

СЛЕНГОВЫЕ ЕДИНИЦЫ В СФЕРЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО И АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКОВ)

А. С. Пузан

Научный руководитель В. В. Сергеева, кандидат филологических наук, доцент

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

e-mail: puzanalexandra@gmail.com

В статье рассматриваются некоторые особенности сленговых единиц в сфере информационных технологий. Под сленговыми единицами в исследовании признается разновидность жаргонизмов, используемых как специалистами, так и рядовыми пользователями компьютера и сети интернет. Подчеркивается, что существует множество способов формирования компьютерного сленга. Выявляются основные группы сленговых единиц в сфере информационных технологий.

Ключевые слова: сленг; сленговая единица; сленгизм; информационные технологии; компьютерный сленг; сетевой сленг; игровой сленг.

Введение. Развитие компьютерных технологий со второй половины XX века и активное использование персональных компьютеров и устройств в повседневной жизни привели к появлению большого количества специальных терминов и выражений. Развитие интернет-технологий способствовало также широкому распространению компьютерного сленга как в английском, так и русском языках. Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью описания и анализа компьютерного сленга, который активно пополняется и применяется в различных сферах жизнедеятельности современного общества.

Основная часть. Стремительное развитие информационных технологий приводит к появлению новых терминов и сленговых единиц, используемых специалистами в этой области. Эти термины социально значимы и отражают эволюцию языкового стандарта. Под термином сленг (англ. *slang*) понимается экспрессивно и эмоционально окрашенная лексика разговорной речи, которая отличается от принятой литературной языковой нормы [1, с. 137].

Изначально компьютерная лексика являлась узкоспециализированной и была понятна и применима только в конкретной среде. На сегодняшний день компьютерный сленг считается общедоступным для многих людей, а для специалистов он выступает в качестве основной формы общения.

В. А. Хомяков отмечает, что сленгизмам экспрессивного просторечия в английском языке примерно соответствует жаргонизированная лексика русского языка [2, с. 58].

Таким образом, сленговые единицы в сфере информационных технологий – разновидность жаргонизмов, используемых как специалистами, так и рядовыми пользователями компьютера и сети Интернет.

Приведем несколько примеров: *баг* (англ. *bug*) – ‘ошибка в программе’; *джун, джуниор* (англ. *junior*) – ‘младший разработчик’; *легаси* (англ. *legacy*) – ‘устаревший код, или код, который разработчик получил по наследству от предыдущих разработчиков’; *фиксить* (англ. *to fix* – ‘чинить, исправлять’ и др.

Как правило выделяется несколько групп сленговых единиц в сфере информационных технологий:

1. Компьютерный сленг (сленг программистов): *аппка* (англ. *app*) – ‘программное обеспечение (приложение или программа)’; *костыль* (англ. *crutch*) – ‘код, используемый для исправления ранее написанного кода’; *выкатить* (англ. *to roll out*) – ‘опубликовать обновление, приложение и т.д.’; *демка* (англ. *demonstration*) – ‘демонстрационная версия приложения’; *колл* (англ. *call*) – ‘рабочий созвон’; *либа* (англ. *library*) – ‘библиотека’; ‘готовый код для решения задач разработки’; *оффер* (англ. *offer*) – ‘предложение о работе’; *песочница* (от англ. *sandbox*) – ‘платформа для безопасного выполнения программы’; *релиз* (англ. *release*) – ‘выпуск конечной версии продукта’; *спека* (англ. *specification* – ‘спецификация, документация для разработки и тестирования программного обеспечения’ и т.д.

2. Сетевой сленг (используется для общения в социальных сетях и интернет-пространстве для сокращения объема текста): *лол* (от англ. *laughing out loud*) – ‘громко, вслух смеяться’; *мб* – может быть; *поч* – почему; *буллить* (англ. *bullying*) – издеваться над кем-то; *найс* (англ. *nice*) – ‘симпатичный, хороший, красивый’; *инет* – интернет; *ОМГ* (от англ. *OMG – Oh my God*) – ‘боже мой’; *ИМХО* (от англ. *IMHO – In My Humble Opinion*) – ‘по моему мнению’ и др. [3, с. 221].

3. Игровой сленг (используется для передачи информации во время компьютерной игры): *ассист* (англ. *assist*) – ‘помощь союзному герою’; *ачивка* (англ. *achievement*) – ‘внутриигровая награда за достижение чего-либо’; *айтем* (англ. *item*) – ‘предмет, артефакт’; *бафать* (англ. *to buff*) – усиливать; *донат* (англ. *donat*) – ‘пожертвование’; *скилл* (англ. *skill*) – ‘умение, навык’; *хилить* (англ. *to heal*) – лечить и др. [4, с. 81].

В ходе исследования были рассмотрены примеры сленговых единиц в сфере информационных технологий, а именно в сферах программиро-

вания, социальных сетей и компьютерных игр. Это лишь небольшая часть ИТ-сленга, который используется на сегодняшний день. Его разнообразие и активное использование говорят о том, что компьютерный сленг будет продолжать развиваться и пополняться в будущем. Компьютерный сленг стал неотъемлемой частью нашей жизни, свидетелем нашего присутствия в цифровой эре и понимания современных технологий.

Заключение. Компьютерный сленг чрезвычайно популярен как среди разработчиков программного обеспечения, веб-дизайнеров, менеджеров, бизнес-аналитиков и других специалистов в сфере информационных технологий, так и среди людей, не связанных с профессиональной деятельностью в компьютерной сфере. Он позволяет эффективно общаться и описывать различные явления и процессы в информационных технологиях.

Библиографические ссылки

1. Смеюхина В. В. Функционирование молодежного сленга в СМИ // Ученые записки Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского. Филологические науки. 2023. Том 9. №2. С. 137–148.
2. Беляева Т. М., Хомяков В. А. Нестандартная лексика английского языка. Ленинград : ЛГУ, 1985.
3. Горелова О. В., Круглова У.Р. Компьютерный сленг в современной интернет-коммуникации [Электронный ресурс] // Современное педагогическое образование. Языкознание и литературоведение. 2022. №1. С. 220–223. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternyy-sleng-v-sovremennoy-internet-kommunikatsii> (дата обращения: 27.09.2023).
4. Аханова М. Г. Игровой сленг как новая форма коммуникации [Электронный ресурс] // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике: материалы VIII Междунар. науч.-практ. конф., Чебоксары, 8 мая 2016 г.: в 2 т. Т. 2. Чебоксары : Интерактив плюс, 2016. С. 81–85. URL: https://interactive-plus.ru/ru/article/79763/discussion_platform (дата обращения: 16.09.2023).