

## ОСОБЛИВОСТІ КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ В НАЦІОНАЛЬНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ “ОСТРОЗЬКА АКАДЕМІЯ”

*У статті подано визначення поняття “сленг” та відмінність його від жаргону й арго, коротко схарактеризовано україномовний комп'ютерний сленг. Також запропоновано дані анкетування, мета якого полягала в дослідженні частоти вживання та основних особливостей лексики комп'ютерного сленгу серед студентів Національного університету “Острозька академія”.*

**Ключові слова:** сленг, арго, жаргон, комп'ютерний сленг.

*In this article the author gives a definition of “slang”, discusses its difference from jargon and argot, and briefly outlines Ukrainian computer slang. Moreover, the author offers results of the survey by questionnaire aiming to investigate the use frequency and the main lexical features of the computer slang among students studying in the National University of “Ostroh Academy”.*

**Key words:** slang, argot, jargon, computer slang.

На сучасному етапі розвитку мови сленг є одним із головних джерел поповнення словникового складу. Сленг як такий швидко змінюється, а тому весь час вимагає уважного, детального вивчення, чим і обґрунтовується **актуальність теми**. Крім того, комп'ютерні технології стали невід'ємною частиною процесу праці багатьох людей, що зумовило виникнення сленгу, який характеризується тенденцією наближення до живого мовлення, частовживаністю та посиленою експресією і полегшує, спрощує процес спілкування.

Сленг – це варіант розмовної мови разом із емоційно забарвленими елементами, які не збігаються з нормою літературної мови. Нам імпонує думка Л. Ставицької, яка зазначає, що сленг – “це різновид розмовної мови, яка оцінюється суспільством як підкреслено неофіційна (“побутова”, “фамільярна”, “довірлива”)” [6, с. 40]. Також дослідниця розмежовує поняття арго, жаргон і сленг, називаючи їх закритою, напіввідкритою та відкритою системами відповідно [6, с. 236–239]. Арго, жаргон і сленг – це різновиди ненормативної лексики, кожен із яких має певні особливості. Арго чітко відмежовується, оскільки це таємна і незрозуміла мова. Сленг і жаргон мають різні ступені експресії і можуть “запозичувати одне в одного” поняття. Межі між цими мовними явищами дуже розмиті й нечіткі, саме тому науковці не можуть погодитися і чітко визначити тлумачення кожного з термінів. Поняття жаргону ширше, ніж сленгу, але останньому не властивий чіткий поділ уживання в соціальних групах. Сленгізми характеризуються загальноновживаністю та достатньо широким ареалом поширення. Вони віддзеркалюють реалії життя окремих груп людей, розкривають їх світовідчуття, світобачення та мотиви поведінки. “Можна вважати, що сленг – це мова швидше молодих, ніж старих, це мова, звичайно, орієнтована, швидше, на соціально близьких, своїх, ніж на чужих. Однак найголовніше, що його характеризує, – це функціональна, реєстрова специфікація мови, відоме зниження” [4, с. 236].

Комп'ютерний сленг має, звичайно, свої особливості. Якщо говорити про вульгаризми, професіоналізми, жаргонізми та сленгізми, то “...особливість комп'ютерного сленгу полягає в тому, що він є певним синтезом усіх чотирьох груп...” [8, с. 199], оскільки, основну масу осіб, які безпосередньо використовують комп'ютери у своїй діяльності, можна умовно поділити на два великі класи: ті, хто знає, як впливати безпосередньо на “природу” віртуального буття, і ті, хто не знає, як змінювати його об'єктивні показники, і тому використовують мережу виключно з прикладною метою

(інакше кажучи: спеціалісти-фахівці та ті, кого умовно можна позначити як “користувачі”) [2, с. 105]. “Головною відміною комп’ютерної підмови від звичайного жаргону є його письмова форма, яка до того ж значно домінує над розмовною. Це привносить певний рівень стабільності в його життя і дозволяє зі значною упевненістю фіксувати факти та явища, із ним пов’язані” [9, с. 29].

Український комп’ютерний сленг похідний від комп’ютерних термінів і жаргонних слів англійської мови, що зумовлено статусом останньої як міжнародної, а також тим, що більшість техніки обслуговується за допомогою саме цієї мови. Він характеризується великою розмаїтістю форм, розвиненими синонімічними та словотвірними рядами, більшим емоційно-експресивним забарвленням, ніж англійський. При цьому основна маса слів містить жартівливо-іронічну, негативну оцінку. Важливу роль відіграють звукові асоціації (клавіатура – клава, e-mail – мило та ін.), що супроводжуються своєрідними ігровими елементами. “Креативність мовної віртуальної особистості в комунікативному просторі мережі постійно зростає. Такий ріст відбувається за всіма мовними рівнями, але особливо яскраво це виявляється в мережній лексиці. Саме в Інтернеті ми спостерігаємо вибух народної мовленнєвої творчості, специфічний комп’ютерний сленг” [5, с. 39].

Комп’ютерна лексика – дуже динамічна система, своєрідний “живий організм”, який активно розвивається, що зумовлено надзвичайно швидким прогресом комп’ютерних технологій [3, с. 188]. Вище зазначено, що межа між розмовною мовою і сленгом нечітка, тому відбувається процес взаємопроникнення лексем, які набувають відповідного емоційного насичення. Поділяємо думку І. Девтерова про те, що із живої мови проникає значно більше розмовних, сленгових і діалектних форм та граматичних особливостей, ніж у паперові публікації. А назустріч у живу мову течуть сленгові елементи [1, с. 164].

Для аналізу мовлення студентів Національного університету “Острозька академія”, які працюють у сфері комп’ютерних технологій, нами було проведено анкетування. У результаті опитування сорока респондентів, що навчаються на спеціальностях “Фінанси та кредит” і “Економічна кібернетика” (групи Ек-33, Е-32, Е-31, Е-41, Е-42), вдалося з’ясувати, що комп’ютерний сленг відомий і достатньо поширений у межах університету. Ми змогли визначити найбільш уживані лексеми та класифікувати їх за тематичною ознакою.

Найбільш поширеними лексемами є такі: *вінда* (21) – операційна система Windows, *клава* (16) – клавіатура, *юзати* (12) – користуватися, *материнка* (11) – материнська плата, *системник* (10) (у тому числі фонетичні варіанти “сістемник”, “системнік”) – системний блок, *хакер* (9) – програміст, який зламує комп’ютерні програми, *дрова* (9) – драйвери, *адмін* (9) – адміністратор, *геймер* (8) – гравець, *вінт* (6) (один синонім “вінчак”) – вінчестер, *ноут* (6) – ноутбук, *ПК* (5) – персональний комп’ютер, *шаровий* (5) – дармовий, *чайник* (5) – недосвідчений користувач, *проц* (5) (один синонім “проник”) – процесор.

Кожна лексема привертає увагу емоційно-експресивною забарвленістю та відтінком у значенні. Охарактеризуємо кожну групу.

1. Слова для позначення апаратного та програмного забезпечення комп’ютера:

комп’ютер – *комп* (2), *кампусік* (1), *верстак* (1), *залізо* (3); *лептоп* – *лантоп* (1); комп’ютерний маніпулятор – *миш* (1), *миша* (2), *щур* (1); принтер – *петя* (2) (словники фіксують значення “комп’ютер IBM PENTIUM”); провід – *шнурок* (2); екран – *скрін* (2); апаратне забезпечення – *залізничка* (1); web-камера – *глазок* (1); навушники – *вуха* (1);

операційна система – *операційка* (2); Lingvo – *льоня* (1); файл для інсталяції програми – *інсталка* (1); ОСQ – *аська* (3); Fine Reader – *фіне* (1); адреса електронної пошти – *мейл* (2); локальна мережа – *локалка* (1); IRC – *ірка* (1); інформація – *інфа* (1); @ – *вушко* (1); сайт Вконтакті – *кантік* (1) (словники фіксують значення “хороша людина”); програма – *прога* (1); Conter Strike – *контруха* (1); Microsoft Office – *офіс* (1);

електронна пошта – *мило* (1); операційна система Windows XP – *експішка* (1); системний адміністратор – *сисадмін* (2); програмне забезпечення – *софт* (3); операційна система CS/КС – *ось* (3), *вісь* (1), *варха* (1); Adobe Reader – *адоб* (1) (словники фіксують слово “адоб”); ехе-файл – *екзешик* (1); сервер – *сервак* (1); код активації – *кряк* (1).

2. Найменування фірм, що виготовляють апаратне і програмне забезпечення: комп’ютер фірми HP – *х’юлет* (2); комп’ютер фірми Apple – *апл* (1), *яблуко* (1); комп’ютер фірми Acer – *асер* (1); Pentium – *пеньок* (3); Toshiba – *тошиба* (1); Samsung – *самець* (1), *самік* (1); Microsoft – *мс* (1), *майкрос* (1); LG – *лижі* (2); принтер фірми Canon – *семік* (1).

3. Назви антивірусних програм: антивірусна програма – *антивіруска* (3), *антивірусник* (1); антивірусна програма Касперського – *каспер* (3), *касперській* (1), *кві-кві* (1) (словники фіксують слово “ква-ква”); антивірусна програма Doctor Web – *навук* (1); неліцензійна антивірусна програма – *зверь* (1) (словники фіксують значення “комп’ютер”), *піратська вінда* (1).

4. Слова на позначення людей, які працюють у сфері комп’ютерних технологій: користувач – *юзер* (1); гравець – *геймер* (8), *штілер* (1); нечесний гравець – *чітер* (3); програміст, який погано зламує комп’ютерні програми – *ламер* (3); програміст, який зламує комп’ютерні програми – *хакер* (9); людина або робот, що масово розсилає кореспонденцію рекламного чи іншого характеру людям, які не висловили бажання її отримувати – *спамер* (1).

5. Слова на позначення дій: спілкуватися у чаті – *чатиться* (1); листуватися – *мейлювати* (1); шукати – *скорчити* (1) (словники фіксують значення “зробити неприємну гримасу”); шукати інформацію – *гуглити* (2), *лазити в неті* (3), *серфувати* (2), *шарити* (3); скопіювати на диск – *скинути* (1); *флудити* (1) (словники фіксують значення “писати велику кількість однакових або майже однакових повідомлень”, синонім до слова “спамити”); установлювати – *інстальювати* (1); масово розсилати кореспонденцію рекламного чи іншого характеру людям, які не висловили бажання її одержувати – *спамити* (1); завантажувати – *качати* (1); працювати зі збоями – *зависати* (2); завантажувати інформацію з мережі Інтернет – *мутити* (1) (словники фіксують значення “робити, організовувати”), *скачувати курсову з нету* (1); закидати файли для вільного доступу в мережу – *шарити* (2) (словники фіксують значення “розуміти”; “нічого не робити”; “шукати”); сканувати – *сканити* (1); надіслати на електронну пошту – *скинути на мейл* (1); натискати кнопку комп’ютерного маніпулятора – *клацати* (1); натискати на кнопки клавіатури – *клапати* (1); друкувати – *тайпати* (1); перебувати в мережі Інтернет – *сидіти в неті* (2), *зависати* (1); відформатувати – *форматнути* (1); працювати несправно – *глючити* (3); вимкнути – *вирубати* (1); завантажити – *стягнути* (1); зареєструватися – *зарегатися* (1); працювати несправно, повільно – *лагати* (1), *тупити* (1), *плужити* (1); грати в ігри – *гамати* (1); зламати – *хакнути* (1).

6. Слова, що супроводжують процес роботи користувача з комп’ютером: посилання – *лінк* (1); системна помилка – *синій екран* (2); видалення – *знос* (1) (словники фіксують значення “пошкодження, неможливість відновлення роботи”); пошкодження програмного забезпечення – *комп завис* (1), *відновс полетів* (2), *пінець* (1); файл знищений – *вірус з’їв файл* (1); збій в роботі – *глюк* (1); відміна – *кенсел* (3); помилка в роботі – *ерор* (3); вихід – *ескейп* (2); клавіша відтворення – *плей* (1); перехід по сторінках – *серфінг* (1) (словники фіксують значення “пошук інформації”).

7. Слова оцінного змісту: поганий – *гальмовий* (1); дуже хороший – *кульний* (1), *жирний* (1), *бомбезний* (1); важкий для сприйняття – *напряжний* (1); безлімітний – *безлім* (1), *безлімка* (1); той, який працює зі збоями, – *висючий* (1); пошкоджений – *коцаний* (1).

Лексеми комп’ютерного сленгу, виявлені у процесі дослідження, утворюються

найчастіше такими способами словотвору: *префіксальний* (вирубати, зарегатися, покоцаний); *суфіксальний* (кампусік, локалка, експішка, плужити, гальмовий); *нульова суфіксація* (вінда, клави, вінч, комп, адмін); *префіксально-суфіксальний* (підглючувати, перетайпати); *постфіксальний* (конектитися); *суфіксально-постфіксальний*, *префіксально-постфіксальний*, *префіксально-суфіксально-постфіксальний* (ділитися, вирубатися, відлогінитися).

Результати анкетування засвідчили, що сленг – одна із активних мовних ланок, яка полегшує процес спілкування між студентами, а комп'ютерний сленг є невід'ємною складовою мовлення студентів Національного університету “Острозька академія”. Студенти часто використовують сленгові лексеми, навіть не відмежовуючи їх від літературного мовлення. Підтвердженням цього є такий факт: у запропонованій респондентам анкеті потрібно було написати сленгізм та його літературний відповідник. Студенти ж записували лексему, що не належить до літературної нормативної лексики (сленгізм) і відповідник – сленгізм: зверь – піратська вінда (неліцензійна антивірусна програма), мутити – скачувати курсову з нету (завантажувати інформацію з мережі Інтернет). До кількох лексем, записаних в анкетах, не було знайдено відповідників у словниках (Lingvo – льоня; Fine Reader – фіне). Їх виникнення та функціонування в мові свідчить про творення слів комп'ютерного сленгу в межах університету.

Отже, розглянувши та схарактеризувавши деякі особливості комп'ютерного сленгу, можна стверджувати, що на цьому етапі розвитку мови відбувається активне творення і використання комп'ютерної сленгової лексики. Комп'ютерні терміни також проникають у загальноживану лексику, при чому останнім часом спостерігається посилення цього процесу. Погоджуємося з думкою Л. Ставицької: “Дециця українського сленгу, розвіяного по українських мовних острівцях, мусить колись перетворитися з мільярдів бульбашок на кристалики слів... Тільки в такому разі можна сподіватися, що відбудеться зворотній процес: соціум побачить себе у дзеркалі своєї ж мови (часто вже літературно обробленої, естетизованої) і заговорить цією мовою впевненіше, голосніше” [7, с. 17–18]. Результати проведеного дослідження допоможуть визначити рівень культури сленговживання, переваги та недоліки мовлення студентів, дадуть можливість вибудувати стратегію роботи над підвищенням рівня мовної і мовленнєвої компетенції студентської молоді університету.

### **Література:**

1. Девтеров І. Комунікативний процес і мовна ситуація в інтернеті / І. Девтеров // Вісник Київського національного університету ім. Тараса Шевченка. – К., 2010. – С. 162–166.
2. Євтушенко Н. Соціоцентрична парадигматика англійської комп'ютерної термінології / Н. Євтушенко, О. Діброва // Нові технології : [наук. вісник КУЕІТУ]. – 2010. – № 3 (29). – С. 100–107.
3. Кочубей А. Студентський жаргон як мовне явище / А. Кочубей // Зб. наук. праць. – С. 181–188.
4. Молнар Г. Германізми в українському та чеському субстандарті / Г. Молнар // *Ukrainica II Současná ukrajinistika. Problémy jazyka, literatury a kultury* [1. část]. – Olomouc, 2006. – С. 235–241.
5. Савченко А. Реальні лінгвістичні інновації у віртуальному світі / А. Савченко // Мовні і концептуальні картини світу : [зб. наук. праць]. – К. : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2004. – Випуск 11. – Кн. 1. – С. 38–41.
6. Ставицька Л. Арго, жаргон, сленг: соціальна диференціація української мови / Л. Ставицька – К. : Критика, 2005. – 464 с.
7. Український жаргон. Словник : [містить близько 4070 слів і понад 700 стійких словосполучень / авт.-уклад. Ставицька Л.]. – К. : Критика, 2005. – 496 с.

8. Шаурман О. Комп'ютерний сленг: лінгвокреативний аспект / О. Шаурман // Мова і культура : [наук. видання Київського національного університету ім. Тараса Шевченка]. – К. : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2009. – Випуск 11. – Т. 5 (117). – С. 198–204.
9. Шаурман О. Комп'ютерний сленг: питання узуальності емотиконів / О. Шаурман // Актуальні проблеми іноземної філології: Лінгвістика та літературознавство : [зб. наук. праць]. – 2010. – Випуск 5. – С. 28–36.