеров используются в повседневном общении пользователей в социальных сетях, чатах.

Интернет-среда формирует особую сферу развития неологизмов, представляющих собой терминологию, связанную с компьютерами и интернетом, сленговые формы языка, формируемые в процессе общения пользователей. На сегодняшний день общение в Интернет-сети приобрело массовый характер, объединяя людей различного возраста, пола, географического признака и социального статуса, по интересам, способствуя формированию межличностных отношений. Общение становится доступнее, разработано немало средств для быстрого обмена информацией: кроме

электронной почты, чатов, блогов и форумов, сегодня представлены различные мессенджеры, социальные сети, гостевые книги, группы новостей и телеконференции [14; С.3]. В Интернет-пространстве молодое поколение привлекают не только виртуальные игры, развлечения, но и непосредственно, общение, отличающееся, прежде всего, преобладанием письменной формы обмена информацией, которая и становится источником лингвистических изменений.

Таким образом, можно сделать следующие выводы относительно рассматриваемой темы молодежного сленга в целом и подросткового компьютерного сленга в частности. Во-первых, стоит отметить отличительные параметры, такие как использование сленга. Молодежный сленг может подразделяться на различные виды в зависимости от среды его употребления. Так, можно выделить школьный, студенческий (причем, в зависимости от конкретного ВУЗа), компьютерный, геймерский сленги и другие.

Во-вторых, использование сленга в молодежной культуре обуславливается своими целями и задачами, среди которых можно выделить стремление упростить, сократить свою речь, что особенно характерно для общения в рамках сети Интернет. Виртуальное общение в настоящее время становится все более актуальной сферой жизни молодого поколения, и поэтому возникновение особого языка, жаргона, употребляемого подростковыми группами, является закономерным процессом.

В-третьих, сленг, используемый подростковыми группами, является одним из наиболее непостоянных в части своего содержания – меняются социальные, политические, технические, экономические явления, процессы, мода и молодежный сленг изменяет свое содержание, заменяя слова и словосочетания на более актуальные. При этом, изменения происходят в довольно короткие сроки, тогда как некоторые виды сленга устойчивы на протяжении десятков лет.



В-четвертых, компьютерный сленг является своеобразной разновидностью подросткового жаргона, если не рассматривать его как профессиональный жаргон, связанный с IT-сферой. Рассмотрены способы образования такого сленга, а также отношение молодежного компьютерного сленга к жаргону геймеров.

В-пятых, определяющую роль в образовании компьютерного сленга играет общение в Интернет-сети, которое выступает источником лингвистических изменений и производит новые слова, словосочетания и выражения, используемые в дальнейшем не только в повседневном виртуальном общении, но и в повседневной речи вне Интернет-сети.

В-шестых, отличительными чертами компьютерного сленга выступает его стремление к краткости, упрощению, быстроте изложения и получения информации. С одной стороны, данный факт является определяющим в выборе данного стиля общения и представляет пользователям свои преимущества – понимание узконаправленной темы разговора, использование кратких аббревиатур, сокращений, упрощенных выражений для быстрого ответа собеседнику или выражения своей мысли. Например, написав короткое «ИМХО» (что означает «на мой взгляд», «по моему мнению», «мне так кажется» и происходит от английского выражения «in my humble opinion» - «по моему скромному мнению»), пользователь экономит время вместо написания «такова моя точка зрения». С другой стороны, нельзя не отметить массовое проникновение подобных слов и выражений в повседневную речь подростков, что существенно влияет на качество речи (а значит, и мысли) молодых людей.

## Глава II. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ УПОТРЕБЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА ПОДРОСТКАМИ

### 2.1. Анализ использования компьютерного сленга в подростковой среде

С целью проведения анализа использования подростками компьютерного сленга в своей повседневной жизни проведено исследование, которое заключается, во-первых, в организации анкетирования (проведения опроса) подростковых групп, во-вторых, в подведении итогов полученных результатов и сопоставлении их с выводами, полученными в теоретической части работы. В качестве объекта исследования определены три группы учеников 8А, 8Б, 8В, 9А, 9Б классов (возраст – 14-15 лет) МОБУ СОШ № 6 Г.ТЫНДЫ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ. Группы учеников сформированы согласно критерия активности пользования компьютерами и Интернет-сетью в повседневной жизни (рисунок 2.1):

- 1 группа – ученики, активные пользователи Интернет-сети, в т. ч. «геймеры»;
- 2 группа – ученики, использующие Интернет в большей степени для учебы;
- 3 группа – ученики, не использующие активно компьютер в повседневной жизни.

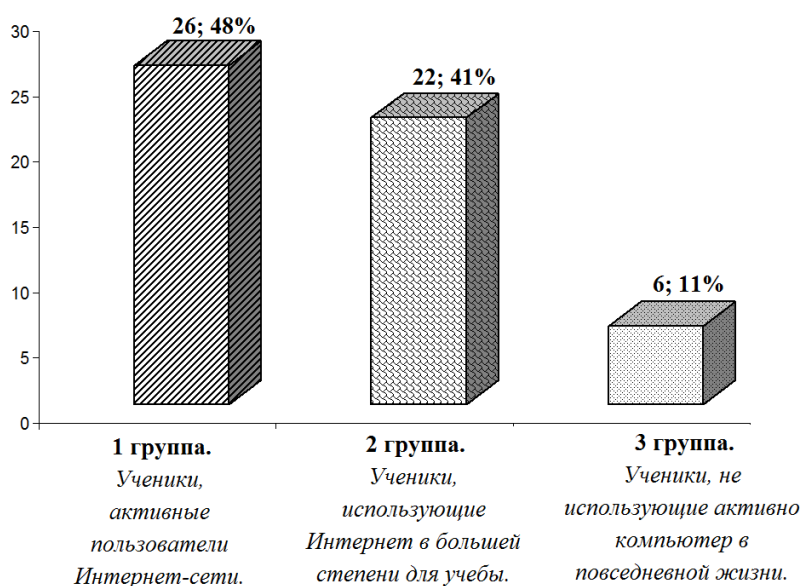


Рис. 2.1. Распределение учеников в испытуемых группах

Опросник для исследуемой группы детей, позволяющий проанализировать характер использования подростками компьютерного сленга

№ п/п	Вопрос	Варианты ответа
1	Знаете ли Вы, что такое сленг или жаргон?	да/нет
2	Знаете ли Вы, что такое компьютерный сленг?	да/нет
3	Знаете ли Вы, как появился компьютерный сленг?	да/нет
4	Актуален ли сегодня компьютерный сленг?	да/нет
5	Часто ли Вы используете компьютерный сленг?	да/нет
6	Нужен ли компьютерный сленг в современной жизни?	да/нет
7	Можно ли заменить компьютерный сленг литературными словами и выражениями?	да/нет
8	Какие слова и выражения компьютерного сленга Вы чаще всего используете?	

В таблице 1.1 представлен опросник, содержащий 8 вопросов, на первые 7 из которых требуется ответить «да» или «нет», на последний – дать развернутый ответ. Представленные вопросы позволяют определить, имеют ли подростки представление о понятиях «сленг» и конкретно «компьютерный сленг», о том, почему компьютерный сленг появился как самостоятельный раздел языка и о том, насколько актуальным и нужным, по мнению молодых людей, является компьютерный сленг.

По результатам проведенного опроса определено, что большинство учеников знакомы с понятием «сленга» или «жаргона» и имеют представление о том, какие функции выполняет сленг в языке. 88% учеников 1 группы ответили утвердительно на данный вопрос. Во 2 группе практически все ученики (91%) знают, что такое «сленг». Третья группа учеников, которые не

так активно используют Интернет-сеть и компьютер в целом в своей повседневной жизни, показал следующие результаты: все ученики знают, что такое сленг. Таким образом, полученные ответы свидетельствуют о понимании испытуемыми сути вопросов и предмета анкетирования.

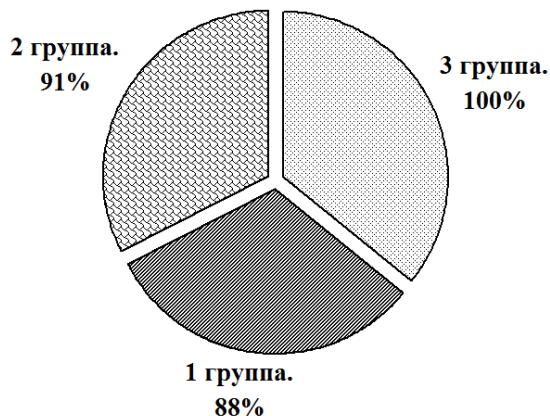


Рис. 2.1. Результаты опроса исследуемых групп подростков (ответы учеников на вопрос «Знаете ли Вы, что такое сленг, жаргон, компьютерный сленг?»)

Историю появления компьютерного сленга знают далеко не все ученики. Так, среди учеников 1 и 2 группы 65% и 73% соответственно представляют себе, как появился компьютерный сленг, тогда как лишь 33% учеников 3 группы ответили на данный вопрос утвердительно (рисунок 2.2).

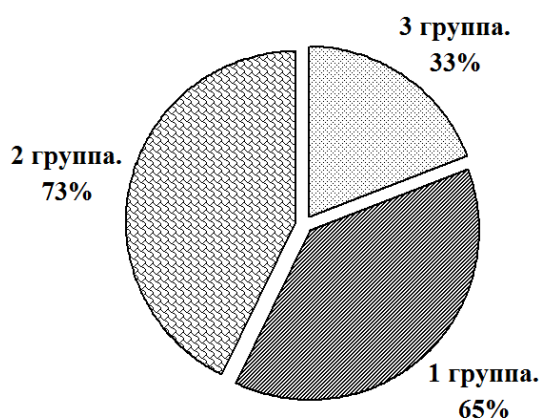


Рис. 2.2. Результаты опроса исследуемых групп подростков (ответы учеников на вопрос «Знаете ли Вы, как появился компьютерный сленг?»)

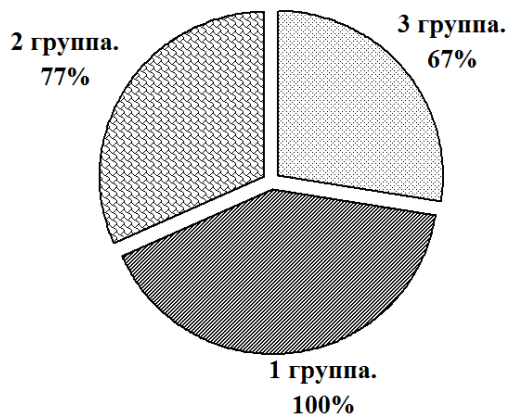


Рис 2.3. Результаты опроса исследуемых групп подростков (ответы учеников на вопрос «Актуален ли сегодня компьютерный сленг?»)

На вопрос об актуальности компьютерного сленга большинство учеников всех трех групп ответили утвердительно, отметив, что в современном мире компьютерный сленг действительно широко употребляется не только профессионалами, работающими в сфере компьютерных технологий, но и простыми пользователями Интернет-сети (рисунок 2.3). Тем не менее, подростки, не использующие в повседневной жизни компьютеры и Интернет-среду в качестве основной сферы общения, коммуникаций, считают компьютерный сленг менее актуальным, чем активные пользователи виртуальной среды.

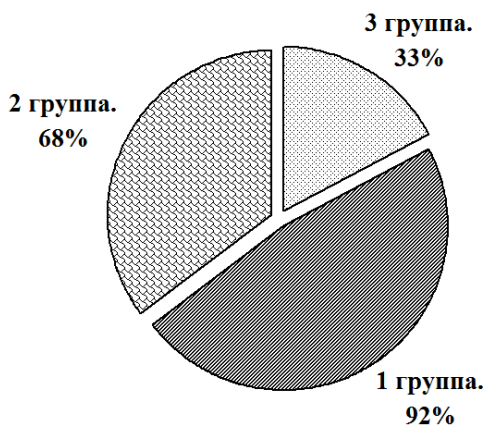


Рис. 2.4. Частота использования компьютерного сленга исследуемой группой подростков

На рисунке 2.4 отражены ответы испытуемых относительно частоты использования компьютерного сленга в повседневной жизни. Безусловно, активные пользователи компьютеров и Интернет-сети склонны к более частому

использованию данного жаргона в своем языке, тогда как только треть учеников, не использующих виртуальную среду активно, применяет в своей речи компьютерный сленг – при общении на форумах, в чатах, в социальных сетях или при работе с компьютером в целом.



Рис. 2.5. Результаты опроса исследуемых групп подростков (ответы учеников на вопрос «Нужен ли компьютерный сленг в современной жизни?»)

Как показывает рисунок 2.5, большинство учеников сочли, что компьютерный сленг нужен в современной жизни.

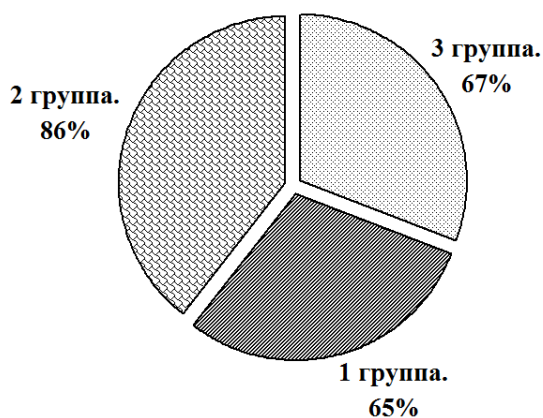


Рис. 2.6. Результаты опроса исследуемых групп подростков (ответы учеников на вопрос «Можно ли заменить компьютерный сленг литературными словами и выражениями?»)

По рисунку 2.6. видно, что большая часть учеников 2 и 3 группы считает, что компьютерный сленг может быть заменен в повседневной жизни на литературный язык. Тогда как ученики 1 группы, которые являются

постоянными пользователями Интернет-сети и чаще всего применяют компьютер, как в учебных, так и в личных, развлекательных целях, не согласны с тем, что далеко не всегда возможно заменить компьютерный сленг в разговорной речи. Это объясняется наличием специфических слов, выражений и аббревиатур, используемых ими в виртуальном общении.

Что касается наиболее часто употребляемых слов и выражений компьютерного сленга, ученики назвали следующие:

- ноут – ноутбук, комп – компьютер;
- винда – операционная система Windows;
- виснуть, тормозить – о неработающей, медленно работающей программе, технике;
- дрова – драйвера;
- железо – внутреннее устройство компьютеров, ноутбуков;
- клавиша – клавиатура;
- бан – наказание пользователя путем закрытия ему доступа к ресурсу;
- личка – личная страница пользователя, личные сообщения (в социальных сетях);
- мыло – электронная почта;
- инет – Интернет-сеть;
- гифка – файл в формате GIF, джипег – файл в формате JPG;
- админ – администратор ресурса, базы данных, сайта и т.д.;
- баг – ошибка в программе;
- аватарка – картинка, используемая вместо лица на личной странице пользователя;
- гуглить – искать информацию в Интернете (в поисковой системе Google);
- оффтоп – высказывание не по теме;
- скрин – снимок экрана компьютера, ноутбука или его части;
- флешка – мобильное средство хранения информации USB Flash;
- юзер – пользователь.

Таким образом, в итоге проведенного исследования получен своеобразный срез отношения подростков изучаемой группы к использованию в разговорной речи в виртуальной и реальной жизни компьютерного сленга. В следующем разделе работы приводятся выводы по итогам проведенного анализа.

## 2.2. Выводы по результатам проведенных исследований

В результате проведенного исследования в трех группах подростков в возрасте от 14 до 15 лет получены усредненные данные относительно использования компьютерного сленга в молодежной среде – в частности, среди учеников средних классов. Так, разделение учеников на группы осуществлялось по критерию активности пользования компьютером в целом и Интернет-сетью, различными виртуальными ресурсами для личных целей, общения, развлечения, в частности. При этом, доля учеников, которые практически не присутствуют в виртуальной среде и не интересуются компьютерной сферой, в общей группе занимает лишь 11%. Подросткам приходится часто прибегать к пользованию виртуальной средой и работе за компьютером – в современном мире информации и быстро меняющихся процессов данный факт закономерен. Тем не менее, число активных пользователей Интернет-сети и компьютеров в целом составило практически половину испытуемых (48%), что на 7% больше группы учеников, умеренно использующих данные ресурсы.

В данной ситуации результаты опроса показали, что не все ученики имеют полное представление о том, какая часть языка называется компьютерным сленгом и вследствие каких процессов и явлений она образовалась. При этом, актуальность компьютерного сленга отметили большинство учеников в каждой группе. В 1 группе подростки в 100% ответили утвердительно на данный вопрос. Ответы учеников об актуальности и нужности компьютерного сленга свидетельствуют о том, что несмотря на то, что даже если молодой человек не является активным участником Интернет-общения, не интересуется углубленно темой компьютерных технологий, он должен разбираться в жаргоне людей, общающихся в виртуальном пространстве и на темы информационных технологий. В настоящее время практически во всех сферах жизни и деятельности человеку приходится обращаться к современным технологиям, к Интернет-ресурсам. Именно



поэтому знание специфического языка, на котором общаются в виртуальной среде, является чуть ли не обязательным для молодого человека, который стремится к развитию, не отставая от своих сверстников.

На вопрос о частоте использования компьютерного сленга почти все ученики 1 группы (92%) ответили утвердительно («да, часто использую»). Чаще всего компьютерный сленг применяется в онлайн-играх, в обсуждении вопросов, связанных с компьютерами (при общении на тематических сайтах, форумах, чатах). Тем не менее, подростки отметили, что частота использования сленга относится также и к повседневной, разговорной устной речи, что свидетельствует о том, что слова и выражения компьютерного сленга активно проникают в разговорную речь молодежи, при этом в обсуждении не обязательно должна присутствовать тема компьютеров или Интернет-сети. При обсуждении различных вопросов может использоваться компьютерный сленг, слова и выражения которого изменяют свою суть и адаптируются относительно темы разговора. Так, изначально используемые в виртуальной среде общения некоторые слова («банить», «оффтоп», «тормозить», «шарить», «чайник», «фейк», «капсить» и т. д.) могут использоваться в повседневной речи, они проектируются на предмет обсуждения и не несут в себе смысловой нагрузки, связанной с виртуальной средой. Чаще всего, такой стиль общения носит пренебрежительный, ироничный характер.

Итак, можно сделать выводы и заключения относительно проведенного исследования. Во-первых, опрос группы испытуемых показал, что большинство подростков активно используют компьютерный сленг в повседневном общении в Интернет-сети и вне ее. Также ученики положительно высказываются об актуальности и нужности компьютерного сленга в современном мире. При этом, однозначного ответа в части определения компьютерного сленга и истории его появления испытуемые не представляют. В частности, это свидетельствует о достаточном проникновении компьютерного сленга в повседневную, разговорную речь.

Во-вторых, 1 группа испытуемых (активные пользователи Интернет-сети) и 3 группа (практически не пользующиеся компьютером в личных целях) почти в равной степени придерживаются мнения, что компьютерный сленг не может быть заменен литературной речью. Ученики 1 группы отметили, что компьютерный сленг, удобный для быстрого общения, с помощью которого в короткие сроки и без особых усилий можно сообщить собеседнику «зашифрованную» информацию, не может быть заменен на литературную речь, при использовании которой придется расписывать или проговаривать каждую фразу, выражение, слово более подробно. Между тем как в языковых единицах компьютерного сленга уже «закодирована» определенная информация с нужным смысловым, стилистическим оттенком. Ученики 3 группы отмечают также, что замена компьютерного сленга на литературный язык неудобна, а замена литературного языка на повседневный «виртуальный» недопустима, так как обедняет и излишне упрощает речь человека.

## Заключение

В настоящее время использование компьютерного сленга выходит за рамки общения профессионалов в сфере информационных технологий или узких групп в виртуальном пространстве. Компьютерные термины проникают в речь современного человека, порой активно заменяя привычные слова и выражения с целью сократить, упростить речь, сделав ее более приемлемой для «быстрого общения», мгновенного донесения информации до собеседника.

С целью исследования актуальности, востребованности компьютерного сленга среди молодежи, а также характера использования такого языка (частоты употребления терминов, сферы употребления сленга, характера и качества сленга и т. д.) проведено исследование теоретико-методологических и практических аспектов формирования и употребления школьниками компьютерного сленга, по итогам которых можно сделать следующие выводы и заключения.

Во-первых, компьютерный сленг можно выделить как отдельную категорию молодежного жаргона, который при этом может заимствовать языковые единицы из других категорий сленга.

Во-вторых, использование сленга в молодежной культуре обуславливается своими целями и задачами, среди которых можно выделить стремление упростить, сократить свою речь, что особенно характерно для общения в рамках сети Интернет.

В-третьих, сленг, используемый подростковыми группами, является одним из наиболее непостоянных в части своего содержания – вследствие стремительно меняющихся социально-политических, технических, экономических, культурных явлений, процессов, мода и молодежный сленг изменяют свое содержание согласно актуальной среде. При этом, изменения происходят в довольно короткие сроки, тогда как некоторые виды сленга устойчивы на протяжении десятков лет.

В-четвертых, определяющую роль в образовании компьютерного сленга играет общение в Интернет-сети, которое выступает источником лингвистических изменений и производит новые слова, словосочетания и выражения, используемые в дальнейшем не только в повседневном виртуальном общении, но и в повседневной речи вне Интернет-сети.

В-пятых, отличительными чертами компьютерного сленга выступает его стремление к краткости, упрощению, быстрой изложению и получению информации.

В-шестых, проведенный опрос среди групп испытуемых показал, что большинство подростков активно используют компьютерный сленг в повседневном общении как в Интернет-сети, так и вне ее. Ученики положительно высказываются об актуальности и нужности компьютерного сленга в современном мире. При этом отмечается недостаточность понимания, знаний подростков о самой сущности и об истории возникновения используемого ими компьютерного сленга.

В-седьмых, по результатам опроса очевидно, что ученики не склонны заменять специфические компьютерные термины и сленговые выражения на единицы литературного языка.

Таким образом, можно определить верность гипотезы о том, что современное поколение молодых людей склонны к использованию компьютерного жаргона в своем лексиконе и не намерены отказываться от него в пользу литературного языка. Роль компьютерного сленга возрастает с развитием возможностей информационных технологий и упрочнением роли Интернет-среды, при этом к подростковому возрасту большинство представителей молодого поколения уже являются активными пользователями современных Интернет-технологий.

Итогом работы стало создание Онлайн-кодекса для учащихся, родителей «Безопасный Интернет. Правила Интернет-этикета» на сайте МОБУ СОШ № 6 Г. ТЫНДЫ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ (адрес: <http://mousosh6.ucoz.ru/>)

## Список использованной литературы

1. Анищенко О. А. Эволюция обозначения молодежной речи: от технического языка до жаргона / О. А. Анищенко // Вопросы языкознания. – 2009. – № 2. – С. 108–117.
2. Библиева О. В. Молодежный сленг как форма репрезентации молодежной культуры в средствах массовой информации // Вестник Томского государственного университета, №304, 2007. С. 62.
3. Выхрыстюк А. Д. Национальные и интернациональные аспекты формирования современной русской компьютерной терминологии // Проблемы истории, филологии, культуры, №3, 2014. С. 22-25.
4. Кулажко С. А. Англоязычные заимствования как основной способ образования компьютерного сленга // Молодой ученый, №7, 2012. С. 18.
5. Малеева Д. А. Роль молодежного и компьютерного сленга в системе языка // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 9: Исследования молодых ученых, №9, 2011. С. 19-21.
6. Мелконян Н. И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение, №1, 2012. С. 10.
7. Пеллих И. В. Молодежный сленг как социальная разновидность речи // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение, №1, 2008. С. 3-5.
8. Полехина Е. А. Молодежный жаргон как объект лингвистического исследования // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание, № 1 (15), 2012. С. 180.
9. Салпагарова Ф. М. Молодежный сленг как особая форма языка // Научные дискуссии о ценностях современного общества, № 3, 2013. С. 168-169.
10. Целепидис, Н. В. Взаимодействие народов и культур и проблема межкультурной коммуникации молодежи / Н. В. Целепидис // Вестн. слав. культур. – 2009. – Т. 13, № 3. – С. 30–34.

11. Шагалова Е.Н. Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века. – М.: АСТ: Астрель, 2011. С. 152-178.
12. Шамне, Н. Л. Теоретические и прикладные аспекты эколлингвистического мониторинга региона / Н. Л. Шамне // Пространство в языке и речи: эколлингвистические и лингвокультурологические проблемы изучения и описания. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2010. – С. 17–28.
13. Шамне, Н. Л. Теоретические основы изучения языковых контактов / Н. Л. Шамне, А. Н. Шов- генин // Вестн. Волгогр. гос. ун-та. – 2008. – № 1 (7). – С. 72–77.
14. Шевченко О. Н. Интернет-общение как часть языковой палитры современного социума //Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук, № 7-2, 2013. С.3.