

Компьютерный сленг в лингвистическом описании

Тамара Ерофеева *

Профессор, Пермский государственный национальный
исследовательский университет.

Пермь, Россия

(дата получения: апрель 2015 г.; дата принятия: август 2015 г.)

Краткое содержание

Сфера компьютерных технологий создает свой специальный язык, который сегодня представлен как богатой терминологической системой, так и профессиональным сленгом. В статье предпринята попытка определения русской традиции использования термина *сленг*, получившего широкое распространение, начиная с 80-х гг. XX в. В компьютерной сфере сленгизмы составляют достаточно многочисленный пласт лексики, который можно представить, используя способ определения построения семантического поля. 278 лексических единиц компьютерного сленга, отобранного методом сплошной выборки из словаря Т.Г. Никитиной «Молодежный сленг: толковый словарь», 2004 (от А до К), распределены по пяти тематическим группам: 1) программы и функции; 2) системы, символы и знаки; 3) действия и команды; 4) детали и устройства; 5) человек. Используя процентные данные, определяем семантическое поле компьютерной лексики. На первом месте оказывается группа 4, подробно описывающая устройство компьютера, а действия (группа 3), тоже важные компоненты для пользователя, занимают второе место. Группа 1 – 3 место – также оказалась представительной, поскольку описывает руководство к действию. На четвертом месте группа 2, составляющая $\approx 9\%$ в семантическом поле компьютерной лексики и, несомненно, важный элемент данной системы. На последнем месте оказалась группа «Человек», определяющая того, кто приводит в действие эту систему. Таким образом, с помощью построения семантического поля определяются специфические особенности лексики компьютерного сленга.

Ключевые слова: компьютерный сленг, метод сплошной выборки, сленгизмы, семантическое поле, тематические группы.

* E-mail: genling.psu@gmail.com

Введение

Начиная с 90-х гг. XX столетия, одним из наиболее активных и социально значимых языковых процессов в русском языке оказался процесс заимствования иноязычных слов, и в первую очередь английских. Сегодня английские заимствования представлены широко во всех сферах жизни – политической, экономической, финансовой, технической, бытовой, в сфере искусства, спорта и т.д.

Наибольшее количество англоязычных заимствований в русском языке относится к сфере компьютеров и компьютерных технологии. Начиная своё существование в языке в качестве терминов, заимствования очень быстро переходят из лексикона программистов и разработчиков компьютерной техники в разряд общеупотребительных, так как количество людей, имеющих отношение к компьютерам, постоянно увеличивается. Возникает так называемый компьютерный сленг.

Основная часть

Несмотря на огромное количество трудов, посвященных сленгу, в языкознании нет однозначного определения этого термина. В российском языкознании чаще всего приводится определение В.А. Хомякова: «Общий сленг – это относительно устойчивая для определенного периода, широко распространенная и *общепонятная социальная речевая микросистема в просторечии...* с ярко выраженной эмоционально-экспрессивной коннотацией вокабуляра... (Хомяков. 1971. 39); это «компонент экспрессивного просторечия, входящего в литературный язык, весьма неоднородный... по степени приближения к литературному стандарту, обладающий пейоративной экспрессией» (Хомяков. 1980. 43-44).

Однако это определение отражает национальную специфику английского языка. Обратимся к данным лингвистических и энциклопедических словарей, фиксирующих русскую традицию использования термина.

В «Словаре лингвистических терминов» О.С. Ахмановой под сленгом

понимается «1) Разговорный вариант профессиональной речи; 2) Элементы разговорного варианта той или иной социальной группы, которые, проникая в литературный язык или вообще в речь людей, не имеющих прямого отношения к данной группе лиц, приобретают в этих языках особую эмоционально-экспрессивную окраску» (Ахманова. 1966. 419). Такая точка зрения – «сленг – это особый словарь» – была довольно широко распространена в 60-80-х гг. и противопоставлялась пониманию жаргона как языка (*разрядка наша – Т.Е.*) устного общения группы людей. См. определение жаргона в «Словаре лингвистических терминов» О.С. Ахмановой: «Язык, состоящий из более или менее произвольно выбираемых, видоизменяемых и сочетаемых элементов одного или нескольких естественных языков и применяемый (обычно в устном общении) отдельной социальной группой» [Ахманова 1966. 148].

В 80-е гг. все большее число сторонников находит точка зрения, признающая сленг одним из видов разговорной речи. Так, в «Советском энциклопедическом словаре» сленг определяется как «речь (*разрядка наша – Т.Е.*) профессионально обособленной группы в противоположность литературному языку» (Советский энциклопедический словарь. 1980. 1234). И в этом качестве определения сленга и жаргона совпали. В энциклопедии «Русский язык» (под редакцией Ф.П. Филина) дается следующее определение жаргона: «Жаргон (франц.) *jargon*) – социальная разновидность речи (*разрядка наша. – Т.Е.*), характеризующаяся профессиональной (нередко экспрессивно переосмысленной) лексикой и фразеологией общенародного языка. Жаргон является принадлежностью относительно открытых социальных и профессиональных групп людей, объединенных общностью занятий, интересов, привычек, социального положения... Студенческий жаргон составляет в русском языке основу молодежного сленга» (Русский язык, 1979. 82).

В связи с таким положением дел вполне законно представление дефиниции сленга как синонима дефиниции жаргона, что и фиксирует

«Большой энциклопедический словарь» (глав. ред. А.М. Прохоров): «Сленг – 1. То же, что жаргон, преимущественно в англоязычных странах» (с. 1110).

Такую же позицию занимает Т.Г. Никитина, автор словаря «Молодежный сленг» (2-е изд., 2009 г.). В предисловии к словарю читаем: «Термин сленг мы понимаем как синоним слова жаргон, которое обозначает социальную разновидность речи, характеризующуюся, в отличие от общенародного языка, специфической «лексикой и фразеологией... Тем не менее термины жаргон и сленг различаются культурно-историческими коннотациями и традициями употребления» (Никитина. 2009. 3). По наблюдениям Т.Г. Никитиной, пришедшее из английского языка заимствование *сленг* постепенно вытесняет слово *жаргон*.

Справедливости ради следует отметить, что в «Толковом словаре иноязычных слов» Л.П. Крысина термины жаргон и сленг различаются, отражая историческую специфику их использования в русской лингвистике: «Жаргон, а, м. [фр. jargon]. Речь (выделение наше. – Т.Е.) социально и профессионально замкнутой группы, отличающаяся от общепотребительного языка специфическими словами и оборотами» (Крысин. 1998. 252).

«Сленг [лэ], а, м. [англ. slang], лингв. Слова и выражения (выделение наше. – Т.Е.), употребляемые людьми определенных возрастных групп, профессий, социальных прослоек и т.п. (чаще – применительно к англоязычным странам)» (Крысин. 1998. 651).

В Пермской школе социолингвистики с 1991 г. заявляется синонимичность «старого» термина жаргон и «нового», имеющего сегодня широкое употребление, англицизма сленг. Жаргон, равно как и сленг, рассматривается как определенная речевая сфера, выделяемая на основе ряда экстралингвистических факторов, а именно социальных характеристик говорящих, и как особая разновидность речи [Ерофеева Т. 1991; Ерофеева Е. 2005 – в работе есть подраздел «Молодежный жаргон (сленг)»].

Жаргонизированная речь складывается и существует в силу установки на фамильярно-сниженный стиль речи при социально-речевой общности группы, относительно едином возрасте и повседневном бытовом общении говорящих, а, как считает М.Н. Кожина, «специфические задачи общения в каждой сфере деятельности порождают свои принципы отбора и сочетания языковых средств и свои закономерности их функционирования, что и создает своеобразную речевую организацию в той или иной области общения, той или иной разновидности языка» (Кожина. 1966. 13).

Сфера компьютерных технологий создает свой специальный язык, который сегодня представлен как богатой терминологической системой, так и профессиональным жаргоном-сленгом. Последний используется в непосредственном межличностном общении, электронных переписках и представляет своеобразную лексическую систему. «Наибольшее своеобразие сленга проявляется на лексическом и словообразовательном уровнях, тогда как морфологический мало чем отличается от литературного языка, а синтаксический функционально уподобляется синтаксическому уровню разговорной речи. Тем не менее молодежный сленг можно считать системой с собственными взаимно обусловленными и взаимодействующими лексическими и словообразовательными единицами, образующие определенное единство и целостность, кроме этого, эта система выполняет присущие лишь ей функции» (Кюльмоя 2000. 122).

Пути и способы образования англицизмов компьютерного сленга весьма разнообразны. Как отмечает А.В. Чубарова (Чубарова. 2002), одним из самых распространенных способов является полное заимствование. Слово заимствуется целиком со своим произношением, написанием и значением. Каждый звук в заимствуемом слове замещается соответствующим звуком в русском языке в соответствии с фонетическими законами. Например: *device* – *девайс*; *keyboard* – *кейборд*, *киборд*; *hard drive* – *хард*.

Заимствование слов возможно и способом полукальки. В этом случае слово подвергается не только фонетической, но и грамматической

трансформации. К основе английского слова прибавляются словообразовательные средства русского языка: уменьшительно-ласкательный суффикс -к- (CD-ROM – *сидиромка*), суффикс -ук (CD – *сидюк*), окончания к глаголам (to connect – *коннектит ься*, to click – *кликайт ь*) и т.п. Иногда заимствованный элемент – корневая морфема или аббревиатура – сохраняется в латинской графической форме: FTP-*сервер*, MIDI-*конт роллер*.

Для создания сленговых единиц используется также перевод с помощью общеупотребительной лексики. Например, Windows – *форт очки*. При этом возникающие метафоры могут характеризовать предмет по форме (disk – *блин*) или по принципу работы (matrix printer – *вж икалка*). Многочисленны глагольные метафоры: to seek something on a disk – *шуршат ь* и др. При переводе встречаются слова из молодежного, уголовного и др. сленгов: incorrect program – *глюкало*, steamer – *мафон*, microassembler programmer – *мокрушник* и др.

В качестве способа образования компьютерного сленга имеет место и фонетическая мимикрия – совпадение форм семантически несхожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов. Например: error – *Егор*, button – *бат он*. Возможны случаи совпадения только части слова (break point – *брякпоинт*); есть слова, у которых одна часть – фонетическое подражание, а другая – перевод (cache memory – *кэш-памят ь*). К последней группе переводов относятся названия различных программ: Corel Draw – *король дров*, AutoCad – *авт огад*. К фонетической мимикрии можно отнести и случаи звукоподражания без каких-либо сходств с единицами общеупотребительной лексики, например, MS-DOS – *мздос*.

В компьютерной сфере сленгизмы составляют достаточно многочисленный пласт лексики, который можно представить, используя способ определения семантических полей. Воспользуемся классификацией, принятой в работах А.Б. Кутузова и А.В. Чубаровой [2002: 18]. Выделено 5 тематических групп: 1) программы и функции; 2) системы, символы и знаки; 3) действия и команды; 4) детали и устройства; 5) человек.

В общей сложности проанализировано 278 лексических единиц компьютерного сленга, отобранного методом сплошной выборки из словаря Т.Г. Никитиной «Молодежный сленг: толковый словарь» (2004) (от А до К).

Тематическую группу «Программы и функции» составили 51 единица (группа 1). Сюда вошли сленгизмы, характеризующие программное обеспечение: названия программ, их функций и элементов:

Группа 1.»Программы и функции» -- 51 единица.

- авт огад* – система проектирования AutoCad;
- авт оклав* – программа распознавания языков;
- айдишная игра* – игра, созданная фирмой id;
- алдус пож макер* – программа Aldus Page-Maker;
- апликуха* – прикладная программа;
- аркада, аркадник* – аркадная игра категории action;
- аська* – компьютерная программа ICQ, обеспечивающая интерактивное общение в интернете;
- аут* – сбой в работе операционной системы;
- баг* – ошибка, сбой в программе;
- бродилка* – компьютерная игра, в которой нужно ходить, искать выход и выполнять различные действия;
- букварь* – книжка-руководство для пользователя;
- висюк* – сбой в работе операционной системы;
- гама, гейма* – компьютерная игра;
- гибкий* – часто дающий сбой (о программе);
- глюк* – сбой в работе программы (старый глюк лучше новых двух);
- глюкала, глюкало* – программа, имеющая красивый внешний вид, развернутую систему меню;
- гнилой* – работающий со сбоями;
- гнус, гнусавый* – программа GNUC;
- гога* – ошибка (от англ. error);

голдед – редактор почты Gold Edit;
груша – компьютерная игра;
демонст раха, демонст рашка – демонстрационная версия компьютерной программы;
доза – операционная система MS-DOS;
долби́ла – программа-прозвонщик;
ДОС нафигат ор – операционная система;
досёвый – предназначенный для работы в системе;
дурвер – программа-антивирус Dr.Web;
дурдос, дырдос – операционная система DR-DOS
едрит ор – программа-редактор (от англ. editor);
ёксель-моксель – Microsoft Excel, прикладной пакет под Windows;
э́хал – название программы Exell
ехи́т из ДОС – выход в ДОС;
ж ена – более ранняя версия компьютерной программы;
зату́ж енный – сжатый архиватором Zoo;
игруха, игрушка – компьютерная игра;
иконка – пиктограмма, обозначающая доступный пользователю объект – файл, директорию и т.п.;
иксы – графическая среда для работы с операционной системой класса UNIX;
инет – интернет;
ирка – программа IRQ;
искалка – поисковая система;
кириллизат ор – программа русификации экрана или клавиатуры;
клинч – сбой в работе операционной системы;
клоп – ошибка, сбой в программе;
клоподав, клопомор – программа-отладчик для поиска и исправления ошибок, сбоев в программе;
кобель – язык программирования COBOL;

коран – документация к программному обеспечению;
кряк – взломанная программа;
кряк, крякалка – программа-взломщик;
ксюха, ксюша – программа-мейлер XENIA;
кум – менеджер памяти (QEMM) – программа, изменяющая конфигурации оперативной памяти компьютера;
под дозой – в системе MS-DOS;

Группа 2. «Знаки, символы, системы» – 25 единиц.

аккорд – выход из программы тремя кнопками Alt-Ctrl-Delete;
база – все письма электронной почты, находящиеся на узле;
бацилла – компьютерный вирус;
бэп – значок «@»;
виндовоз – операционная система MS Windows;
виндуз, виндуза, виндузы – операционная система MS Windows;
виндюк – операционная система MS Windows;
вир – компьютерный вирус;
вирусака – компьютерный вирус;
выньворд – текстовый редактор MS Word;
вынь95 – операционная система Windows 95;
глист – компьютерный вирус;
еггог, эггог – ошибка;
егор – ошибка;
емеля – адрес электронной почты (e-mail);
на емелю – на адрес e-mail;
ж ук – компьютерный вирус;
зы – русифицированное сокращение P.S. (постскриптум);
иксы – графическая среда для работы с операционными системами семейства Unix;
имеил – электронная почта (e-mail);

имхо – «по моему мнению»;

искалка – поисковая система в интернете;

краказябла – символ, обозначающий параграф;

крюкозябл – нечитаемый символ, возникающий из-за несоответствия кодировок для национальных алфавитов;

ку – повтор сообщения.

Группа 3. «Действия, команды» – 72 единицы.

апгрейдит ь – обновить что-л. (от англ. upgrade);

арж ит ь – использовать архиватор Arj;

бизеват ь – издавать сигнал занятости «busy»;

бомба2 – неверная команда, вызывающая порчу программы;

борот ь – справляться с неисправностями в программе или компьютере;

бросат ь – отправлять кому-л. сообщение;

бузит ь – издавать сигнал занятости «busy»;

бут ит ь, забут ит ь – перезагружать компьютер;

воят ь – издавать что-л., требующее достаточно длительной работы;

взят ь аккорд – выйти из программы одновременным нажатием клавиш Alt-Ctrl-Delete;

висет ь – не реагировать на команды извне (о компьютере);

виснут ь – перестать реагировать на команды извне (о компьютере);

всосат ь – принять что-л. по модему;

выж ечь болванку – сделать запись на компакт-диск;

гамит ь, гамит ься – играть в компьютерную игру;

гамовер – 1) конец игры; 2) несанкционированная остановка компьютерной игры;

глючит ь – работать со сбоями (о программе);

глюки полироват ь – отлаживать внешний вид программы;

глюкало полироват ь – заниматься излишним украшательством компьютерной программы;

- генерит ь* – создавать программный продукт с помощью полуавтоматических средств;
- грохнут ься* – сломаться;
- грузит ь* – загружать;
- грузит ься* – загружаться;
- гулит ь* – искать информацию о чем-л. в поисковой системе Google (Гугл);
- давит ь на клави* – работать на клавиатуре;
- делат ь* – удалять файл, фрагмент файла командой delete;
- дрыгат ь базой* – выполнять обращение к диску;
- дуля* – выход из программы одновременным нажатием клавиш Alt-Ctrl-Delete;
- думат ь* – играть в «DOOM»;
- жат ь (т оп ат ь) бат оны* – работать с клавиатурой;
- закачат ь* – сохранить информацию на диск, в память компьютера;
- залипнут ь* – дать сбой (о компьютерной программе);
- заоорит ься* – запустить какую-л. операцию по непрерывному циклу (loop);
- заяпон* – сбой, ошибка;
- запаковат ь* – заархивировать файл;
- запринт ит ь* – напечатать что-л. на принтере;
- запут ат ь* – записать файл (root);
- зарегит ь* – зарегистрировать что-л., кого-л.;
- засейвит ь* – сохранить файл;
- засет упит ь* – установить программу (setup);
- заснут ь* – перейти в режим сниженного энергопотребления (о компьютере);
- зафрекат ь* – сделать запрос на файл со станции;
- зашарит ь* – предоставить совместный доступ к какой-л. информации;
- заююканный* – закодированный в системе UUCode;
- заююкат ь, заюючит ь* – переслать файл, закодированный в системе

UUCode;

зипнут ый – сжатый архиватором в формате .zip;

zipоват ь – использовать архиватор;

завернут ь – заархивировать файл;

завис – полное прекращение функционирования компьютера;

зависнут ь – дать сбой (о компьютерной программе);

заворачиват ь – архивировать файл;

зазеленет ь – перейти в режим сниженного энергопотребления;

заинст аллит ь – установить (программу);

испохабит ь – пустить по хабам – сетевым узлам (о компьютерной почте);

кат ат ь – задавать команду cut;

качнут ь – скопировать файл;

квакат ь – играть в компьютерную игру «Quake»;

килланут ь, килят ь – полностью прекратить выполнение какой-л. операции
на компьютере, «убить» процесс;

кликат ь – нажимать кнопки мыши или клавиатуры;

кликнут ь бат он – нажать клавишу;

кинут ь – сохранить файл в определенном месте;

кинут ься – передать кому-л. какую-л. информацию по электронной почте;

ковырнут ь – вскрыть какое-л. программное обеспечение и изменить в нем
данные по своему усмотрению;

конверт ит ь – произвести конвертацию файла в другой формат;

конфигурят ь – менять конфигурацию частей программы;

коннект ит ься – связываться через модем;

креат ит ь – создавать что-л., например, каталог на диске;

крут ит ь – архивировать файл;

крушит ь – вскрыть какое-л. программное обеспечение и изменить в нем
данные по своему усмотрению;

крякнут ь – вскрыть защиту программного обеспечения и изменить в нем
данные по своему усмотрению;

кут ат ь, кут иг ь, кут оват ь – резать, разрезать файл;

Группа 4. «Детали, устройства, приборы» – 115 единиц

азер – компилятор фирмы Асер;

арж аной – заархивированный (о файле);

бат он – кнопка, клавиша;

бима – компьютер фирмы IBN;

бипер – встроенный динамик;

блевава – почтовая система bluewave;

блинница – проигрыватель компакт-дисков;

болванка – компакт-диск без записи;

бомба 1 – большой пакет сообщений или одно большое сообщение;

борода – соединительный шлейф внутри компьютера;

бречало – матричный принтер;

бут явка, бут яшка – загрузочная дискета;

быст роух – эхопроцессор Fast Echo;

бычок – ноутбук;

вано, ванька – жесткий диск, винчестер;

васик – язык программирования Basic;

ват а – компилятор фирмы Watcom;

веник, вент илят ор – винчестер, жесткий диск;

веревка – провод, соединяющий компьютеры через порты;

вес – объем файла в килобайтах;

вет ер перемен – смена операционной системы на компьютере;

вж икалка – матричный принтер;

видюха – видеокарта;

винт, винч – винчестер, жесткий диск;

геркулес – устаревший черно-белый или черно-желтый адаптер;

гиг – гигабайт;

гиговый – гигабайтный;

гифак – графический файл с расширением .gif;
гифчик – графический файл с расширением .gif;
глаз – монитор;
глюкала, глюкало – компьютер;
глядело – монитор;
градусник – изображение процента готовности задания;
гроб – корпус системного блока;
грызун – манипулятор «мышь»;
девица – любое устройство;
девочка – новая, неотформатированная дискета;
девушка – любое устройство;
дира – директория, каталог файлов;
дисковерт, дискодрайв, дискокрут – дисковод;
дисочек – компакт-диск;
дисплуй – дисплей;
док, дока – текстовый файл с расширением .doc;
доска – клавиатура;
драйв – дисковод;
т яж елый драйв – жесткий диск;
дрова – компьютер старой отечественной модели; служебные программы, обеспечивающие работу отдельных частей компьютера;
дрюкер – принтер;
дюпель сплюснут ый, дюпель сплюснут ый – диск, сжатый Double Space;
дулло – зона, куда сбрасываются дублирующие сообщения;
ега – видеоадаптер EGA;
ега не егит – визуальные помехи на дисплее;
ж елезка – компьютер;
ж елезо – аппаратная часть компьютера;
ж елезяка – компьютер;
ж уж унчик – дисковод гибких дисков 3,5”;

ж уж улят ор – винчестер;
ж ук – вентилятор в блоке питания;
запоминало – автоматическое запоминающее устройство;
зарж авленный – заархивированный;
звезда – схема постройки сети, тип сетевой связи;
звуковуха – звуковая карта;
хаёвая денсиг ина – высокая плотность записи на дискете;
зухель, зюх, зюхель – модем фирмы Zuxel;
ибэма – компьютер IBM;
исашный – предназначенный для шины ISA;
кабло – кабель сопряжения;
кадешник – проигрыватель компакт-дисков; накопитель на лазерных
дисках CD-ROM;
камень – микросхема ROM в керамическом корпусе;
камни – оперативная память компьютера;
карга – видеоадаптер;
карман – дисковод;
кат ало – манипулятор «мышь»;
каша – cash memory – специальная область быстродействующей памяти;
кейборда – клавиатура;
кенар, кенарь – сканер;
кея – клавиатура;
кибод – клавиатура (от англ. keyboard);
кирпич – процессор CPU;
клава – клавиатура;
клава – клавиша;
клавир – клавиатура;
клин – невыполнение очистки экрана по завершении работы программы;
кобель – кабель сопряжения;
колбаса – мультикарта Local Bus;

кольт – дисковод гибких дисков 3,5”;

комп, *компик*, *компут ер*, *компук*, *компуст ер*, *компухт ер* – персональный компьютер;

компост ер – перфоратор;

коннекшен – связь, сеанс связи;

конт рол-брык – Ctrl-Break – клавиши для выхода из большинства программ;

конфигус – конфигурационный файл для MS DOS;

конь – винчестер CONNER;

корела, *корельский* – графический редактор Corel Draw;

король дров – графический редактор Corel Draw;

кривизна – некорректная работа компьютера;

кривой – плохо работающий;

кровать ка, *кровать ь* – панель для микросхемы;

крокодил – компьютер Green PC;

крут ило – дисковод;

крыса – манипулятор «мышь»;

крысодром – коврик для мыши;

кряк, *кряк*, *крякалка* – программа-взломщик;

кулек – кулер, вентилятор-охладитель.

Группа 5. «Человек» – 15 единиц.

админ – системный администратор;

алкоголик – программист, пишущий код на Алголе;

вирт уал – человек, никогда не называющий своего настоящего имени и не встречающийся в реальной жизни со своими партнерами по виртуальному общению;

гамер – большой любитель компьютерных игр;

геймер – игрок, любитель компьютерных игр;

гыук – пользователь (слово user, набранное без переключения раскладки

клавиатуры);
гост ь – временный пользователь системы;
драйвер – 1) человек, работающий с сетевым адаптером компьютеров; 2)
 продавец компьютеров;
думер – большой любитель игры DOOM;
ж елезячник – человек, занимающийся техническим обеспечением;
зизоп – системный оператор;
золот оед – редактор почты Gold Edit;
ист мат ик – программист, пишущий код на Алголе;
квакер – человек, играющий в Quake;
кул – опытный программист.

Приняв 278 единиц за 100%, представим процентное содержание каждой из 5 групп:

I группа – 51 единицы – 18,34%
 II группа – 25 единиц – 8,99%
 III группа – 72 единицы – 25,89%
 IV группа – 115 единиц – 41,36%
 V группа – 15 единиц – 5,39%

Итого – 278 единиц – 100%

Используя процентные данные, покажем, как схематично можно определить семантическое поле компьютерной лексики (см. рис.):

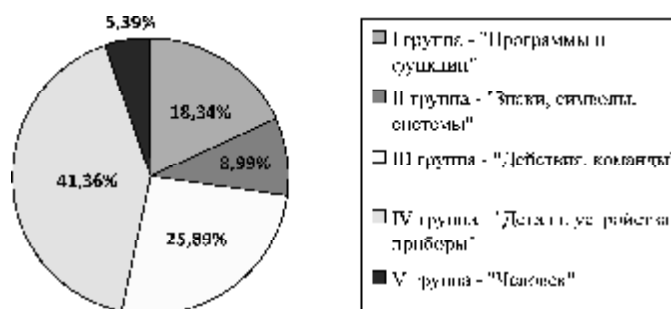


Рис. Схема семантического поля компьютерной лексики

Заключение

В семантических полях социолектов городской и диалектной лексики преобладают действия, определяемые глаголами. Однако в данном случае на первом месте с большим преобладанием лексических единиц оказывается группа IV, подробно описывающая устройство компьютера, а действия (группа III), тоже важные компоненты для пользователя, занимают второе место. Группа 1 – 3 место – также оказалась представительной, поскольку описывает руководство к действию («Программы и функции»). На четвертом месте группа 2, составляющая $\approx 9\%$ в семантическом поле компьютерной лексики и, несомненно, важный элемент данной системы («Знаки, символы, системы»). На последнем месте оказалась группа «Человек», определяющая того, кто приводит в действие эту систему: пользователь системы, программист, любитель компьютерных игр и т.д. Так с помощью построения семантического поля, основанного на выделении тематических групп, определяются специфические особенности структурного представления лексики компьютерного сленга.

Литература

- Ахманова О.С. (1966). *Словарь лингвистических терминов*. М., Сов. энциклопедия, 608 с.
- Большой энциклопедический словарь* (1997). Гл. ред. А.М. Прохоров. М., Большая Российская Энциклопедия; СПб., Норинт, 1456 с.
- Ерофеева Е.В. (2005). *Вероятностная структура идиомов: социолингвистический аспект*. – Пермь, Изд-во "Перм. ун-та", 320 с.
- Ерофеева Т.И. (1991). *Опыт исследования речи горожан (территориальный, социальный и психологический аспекты)*. Свердловск. Изд-во "Урал. ун-та", 136 с.
- Кожина М.Н. (1966). *О стилистическом изучении речи в речевом функциональном поле // Исследования по стилистике*. Учен. зап. Пермск. ун-та. – Пермь, № 160. С. 3-34.
- Крысин Л.П. (1998). *Толковый словарь иноязычных слов*. М., 847 с.

- Кюльмоя И.П. (2000). *Системность в сленге* // Бодуэн де Куртенэ: Ученый, Учитель, Личность: докл. науч.-практ. конф. «Лингвистическое наследие И.А. Бодуэна де Куртенэ на исходе XX столетия» / Красноярск. гос. ун-т; под ред. Т.М. Григорьевой. Красноярск, С. 120-126.
- Никитина Т.Г. (2009). *Молодежный сленг*. Толковый словарь. – 2-е издание, исправленное и дополненное. М., Изд-во «АСТ – Астрель», 1102 с.
- Русский язык. Энциклопедия* (1979). Гл. ред. Ф.П. Филин. М., Сов. энциклопедия, 432 с.
- Советский энциклопедический словарь* (1980). Под ред. А.М. Прохорова. М., Сов. энциклопедия, 1600 с.
- Хомяков В.А. (1971). *Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия*. Вологда, ВГПИ, 104 с.
- Хомяков В.А. (1980). *Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода*, автореф. дис. ... д-ра филол. наук. – Л., 39 с.
- Чубарова А.В. (2003). *Иноязычное слово в компьютерном фольклоре* // Социальные варианты языка-II: материалы научной междунар. конференции 24-25 апреля 2003 г. – Нижний Новгород: Нижегород. гос. лингв. ун-т им. Н.А. Добролюбова, 2003. – С. 177-180.

Bibliography

- Ahmanova O.S. (1966). *Slovar' lingvisticheskikh terminov*. M., Sov. jenciklopedija, 608 s.
- Bol'shoj jenciklopedicheskij slovar' (1997). Gl. red. A.M. Prohorov. M., Bol'shaja Rossijskaja Jenciklopedija; SPb., Norint, 1456 s.
- Erofeeva E.V. (2005). *Verojatnostnaja struktura idiomov: sociolingvisticheskij aspekt*. Perm', Izd-vo "Perm. un-ta", 320 s.
- Erofeeva T.I. (1991). *Opyt issledovanija rechi gorozhan (territorial'nyj, social'nyj i psihologicheskij aspekty)*. Sverdlovsk. Izd-vo "Ural. un-ta", 136 s.
- Kozhina M.N. (1966). *O stilisticheskom izuchenii rechi v rechevom funkcional'nom stile* // Issledovanija po stilistike. Uchen. zap. Permsk. un-ta. – Perm', № 160. S. 3-34.
- Krysin L.P. (1998). *Tolkovoj slovar' inozazychnyh slov*. M., 847 s.
- Kjul'moja I.P. (2000). *Sistemnost' v slenge* // Bodujen de Kurtenje: Uchenyj, Uchitel', Lichnost': dokl. nauch.-prakt. konf. «Lingvisticheskoe nasledie I.A. Bodujena de Kurtenje na ishode HH stoletija» / Krasnojarsk. gos. un-t; pod red. T.M. Grigor'evoj. Krasnojarsk, S. 120-126.
- Nikitina T.G. (2009). *Molodezhnyj sleng. Tolkovoj slovar'*. – 2-e izdanie, ispravlennoe i dopolnennoe. M., Izd-vo «AST – Astrel'», 1102 s.
- Russkij jazyk: Jenciklopedija (1979). Gl. red. F.P. Filin. M., Sov. jenciklopedija, 432 s.

- Sovetskij jenciklopedičeskij slovar' (1980). Pod red. A.M. Prohorova. M., Sov. jenciklopedija, 1600 s.
- Homjakov V.A. (1971). Vvedenie v izučenie slenga – osnovnogo komponenta anglijskogo prostorečija. Vologda, VGPI, 104 s.
- Homjakov V.A. (1980). Nestandartnaja leksika v strukture anglijskogo jazyka nacional'nogo perioda, avtoref. dis. ... d-ra filol. nauk. L., 39 s.
- Chubarova A.V. (2003). Inojazychnoe slovo v komp'juternom fol'klore // Social'nye varianty jazyka-II: materialy nauchnoj mezhdunar. konferencii 24-25 aprelja 2003 g. – Nizhnij Novgorod: Nizhegor. gos. lingv. un-t im. N.A. Dobroljubova, 2003. S. 177-180.

چکیده‌های فارسی

بررسی اصطلاحات حرفه‌ای در حوزه رایانه از دیدگاه زبانشناختی

تامارا یروفی‌یوا*

استاد دانشگاه دولتی تحقیقات ملی پرم.

پرم، روسیه.

(تاریخ دریافت: آوریل 2015؛ تاریخ پذیرش: اوت 2015)

حوزه فناوری‌های رایانه‌ای، زبان ویژه خود را می‌سازد. امروزه این حوزه هم به شکل سیستمی غنی از واژگان تخصصی و هم به شکل اصطلاحات حرفه‌ای نمود پیدا کرده است. در این مقاله به تاریخچه استفاده از اصطلاح «زبان حرفه‌ای» (Сленг) که از دهه هشتاد سده بیستم در روسیه رواج گسترده‌ای یافته، پرداخته شده است. در حوزه رایانه، مجموعه اصطلاحات حرفه‌ای بخش چندلایه‌ای از واژگان را تشکیل می‌دهند که می‌توان آن‌ها را با استفاده از شیوه تعیین ساختار حوزه معنایی ارائه نمود. 278 واحد واژگانی از اصطلاحات حرفه‌ای در حوزه رایانه که با روش نمونه‌برداری مستمر از فرهنگ لغت «اصطلاحات حرفه‌ای جوانان: فرهنگ تفسیری» ت. گ. نیکیتینا استخراج شده‌اند، در پنج گروه موضوعی توزیع شده‌اند: 1- برنامه‌ها و عملکردها؛ 2- سیستم‌ها، سمبل‌ها و نشانه‌ها؛ 3- اعمال و فرمان‌ها؛ 4- قطعات و تجهیزات؛ 5- انسان. در مقاله با استفاده از داده‌های درصدی، حوزه معنایی واژگان رایانه‌ای را تعیین می‌نماییم. گروه چهارم که تجهیزات رایانه را توصیف می‌کند در جایگاه اول، و اعمال و فرمان‌ها (گروه سه) که بخش مهمی برای کاربران به شمار می‌آیند، در جایگاه دوم قرار می‌گیرند. گروه اول در جایگاه سوم قرار می‌گیرد و درصد قابل توجهی را به خود اختصاص می‌دهد؛ زیرا هدایت عمل را تشریح می‌کند. گروه دوم که سهمی حدود 9 درصدی در حوزه معنایی واژگان رایانه‌ای دارد و بی‌شک از اجزای مهم سیستم مورد اشاره به شمار می‌آید، جایگاه چهارم را به خود اختصاص می‌دهد. در جایگاه آخر، گروه «انسان» که این سیستم را به کار می‌اندازد، قرار می‌گیرد. به این ترتیب، به کمک ساختار حوزه معنایی، ویژگی‌های خاص مجموعه واژگانی اصطلاحات حرفه‌ای حوزه رایانه تعیین می‌گردد.

واژگان کلیدی: اصطلاحات حرفه‌ای رایانه‌ای، شیوه نمونه‌برداری مستمر، مجموعه اصطلاحات حرفه‌ای، حوزه معنایی، گروه‌های موضوعی.

* E-mail: erofkaf@rambler.ru

COMPUTER SLANG IN LINGUISTIC DESCRIPTION

Tamara Erofeeva*

Professor, Perm State National Research University
Perm, Russia

(Received: April 2015; Accepted: August 2015)

Computer technology sphere creates its special language, which is presented by the rich terminological system and professional slang. The article aims to give the definition of the term slang in the Russian tradition. The term slang was widely used in the beginning of the 1980s. In the computer sphere slangisms make up a big part of lexis which may be presented by the method of building the semantic field. 278 lexical units, chosen with the help of the continuous sampling method from the dictionary by T.G. Nikitina 'Youth slang: defining dictionary', 2004, (from A to K), were classified according to five thematical groups: 1) programmes and functions; 2) systems, symbols and signs; 3) actions and commands; 4) details and devices; 5) a man. In order to determine the semantic field of computer lexis the percentage data is used. The first place goes to group № 4 which describes a computer organisation in detail. Group № 3 (actions) which demonstrates essential components for a user takes the second place. Group № 1 that presents a guideline to follow takes the third place. The fourth place is given to group № 2 which accounts to 9 % in the semantic field of computer lexis and, undoubtedly, is an essential element of this system. The last place is taken by the group 'Man', which defines the person who puts this system into action. Thus, with the help of building the semantic field specific peculiarities of lexis of computer slang are defined.

Keywords: Computer Slang, Continuous Sampling Method, Slangism, Semantic Field, Thematic Groups

* E-mail: genling.psu@gmail.com