**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №79 г. Пензы**

**I региональный конкурс научно-исследовательских работ имени Д.И. Менделеева**

**Научно-исследовательская работа**

**на тему**:

«Словообразовательные типы компьютерных жаргонизмов младших школьников»

**Выполнила**: ученица 10 «А» класса

МБОУ СОШ №79 г. Пензы

Пухарева Элина

**Научный руководитель**:

учитель русского языка и литературы

I квалификационной категории

Фролова Юлия Викторовна

Пенза, 2021

Содержание

[Введение 2](#_Toc85047852)

[Актуальность работы 2](#_Toc85047853)

[Цель и задачи работы 2](#_Toc85047854)

[1. Компьютерные жаргонизмы: понятие, классификация, словообразование 3](#_Toc85047855)

[2. Система работы по изучению словообразовательных типов компьютерного жаргона 7](#_Toc85047856)

[Заключение 10](#_Toc85047857)

[Приложение 1. Словарь компьютерного жаргона 12](#_Toc85047858)

[Список литературы 19](#_Toc85047859)

# **Введение**

Со второй половины двадцатого века наблюдается бурный рост компьютерных технологий и, в частности, массовое внедрение персональных компьютеров, которые внесли в русский язык огромное количество специальных слов и выражений, а позже и целую терминологию. Словарный состав русского языка находится в состоянии непрерывного изменения. Пополнение словарного состава происходит двумя путями: путём образования новых слов и путём заимствования слов из других языков. Решающую роль в развитии и обогащении лексического состава языка играет образование новых слов на базе уже существующих в нём.

# **Актуальность работы**

Актуальность работы обусловлена необходимостью исследования лингвистических факторов в формировании различных разрядов специальной лексики, а также новых групповых языков в школьной среде, выявления общего и различного в формировании компьютерного жаргона.

Научная новизна работы обусловлена выявленными факторами формирования рассмотренной лексической подсистемы, всесторонней характеристикой путей пополнения компьютерной жаргонной лексики, особенностей усвоения заимствований подсистемой компьютерного подъязыка, способов производства новых лексических единиц на основе уже существующих.

Актуальность исследования определяется потребностью всестороннего описания словообразовательных моделей компьютерного жаргона и изучения распространенных способов словообразования в молодежной среде.

Теоретической базой исследования послужили исследования М.В. Барт, Е.А. Земской, А.Ф. Журавлева, В.П. Изотова, C.B. Ильясовой, П.А. Леканта, В.В. Лопатина, В.Н. Немченко и др.

# **Цель и задачи работы**

**Цель работы**: изучение словообразовательных типов компьютерных жаргонизмов младших школьников

Для её достижения предполагается решить следующие **задачи**:

- изучить лингвистическую литературу по проблеме словообразования компьютерных жаргонизмов,

- описание традиционных и нетрадиционных способов образования компьютерных жаргонизмов,

- определение словообразовательных средств образования компьютерных жаргонизмов,

- выявление тенденций современного словообразования.

**Объект исследования**: продуктивные словообразовательные модели компьютерных жаргонизмов разных лексико-грамматических разрядов.

**Предмет исследования**: словообразовательные модели компьютерных жаргонизмов и тенденции их развития.

**Методы исследования:**

1. Обзор литературы.
2. Проведение анкетирования.
3. Наблюдение.
4. Анализ анкет.
5. Проект «Компьютерный жаргон».

# **Компьютерные жаргонизмы: понятие, классификация, словообразование**

Одной из разновидностей разговорной лексики являются компьютерные жаргонизмы. Вообще жаргонизмы – это слова, используемые определёнными социальными или объединёнными общими интересами группами, которые несут тайный, непонятный для всех смысл. Лексика этой группы образуется по уже устоявшимся моделям в русском языке. Пути и способы образования компьютерного сленга весьма разнообразны, но все они сводятся к тому, чтобы приспособить английское слово к российской действительности и сделать его пригодным для постоянного использования. Например, «макрушник» (программист, использующий язык программирования «макроассемблер») является лексическим заимствованием из уголовного арго, где «мокрушник» имеет значение «убийца», словосочетания сводятся к одному слову (приём универбизации).

Происходит замена английского термина русским жаргонизмом на основе случайного внешнего фонетического сходства при полном расхождении смысла (Горелые дрова (графический редактор Corel draw)).

При морфемной адаптации наблюдается использование английских корней и русских структурных элементов для образования жаргонных единиц (Аржить (использовать архиватор arj), Аппликуха (прикладная программа для ПК (от английского application- прикладная система)).

При образовании имён существительных на основе заимствований, обозначающих деятелей, наблюдается аффиксация английской основы (Компьютерщик. Специалист по компьютерным технологиям, программист невысокого уровня (от английского computer), Нетчик. Участник всемирной сети Internet). А также возможна замена английских суффиксов на русские структурные элементы (Хелпарь. Помощник (от английского help – помогать)). Чаще всего это малопродуктивные, «затухающие» суффиксы (элементы «старого качества», термин О.А. Лаптевой), находящиеся на периферии русского языка.

В ряде случаев используется фоносемантическое уподобление: на основе уже существующей в русском языке единицы возникает «новая», имеющая отрицательную коннотацию в речи, хотя в её структуре «спрятано» смыслообразующее техническое понятие (Алкоголик (программист, работающий на Алголе), Макрушник (программист, работающий с макроассемблером), Насильник (программист, работающий на языке С)). В литературе данный способ определяется как «фонетическая мимикрия»: уподобление слова или его преображённого варианта другим, как ироническая метафора, своеобразное «снижение» конечного образа, как маскировка под перенос, как вторичная мотивация жаргонизмов.

Выделяется ряд стяжений-наименований, образованных на базе сочетания: прилагательное и существительное сокращаются (сгущаются) до смыслообразующего элемента прилагательного, к которому добавляется суффикс. При этом род имени существительного роли не играет.

1. Стяжение с нулевым суффиксом (Лазарь (лазерный принтер)).
2. Стяжение (сведение) сочетания с присоединением суффикса -к(а) (Выделенка (выделенный канал), Операционка (операционная компьютерная система)).
3. Стяжение (сведение) сочетания с присоединением расширенного суффикса -к(а) (Исходник (исходные данные для компьютерной обработки)).
4. Стяжение (сведение) сочетания с присоединением суффикса -ух(а) (Звуковуха (звуковая карта)).

Отмечены случаи стяжения для обозначения неодушевлённых предметов на основе существительного (Вирь (компьютерный вирус) и присоединения суффикса -к(а) (Сетка (компьютерная сеть)).

Часть слов создаётся с помощью словосложения. При этом могут быть образования от английских составляющих (Дискодрайв (дисковод (от английского disk – специальное запоминающее устройство, drive – привод, запуск), Геймфан (любитель компьютерных игр (от английского game – игра, fan- любитель))

В отдельную группу можно выделить сложные образования с первым компонентом полу-: Полубайт (четыре бита). Для данных образований характерно ещё и «обыгрывание» исходного английского образа русскими языковыми средствами.

Сложносокращёнными можно считать образование Сисадмин (системный администратор, человек, обслуживающий определённую компьютерную сеть).

Для компьютерного жаргона характерен и такой способ, как усечение:

а) единицы с нулевым словообразовательным суффиксом (Винд (операционная система Windows), Комп (компьютер),

б) единицы, осложнённые грамматическими показателями (Винда (операционная система Windows), Клава (компьютерная клавиатура).

На определённой стадии функционирования использования электронных технологий происходит расширение социальной базы, а также усвоение терминологии и приспособление её под свои нужды. Происходит пополнение компьютерного лексикона за счёт «внутреннего» словотворчества (без привлечения выраженных словообразовательных элементов): употребления единиц в непрямом значении.

В процессе словотворчества наблюдается наименование одной сущности именем другой сущности: возникает образная метафора. Её исследователь Н. Д. Арутюнова отмечает, что «из метафорического имени могут быть извлечены только те признаки, которые совместимы с денотатом», она «отрешается от целостного образа, оставляя лишь намёк на него, следы былой полисемности», её «значение редуцируется до моносемности». При этом «метафора этого типа, внося в семантическую структуру слова фигуральное значение, является в то же время обильным источником синонимии».

В компьютерном жаргоне (как и в других подсистемах русского языка) происходит присвоение объектам «чужих» признаков, т.е. признаков, свойств и состояний, принадлежащих другому классу объектов или относящихся к другому аспекту данного класса. Расширение предметной области происходит за счёт принципа антропоморфизма и зооморфизма.

Так, при описании ПК используются антропоморфные единицы: Морда (передняя часть системного блока ПК), Потроха (внутренняя начинка компьютера).

В компьютерном жаргоне выделяется ряд единиц, отражающих активные действия человека при работе с «тонкими» технологиями. Это глаголы-интенсивы (Вывалиться (потерять соединение), Закинуть на диск (записать информацию), Покоцать (удалить лишнее), а также глаголы со значением интенсивно и резко совершаемого действия, формируемого «совмещением» основы, представляющей длительность действия, и суффикса -ну- со значением однократности (Грохнуть (удалить), Дёрнуть (скопировать), Хакнуть (сломать компьютерную программу). В результате формируется картина интенсивности виртуального мира. Здесь имеет место метафора изображения: создаётся представление о действии, динамике, т.е. семантически «обогащается» понятие того или иного признака.

В компьютерном жаргоне также представлено изображение виртуальных явлений образами живой природы. Так, для обозначения компьютерных вирусов используется ряд зооморфизмов (Живность, Зверь, Глист, Червяк). Здесь компьютерная программа с нежелательными для пользователя последствиями ассоциируется с мелкими живыми вредителями: общее название животных, паразитирующий червь, ползающее животное и т.п. Антивирусная программа (ловец погрешностей, отступлений в работе программы) называется Блохолов.

Конкретные явления живой природы помогают формированию тех или иных характеристик атрибутов компьютерной технологии (Жук (вентилятор, охлаждающий процессор в персональном компьютере), Гусь (музыкальный адаптер).

В компьютерном жаргоне отмечены случаи звукоизображения: подражание действию насекомых (Жужжать (связываться модемами).

Итак, по мере расширения границ компьютерного жаргона его единицы начинают «вписываться» в некодифицированную сферу, так как при образовании компьютерных терминов и образовании компьютерных жаргонизмов используются её различные словообразовательные средства. Особое место среди способов словообразования занимает аббревиация, основанная на различных способах усечения. Не менее популярными являются различные семантические преобразования исходных единиц.

На этапе активного внедрения англо-американской компьютерной терминологии в речи пользователей происходит её:

* фонетическая и грамматическая адаптация английской основы;
* семантическое (смысловое) калькирование профессиональных единиц.

Часть заимствованных единиц подвергается «фонетической обработке». Для них основным способом мотивации является фоносемантический: наблюдается звуковое подражание уже существующей в общерусском языке единице, за которой изначально закреплён образ, чаще сниженный.

Другие заимствования подвергаются «вульгарной морфологизации»: возникают единицы из экзотического субстрата (заимствования) и резко сниженного суперстрата. Чаще всего это суффиксы:

а) сниженного характера;

б) малопродуктивные (затухающие);

в) единичные, либо привносящие отрицательную характеристику, либо имеющие дополнительный семантический или экспрессивный «довесок».

При образовании компьютерных жаргонных единиц формируются черты, характерные для обиходно-разговорной сферы общерусского языка.

Используются как традиционно существующие в общерусском языке словообразовательные модели и аффиксы, так и нетривиальные способы образования единиц. В результате наблюдается «уход» от международной культуры замкнутого социума (узкопрофессиональной группы) к более открытой на национальной основе.

Компьютерный жаргон можно воспринимать как «артефакт», в котором человек присутствует как активный деятель, переделывающий «компьютерное пространство» (в том числе и языковое) под обиходно-бытовое сознание.

На втором этапе освоения компьютерного лексикона выражается субъективное мнение о предмете речи с помощью определённого набора словообразовательных моделей и средств: происходит формирование профессионального интержаргонного слоя средствами общерусского языка. Жаргонизмы отражают информацию об отношении пользователей электронными технологиями к явлениям и предметам «компьютерного пространства». В результате формируется «компьютерная» сфера профессиональной деятельности человека.

# **Система работы по изучению словообразовательных типов компьютерного жаргона**

Для изучения компьютерного жаргона мы предложили учащимся четвертых классов МБОУ СОШ №79 (56 человек) принять участие в проекте «Компьютерный жаргон».

**Цель**: анализ компьютерного жаргона.

**Задачи проекта**:

* проанализировать словообразовательные модели, по которым образуются слова компьютерного жаргона,
* выявить, действительно ли компьютерный жаргон является одной из областей пересечения таких разных дисциплин, как информатика и лингвистика,
* найти оригинальный способ отчёта о проделанной работе.

**Проект включает**:

1. Исследование «компьютерного языка»:

- анализ лексем, входящих в состав компьютерного жаргона,

- определение лексического значения словоформ,

- анализ словообразовательных моделей,

- группировка компьютерного жаргона.

2. Разработка толкового словаря компьютерного жаргона.

Выполнение работы по видам деятельности можно разделить на следующие этапы:

**1 Этап**: анкетирование учащихся.

**2 Этап**: работа по поиску информации в библиотеке и в интернете, переработка информации.

**2 Этап**: составление словаря компьютерного сленга.

На первом этапе ученикам предлагалось ответить на три вопроса анкеты:

* Используете ли вы в своей речи компьютерный жаргон?
* Приведите примеры слов из жаргона компьютерщиков.
* Можно ли обойтись в речи без жаргонизмов?

В результате опроса было установлено следующее:

1. 81% учащихся 4-х классов в своей речи регулярно используют компьютерный сленг.
2. 19% учащихся компьютерным жаргоном не пользуются.
3. 91% учащихся считают, что без компьютерного жаргона в речи можно обойтись.

На втором этапе учащиеся 4-х классов получили задание на выявление особенностей сленга. Задачами являлось:

* исследование особенностей сленга как языкового явления в среде младших школьников,
* выяснение коммуникативной целесообразности использования сленга,

**Задание 1**. Познакомьтесь с цитатами.

- Два клика по папочке – файлы и оупнутся.

- Пни мне данные на мыло.

Приготовьтесь ответить на вопросы:

- Поняли вы значения данных предложений?

- Объясните их значение.

- Понятны ли вам значения всех слов?

- Используете ли вы в своей речи подобные слова?

- Докажите что подобные слова могут использовать в своей речи не все люди.

**Задание 2**. Прочитайте цитаты из речи компьютерщиков:

Я завис у него на трое суток. Она на этой книге зависла. У моего друга завис компьютер. Я завис - ничего не помню.

Приготовьтесь ответить на вопросы:

- Определите лексическое значение каждой из предложенных цитат.

- В одинаковом ли значении используется слово «завис»?

- Замените жаргонизм «завис» словом-синонимом.

**Задание 3**. Разбейте данные слова на группы (сленг, литературные слова), определите их значение. От чего зависит распределение их в ту или иную группу?

*Петух, крокодил, писимба, астма, бродилка, пароход, Филя, Маруся, мышь, комп*.

Какие слова вызвали у вас затруднение?

**Задание 4**. Назовите одним словом следующие группы слов:

- *Jawa, Nero, Microsoft Word* - (программы),

- *Правописание, Вставить, Режим чтения* - (панель инструментов).

**Задание 5**. Прочитайте слова: *леталка, бродилка, ходилка, стрелялка*, ответьте на вопросы. Сравните данные слова, выявите сходства и различия (женский род, одинаковое значение)

- Как вы думаете, почему эти слова записаны в одной группе?

- По какой из словообразовательных моделей составлены эти слова:

1. приставка-корень-суффикс;

2. корень-суффикс;

3. приставка-корень?

Выделите корень и суффикс в словах. Подберите сленговое слово, образованное по такому же типу.

**Задание 6**. Докажите, что данные слова образуются по устоявшимся словообразовательным моделям:

*Леталка, квака, полезняшка, болванка, пипленок, воркоголик*.

- Попробуйте определить их лексическое значение.

- Составьте схемы словообразовательных моделей.

- Приведите примеры для каждой схемы.

**Задание 7**. Укажите целое, частью которого являются:

*Клавиатура -…, Монитор -…, Мышка -…, Системный блок -…, Дисковод* -…

- Какое слово у вас получилось? (Компьютер)

- Выделите корень.

- Как вы сокращённо называете компьютер? (Комп)

- Укажите каким способом образовалось данное слово. Составьте схему. Приведите примеры других слов, образованных по данной модели.

Анализ ответов позволил выявить серьёзную проблему: одной из основных характеристик нашего времени является активизация сленга, выход его за рамки молодёжной среды.

На третьем этапе реализации проекта учащиеся 4-х классов составили свой словарь жаргонизмов (см. Приложение 1) и пришли к выводу о том, что слова молодёжного компьютерного сленга приходят из других языков, профессиональных групп, появляются в результате переосмысления значения слов.

# **Заключение**

Компьютерная жаргонная лексика - активно развивающаяся динамическая система (что обусловлено необычайно быстрым прогрессом компьютерных технологий). Это один из путей проникновения в русский англицизмов (порой совершенно неоправданное). Многие слова из компьютерного жаргона переходят в официальную терминологию.

Жаргонизмы существуют не только в устной речи, не только в многочисленных электронных документах, письмах и виртуальных конференциях, их можно встретить и в печати, нередко они попадаются в солидных компьютерных изданиях. В изобилии их можно встретить в журналах, посвященных компьютерным играм.

При образовании слов данной группы используются продуктивные словообразовательные типы русского языка, базирующиеся на определенных ассоциативных связях, которые существуют в русском языковом пространстве.

1. Аффиксация: *Компьютерщик* (специалист по компьютерным технологиям, программист невысокого уровня (от англ. computer)), *Нетчик* (участник всемирной сети Internet (от англ. net - сеть, паутина и т.п.)), *Модерун* (управляющий эхоконференцией (ср. англ. moderator - регулятор, посредник)),

2. Особый вид аббревиации: «телескопический способ» (термин E.А.Земской): Паскалянт, Программист (работающий на Паскале), Гейманутый (гейм(ер) и (крез)анутый, (шиб)анутый - человек со странностями) включение начального элемента первого слова и конечной части второго.

3. Словосложения: Дискодрайв (дисковод (от англ. Disk - специальное запоминающее устройство, drive - привод, запуск)), Геймфан.

Любитель компьютерных игр (от англ. game - игра, fan - любитель (сленг) и т.п.), так и от «смешанных».

4. Усечение: Винд (операционная система Windows), Комп (компьютер), Клава (компьютерная клавиатура), Проги (программы).

5. Заимствование: хард драйв - hard drive (жесткий диск, винчестер), коннектиться - to connect (присоединяться), программер – programmer (программист), юзер - user (пользователь), кликать to click (щёлкать).

6. Метафора: селёдка - пластиковая упаковка от записываемых дисков (обычно на 10-100 дисков), по аналогии с советской консервной банкой для сельди, реаниматор - специалист или набор специальных программ по «вызову из комы» компьютера, программное обеспечение которого серьёзно повреждено и который не в состоянии нормально функционировать.

7. Звукоподражания: Жужжать (связываться модемами), Шуршун (вентилятор).

В способах и средствах образования компьютерных жаргонизмов отражается способность человека обобщать и систематизировать в слове несколько явлений объективного мира, а также внутренняя тенденция языка – стремление к экономии лексических и словообразовательных ресурсов. Тенденция к словотворчеству соответствует творческому потенциалу жаргононосителей, самой природе языка как саморазвивающегося явления. Это представление об особенностях словообразования компьютерных жаргонизмов может послужить основанием для расширения наших знаний о развитии языка в целом.

# **Приложение 1. Словарь компьютерного жаргона**

***Составлен учащимися 4 «А» и 4 «Б» класса МБОУ СОШ № 79***

***А***

* [**Авата́р**](https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2013/04/15/kompyuternye-zhargonizmy-v-rechi-shkolnikov)**, Авата́рка, Авата́ра, А́вик, А́ва, А́вчик, Авато́р, Юзерпи́к** — картинка, которую пользователь выбирает себе в качестве «лица».
* **Адми́н** — [системный администратор](http://xn--80aalqawikqchmc/).
* **Айпи́, Айпи́шник** — числовой идентификатор устройства в компьютерной сети.
* **Айтишник** — работник в IT сфере.
* **Амонг Ас –** название компьютерной игры.
* **Амонгасики –** герои компьютерной игры **«Амонг Ас».**
* **Анон –** безымянный участник игрового сообщества.
* **Арт** – изображение, создаваемое художниками на ранних стадиях разработчики игрового проекта.

***Б***

* **Бан** —Запрет для пользователя отправлять сообщения.
* **Бот** – специальная программа, управляющая действиями персонажа игры.

1. **Бродилка** — [браузер](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%80%D0%B0%D1%83%D0%B7%D0%B5%D1%80) ; также [игрушка](http://xn--80afo7a/) типа «квест».
2. **Бутить** — перезагрузить компьютер.

***В***

* **Ваншот** – смерть от одного удара/выстрела/умения.
* **Ве́сить, Ве́сит** — иметь/имеет размер (о [файле](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB)).
* **Видюха, Вика** — [видео‐ (графическая) карта](http://xn--80aa5apr/).
* **Вика, Вики** —

1. [Википедия](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D1%8F).
2. Любой сайт на базе wiki-движка (например, «локальная вики», «корпоративная вики»).
3. Базовая 3D модель «Виктория».

* **Виснуть** — попадать в неотвечающее состояние (о [компьютере](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80), об [операционной системе](http://xn--80ajirwbh/)).

***Г***

* **Гамать, Гаймить** — играть.
* **Гаджет** —

1. [Техническое приспособление](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B0%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D1%82).
2. Программы, включаемые в [боковую панель](http://sidebar/) [Windows Vista](http://vista/).

* **Гейм , Га́ма** — [компьютерная игра](http://xn--80afo7a/), от [англ.](http://xn--g1ag4co/) *game*.
* **Геймер.** **Геймфан** — от [англ.](http://xn--g1ag4co/) *gamer* — игрок, человек, играющий в [компьютерные игры](http://xn--80afo7a/).
* **Гейманутый** – человек, увлекающийся компьютерными играми.
* **Гейм овер, гамовер** (англ. game over - игра окончена) – окончание игры.
* **Глюк** — некая ошибка в программе.
* **Глю́чить** — работать с глюками (ошибками).
* **Гуру** (учитель) — уважаемый человек, опытный мастер, крутой программист.

***Д***

* **Де́мо, Де́мка** —

1. Неполная (ознакомительная) версия программы или игры.
2. Небольшая компьютерная программа.

* **Дед** – старожила и завсегдатай игры. Крайне опытный пользователь.
* **Дрова** ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *driver*) — [драйверы](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B0%D0%B9%D0%B2%D0%B5%D1%80).

***Е***

* **ЕМНИП** — Если Мне Не Изменяет Память.

***Ж***

* **Железо** — [комплектующие](http://xn--90aiaaar8adlt2e/) для компьютера.
* **Железячник** — человек, следящий за появлением нового железа, хорошо разбирающийся в нём.
* **ЖЖ**, **ЖыЖа**, **Жежешка** — [живой журнал](http://xn--80alqgor/).
* **Жужжать** - связываться модемами.

***З***

* [**Заба́нить**](https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2013/04/15/kompyuternye-zhargonizmy-v-rechi-shkolnikov), **заба́бить** — запретить пользователю написание сообщений в [форум](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D1%84%D0%BE%D1%80%D1%83%D0%BC) или [чат](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B0%D1%82).
* **Зависание** — состояние [операционной системы](http://xn--80ajirwbh/) или [прикладного программного обеспечения](http://xn--90aiaaar8adlt2e/), при котором данная операционная система и/или программа не реагирует на действия пользователя.
* **Зали́ть** — закачать [файл](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB) на сервер.
* **Залоги́ниться** — войти в систему под определённым именем пользователя.
* **Звуковуха** - звуковая карта.
* **Зипова́ть** — использовать [архиватор](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D1%85%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80), компрессирующий данные в формат [zip](http://xn--80aa0ai6b/).
* **Зу́хель, Зю́ксель, Зю́хель, Цуксель** или **Цуксл** — оборудование фирмы [ZyXEL](http://ru.wikipedia.org/wiki/ZyXEL).

***И***

* **Игно́р** ([англ.](http://xn--g1ag4co/) [*ignore*](http://ru.wiktionary.org/wiki/ignore) — игнорировать) — метка, накладываемая участником чата на другого участника, при которой система игнорирует сообщения от второго первому. Либо же простое игнорирование сообщений.
* [**ИМХО**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%9C%D0%A5%D0%9E) — от [en:IMHO](http://en.wikipedia.org/wiki/IMHO), [англ.](http://xn--g1ag4co/) *In My Humble Opinion*, «по моему скромному мнению».
* **Инет** — [Интернет](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82).
* **Инста** - Instagram — приложение для обмена фотографиями и видеозаписями с элементами социальной сети.

***К***

* **Квест** (англ. quest - поиск) –

1. жанр игры, главной задачей игрока в которых является решение логических задач и головоломок, часто связанных с необходимость изначально найти предметы в доступных локациях, а затем придумать им применение;
2. задание, выдаваемое игроку.

* **Ке́мпер** — игровой термин, обозначающий игрока в играх типа 3d-Action, предпочитающего отсиживаться в укромном углу и набирать [фраги](https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2013/04/15/kompyuternye-zhargonizmy-v-rechi-shkolnikov), стреляя из своего укромного места.
* **Клава** — [клавиатура](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0).
* **Кликать** – щёлкать компьютерной мышью.
* **Ко́дер** — программист.
* **Комп** — [компьютер](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80).
* **Корка** —файл с [дампом](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B0%D0%BC%D0%BF) памяти, остающийся на диске после аварийного завершения программы.
* **Крякнуть, крэкнуть** — [взломать](http://xn--90aiaap3ackr6dxe/) [программу](http://xn--80aah1baigic/).
* **Ксакеп**

1. Пренебрежительное название кого-либо, мнящего себя [хакером](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%80).
2. Журнал «Хакер».

***Л***

* **Логи́ниться** — входить в систему под определённым именем пользователя. См. также: [Логин](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BD).
* **ЛОЛ** — громко хохотать. Как правило, используется для выражения комплимента к чувству юмора у собеседника. Нередко используется в спорах, как выражение неуважения к аргументам оппонента.
* **Локация** – часть игрового мира, территориально отделенная от других его частей.
* [**Лытдыбр**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D1%8B%D1%82%D0%B4%D1%8B%D0%B1%D1%80) — [дневник](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%BD%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%BA).

***М***

* **Морда** - передняя часть системного блока ПК.
* **Мы́ло**, **Мы́льница** — [электронная почта](http://xn--80a1acny/), сообщение в электронной почте или адрес в электронной почте (от [mail](http://en.wikipedia.org/wiki/mail)).
* **Мы́лить, намы́ливать** — посылать сообщение по электронной почте («киньте в меня мылом!»).

***Н***

* **Ник** — (от [англ.](http://xn--g1ag4co/) [*nickname*](http://en.wikipedia.org/wiki/nickname)*,* [*nick*](http://en.wikipedia.org/wiki/nick)) — псевдоним, прозвище.
* **Нетчик** - участник всемирной сети Internet (от англ. net - сеть, паутина).
* **Нуб** — от английского «noob», сленговая форма от «newbie» — новичок, «чайник» *(не обязательно не поддающийся учёбе* [ламер](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D1%80)*)*.

***О***

* **Операти́вка** — [оперативная память](http://xn--80ayho4cq/).

***П***

* **Перс (англ. personage)** – игровой персонаж.
* **Пост** — сообщение в электронной конференции, форуме или блоге.
* **По́стить** — отправлять сообщение.
* **Потроха** - внутренняя начинка компьютера.
* **Проги** – компьютерные программы.
* **Программер** – программист.
* **Прокачка, кач, левелинг** – процесс повышения уровня или каких-либо навыков персонажа компьютерной игры.

***Р***

* **Раш, рашнуть (англ. rush - торопиться)** – быстрое прохождение миссии, без каких-либо остановок.
* [**Руне́т**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D0%BD%D0%B5%D1%82) — русская или русскоязычная часть Интернета (runet, от .ru).

***С***

* **Серва́к**, реже **Сервант** — [сервер](https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2013/04/15/kompyuternye-zhargonizmy-v-rechi-shkolnikov).
* **Сетеву́ха** — сетевая плата.
* **Сидю́к** — CD-ROM или CD-RW.
* **Си́квел** — компьютерная игра, по сюжету являющаяся продолжением какой-либо другой игры. Также встречаются жаргонные **Сикуль** и **Скуль**.
* **Си́мка** — модуль [памяти](http://xn--80ayho4cq/) [SIMM](http://ru.wikipedia.org/wiki/SIMM), также [SIM-карта](http://ru.wikipedia.org/wiki/SIM-%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B0).
* [**Сисадмин**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D1%81%D0%B0%D0%B4%D0%BC%D0%B8%D0%BD) — СИСтемный АДМИНистратор.
* [**Скриншот**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BA%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%88%D0%BE%D1%82)**, Скрин** ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *Screenshot)* — снимок экрана или части экрана.
* **Смайл** — (также: [Смайлик](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BC%D0%B0%D0%B9%D0%BB%D0%B8%D0%BA). От английского smile — улыбка). Комбинация различных знаков препинания или букв, обозначающая настроение. Например улыбка: [:-)](http://ru.wikipedia.org/wiki/-))
* **Собака, собачка** — «[@](http://ru.wikipedia.org/wiki/@)».
* **Софт** — [программное обеспечение](http://xn--90aiaaar8adlt2e/), от [software](http://en.wikipedia.org/wiki/software).
* [**Спам**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B0%D0%BC) — электронное письмо или сообщение на форуме рекламного характера.
* **Спамить** —

1. Посылать [спам](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B0%D0%BC).

2. При общении на [форумах](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D1%84%D0%BE%D1%80%D1%83%D0%BC), используется как синоним слова [флудить](https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2013/04/15/kompyuternye-zhargonizmy-v-rechi-shkolnikov).

* **Стар, Старка, Старик** — игра Starcraft.

***Т***

* **Тролль** (от [англ.](http://xn--g1ag4co/) [*troll*](http://troll/)) —анонимный интернет-провокатор. [**Троллинг**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B3) (от [англ.](http://xn--g1ag4co/) *trolling*) — процесс написания провокационных сообщений в Интернете.
* **Троя́н** — [троянская вирусная программа](http://xn--80aah1baigic/).

***Ф***

* **Файлопомойка**

1. Сервер сети с ресурсами, открытыми для общего доступа («шары»), на который сохраняют всё, что угодно.

* **Фейк** ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *fake* [/feɪk/](http://xn--80aagym9bk/)) — подделка, фальсификация, обман; используется для определения изменённых (приукрашенных, искажённых) с помощью специальных программ-редакторов цифровых фото или видео файлов.
* [**Флейм**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BB%D0%B5%D0%B9%D0%BC) — ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *flame* [/fleɪm/](http://xn--80aagym9bk/)), оскорбления или малоинформативные сообщения, длинные безрезультатные споры.
* **Флешка, Флешенца, фляшка** — ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *flash* [/flæʃ](http://xn--80aagym9bk/)):

1. USB Flash, мобильное устройство хранения информации.
2. Программа, написанная на Macromedia Flash.

* [**Флуд**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BB%D1%83%D0%B4) — ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *flооd* [/flʌd/](http://xn--80aagym9bk/), букв. «наводнение»), иногда **флад**, многократное повторение одинаковых или практически одинаковых сообщений; Лицо, которое распространяет флуд, на интернет-сленге называется **флудером**, **флудерастом**.
* **Форвардну́ть**, **отфо́рвардить** — от [англ.](http://xn--g1ag4co/) *forward*, переслать письмо.
* [**Фотожаба**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B6%D0%B0%D0%B1%D0%B0) (от названия [растрового графического редактора](http://xn--80ahcwuhfo/) [Adobe Photoshop](http://photoshop/)) - поддельная фотография, сделанная с помошью монтажа или наложения графических эффектов.
* **Фрилансер** (от анг. *freelance* — внештатный, вольнонаёмный) — как правило человек, нанимающийся на разовые работы по сети и работающий удаленно.

***Х***

* **Хак** — ([англ.](http://xn--g1ag4co/) [*hack*](http://en.wikipedia.org/wiki/Hack), [/hæk/](http://xn--80aagym9bk/)):

1. Изначально модификация кода программы, позволяющая уменьшить размер программы.
2. Нестандартное, порой, не самое красивое решение проблемы.
3. Процесс взлома защиты.
4. Программа-модификатор.

* [**Хакер**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%80) — ([англ.](http://xn--g1ag4co/) [*hacker*](http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker), [/ˈhækə(r)/](http://xn--80aagym9bk/)):

1. Человек, любящий исследовать подробности, детали программируемых систем и стремящийся использовать все возможности.
2. [Эксперт](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BA%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%82) по отношению к определённой компьютерной программе или кто-либо, часто работающий с ней.
3. Злоумышленник, старающийся откапывать деликатную информацию, суя нос не в свои дела.
4. Взломщик.

* **Хакнуть** - сломать компьютерную программу.

***Ч***

* **Ча́йник** — малоопытный пользователь, человек, который не умеет целесообразно пользоваться персональным компьютером в нужном для него объёме.
* [**Чат**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B0%D1%82) — общение пользователей (обмен текстовыми репликами) по сети в режиме реального времени.
* **Червь** — ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *worm*) разновидность [компьютерного вируса](http://xn--b1amyej/) распространяющиеся, в основном, через локальную или глобальную [компьютерную сеть](http://xn--e1axe4b/).
* **Чи́тер** ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *cheat* — жульничество, [англ.](http://xn--g1ag4co/) *cheater* — жулик) — игрок в [компьютерные игры](http://xn--c1ajz8b/), который старается обмануть программу, либо используя её особенности, либо применяющий [чит-коды](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B8%D1%82-%D0%BA%D0%BE%D0%B4%D1%8B) или чит-программы.

***Ш***

* **Шары, Шарные или расшареные ресурсы** — открытые для общего доступа файлы, папки, диски и т. п.
* **Шуршун** – вентилятор.

***Э***

* **Энчант (англ. enchant - заколдовывать)** – процесс улучшения вещи посредством колдовства или других технологий в компьютерной игре.

***Ю***

* **Ю́зать (что-либо)** (от [англ.](http://xn--g1ag4co/) *use*) — использовать (например, компьютерную программу).
* **Ю́зер, Ю́зверь** ([англ.](http://xn--g1ag4co/) *user*) — пользователь.

***Я***

* **Я́блочник** — пользователь компьютеров фирмы [Apple](http://computer/).
* **Я́ва** — язык программирования [Java](http://ru.wikipedia.org/wiki/Java).

# **Список литературы**

1. Афонина Г.Н. Школьный толково-этимологический словарь. Айрис-Пресс, 2008.

2. Волина В.В. Я познаю мир, русский язык / В.В.Волина. – М.: АСТ, 1998.

3. Малых Н.А. Способы образования молодёжных жаргонных слов [Электронный ресурс] / Н.А. Малых.–Екатеринбург, 2008.

4. Никитина Т.Г. Толковый словарь молодёжного жаргона /Т.Г. Никитина.– М.: «Астрель», 2004.

5. Попова Н.Н., Швайбович Е.А. Причины девиантного поведения подростков: социально-психологический аспект / Н.Н.Попова,Е.А.Швайбович. – Тамбов: Центр развития творчества детей и юношества (развития системы дополнительного образования и воспитания), 2010. -44 с.

6. Скворцов Л.И. Жаргоны / русский язык: энциклопедия / Л.И. Скворцов.- М., 1999.

7. Соколова В.В. Культура речи и культура общения / В.В. Соколова.- М.: Просвещение, 1995.

8. Береговая З. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания.- М.: 2006, № 3.

9. Вальтов Х., Мокиенко В. М., Никитина Т. Г. Толковый словарь русского школьного и студенческого жаргона. – М.: АСТ, 2005.

10. Грачёв М. А. Словарь современного молодёжного жаргона. М.: Эксмо, 2006.

11. Горбачевич К.С. «Особенности молодёжного жаргона». //РЯШ. 2001г.

12. Елистратов В.С. Толковый словарь русского сленга XXI века. М.: 2000 г.

13. Левикова С.И. Большой словарь молодёжного сленга. – М.: Просвещение, 2003.

14. Никитина Т. Г. Так говорит молодёжь: словарь молодёжного сленга. – М.: ФПб, 1998.

15. Стенин И.А. «Словарь молодёжного жаргона». Воронеж.: 2004г.

16. Земская Е.А. Как делаются слова. - М., «Издательство академия наук СССР», 1963.

17. Земская Е.А. Современный русский язык. Словообразование. - М.: Просвещение, 1973.

18. Стенин И.А. «Словарь молодёжного жаргона». Воронеж.: 2004г.

19. Скворцов Л. И. «Экология слова, или Поговорим о культуре русской речи». М.: 2001г.

**Интернет-ресурсы**

20. webnik.narod.ru: Словарь русского сленга [Электронный ресурс] –Режим доступа: http//webnik.narod.ru, свободный.

21. <http://samlib.ru/m/mazurin/slowarx.shtml>

22. <http://rus.1september.ru/article.php?ID=200102304>

23. <http://www.stihi.ru/diary/valmira59/2012-03-05>