

ПОДРОСТКОВЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ
И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА ЛЕКСИКУ

Сатторов Бекзод Баходир угли

begi1996.taranata@gmail.com

преподаватель Денауского института предпринимательства и педагогики

Курбонов Курбонали Абдувосихович

студент Денауского института предпринимательства и педагогики

alijan.qurbonov97@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается подростковый компьютерный сленг как динамичный пласт современной лексики, формирующийся под влиянием цифровой коммуникации, онлайн-игр, социальных сетей, мессенджеров и интернет-культуры. Особое внимание уделяется причинам активного распространения сленговых единиц в речи подростков: стремлению к речевой экономии, групповой самоидентификации, эмоциональной выразительности и созданию особого коммуникативного пространства. Анализируются основные способы образования компьютерного сленга: заимствование из английского языка, сокращение, переосмысление общеупотребительных слов, фонетическая адаптация, смешение языковых элементов и образование новых глагольных форм. Показано, что подростковый компьютерный сленг оказывает заметное влияние на лексику, пополняя её новыми словами и выражениями, однако при чрезмерном употреблении может снижать культуру речи и затруднять официальное общение. Делается вывод о необходимости изучения данного явления в лингвистическом и педагогическом аспектах.

Ключевые слова: подростковая речь, компьютерный сленг, интернет-коммуникация, лексика, заимствования, речевая культура.

Abstract. The article examines teenage computer slang as a dynamic layer of modern vocabulary formed under the influence of digital communication, online games, social networks, messengers, and Internet culture. Special attention is paid to the reasons for the active spread of slang units in teenagers' speech, including the desire for linguistic economy, group self-identification, emotional expressiveness, and the creation of a specific communicative space. The article analyzes the main ways in which computer slang is formed: borrowing from English, abbreviation, semantic reinterpretation of common words, phonetic adaptation, mixing of language elements, and the formation of new verb forms. It is shown that teenage computer slang has a

noticeable impact on vocabulary by enriching it with new words and expressions. However, excessive use of such units may reduce speech culture and complicate formal communication. The article concludes that this phenomenon should be studied from both linguistic and pedagogical perspectives.

Keywords: teenage speech, computer slang, Internet communication, vocabulary, borrowings, speech culture.

Введение. Современная подростковая речь развивается в условиях постоянного взаимодействия с цифровой средой. Онлайн-игры, социальные сети, мессенджеры, стриминговые платформы и виртуальные сообщества формируют особое коммуникативное пространство, в котором подросток не только получает информацию, но и вырабатывает собственные речевые привычки. В этой среде активно возникает и распространяется компьютерный сленг: «апнуть», «залагать», «забанить», «краш», «донат», «имба», «нуб», «скилл», «катка», «лут», «рофл», «чиллить», «заспавниться», «кикнуть».

Актуальность темы определяется тем, что подростковый компьютерный сленг уже не ограничивается узкой сферой технического общения. Он выходит за пределы компьютерных игр и интернет-форумов, проникает в повседневную устную речь, школьную коммуникацию, переписку и даже в элементы публичного медиадискурса. Д. Кристал определяет интернет как «электронную, глобальную и интерактивную среду» [1, с. 24]. Именно эти признаки объясняют скорость распространения новых слов: цифровое общение мгновенно передаёт речевые модели от одной группы пользователей к другой.

Основная часть. Подростковый компьютерный сленг представляет собой особую разновидность молодёжной речи, тесно связанную с цифровыми технологиями. Он возникает на пересечении нескольких сфер: компьютерной терминологии, игрового дискурса, английского языка, сетевой культуры, разговорной речи и групповой идентичности. Если профессиональная компьютерная лексика обслуживает техническую деятельность специалистов, то подростковый компьютерный сленг выполняет более широкую социальную функцию. Он помогает подросткам обозначать действия в игре, оценивать ситуацию, выражать эмоции, показывать принадлежность к своей группе и дистанцироваться от «чужих».

Л. П. Крысин подчёркивает, что школьные и студенческие жаргоны «специфичны главным образом в области лексики» [2, с. 25]. Это положение полностью применимо к подростковому компьютерному сленгу. Его грамматика

в целом остаётся грамматикой общенародного языка, но лексика активно обновляется. Подросток говорит: «я апнул уровень», «игра залагала», «меня кикнули», «он задонатил», «мы выиграли катку». В этих примерах новые слова включаются в русскую грамматическую систему: получают приставки, суффиксы, окончания, формы прошедшего времени и видовые пары.

Одним из главных источников подросткового компьютерного сленга является английский язык. Это связано с тем, что большая часть компьютерных программ, игровых команд, интерфейсов и интернет-платформ исторически развивалась в англоязычной среде. Поэтому в подростковую речь входят слова *game, skill, ban, chat, stream, donate, level, crash, loot*, которые затем адаптируются к русскому языку: «гейм», «скилл», «бан», «чат», «стрим», «донат», «левел», «краш», «лут». Такие единицы быстро осваиваются, потому что они кратки, удобны и связаны с конкретным цифровым действием.

Компьютерный сленг активно образует глаголы. Английская основа получает русские словообразовательные элементы: «банить», «забанить», «стримить», «донатить», «лутать», «крашнуться», «апнуть», «заспавниться». Это показывает, что заимствование не остаётся внешним элементом. Оно включается в морфологическую систему русского языка и начинает функционировать по её правилам. В этом проявляется важное влияние сленга на лексику: он не только пополняет словарь отдельными словами, но и активизирует словообразовательные модели.

Другой способ образования компьютерного сленга – сокращение. Подростковая речь стремится к скорости и экономии, особенно в переписке и игровом чате. Поэтому появляются формы «инфа» вместо «информация», «комп» вместо «компьютер», «акк» вместо «аккаунт», «админ» вместо «администратор», «модер» вместо «модератор». Такие слова удобны в быстрой коммуникации, но при постоянном употреблении они могут вытеснять полные литературные формы из повседневной речи подростка.

Важную роль играет семантическое переосмысление уже известных слов. Например, слово «мышь» в компьютерной среде обозначает устройство управления, «окно» – элемент интерфейса, «папка» – цифровой контейнер для файлов, «зависнуть» – остановку работы программы или состояние человека, который растерялся. В подростковой речи такие значения часто переходят из технической сферы в разговорную: «я завис», «он лагает», «перезагрузись». Компьютерный образ начинает использоваться для описания человеческого поведения, усталости, растерянности, эмоционального состояния.

Подростковый компьютерный сленг отличается высокой экспрессивностью. Л. П. Крысин отмечает, что для молодёжного жаргона характерна «игра со словом и в слово» [2, с. 26]. В компьютерной речи эта игра проявляется особенно ярко. Слова «имба», «нуб», «топчик», «краш», «рофл», «жесть», «читер» не только называют предмет или действие, но и выражают оценку. Подросток с их помощью быстро показывает восхищение, раздражение, насмешку, одобрение или отрицание. Сленг становится средством эмоциональной реакции.

Существенная функция компьютерного сленга – групповая самоидентификация. Подросток, владеющий словами «катка», «лутт», «скилл», «бан», «заспавниться», «тиммейт», демонстрирует свою принадлежность к цифровому сообществу. Такая лексика выполняет функцию пароля: она показывает, что говорящий понимает правила игры, ориентируется в сетевой культуре и принадлежит к «своим». Поэтому компьютерный сленг нельзя считать только набором модных слов. Он связан с социальной психологией подростковой группы.

Влияние компьютерного сленга на лексику неоднозначно. С одной стороны, он пополняет словарный состав новыми единицами, отражает технологические изменения и делает речь более гибкой. Новые слова позволяют быстро назвать явления, для которых раньше не было удобных кратких обозначений. Например, «лагать» точнее и короче, чем «работать с задержками», «забанить» быстрее, чем «заблокировать доступ», «стримить» конкретнее, чем «вести прямую трансляцию в интернете». В этом отношении сленг выполняет номинативную функцию.

С другой стороны, чрезмерное употребление компьютерного сленга может снижать речевую культуру. Проблема возникает не в самом факте существования сленга, а в неумении подростка различать коммуникативные ситуации. В дружеском чате слова «рофл», «имба», «нуб», «катка» могут быть уместны. Однако в официальной беседе, учебном сочинении, научном сообщении или деловой переписке они выглядят стилистически чужеродно. Культура речи предполагает не запрет на сленг, а умение выбирать нужный языковой код.

Л. П. Крысин справедливо пишет, что некоторые элементы жаргонов «попадают в просторечие и даже в литературный язык» [2, с. 26]. Это наблюдение важно для оценки будущего компьютерного сленга. Часть слов может остаться временной модой, связанной с конкретной игрой или платформой. Другая часть закрепится в языке и станет нейтральной. Так уже произошло со словами

«компьютер», «файл», «сайт», «чат», «блог», «скриншот», «онлайн». Раньше они воспринимались как специальные или новые, а сегодня стали обычной частью лексики.

Подростковый компьютерный сленг также влияет на способы мышления и метафорического описания мира. Цифровая среда даёт новые модели для понимания реальности. Человек может «зависнуть», «перезагрузиться», «прокачать скилл», «выйти из чата», «словить баг», «апгрейднуться». Эти выражения показывают, что компьютерная картина мира переносится на человеческие эмоции, поведение, обучение и общение. Язык фиксирует не только новые предметы, но и новые способы осмысления жизни.

Особое значение имеет педагогический аспект проблемы. Нельзя рассматривать подростковый компьютерный сленг только как угрозу литературному языку. Более продуктивно видеть в нём материал для лингвистического анализа. На уроках русского языка можно показывать, как сленговые слова образуются, из каких языков приходят, как адаптируются, какие имеют стилистические ограничения. Такой подход помогает подросткам осознать различие между разговорной, сленговой, официальной и литературной речью.

Д. Кристал называет сетевое общение «третьей средой» [1, с. 48], соединяющей признаки устной и письменной речи. Подростковый компьютерный сленг подтверждает эту мысль. В переписке он часто выглядит как письменный текст, но по интонации, скорости, эмоциональности и спонтанности близок к устной речи. Поэтому его нельзя оценивать только по нормам традиционного письменного языка. Он принадлежит к особому типу коммуникации, где важны скорость реакции, краткость, выразительность и принадлежность к группе.

Таким образом, подростковый компьютерный сленг является естественным результатом цифровизации общения. Он отражает технические изменения, групповую культуру подростков, влияние английского языка и потребность в эмоционально выразительной речи. Его влияние на лексику проявляется в заимствованиях, сокращениях, новых глагольных формах, метафоризации и расширении разговорного словаря.

Заключение. Подростковый компьютерный сленг представляет собой активный и подвижный слой современной лексики. Он формируется под влиянием цифровой коммуникации, онлайн-игр, социальных сетей и интернет-

культуры. Его основными источниками являются английский язык, компьютерная терминология, игровая практика и разговорная речь подростков.

Влияние компьютерного сленга на лексику проявляется в нескольких направлениях. Он пополняет словарный состав новыми словами, ускоряет процессы заимствования, создаёт новые словообразовательные модели, усиливает экспрессивность речи и формирует особые метафоры цифровой эпохи. Вместе с тем чрезмерное и неуместное употребление сленга может осложнять официальное общение и снижать точность речевого выражения.

Список литературы

1. Crystal, D. Language and the Internet / D. Crystal. – Cambridge : Cambridge University Press, 2001. – 272 p.
2. Крысин, Л. П. Современный русский язык. Лексическая семантика. Лексикология. Фразеология. Лексикография : учебное пособие / Л. П. Крысин. – М. : Академия, 2007. – 240 с.
3. Малеева, Д. А. Роль молодёжного и компьютерного сленга в системе языка / Д. А. Малеева // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2011. – № 7. – С. 254–263.
4. Гареева, Л. М. Современный молодёжный сленг: его источники и разновидности / Л. М. Гареева // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2021. – № 5. – С. 1568–1572.
5. Смирнова, А. Н. Компьютерный сленг / А. Н. Смирнова // Вестник гуманитарного факультета Ивановского государственного химико-технологического университета. – 2007. – № 2. – С. 151–155.
6. Алимова, Г. Ю. Молодёжный сленг и разговорная речь в современной лингвистике / Г. Ю. Алимова // Молодой учёный. – 2017. – № 12 (146). – С. 606–608.
7. Елистратов, В. С. Словарь русского арго : материалы 1980–1990-х годов / В. С. Елистратов. – М. : Русские словари, 2000. – 693 с.
8. Розина, Р. И. Семантическое развитие слова в русском литературном языке и современном сленге / Р. И. Розина. – М. : Азбуковник, 2005. – 304 с.