

Школьная научно-практическая конференция
«Шаг в науку»

Секция: филология

Исследовательская работа

Тема: «Использование компьютерного сленга
в речи школьников»

Моторина Полина Андреевна
МБОУ СОШ №17, 8 а класс

Ахметшина Галина Валентиновна,
учитель русского языка
и литературы,
МБОУ СОШ №17

Ижевск, 2014

Оглавление

Введение.....	3
Глава I. Обзор литературы.....	5
1.1 Классификация сленговой компьютерной лексики по тематическим группам.....	5
1.2 Функции, выполняемые компьютерным сленгом.....	8
Глава II. Методика исследования и анализ результатов.....	10
2.1 Компьютерный сленг в речи учащихся.....	10
Заключение.....	15
Литература.....	16
Приложение 1.....	17
Приложение 2.....	20

Введение

Компьютер – явление уникальное в человеческой культурной практике. Поэтому с появлением вычислительных машин начинает появляться терминология, обслуживающая новую предметную область. Персональные компьютеры очень быстро завоевали себе место под солнцем, превратив представителей самых различных слоев в пользователей и программистов, которые говорят на «своём», не всегда понятном другим людям, языке.

Актуальность работы.

Данная тема является актуальной в связи с компьютеризацией нашего общества, которая идет очень быстрыми темпами. Знание компьютерного сленга сплачивает людей, облегчает реальное и виртуальное общение пользователей Интернета, позволяет в сжатой форме обмениваться информацией, экономя тем самым время и деньги.

Практическая направленность работы.

Составление словаря компьютерного сленга, использование данной работы на классных часах, при составлении викторин.

Цель работы: выявить, используются ли компьютерный сленг в речи школьников.

Задачи:

1. выяснить у студентов 4 курса факультета ИВТ ИжГТУ, какие компьютерные неологизмы употребляются наиболее часто;

2. провести опрос среди учащихся 6,7,10 классов МБОУ СОШ №17 на тему «Использование компьютерного сленга учащимися», «Влияние компьютерных неологизмов на речь школьников»;
3. выяснить, знают ли школьники значения компьютерных неологизмов, в том числе сленга;
4. выяснить, как влияют компьютерные неологизмы на речь школьника;
5. выявить источник знаний компьютерных неологизмов;
6. составить словарь компьютерного сленга.

Объект исследования: компьютерный сленг.

Предмет исследования: использование школьниками компьютерного сленга.

Методы:

1. социологический опрос среди учащихся 6,7, 10 классов;
2. сопоставительный анализ;
3. поисково-теоретический метод.

Глава I. Обзор литературы

1.1 Классификация сленговой компьютерной лексики по тематическим группам

Бурный рост со второй половины XX века компьютерных технологий и, в частности, массовое внедрение в середине 1980-х годов в обиход обычного человека персональных компьютеров и компьютерных устройств внесли в русский язык громадное количество специальных слов и выражений, богатую разветвлённую терминологию.

Сленг (от англ. *slang*) – набор особых слов или новых значений уже существующих слов, употребляемых в различных человеческих объединениях (профессиональных, общественных, возрастных и иных группах).

Происходит от англ. *slang* «жаргон» из неустановленной формы. Слово встречается с 1756 г. в значении «лексика воров и бродяг»; с 1801 — применительно к жаргону любой профессиональной или социальной группы. Попытки найти источник слова в «*sling*», «*thieves' language*», *slengenamn* «прозвище» и т. п. следует отнести к народной этимологии.

В английской лексикографии термин «сленг» получил широкое распространение приблизительно в начале XIX века. Этимология этого слова представляется спорной. На изучение сленга повлияла англоязычная культура.

Дж. Б. Гриноу и Дж. Л. Киттридж охарактеризовали сленг следующим образом: «сленг – язык-бродяга, который слоняется в окрестностях

литературной речи и постоянно старается пробить себе дорогу в самое изысканное общество».

Компьютерный сленг (жаргон) – разновидность сленга, используемого как профессиональными (например, IT – специалистами), так и другими пользователями компьютеров¹

Компьютерный сленг возник одновременно с появлением электронно-вычислительных машин в США в 1946 году. По мере развития вычислительной техники в России также стал складываться специфический язык, которым пользовались компьютерщики-профессионалы. Распространение персональных компьютеров и создание Интернета вовлекло в эту сферу широкие слои населения, которые восприняли и обогатили компьютерную сленговую лексику.

Сравнительно молодой возраст специалистов, занятых в этой области профессиональной деятельности, а также популярность компьютеров в молодежной среде, склонной в силу своего возраста к употреблению сленговых выражений, определяют моду на компьютерный сленг у этой категории пользователей.

Лексика, составляющая компьютерный сленг, может быть условно разделена на следующие тематические группы:

- **Названия оборудования, деталей и составных частей компьютеров:**
бандура, аппарат, банка, керогаз, тачка, числогрыз — персональный компьютер; *веревка, шнурок* — провод; *карман, вертушка, флор повод* — дисковод; *вжикалка* — матричный принтер; *мышь, крыса, хвостатая* — манипулятор типа «мышь»; *подмышка, мышедром, тряпка* — коврик для манипулятора типа «мышь»; *мозги, профессор* - центральный процессор;

¹ Энциклопедический словарь юного филолога (языкознание) / Сост. М.В.Панов – М.: Педагогика, 1984.

тараканы - мелкие микросхемы; *вертушка, винт, вентилятор, жужулятор* — жесткий диск; *педаль, клавиша, кеборда* - клавиатура.

- **Названия программных продуктов, отдельных программ, команд и файлов:**

филе, файло — файл; *живность, жук, зверь* - компьютерный вирус; *глюк, косяк, заляпон* — сбой в работе программы; *дося* — дисковая операционная система DOS; *полуось* - операционная система OS/2; *айболит* — антивирусная программа; *кириллизатор* - программа русификации экрана

- **Названия операций и отдельных действий:**

взорвать, грохнуть, проломить - разрушить систему защиты; *клавиши топтать* — работать с клавиатурой; *кликать по иконкам* - работать с мышью; *висеть, тормозить* - не реагировать на вопросы извне; *думать* - играть в компьютерную игру DOOM; *взять аккорд* - перезагрузить компьютер с помощью трех клавиш.

- **Сообщения системы пользователю:**

инвалид девице (от англ. *invalid device*) - неверно указано имя устройства; *гамовер* (от англ. *game over*) — окончание игры.

- **Названия людей, занятых тем или иным видом деятельности:**

юзер, усер — пользователь; *хакер* — программист-взломщик; *чайник* - неквалифицированный пользователь; *трубочист* — программист, пишущий на языке Turbo Pascal; *наильник* - программист, пишущий на языке Си.

- **Названия фирм — производителей оборудования и программ:**

Сантехника - оборудование от Sun Microsystems Computer Corporation;
Мелкая мякоть, Некрософт - компания MicroSoft; *Бима* - компания IBM;
Хулит Плацкарт - компания Hewlett Packard.

1.2 Функции, выполняемые компьютерным сленгом

Любой сленг имеет ограниченную сферу распространения. Сфера действия компьютерного сленга охватывает людей, профессионально работающих с компьютерами, и просто пользователей, то есть она достаточно широка. Поэтому мы можем выделить ряд разнообразных функций, выполняемых сленгом в зависимости от того, кто им пользуется.²

1. Прежде всего, как и любой другой «язык», свойственный той или иной группе людей, компьютерный сленг является **средством самовыражения** участников коммуникации, которых сближает общее дело, одна специальность. Использование сленга позволяет свободно общаться специалистам и пользователям разного уровня. Часто речь специалистов бывает совершенно непонятна далеким от компьютеров людям и даже вызывает их раздражение.

2. 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 сленговых слов позволяет оживить скучную профессиональную беседу.

² *Хомяков В.А.* Три лекции о сленге-Вологда: ВГПИ, 1970.

3. Очень важна функция **экономии языка**, например; прополоть, или прополнить (от англ. poll — опрос)- привести опрос пользователей сети; чат (от англ. chat – беседа) – специальная программа в Интернете, позволяющая вести диалог в режиме реального времени.

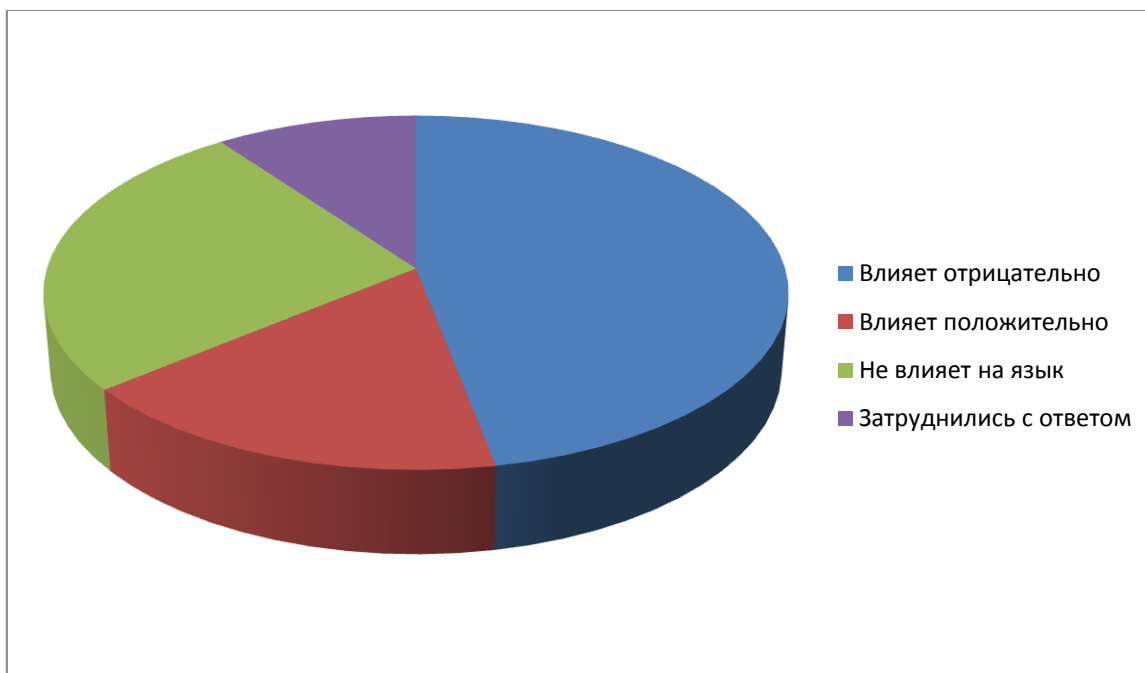
Глава II. Методика исследования и анализ результатов

2.1 Компьютерный сленг в речи учащихся

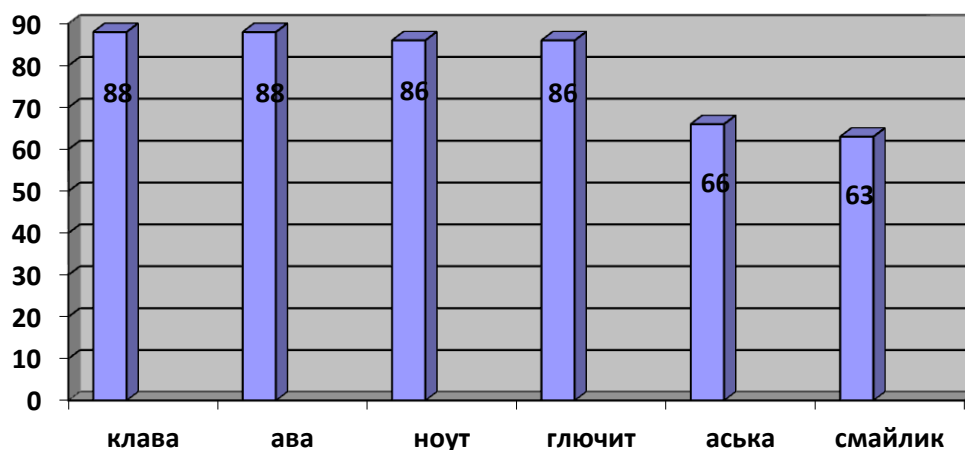
Я обратилась к студентам 4 курса ИжГТУ, будущим программистам, за помощью в составлении перечня компьютерных сленговых выражений, наиболее часто встречающихся в речи, затем составили анкету (см. приложение 1).

В анкетировании принимали участие 73 учащихся 6,7,10 классов.

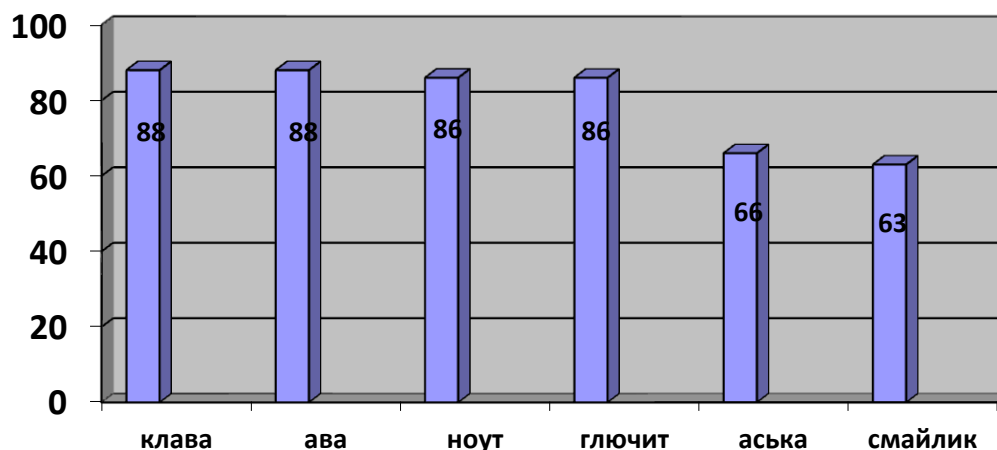
Большинство учащихся считают, что компьютерный сленг отрицательно влияет на современный русский язык - 34 человека (47%). Положительное влияние отметили 13 (17%) респондентов. Уверены, что компьютерный сленг не влияет на язык 19 (26%) опрошенных. С ответом затруднились 7 человек, что составляет 10%.



Мы попросили учащихся 6,7,10 классов написать лексическое значение 33-х наиболее известных компьютерных неологизмов и сленговых выражений, составленных студентами 3-го курса факультета ИВТ ИжГТУ. Из ниже приведённой таблицы видно, что самое известное сленговое слово - клавиша (88%). Также хорошо знают, что такое «ава» (88%), «ноут» (86%), «глючит» (86%), «аська» (66%), «смайлик» (63%).



Никто не знает, что значит сленговое слово «скомпилировать», что такое «экзешник» знают только 2 человека (3%). «Тачпад», «рунет», «сисадмин» - по 6 учащихся (по 8%). Чуть больше ребят в курсе, что значит «отскринить», «юзать», «юзер» - по 7 человек (10%).



Знание учащимися 6,7,10 классов компьютерного сленга.

Слово	Кол-во правильно ответивших детей в классах				Общее кол-во правильно ответивших детей	%
	6а	7а	7в	10а		
«загуглить»	4	13	4	19	40	55%
«отскринить»	1	2	-	4	7	10%
«скриншот»	1	3	-	10	14	19%
«скомпилировать»	-	-	-	-	-	-
«винда полетела»	9	19	6	10	44	60%
«тачпад»	-	3	-	3	6	8%
«клава»	15	20	9	20	64	88%
«ава»	13	21	7	16	57	78%
«глючит»	16	21	8	18	63	86%
«завис»	16	20	3	16	55	7%
«болванка»	2	14	2	10	28	38%
«окошко»	1	2	2	1	6	8%
«геймер»	12	16	3	12	43	59%
«комп долго думает»	12	20	7	9	48	66%
«мозги»	-	15	6	1	22	30%
«мыло»	-	12	3	10	25	34%
«мышка»	16	18	7	1	42	58%
«модератор»	6	2	1	1	10	14%

«ноут»	17	20	8	18	63	86%
«хакер»	11	16	6	5	38	52%
«залить»	3	11	-	2	16	22%

«прошить»	3	8	1	3	15	21%
«рунет»	1	1	-	4	6	8%
«сисадмин»	2	-	-	4	6	8%
«смайлик»	16	20	7	3	46	63%
«отфотошопить»	12	21	8	10	51	70%
«чайник»	9	11	2	4	26	36%
«чат»	14	18	7	9	48	66%
«юзать»	1	-	-	6	7	10%
«экзешник»	-	-	-	2	2	3%
«юзер»	-	-	-	7	7	10%
«аська»	12	22	8	6	48	66%
«админ»	10	14	-	4	28	38%

Кроме слов, представленных в таблице, некоторые учащиеся знают и другие сленговые слова:

«гамать» - 10 человек (14%)

«забанить» - 6 человек (8%)

«lol» - 3 человека (4%)

«лагает» - 2 человека (3%)

«инет» - 2 человека (3%)

«комп» - 2 человека (3%)

Заключение

Мои выводы:

1. Учащиеся 6, 7, 10 классов МБОУ СОШ №17 используют в своей речи компьютерный сленг.
2. Наиболее часто используемые слова компьютерного сленга – это «ава», «клава», «ноут», «глючит», «аська», «смайлик».
3. Компьютерный сленг отрицательно влияет на русский язык.
4. Основной источник компьютерного сленга – интернет.
5. Сфера пользования компьютерным сленгом – общение с друзьями и в социальных сетях.
6. Большинство учащихся при общении орфографию соблюдают, а пунктуацию – нет.
7. Большинство учащихся довольно слабо ориентируются в компьютерном сленге, зная только самые популярные неологизмы. Многие ребята, даже зная, что обозначает то или иное слово, не могут сформулировать его лексическое значение, что говорит о маленьком словарном запасе.

В ходе исследования был составлен словарь компьютерного сленга (приложение 2).

Литература

1. *Валединский В.Д.* Информатика. Словарь компьютерных терминов (для средней школы)-М.: Аквариум, 1997.
2. *Голанова Е.И.* Как возникают названия: Книга для учащихся старших классов-М.: Просвещение, 1989.
3. *Земская Е.А.* Словообразование как деятельность-М.: Наука, 1992.
4. Интернет от А до Я // Детская энциклопедия. 1999. №2.
5. *Микитич Л.Д.* Иноязычная лексика-Л.: Просвещение, 1967.
6. Толковый словарь пользователя РС-СПб.: Атон, 1998.
7. *Хомяков В.А.* Три лекции о сленге-Вологда: ВГПИ, 1970.
8. *Шахова Н.* Лошадиная Сила Изделия // Компьютерра. 1995. №35-36. С. 40-42.
9. Энциклопедический словарь юного филолога (языкознание) / Сост. М.В.Панов-М.: Педагогика, 1984.
10. *Якубович Т.Д.* Новые слова. Книга для учащихся-М.: Просвещение, 1966.
11. <http://linguistic/ru/index.php?op=content&rop=post&id=169>
12. <http://psynet.carfax.ru/text/voysk6.htm>
13. <http://nlo.magazine.ru/dog/tual/main8/html>
14. <http://psyberia.ru/mindterritory/net>
15. https://lurkmore.to/%CA%EE%EC%EF%FC%FE%F2%E5%F0%ED%FB%E9_%F1%EB%E5%ED%E3

Приложение 1.

Анкета.

1. Когда Вы общаетесь в «аське» или ВК, соблюдаете ли:

- Орфографию да/нет (нужное подчеркнуть)
- Пунктуацию да/нет
- Сокращаете ли слова (например, СПС - «спасибо», др - день Рождения) да/нет
- Если да, то как часто – редко/часто/всегда

2. Причина несоблюдения орфографии и пунктуации при общении в ВК или «аське», на Ваш взгляд?

3. Бывает ли, что Вы, общаясь в ВК или «аське», выражаетесь нецензурно?
Да/нет

Если да, то указать причину: _____

4. «Расшифруйте» следующие слова:

- 1) «загуглить» -
- 2) «отскринить» -
- 3) «скриншот» -
- 4) «скомпилить» -
- 5) «винда полетела» -
- 6) «тачпад» -
- 7) «клава» -
- 8) «ава» -
- 9) «глючит» -
- 10) «завис» -
- 11) «болванка» -
- 12) «окошко» -
- 13) «геймер» -
- 14) «комп долго думает» -
- 15) «мозги» -

- 16) «мыло» -
- 17) «мышка» -
- 18) «модератор» -
- 19) «ноут» -
- 20) «хакер» -
- 21) «залить» -
- 22) «прошить» -
- 23) «рунет» -
- 24) «сисадмин» -
- 25) «смайлик» -
- 26) «отфотошопить» -
- 27) «чайник» -
- 28) «чат» -
- 29) «юзать» -
- 30) «экзешник» -
- 31) «юзер» -
- 32) «аська» -
- 33) «админ» -

5. Какие ещё слова, кроме выше перечисленных, Вы знаете? Напишите со значением.
6. Как влияют новые слова, связанные с компьютеризацией, на современные русский язык.
 - Совершенно не влияют
 - Положительно
 - Отрицательно
7. Откуда Вы узнаете новые слова, связанные с компьютеризацией?
 - От друзей
 - Из интернета
 - Из специальной литературы
 - Из СМИ (газеты, журналы, телевизор)
 - От родителей
 - От старших братьев и сестёр (указать возраст)
8. Как Вы считаете, не засоряют ли эти слова наш язык (указать причину).
9. Пользуетесь ли Вы новыми словами, связанными с компьютером в:
 - общении с друзьями да/нет
 - разговоре с родителями да/нет
 - на уроках в школе (в ответах, беседах, диспутах) да/нет

Приложение 2.

Словарь компьютерного сленга учащихся.

- **Аватара** (ава, аватарка, аватор, авик, авчик, юзерпик) – небольшой рисунок, используемый на форумах, гостевых книгах, он-лайн дневниках.
- **Админ** – администратор.
- **Аська** (ася) – ICQ.
- **Болванка** – пустой компакт-диск.
- **Винда** (Винды, окошки, форточки) – Windows.
- **Гамать** – играть.
- **Геймер** – человек, играющий в видеоигры.
- **Глючит** – работает со сбоями, ерундит, и т.д. А почему именно «глючит», т.е. глюк – непонятный заскок, сбой.
- **Забанить** – закрыть доступ к серверу.
- **Зависание** – компьютерное явление, при котором одна или несколько программ или вся операционная система перестают реагировать на действия пользователя, или начинают без остановки выполнять одну и ту же (необязательно полезную или содержательную) операцию, не реагируя на сообщения других программ. В этот момент изображение, выводимое программой на монитор (если оно есть) застывает, в отличие от ошибки исполнения, при которой на экран выдается окно.
- **Загуглить** - найти в интернете с помощью поисковика google.
- **Залить** - скачать.
- **Зафотошопить** - отредактировать изображение, сделать монтаж на любом графическом редакторе.
- **Инет** – интернет.
- **Клава** – клавиатура.
- **Лагает** – системный сбой.
- **Модератор** (мóдер) - следящий за соблюдением правил на форуме, конференции.
- **Мозгі** — оперативная память.
- **Мыло** - адрес электронной почты (e-mail).
- **Мыша** (мышка) - координатное устройство ввода.

- **Ноут** (бук) – ноутбук.
- **Отскринитгь** - сделать снимок экрана.
- **Прошивка** – программное обеспечение, встроенное в устройство, отвечающее "за жизнь" устройства; прошить, залить - закатать прошивку в устройство
- **Рунет** – сайты на русском языке.
- **Сисадмин** – системный администратор.
- **Скомпилировать** - преобразовать программой-компилятором исходный текст программы, написанный на языке высокого уровня в машинный язык, в язык, близкий к машинному, или в объектный модуль.
- **Скриншот** - снимок экрана, картинка, которая точно отображает то, что показывает ваш монитор в конкретный момент.
- **Смайлик** – символ, обозначающий эмоции.
- **Тачпад** – сенсорная панель ввода, применяемая часто в ноутбуках.
- **Хакер** – разновидность компьютерных специалистов.
- **Чат** – общение в реальном времени через компьютерное соединение или сеть.
- **Экзешник** – исполняемый файл.
- **Юзать** – пользоваться.
- **Юзер** (юзверь) – пользователь; пользователь компьютера, не умеющий создавать программы.