

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет «Запорізька політехніка»
Кафедра «Іноземна філологія та переклад»

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

**АНГЛОМОВНИЙ КОМП'ЮТЕРНИЙ СЛЕНГ: ФОРМУВАННЯ,
ФУНКЦІОНУВАННЯ ТА ПЕРЕКЛАД**

| | |
|---------------------|---|
| Виконала | студентка групи ГФз-312м Грушко Світлана Сергіївна |
| Рівень вищої освіти | Другий (магістерський) |
| Галузь знань | 03 Гуманітарні науки |
| Спеціальність | 035 Філологія |
| Спеціалізація | 035041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська |
| Керівник | к.філол.н, доц. К. В. Тарасенко |

Запоріжжя – 2023

Національний університет «Запорізька політехніка»

Факультет гуманітарний
Кафедра «Іноземна філологія та переклад»
Ступінь вищої освіти другий (магістерський)
Спеціальність 035 «Філологія»
Освітня програма (спеціалізація) 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
В.о. завідувача кафедри
доц. Н. М. Жукова

«22» грудня 2023 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

Грушко Світлани Сергіївни

1. Тема кваліфікаційної роботи: **АНГЛОМОВНИЙ КОМП'ЮТЕРНИЙ СЛЕНГ: ФОРМУВАННЯ, ФУНКЦІОНУВАННЯ ТА ПЕРЕКЛАД**

керівник кваліфікаційної роботи Тарасенко Кирил Валентинович, к. філол. н., доцент кафедри «Іноземна філологія та переклад»

затверджені наказом закладу вищої освіти від «14» листопада 2023 р. № 441

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи: 18 грудня 2023 р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: теоретичні та практичні праці вітчизняних та зарубіжних вчених (Борис Д., Воскресенська А., Береговська О., Понамарів О., Селіванова О., Горбач О., Ставицька А., Тараненко О., Zamira A., Патридж Є., Eble C., Raymond S. тощо), а також суцільна вибірка англомовного комп'ютерного сленгу з відповідних текстів та лексикографічних джерел.

4. ЗМІСТ розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що їх належить розробити): 1. Теоретико-методологічні засади вивчення англомовного комп'ютерного сленгу. 2. Структурно-семантичні особливості англомовного комп'ютерного сленгу. 3. Особливості перекладу англомовного комп'ютерного сленгу.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень): немає


6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи:

| Розділ | Прізвище, ініціали та посада консультанта | Підпис, дата | |
|---------------|---|----------------|---------------------------|
| | | завдання видав | прийняв виконане завдання |
| I | Тарасенко К. В., к. філол. н., доцент | | |
| II | Тарасенко К. В., к. філол. н., доцент | | |
| III | Тарасенко К. В., к. філол. н., доцент | | |
| Нормоконтроль | Підгорна А. Б., к. філол. н., доцент | | |

7. Дата видачі завдання «11» вересня 2023 року.

| № з/п | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання етапів кваліфікаційної роботи | Примітка |
|-------|---|---|----------|
| 1. | Вибір теми кваліфікаційної роботи | вересень 2023 | виконано |
| 2. | Розробка завдання на кваліфікаційну роботу | вересень 2023 | виконано |
| 3. | Складання календарного плану кваліфікаційної роботи | вересень 2023 | виконано |
| 4. | Збирання матеріалу | жовтень 2023 | виконано |
| 5. | Підготовка розділу 1 | жовтень 2023 | виконано |
| 6. | Підготовка розділу 2 | жовтень 2023 | виконано |
| 7. | Підготовка розділу 3 | листопад 2023 | виконано |
| 8. | Підготовка вступу | листопад 2023 | виконано |
| 9. | Написання вступу і загальних висновків роботи | листопад – грудень 2023 | виконано |
| 10. | Оформлення кваліфікаційної роботи | грудень 2023 | виконано |
| 11. | Проходження нормоконтролю | грудень 2023 | виконано |
| 12. | Рецензування кваліфікаційної роботи | грудень 2023 | виконано |
| 13. | Захист кваліфікаційної роботи | грудень 2023 | виконано |

Студент

 Грушко С. С.

Керівник проєкту (роботи)

_____ Тарасенко К. В.

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 132 с., 4 додатка, 120 джерел.

Об'єкт дослідження – англомовний комп'ютерний сленг.

Мета роботи – зробити комплексний опис лексичної системи англомовного комп'ютерного сленгу, вивчити особливості його формування та функціонування як соціально-професійного варіанта та проаналізувати способи перекладу англомовного комп'ютерного сленгу українською.

Методи дослідження – описовий, тезаурусний, структурний, компонентний, контекстуальний, семантичний, етимологічний аналіз, історичний аналіз, перекладацький аналіз, метод кількісного аналізу.

У першому розділі кваліфікаційної роботи проаналізовано особливості тлумачення термінів «арго», «жаргон» і «сленг» у вітчизняному та зарубіжному мовознавстві, на підставі чого було запропоновано власне розуміння цих термінів; розглянуто історію вивчення соціальних діалектів; виявлено причини виникнення та функції комп'ютерного сленгу. Другий розділ присвячено дослідженню структурно-семантичних особливостей англомовного комп'ютерного сленгу, що зумовлює виявлення способів, засобів і механізмів його творення. У третьому розділі здійснюється детальний аналіз способів перекладу та лексико-семантичні трансформації при перекладі речень вказаними одиницями з урахуванням його структурних, семантичних особливостей, а також розглядаються труднощі перекладу англомовного комп'ютерного сленгу.

СЛЕНГ, СЛЕНГІЗМИ, КОМП'ЮТЕРНИЙ СЛЕНГ, ЖАРГОН, АРГО, СОЦІАЛЕКТ, СТРУКТУРА, СЕМАНТИКА, ШЛЯХИ УТВОРЕННЯ, СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ, ТРУДНОЩІ ПЕРЕКЛАДУ

ЗМІСТ

| | |
|---|-----|
| Завдання на роботу | |
| Реферат | |
| ВСТУП | 6 |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ | |
| АНГЛОМОВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ | 11 |
| 1.1. Соціальні діалекти як об'єкт лінгвістичного дослідження..... | 11 |
| 1.2. Сленг як різновид соціального діалекту | 16 |
| 1.3. Комп'ютерний сленг: особливості виникнення та функціонування | 23 |
| 1.4. Методологія вивчення сленгізмів в англійській мові | 30 |
| РОЗДІЛ 2. СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ | |
| АНГЛОМОВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ | 34 |
| 2.1. Структурні особливості англомовного комп'ютерного сленгу та шляхи його утворення..... | 34 |
| 2.2. Семантичні особливості англомовного комп'ютерного сленгу..... | 49 |
| РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНОГО | |
| КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ | 64 |
| 3.1. Труднощі перекладу англомовного комп'ютерного сленгу..... | 64 |
| 3.2. Способи перекладу англомовного комп'ютерного сленгу..... | 74 |
| ВИСНОВКИ..... | 80 |
| SUMMARY | 84 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 87 |
| ДОДАТКИ..... | 98 |
| Додаток А. Приклади вживання англомовного комп'ютерного сленгу | 98 |
| Додаток Б. Глосарій англомовного комп'ютерного сленгу..... | 107 |
| Додаток В. Діаграми | 125 |
| Додаток Г. Публікації | 130 |

ВСТУП

Наприкінці ХХ – на початку ХХІ століть весь світ вступив у науково-технічну революцію, яка змусила більшість населення планети переосмислити своє бачення світу та його устрою. Попередні трансформації в науці та практиці почали відходити на другий план під позитивним тиском нових науково-технічних досягнень. Багато питань, які не могли бути вирішені в попередній період, знайшли своє відображення в науково-технічних положеннях.

Одним із найбільших і найважливіших досягнень науково-технічної революції є розвиток глобальної мережі «Інтернет». Ця мережа дозволила людям отримувати інформацію про різні події, об'єкти та їх взаємозв'язки з різних куточків світу. Іншими словами, тепер вони можуть бути миттєво поінформовані про все, що відбувається на планеті. Інтернет став настільки поширеним, що багато людей не можуть уявити собі життя без нього, і тому кількість людей, які користуються інтернетом, постійно зростає.

З широким розповсюдженням інтернету слова і вирази з комп'ютерної сфери почали використовуватися в мовленні людей, пов'язаних з інтернетом і комп'ютерними технологіями.

У результаті розвитку комп'ютерної індустрії в США слова з цієї галузі почали проникати в мови світу. Українська мова не стала винятком. Сьогодні словниковий запас носіїв української мови містить велику кількість запозичень з англійської мови та американського варіанта англійської мови. При цьому, велика кількість запозичень використовується і в мові людей, безпосередньо зайнятих у комп'ютерній сфері, тобто програмістів.

Програмісти є особливою професійною групою і, як і інші професійні та соціальні групи, мають свою культуру, свої когнітивні зв'язки і відносини, свої уявлення, ментальні утворення і, найголовніше, свою мову. З цього погляду цікавим є вивчення мови програмістів. Тема дискурсу, і зокрема професійного дискурсу програмістів, є, мабуть, однією з найактуальніших тем нашого часу,

оскільки вона пов'язана з локальною культурою програмістів. З іншого боку, сленг є дуже специфічним явищем, яке ще недостатньо проаналізоване в лінгвістиці і викликає багато дискусій серед вітчизняних (Д. Борис [9], А. Воскресенська [15], О. Береговська [6], О. Понамарів [45], О. Селіванова [49], О. Горбач [20], Й. Дзендзелівський [24], А. Ставицька [51–53], О. Тараненко [58] тощо) та зарубіжних (А. Zamira [86], Є. Патридж [82–83], С. Eble [75], S. Raymond [111] тощо) науковців. Це пов'язано з тим, що сленг є динамічною частиною лексичного складу мови і здатний реагувати на зміни в реаліях життя.

Тому, на нашу думку, вивчення сленгу та його функцій у професійному дискурсі програмістів як окремого явища є **актуальним** питанням, яке потребує вирішення, оскільки досі не було зроблено спроб визначити точний механізм зв'язку між цими поглядами.

Зв'язок роботи з науковими темами. Дипломну роботу виконано в межах ініціативної наукової теми кафедри теорії та практики перекладу Національного університету «Запорізька політехніка» № 06111 «Когнітивно-дискурсивна організація текстового простору міжкультурної (кроскультурної) комунікації». Тема роботи затверджена наказом ректора № 441 від 14.11.2023 р.

Об'єкт дослідження – англomовний комп'ютерний сленг.

Предмет дослідження – семантико-структурні, словотвірні та функціональні особливості англomовного комп'ютерного сленгу та особливості його перекладу українською.

Мета роботи – зробити комплексний опис лексичної системи англomовного комп'ютерного сленгу, вивчити особливості його формування та функціонування як соціально-професійного варіанта та проаналізувати способи перекладу англomовного комп'ютерного сленгу українською.

Мета роботи передбачає вирішення таких **завдань**:

- визначити сутність термінів «сленг», «жаргонізм», «комп'ютерний сленг» як об'єктів лінгвістичного дослідження та охарактеризувати їх особливості;
- описати особливості лексико-семантичної системи англомовного комп'ютерного сленгу та проаналізувати шляхи формування комп'ютерної сленгової лексики;
- виявити особливості функціонування одиниць комп'ютерного сленгу в англійському мовленні та текстах ЗМІ та розподілити його на лексико-тематичні групи;
- дослідити способи перекладу комп'ютерного сленгу в англомовних галузевих текстах та надати рекомендації щодо їх перекладу.

Дослідження виконано на **матеріалі** нових слів, словосполучень, відібраних зі словників *Macmillan «English Dictionary for Advanced Learners»*, *Partridge E. Smaller Slang Dictionary*, *Raymond S. The New Hacker's Dictionary* тощо, а також сайтів мережі «Інтернет», присвячених мовним інноваціям *The Jargon*, *Word Spy* й автентичних періодичних видань *Computer Arts*, *Computer*, *Computer Shopper*, *PC/Computing* тощо.

У роботі були використані такі **методи дослідження**: *описовий*, що включає *лінгвістичне спостереження, аналіз і систематизацію* мовних явищ – для відбору й інтерпретації фактологічного матеріалу, *тезаурусний* – для розкриття змісту нових сленгових одиниць через словникові дефініції, *структурний* – для вивчення внутрішньої організації англомовного комп'ютерного сленгу й будови лексичних одиниць, що входять до її складу; *компонентний* – уможливив виявлення складників семної структури сленгізмів; *контекстуальний* – для визначення семантики сленгізмів у конкретному синтагматичному оточенні; *семантичний* – для вивчення процесів метафоричного перенесення значення; *етимологічний аналіз* – встановлює зв'язки форм і слів різних мов, *історичний аналіз* – вивчає історію зародження, утворення та розвитку англомовних комп'ютерних сленгізмів, *перекладацький аналіз* – для виявлення способів перекладу та перекладацьких

трансформацій англомовних комп'ютерних сленгізмів у контексті; *метод кількісного аналізу* – для підрахунку частоти вживання сленгових одиниць у мові.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що вперше в одному дослідженні простежено формування та функціонування комп'ютерного сленгу в англійській мові, визначено причини його виникнення, виокремлено групи тем, розкрито функції комп'ютерного сленгу в мовленні мовців та проаналізовано особливості перекладу сленгізмів. Комплексне дослідження багатоаспектного формування комп'ютерного сленгу та його використання як засобу вираження емоційно-експресивних думок мовців має на меті проаналізувати динаміку оновлення та змін у лексичному складі сучасної англійської мови.

Теоретичне значення роботи полягає в тому, що виявлені в ході дослідження дані розширюють і поглиблюють теоретичні дослідження соціальних діалектів англійської мови. Зокрема, висновки й узагальнення, зроблені вперше на основі ґрунтовного й всебічного аналізу сленгової лексики комп'ютерних користувачів, дають змогу виявити тенденції розвитку маловивчених мовних пластів, зокрема субстандартної лексики, а також продемонструвати роль сленгу як своєрідного інструменту відродження мови.

Практичне значення роботи полягає в тому що зібраний лексичний матеріал англомовного комп'ютерного сленгу може бути використаний при укладанні словників англійської мови початку ХХІ століття та в педагогічній практиці, основні результати дослідження можуть бути використані при написанні дипломних, дисертаційних та курсових робіт, а також спецкурсів із лексикографії, психолінгвістики, семантики та прагматики для студентів лінгвістичного факультету.

Робота пройшла **апробацію** на XV Міжнародної наукової конференції «Іноземна філологія у ХХІ столітті». За результатами дослідження було опубліковано тези «Труднощі перекладу англомовного комп'ютерного сленгу» [22].

Структуру роботи зумовлено науковою логікою дослідження, його метою та поставленими завданнями. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (120 найменувань). Загальний обсяг роботи 132 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ АНГЛОМОВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ

1.1. Соціальні діалекти як об'єкт лінгвістичного дослідження

Як відомо, соціальні діалекти, а також регіональні діалекти разом з літературними діалектами утворюють національну мову. Вона найкраще виражає етнічні особливості своїх носіїв, а також соціальні зміни та рухи. Соціальна диференціація мов є результатом соціальної стратифікації суспільства. У сучасних суспільствах немає суспільства без діалектів. Соціальні діалекти історично створюються групою людей. Однак соціальний діалект кожної національної мови повинен зберігати своє етнічне забарвлення. Етнічні особливості чітко виражені в таких сферах: спілкування в сім'ї; спілкування у виробничому колективі; спілкування в соціальних групах; спілкування в населених пунктах або на обмежених територіях; спілкування всієї нації, незалежно від її чисельності [52, с. 7–8].

Отже, соціальний діалект є однією з форм існування мови, поряд з літературними, розмовними та регіональними діалектами. Таким чином, за визначенням Л. Ставицької, соціальний діалект є однією з форм існування мови, поряд з літературними, розмовними і регіональними діалектами. Як зазначає Л. Ставицька, «соціальний діалект – це різновид мови, яка використовується як засіб спілкування між людьми, об'єднаними тісними соціальними та професійними спільнотами» [51, с. 48]. Іншими словами, це мова певної соціальної групи. Найважливішими факторами, що призводять до виникнення соціальних діалектів, є «неоднорідність суспільства з різними верствами, професіями та віковими групами» [51, с. 20]. Дослідниця розглядає соціальні діалекти як мовні явища, які відображають відповідну мовну картину світу та описують механізми цього світу та сприйняття його людиною певного соціуму.

Найважливішим фактором, що зумовлює появу діалектів, є соціальна неоднорідність суспільства. Існує широкий спектр неоднорідності в суспільстві, наприклад, галузева, професійна, вікова та соціальна неоднорідність.

У лінгвістиці термін «розмовна мова» використовується для позначення розмовної мови певного соціального прошарку. Щоб описати цей процес лінгвістика використовує терміни *жаргон*, *арго* та *сленг*. Однак лінгвісти не проводять чіткої межі між цими термінами через їхню схожу етимологію. Тому Великий тлумачний словник сучасної української мови [89] трактує ці терміни таким чином:

Жаргон – це мова соціальної або професійної групи. Вона відрізняється від загальнонародної наявністю певних слів або виразів, специфічних для цієї групи.

Арго – це загальноприйнята розмовна мова певного соціального середовища (наприклад, групи, гуртка, кола тощо) – це узвичаєна форма мовлення, що містить певні слова та вирази, які не зрозумілі іноземцям.

Сленг – 1) розмовний варіант професійного мовлення;

2) жаргонізми або вирази, властиві мовленню людей певної професії або соціального класу;

3) типові слова і вирази, якими користуються люди, що належать до певної професії або соціального прошарку;

4) набувають яскраво вираженого емоційно-експресивного забарвлення [92].

Як бачимо, чіткого розмежування у визначенні цих понять немає, а терміни *жаргон* та *сленг* подаються як синоніми. Це можна пояснити тим, що вони є запозиченнями з різних мов і мають різне функціональне навантаження.

Терміни *арго* та *жаргон* є запозиченнями з французької мови, *жаргон*, від галло-романського *gargone – lenet* [89, с. 65]; *арго* від французького *argot – жаргон*) [89, с. 264], відображаючи таким чином французьку стилістичну ієрархію. Термін *сленг* походить з англійської та означає «сленгові слова та

вирази, властиві певній професії (наприклад, морякам) або соціальному класу» [89, с. 623]. Т. Кондратюк звертає увагу на «різночасність» введення цих термінів у східнослов'янське мовознавство: якщо терміни «жаргон» й «арго» в східнослов'янських мовах з'явилися в середині XIX століття (під впливом французької мови) і закріпилися в найавторитетніших лінгвістичних словниках та енциклопедіях того періоду, то термін «сленг» – в другій половині XX ст., спочатку у вузькому значенні для стилістичної характеристики англійської мови [90, с. 10].

Чіткі визначення термінів, пов'язаних із соціолінгвістикою, дає Л. Л. Ставицька у своїй праці «Арго, жаргон, сленг: соціальна диференціація української мови», де зазначає, що жаргон – це напіввідкрита лексична/ідіоматична підсистема мови, що використовується тією чи іншою соціальною групою для того, щоб відрізнити себе від інших мовних спільнот. Він часто розглядається як «емоційно-оцінні експресивні утворення, серед яких переважають негативні знижені номінації» [51, с. 33].

Як зазначає дослідниця, арго – спеціальна мова деяких ізольованих професійних або соціальних груп, і складається вона з видозмінених елементів однієї або двох природних мов [51, с. 22]. А сленг – значною мірою відкрита лінгвістична підсистема ненормативних, стилістично знижених лексико-фразеологічних одиниць та виконує експресивну, оцінну (зазвичай негативну) та евфемістичну функції [51, с. 43].

Наведене вище тлумачення вищезгаданих варіантів соціолекту науково підтверджено в монографії Л. Ставицької [51]. У своїй роботі ми будемо спиратися на ці трактування понять.

Як зазначає Т. Кондратюк, вивчення арго, жаргонізмів і сленгізмів ведеться вже понад 100 років, але основна увага в них зосереджувалася на загальних закономірностях, тенденціях функціонування та стратифікації зниженої лексики [90].

У XX столітті, починаючи з 1990-х років, нелітературні елементи проникають в інші стилістичні рівні розмовної мови, такі як масмедіа та

художня література та потребують наукового аналізу. У певному сенсі ці елементи показують глибинну структуру думки і є мовними засобами вираження. Інтерес до них не є свідченням браку культури чи грамотності, а навпаки – їх ознакою. І особливо нерозуміння цього мовного явища пов'язане з відсутністю «культурного імунітету» до нього [90, с. 31]. Таким чином, активні дослідження соціальних діалектів розпочалися в 1990-х роках. Науковці (О. Поповченко [92], Л. Ставицька [51–53]), Т. Кондратюк [36; 90], С. Бузько [10], Н. Бабич [3], П. Грабовий [21], Столяр М. [55], І. Матвіяс [41], Н. Шовгун [65], С. Мартос [39], М. Столяр [55] тощо) надають великого значення виокремленню різних субстандартних систем мови та окресленню їхніх особливостей і якостей.

Так, М. Столяр [55] розрізняє мовні та позамовні системи відмінності між ними. Лінгвістичними ознаками дослідник визнає такі риси, як належність до оригінальної додаткової лексичної підсистеми, ці особливості не є унікальними на фонологічному чи граматичному рівні й базуються на національних мовних моделях; переважно зневажлива оцінка; метафоричність; стилістичне маркування, що применшує характер розмовної мови; штучний характер творення, який може виходити за межі усталених моделей; динамічність; наявність паралельних номінацій на рівні літературної мови. М. Столяр визначає спільні позамовні (екстралінгвістичні) риси – специфічність для певної групи носіїв мови, особливо в усних ситуаціях та непередготовленість мовлення [55, с. 38].

На сьогодні в мовознавстві усталилася така класифікація соціальних діалектів, яка була сформована на основі чинників, що об'єднують усі діалекти та утворюють особливий діалект у межах певної соціальної групи.

Класифікація соціальних діалектів є усталеною [13, с. 265]. Так, І. Матвіяс класифікує соціальні діалекти на професійні говори, спеціалізовані діалекти (жаргони) або арго. Цей науковець зокрема зазначає, що: «Професійні говори тісно пов'язані з суспільним поділом праці. Вони створюються поступово, з розвитком професії, а засвоюються природно і непомітно.

Професійні говори відіграють суспільно корисну роль та допомагають виражати особливі явища, для яких немає відповідних засобів у літературній мові» [40, с. 12].

Л. Ставицька подає таку термінологічну та концептуальну парадигму соціальних діалектів: арго, жаргон, професійний жаргон, сленг [51, с. 22]. Якщо арго є традиційною мовою, яка використовується для приховування об'єктів комунікації, взаємного розпізнавання та відокремлення мовців, то інші соціолекти науковці пов'язують з відкритістю, з доступністю для всіх носіїв мови. На думку Л. Ставицької, арго – спосіб спілкування декласованих елементів. Сленг є протилежністю жаргону, визначається як більш відкрита і необмежена мовна система [51, с. 32]. Такої ж думки дотримуються Ю. Мосенкіс та П. Грабовий. Вони зазначають, що сленг обмежений вузькими професійними та соціальними групами [21, с. 35].

Таким чином, поняття сленг – жаргон – арго порівнюються з точки зору ступеня ясності та зрозумілості для пересічного мовця: сленг є відкритою підмовою, тоді як жаргон – напіввідкритою, а арго – закритою.

Л. Ставицька використовує термін *професійний жаргон* для опису влучного образно-експресивного, лаконічного слова або виразу певної професії або роду занять, вираженого метафорично, але які мають нейтральні відповідники і побутують переважно в усному мовленні людей [51, с. 54].

Сленг є вторинним утворенням порівняно з жаргонами і арго; поповнюється за рахунок кримінального арго, яке зазнає в новому середовищі помітних семантичних трансформацій. «Сленг характеризується також своєрідною лексикою, способом вираження, характерними особливостями форми вимови слів, морфологічними варіантами і деякими типовими структурами [51, с. 44].

Отже, соціолект – це сукупність мовних особливостей, характерних для будь-якої соціальної групи, наприклад, професії, класу, віку тощо, у межах певної підсистеми національної мови. Арго, жаргон і сленг є частиною соціального лексикону. Кожна з цих форм мови може бути спеціалізованою,

оскільки певні групи є професійно ізольованими або соціально відокремленими від інших груп.

1.2. Сленг як різновид соціального діалекту

Поняття сленгу привертає все більше уваги в сучасній лінгвістиці. Сьогодні існує багато визначень поняття «сленг», які часто суперечать одне одному. Ці протиріччя в основному пов'язані з обсягом поняття «сленг». Зокрема, дискутується, чи слід відносити до сленгу лише експресивні та іронічні слова, які є синонімами літературних еквівалентів, чи всі нестандартні слова, які були б засуджені освіченими людьми.

Варто зазначити, що термін «сленг» більш поширений в англійській мові, але останнім часом його активно використовують і в українській мові. «Сленг» часто вживають як синонім до «жаргону».

Як відомо, досі в сучасній лінгвістиці існують сумніви щодо походження слова «сленг». За однією з версій, англ. *Slang* походить від *sling* («метати», «жбурляти»). У таких випадках згадують архаїчне *to sling one's jaw* – «говорити промови буйні та образливі». Згідно з іншою версією, «сленг» походить від *slanguage*, причому початкова буква *s* нібито додана до *language* внаслідок зникнення слова *thieves*; тобто спочатку йшлося про злодійську мову *thieves' language* [31, с. 155].

Дослідник Й. Хоттен пов'язував слово «сленг» із циганським «жаргоном», що означає «мова» [78, с. 38]. R. Spears вважав, що слово має скандинавське походження [85, с. 123]. Однак, вже на початку досліджень сленгу висловлювалися думки про зв'язок зі значенням «зграя, банда» [106]. Також підкреслювалося, що сленг може використовуватися як для образи співрозмовника, так і для підтримання розмови. Це доводило унікальність цього мовного явища, що призвело до неоднозначного трактування сленгу. Від сприйняття сленгу як «набору неправильних і випадкових слів, що відображає

суспільну свідомість людей, які належать до певного соціального і професійного середовища» (Е. Партридж) [51–53] до «шару слів і словосполучень, який є відносно стійким протягом певного періоду часу і широко та універсально зрозумілим у живому мовленнєвому середовищі..., який має емоційно-оцінний характер...» (В. А. Хомяков) [62].

Достеменно невідомо, коли слово «сленг» уперше з'явилося в розмовній англійській мові. Уперше «сленг» був зафіксований у письмовій формі в Англії у 18 столітті. У той час, близько 1850 року, це слово означало «образа» та стало широко використовуватися для позначення «нелегальних» діалектів. У той же час з'явилися синоніми сленгу *slang* – *lingo*, що використовувався переважно в нижчих верствах суспільства, і *argot* – якому віддавали перевагу кольорове населення [83, с. 3].

В англійській лексикографії цей термін з'явився на початку ХІХ століття. Однією з перших лексикографічних праць, де вживається термін «сленг» є словник Д. Ендрюса (1809) [101]. Різні інтерпретації сленгу включали в себе: *illigimate colloquial speech, the language of a low and vulgar type, the special vocabulary or phraseology of a particular calling of profession, etc* [101, с. 568].

Оксфордський словник англійської мови визначає його таким чином: *language of a highly colloquial type, considered as below the level of educated standard speech, and consisting either of new words or of currant words employed in some special sense* [108, с. 1076]. У цьому визначенні підкреслюється важливість прислівника «*highly*», який вважається важливим елементом характеру сленгу, чим насправді він відрізняється від розмовної лексики. Тим не менш, не існує єдиного тлумачення поняття «сленг». Але можна сказати, що сленг є мовою простих людей і вважається основою для створення національного словника.

Розглянемо деякі з наукових визначень сленгу. Найпоширенішими у вітчизняній лінгвістиці є такі. Найчастіше цитується визначення В. А. Хомякова: «Сленг – це те, що є відносно стійким протягом певного

періоду часу, широко вживаний і стилістично маркований (знижений) лексичний шар (іменники, прикметники та дієслова на позначення побутових явищ, предметів, процесів і символів), – це компонент розмовної мови, який входить до частини літературної мови, вельми неоднорідний за своїми витоками, ступенем наближення до літературного стандарту, що володіє пейоративною експресією» [62, с. 10].

У цьому визначенні варто звернути увагу на такі особливості сленгу. На думку, В. А. Хомякова, сленг хоча й належить до «експресивного просторіччя» і є частиною літературної мови, але за ступенем наближеності до літературної норми є неоднорідним, тобто можна знайти приклади «майже стандартні», а також – «зовсім нестандартні». І, зрозуміло, сленгу притаманна пейоративність як найхарактерніша риса: важко уявити собі сленгізм з яскравою меліоративною конотацією, хоча, імовірно, певний ступінь «стандартності» все ж таки можна уявити [62, с. 21].

Пропонується зовсім інше трактування:

Сленг – 1) розмовний варіант професійного мовлення;

2) елементи розмовної мови.

Елементи розмовної мови певної професійної або соціальної групи, які, проникаючи в літературну мову або мову людей, не пов'язаних безпосередньо з цією групою, набувають у цих мовах особливого емоційно-експресивного забарвлення [4, с. 9].

Згідно з першим визначенням. Сленг – це просто набір нетермінологічних слів, що вживається в термінологічному значенні, наприклад, «двірник» або «запaska» у мові автомобілістів. Такі терміни не підходять для офіційних інструкцій, але корисні в ділових розмовах між професіоналами.

Друга ситуація зовсім інша. Цей термін уже залишив професійну сферу і перейшов у сферу «публічну», наприклад, у сучасній українській розмовній мові «шістка» – це зневажливе позначення незначної, можливо (але не обов'язково) кримінально налаштованої людини. Це принизливий термін для

людини – «людина, що прислуговує злодіям». Є ще одна дуже важлива риса, яку згадує Д. П. Борис [9]: усі подібні слова яскраво експресивні. Однак пейоративність, очевидно, не вважається дослідником відмінною рисою сленгу.

Дещо іншу дефініцію сленгу було запропоновано у виданні словника іншомовних слів 2000 року. Знаходимо два визначення: 1. Сленг – це розмовна мова професійно-елітарної групи, на відміну від літературної мови. 2. Різновид розмовної мови, що не відповідає нормам літературної мови [95, с. 434]. Це визначення є дуже неадекватним. Як бачимо, (1) просто синонім професійної мови (мовлення), чітко протиставлений мові літературній. Незрозуміло, чим сленг у такому разі відрізняється від термінології і як він співвідноситься з професійною мовою. У (2) – це нелітературний варіант розмовної мови, який має нечітку дефініцію. Питання (не)пристойності сленгу повністю ігнорується. Відрізняється від таких визначень і дефініція «сленгу» з словника 2006 року: Сленг – 1. те саме, що жаргон. Просторіччя (переважно англomовне). Як бачимо, сленг є синонімом жаргону, особливо в англomовному світі [94, с. 434].

2. сукупність жаргонізмів, що утворюють шар повсякденної розмовної мови, відображають грубо-фамільярне, іноді гумористичне професійної мови (мовлення), чітко протиставлені мові літературній. Незрозуміло, чим сленг у такому разі відрізняється від термінології та в яких стосунках із мовою літературною він усе-таки перебуває. Уживається переважно в умовах невимушеного спілкування: англ. *junkie* – наркоман, *gal* – дівчина [96, с. 161].

На відміну від інших визначень, підкреслює вульгарність і фамільярність сленгу. «Жартівливе ставлення» не розглядається як фундаментальна характеристика сленгу. Сленг тут – частина жаргонного шару лексики. «Словник-довідник лінгвістичних термінів» 2011 р. просто ставить знак рівності між сленгом, жаргоном і арго: Сленг – слова і вирази, що вживаються особами певних професій або соціальних прошарків. Сленг моряків, художників, ср. арго, жаргон» [97, с. 207].

Таке розмаїття у визначенні сленгу знайшло своє відображення в роботі І. Р. Гальперіна [17], який заперечує існування сленгу. Його аргументація ґрунтується на аналізі лексичного маркування. Одне й те саме слово може бути, а може й не бути позначене як «сленг», «просторіччя» або «жаргон» у різних словниках і це начебто свідчить на користь літературної норми. Таким чином, І. Р. Гальперін не визнає існування сленгу як самостійної категорії та пропонує використовувати «сленг» як синонім англійського слова «жаргон» [17, с. 107].

Аргументація І. Р. Гальперіна вже виглядає менш переконливою, тому що розроблення системи лексикографічних позначок була недостатньою: різнобій у цьому випадку можна пояснити не стільки особливостями стилю, скільки особливостями підходу кожного лексикографа до цієї проблеми.

На додаток до вже згаданих різних трактувань сленгу, не менш різноманітними є визначення британських філологів. На думку відомого американського лінгвіста С. К. Фріса [76], термін «сленг» використовується для позначення такої кількості різних понять, що його значення значно розширилося. Дуже важко провести межу між тим, що є сленгом, а що ні.

Деякі дослідники англійської мови використовують термін «сленг» лише як синонім жаргону, арго та кента. Такою є думка знаменитого дослідника сленгу Еріка Партріджа [82–83].

Найбільш детальний опис визначення сленгу міститься у праці Р. Спірса [85]. Дослідник зазначає, що слово «сленг» спочатку використовувалося для позначення британських кримінальних термінів. Це слово є синонімом слова кент «*cant*». Поступово значення «сленгу» розширилося, включивши в себе різноманітну нелітературну лексику, таку як жаргон, просторіччя, діалект і навіть вульгарну лексику [85, с. 10–11]. Концепція Р. Спірса дозволяє виділяти сленг із кримінального жаргону, але не уподібнити сленг а, навпаки, підкреслити, що в це поняття входять різні типи нелітературних слів. У цьому відношенні його позиція схожа на позицію Ч. Фріса.

Таким чином, попри всю свою популярність (і, можливо, саме з цієї причини), «сленг» наразі не є термінологічно коректним.

Дослідники розрізняють загальний та спеціалізований сленг. Загальний сленг – це сленг, який відомий широкому загалу і не обмежується вузькими соціальними, віковими чи професійними рамками серед лексичних елементів сленгу. Спеціалізований сленг – це нестандартна лексика певної соціальної групи, що складається зі стилістично неоднорідної лексики [67, с. 10].

П. Грабовий [21], О. Гаврілова [16] та Л. Ставицька [51–53] поділяють спеціальний сленг за соціальними та віковими ознаками на такі групи:

1) професійний: комп'ютерний, військовий, медичний, музичний, футбольний, морський, космічний сленг тощо;

2) мова окремих соціально-вікових груп: молодіжний сленг, підлітковий сленг, університетський (студентський) сленг, сленг злодіїв (але не потрібно плутати з арго, замаскованою мовою злодіїв, це пов'язано з тим, що, наприклад, кримінальний сленг і сленг злодіїв широко відомі, тобто є лексикою за межами арго), сленг наркоманів, членів неформальних угруповань тощо.

Однак, у світлі вищесказаного, ми можемо узагальнити основні характеристики сленгу. 1. Сленг – це нелітературна лексика, тобто слова та словосполучення, які виходять за межі літературної англійської мови (Standard English). 2. Сленг – це слова, які здебільшого використовуються в розмовній мові. 3. Сленг – це емоційно забарвлена лексика. 4. Сленг більшою чи меншою мірою характеризується різноманітними ознаками. Більшість слів і словосполучень має більш-менш фамільярне забарвлення, і ця особливість створює стилістичні межі вживання сленгу. Фамільярне емоційне забарвлення багатьох слів і виразів сленгу має різні відтінки, наприклад, гумористичний, саркастичний, зневажливий, вульгарний тощо. 6. Сленг можна розділити на дві категорії відповідно до сфери, в якій він використовується: загальновідомий і широковживаний (General Slang) та менш вживаний і менш відомий (Special Slang). 7. Багато сленгових слів і виразів більшість населення

або не розуміє, або мало зрозуміє, особливо в період їх виникнення та переходу в ширшу сферу вживання, оскільки вони насамперед пов'язані зі своєрідною формою вираження, наприклад, у численних випадках перенесення значення (фігурального вживання), настільки характерного для сленгу. Труднощі розуміння також є наслідком того, що ці сленгові терміни є словами, запозиченими з іншомовних діалектів та жаргонів. 8. Сленг – це слово або словосполучення, яке використовується для позначення певної соціальної або професійної групи. 9. Сленг – це яскравий, експресивний шар нелітературної лексики, стиль мовлення, протилежний високоформальному мовленню. Сленг – жива і мобільна мова. Він рухається в ногу з часом і реагує на всі зміни в країні та суспільстві.

Але сленг характеризується певними соціальними обмеженнями. Він не має чіткої соціальної чи професійної спрямованості і використовується представниками різних соціальних та освітніх статусів, різних професій тощо. Через це сленг має такі характеристики: він часто є звичним і широкоживаним, наприклад, «тусовка», «тачка», «темнити», «дістати», «наїхати», «бакси» тощо. Ще однією характеристикою сленгу є те, що він є більш вторинним порівняно із жаргоном. Однак, сленг включає в себе просторіччя та вульгаризми так само, як і жаргон. Але таке запозичення призводить до метафоричного переосмислення й розширення значення запозиченої одиниці. Для сленгу характерні перебільшені вирази, каламбури, модні неологізми.

Отже, розгляд різних видів інтерпретації сленгу дав змогу встановити, що сленг посідає проміжне місце між літературною мовою та діалектами і містить як лексику соціальних і професійних груп, так і загальноживані слова. На основі аналізу наукової літератури ми приймаємо таке визначення: сленг – це відкрита, ненормативна мовна підсистема, одиниці якого характеризуються експресивно-оцінними конотаціями з пріоритетом пейоративної оцінності та стилістичної зниженості. Існує два типи сленгу: загальний та спеціалізований. Одним із поширених різновидів спеціального

сленгу є комп'ютерний, який вживається як професійною групою ІТ-фахівців, так і іншими користувачами комп'ютерів. Проте вчені постійно наголошують на тому, що сленг є і віддзеркалює особливості мовотворчості однієї людини або кількох людей, аналіз чого дає змогу виявити способи утворення сленгу, одним із яких називають запозичення з інших мов, а на сьогодні, здебільшого, з англійської мови.

1.3. Комп'ютерний сленг: особливості виникнення та функціонування

Як відомо, мова є невід'ємною частиною людського життя, вона виконує такі важливі функції, як комунікація, пізнання та формування думки, але мова може змінюватися й навіть змушена змінюватися, щоб пристосуватися до людських потреб. Сьогодні на мову сильно впливають місцеві, професійні та соціальні умови життя людини. Сучасні люди потребують зміни стилю спілкування, наприклад, на роботі (офіційно-діловий стиль), з друзями та родиною (розмовний стиль). Але крім «реального» спілкування, віртуальне спілкування також є невід'ємною частиною повсякденного життя. Комп'ютери, всевітня мережа «Інтернет» стали незамінними друзями людини. Ми вже не можемо уявити собі повсякденне життя без соціальних мереж та комп'ютерних ігор.

Як наслідок, з'явилася мова, зрозуміла лише спеціалістам ІТ сфери: програмістам, геймерам, хакерам, користувачам інтернету – комп'ютерний сленг. Вітчизняна дослідниця Ю. Зарембрюк [27] зазначає, що комп'ютерний сленг дуже поширений у сучасному світі, це своєрідна «мова», мова для спілкування програмістів, яка виникла з появою електронно-обчислювальної техніки. Популярність комп'ютерів та інтернету серед молоді визначила поширеність комп'ютерного сленгу серед користувачів інтернету. За Ю. Зарембрюк, знання сленгу широко використовується молоддю в

електронному спілкуванні і це допомагає уникнути багатьох непорозумінь [27]. Серед школярів та геймерів популярним в онлайн-іграх є сленгізм *leet* або *leet-speak*, він характеризується заміною всіх або частини букв слова цифрами або прізвиськами. *Leet* – це не розмовне слово, воно призначено для письмової мови і є невід'ємною частиною інтернет-культури та набуває статусу повноцінного віртуального сленгу [33, с. 44].

Однією з найважливіших робіт з вивчення комп'ютерного сленгу є робота Ірини Щур (2006) [67–69], яка проілюструвала значну кількість лексичних одиниць комп'ютерного сленгу та визначила основні тенденції розвитку комп'ютерного сленгу. Але на сьогодні це дослідження вважається застарілим, більшість лексичних одиниць не використовується в реальних розмовах користувачів комп'ютера. Емпіричний матеріал, зібраний і опублікований дослідниками, є для нас гарним прикладом, тому що сленг може змінюватися навіть протягом року в одному і тому ж середовищі.

У процесі укладання словника комп'ютерного сленгу необхідно проаналізувати різні джерела, де сленг найчастіше використовується. Якщо на форумах, у чатах і в розмовній мові сленг використовується досить часто, він полегшує процес комунікації та його легко ідентифікувати, то у спеціалізованих періодичних виданнях і відеоблоги включено не тільки сленг, а і жаргон, аргі. Таким чином виникає питання розмежування цих понять, які було розглянуто в попередніх підрозділах.

У XXI столітті укладено не лише словники сленгу, а й проведено дослідження всіх соціальних діалектів англійської, української мови та їхня диференціація. Але ця проблема визначення поняття «сленг», зокрема «комп'ютерний сленг» викликала численні дискусії серед мовознавців та триває і в наш час. У своїй монографії «Сучасний американський військовий сленг як проблема перекладу» В. Балабін пише, що «жодне інше явище не описується так розпливчасто і неоднозначно, як сленг» [4, с. 8].

Таким чином, проаналізувавши погляди різних лінгвістів на розмежування комп'ютерного сленгу, жаргону та аргі, ми погоджуємося з

думкою Л. Ставицької, яка стверджує, що між цими соціальними діалектами немає чітких меж. Сленг включає в себе жаргон, арго, групові та інші соціальні жаргони, розмовні вирази, вульгарні вирази, неологізми та іншомовні слова, неологізми, слова іншомовного походження та регіональні діалектизми» [38, с. 9]. Наприклад, у словнику є такі слова, як «*upgrade*», «*link*», «*preview*», які можна віднести до жаргону, а «*Whister*», «*gamer*», «*let's play*» – до арго. На нашу думку, ці поняття належать до двох соціальних діалектів, тому що межі між цими діалектами не є чіткими. Сленг, який не змішується з арго та жаргоном, можна розпізнати лише за його іронічним, а іноді й вульгарним характером, він є дуже вразливий до процесів нівелювання та словотворення і активно використовується в молодіжному середовищі. Багато слів, які плутають зі сленгом, також є жаргоном та арго.

Комп'ютерний сленг – це адаптація англійського жаргону українською мовою. Утворення неологізмів і сленгу часто пов'язане з появою нових технологій. Поява нових технологій унеможливила укладання словників лише з мовних одиниць сленгу, оскільки йому бракує широти, і він є неповним.

Виникнення та розвиток комп'ютерного сленгу припадає на другу половину ХХ століття. У середині 1980-х років персональні комп'ютери масово ввійшли в повсякденне життя звичайних людей. У 1988 році, після запуску популярного журналу PC World, англійські терміни та аббревіатури з'явилися на сторінках журналу та ввійшли до лексикону професіоналів: *network card* – мережева карта, *microprocessor* – мікропроцесор, *operating system* – операційна система, *format* – формат, *installation* – інсталяція, *hard drive* – жорсткий диск, *pixel* – піксель, *dialogue box* – діалогове вікно, *display* – дисплей тощо.

Перший практичний програмований комп'ютер (1941), перша програма для нього та перша мова програмування високого рівня Planckel були створені німецьким інженером Конрадом Цузе. У 2015 році налічувалося понад 19 мільйонів розробників програмного забезпечення, а до 2019 року ця цифра зросла до 25 мільйонів. Більшість програмістів наразі живуть і працюють у

регіонах ЕМЕА та АРАС. Програмісти є потенційними користувачами комп'ютерного сленгу, використовуючи сленгові вирази для спрощення спілкування та якнайшвидшого вирішення проблем [31, с. 156].

У дослідженні звернуто увагу на те, що нині носіями сленгізмів є переважно молоді люди, для яких сленг представляє таку мовну сферу, де можна застосувати творчість і фантазію та проявити незалежність. З огляду на те, що сучасна молодь пов'язана з комп'ютерними технологіями, зроблено висновок, що величезна кількість сленгізмів утворюється в цій сфері.

Аналіз джерел поповнення сленгу, запропонованих ученими (Е. М. Береговська [6, с. 33], О. Таранено [58]), дав змогу виявити те, що на першому місці перебувають запозичення з інших мов, за якими йдуть внутрішні запозичення (метафорика, каламбурна підставка, телескопія), лексичні пласти сусідніх соціальних груп (запозичення з блатних арготизмів), літературна мова, словотвірні моделі стандартної мови, до яких належать: а) афіксація; б) усічення; в) полісемія; г) синонімічна або антонімічна деривація; д) повна або часткова аббревіація.

Розгляд використання цих способів поповнення лексичного складу сленгу на прикладі сленгу програмістів, що є предметом дослідження, дає змогу встановити, що всі ці способи знаходять застосування в сленгу програмістів, але в усіх випадках основним матеріалом слугують англійські запозичення.

Якщо проаналізувати мову програмістів, то можна помітити, що вони здебільшого використовують прямі запозичення та іншомовні вкраплення. Деякі лінгвісти (наприклад, Е. Стрига [56, с. 187], О. Чирвоний [63, с. 257]) розглядають запозичення як своєрідну культурну трансформацію і називають її локальною культурою (Х. Федорович [60, с. 60]). Наприклад, локальна культура спільноти програмістів має власне ідейно-духовне утворення, через яке відбувається формування «колективного Я», символи, знаки та мова. Причини мовних запозичень можна поділити на зовнішні (екстралінгвістичні) та внутрішні (лінгвістичні). Наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття

запозичення відіграли важливу роль у проникненні іншомовних слів у мови різних країн, зокрема й в українську. Найбільшу роль у цьому процесі відіграла світова науково-технічна революція. Одним із найважливіших її досягнень стала поява і поширення інтернету та комп'ютерних технологій, що спричинило інтенсивне використання в англійській мові та її американських варіантах запозичень з англо-американських мов, пов'язаних з комп'ютерною сферою.

Аналіз шляхів проникнення англо-американізмів у систему та підсистеми показав, що інтерес до англо-американських запозичень з'явився в Україні дуже рано (перші згадки датуються початком – серединою ХІХ століття). Проникнення й укорінення англо-американізму сьогодні значною мірою пояснюється глобалізацією американської економіки, культури та мови. Програмісти, зокрема, стали розмовляти англійською мовою, яка є основою професійного дискурсу програмістів.

Таким чином, є фактори, які визначають, що комп'ютерний сленг містить більшість слів англійського походження: 1) наявність загальноживаних англійських термінів; 2) поширеність англійської мови в суспільстві, англійської мови як міжнародної мови спілкування; 3) досить високий рівень освіти людей у цій сфері.

Як відомо, найбільша кількість нових слів з'явилася із впровадженням сучасних інформаційних технологій. Серед центрів атракції нових слів та словосполучень слід відзначити соціофункціонально марковані лексеми та словотворчі елементи, які пов'язані з комп'ютеризацією (*computer, cyber, electronic, Internet, tele-etc.*); поширення інфонологізмів у лінгва франка супроводжується відповідними семантичними зрушеннями та зсувами.

Чіткої класифікації комп'ютерного сленгу не існує, і кожен дослідник розрізняє ті ознаки, які йому найбільше імпонують. Існує багато джерел утворення сленгу, а оскільки комп'ютерний сленг тісно пов'язаний з англійською мовою, існує безліч способів модифікувати словниковий запас. Наприклад, Ірина Щур [68, с. 10] перераховує такі способи створення сленгу:

1) слова, запозичені з англійської мови, які часто перероблені та іноді покручені, наприклад, слово *crack* (розколювати) перетворюється на дієслово (крекнути) або в жартівливому звучанні (крякнути); 2) усіченні слова, наприклад, *comp* (комп) замість *computer* (комп'ютер), *progs* (прогі) замість *programs* (програми), *Windi* (вінди) замість (програма Windows) тощо; 3) переосмислення загальноживаних слів і створення на їх основі лексичних одиниць із подвійним змістом: *Quake* (грати в комп'ютерну гру Quake) – квакати

Власний аналіз емпіричного матеріалу довів, що найбільша кількість сленгових одиниць мають змішаний тип творення. Це свідчить про здатність лексеми проходити кілька етапів творення, у кожному з яких лексема була самостійною сленговою одиницею. Для сучасного комп'ютерного сленгу найхарактернішими є такі способи творення: сленгові одиниці англійського, українського та голландського способу творення, які засвоєні українською мовою, зберігши фонетичну структуру, сленгові одиниці асоціативного способу творення, творення способом співзвучності, творення способом модифікації (усічення закінчення чи початку, зіставлення, стягнення, повної або подвійної модифікації) або сленгові одиниці змішаного способу творення згадані вище.

Слід зазначити, що багато сленгових лексем походять від власних назв: ігри, програми, комп'ютерні компанії, антивіруси, операційні системи тощо. Також комп'ютерний сленг характеризується обміном слів та синтаксисом із загальним сленгом та літературною мовою.

Каналом між комп'ютерним сленгом і письмовою мовою є засоби масової інформації, які використовують сленг через брак відповідників, для опису певних тем або для створення емоційного впливу на читачів, навіть серед користувачів, для яких англійська не є рідною мовою. Цей процес витісняє літературні еквіваленти з розмов медіа-аудиторії, поступово замінюючись новими. Перехід від комп'ютерного сленгу до загального здебільшого мотивується художніми книгами та фільмами, в яких сленг

використовується для активізації уваги аудиторії. Отже, обидва типи сленгу використовуються для привернення уваги аудиторії та для опису характеру головного героя. В обох випадках цей процес завжди інтерактивний. Це пов'язано з тим, що комп'ютерний сленг також має тенденцію запозичувати слова із загального сленгу та літературної мови. Особливо це стосується сленгових слів зі змішаним значенням, таких як «*donut – донат*», яке означало майже те саме з початку його виникнення, але з появою комп'ютерних технологій стало сленгом.

Іноді застарілий і досить старий сленг переходить до професіоналізмів або до загальноживаної мови. У цьому випадку слово втрачає своє ексцентричне забарвлення. Важливу роль у цьому відіграють комп'ютерні газети та журнали. Сленгові слова часто з'являються в цих виданнях, оскільки відповідні технічні терміни не придатні для частого використання або взагалі відсутні. Для журналів, що спеціалізуються на комп'ютерних іграх, характерним є широке використання сленгу для створення більш веселої та молодіжної атмосфери. Однак сленг часто переходить з таких розважальних журналів на сторінки більш серйозних періодичних видань, а іноді і в наукову літературу. Термін «*hardware – залізо*», що означає *апаратне забезпечення*, деякий час використовувався лише як сленг, але згодом став використовуватися як технічний термін.

Отже, комп'ютерний сленг – це підсистема мови та частина явища обмеженого вживання, що відображає провідні лексико-семантичні тенденції розвитку сленгу. Він розвивається за загальними законами лінгвістики і відображає продуктивні типи словотвору, але здебільшого базується на метафорі. Новизна комп'ютерного сленгу визначається тим, що носіями і творцями цієї лексики є представники відносно молоді професії: програмісти, спеціалісти ІТ-галузі, користувачі інтернету. Існування комп'ютерного жаргону не тільки дозволяє фахівцям з програмування розуміти один одного з пів слова, а завдяки знанню цієї спеціальної мови вони відчують себе членами своєї закритої спільноти.

1.4. Методологія вивчення сленгізмів в англійській мові

Дослідження таких складних і багатовимірних явищ, як сленг, особливо комп'ютерний, вимагає застосування комплексу методів і прийомів для його аналізу. Методи лінгвістичних досліджень можна поділити на загальнонаукові методи (способи та принципи) та спеціальні (лінгвістичні) методи, що традиційно використовуються в різних науках. Використання загальнонаукового методу має на меті вироблення універсальних принципів, засобів і форм наукового пізнання. Лінгвістичні методи в певному сенсі взаємозалежні, доповнюють один одного в дослідженні і можуть використовуватися в різних комбінаціях залежно від поставлених мети і завдань. Слід також зазначити, що методи, які використовуються в лінгвістичних дослідженнях, не є сталими, а регулярно доповнюються й збагачуються. У різні періоди розвитку науково-лінгвістичного знання одні методи стають домінуючими, а інші відходять на другий план.

Методологія дослідження була використана для реалізації загальної мети та завдань дослідження. У дослідженні було застосовано комплексну методологію. Загальнонаукові методи, такі як індукція, дедукція, аналіз і синтез, були застосовані як основні методи виявлення та систематизації відібраного матеріалу. За допомогою цих методів було опрацьовано теоретичний матеріал.

Хоча дослідження має синхронний характер, воно також включає елементи діахронічного аналізу, які використовуються для опису історії сленгу, особливо комп'ютерного. Такий аналіз дає можливість розглянути динаміку розвитку та змін в англійській лексиці у зв'язку з появою та поширенням комп'ютерного сленгу.

Дослідження характеризується комплексним застосуванням таких методів лінгвістичного аналізу, як: метод операціоналізації понять, за допомогою якого було визначено основні властивості комп'ютерного сленгу та аспекти його функціонування, було уточнено співвідношення лексичних

одиниць, аналіз кореляцій між лексичними одиницями дозволив пояснити причини та наслідки їх виникнення. Зокрема, було визначено та чітко розмежовано поняття «сленг», «жаргон», «арго». Оскільки об'єктом дослідження кваліфікаційної роботи є поняття «комп'ютерний сленг», головним завданням є аналіз лінгвістичних та мовознавчих поглядів на природу цього явища, позитивну кореляцію між ним та іншими видами соціолектів: арго, жаргону та професіоналізму. Проаналізувавши сучасні підходи до вирішення проблеми детермінації цих понять, зробили спробу дати їм власне визначення. Це було зроблено на першому етапі.

Другим етапом нашого дослідження є порівняльний аналіз сленгових одиниць, обраних методом суцільної вибірки на досліджуваних онлайн-платформах та в періодичних виданнях. У роботі здійснено порівняльний аналіз форми та змісту комп'ютерного сленгу та літературної англійської мови. Використовуються терміни «арго», «сленг» та «жаргон». Цей метод також застосовувався для виявлення девіантних процесів комп'ютерного сленгу в соціальних мережах та онлайн-платформах з урахуванням лексичних і граматичних норм сучасної англійської літературної мови. До уваги бралися граматичні норми. Зокрема, порівнювалися та розмежовувалися вищезгадані поняття, які часто ототожнюються.

Метод суцільної вибірки було застосовано на третьому етапі для дослідження сленгових одиниць у соціальних мережах та онлайн-чатах, автентичних періодичних виданнях за зазначеною тематикою з метою проаналізувати лексичні, семантичні, прагматичні та культурні характеристики комп'ютерного сленгу. Для стратегій, прийомів, способів творення комп'ютерного сленгу та особливостей функціонування сленгізмів в умовах сучасної інтернет-комунікації було застосовано елементи структурного та семантичного аналізу. Для логічного розподілу структурних, семантичних, функціональних, лінгвопрагматичних, лінгвокультурологічних особливостей та розподілу лінгвокультурологічних характеристик комп'ютерного сленгу на окремі категорії було застосовано дистрибутивний

аналіз. Цей метод також використовувався для виявлення основних способів утворення комп'ютерного сленгу, їх джерел, функцій, особливостей вживання, моделей перекладу.

На наступному етапі застосовувався контекстуальний аналіз для дослідження семантичних аспектів одиниць на різних рівнях, залежно від контексту та комунікативної ситуації. Також було підібрано українські еквіваленти, і на цьому етапі було проведено порівняльний аналіз англійського та українського сленгу. Метод етимологічного аналізу є невід'ємною складовою концептуального аналізу, оскільки він спрямований на розкриття внутрішньої форми слова, його первісного значення.

Для того, щоб виявити зміст комп'ютерного інтернет-сленгу, за допомогою структурно-семантичного методу було досліджено форму та зміст сленгу. Як відомо, сучасний англійський комп'ютерний сленг постійно поповнюється новими сленгізмами, утвореними через запозичення та метафоризацію, за допомогою засобів синтаксичного та морфологічного словотвору. Одні сленгізми ускладнюються, набувають багатоконпонентної основи, а потім «відсікаються» і стають скороченнями, так мова постійно прагне до мовної економії, і процес аббревіації стає в цьому випадку допоміжним. Таким чином, застосовується структурний та семантичний методи. На цьому етапі за допомогою методів суцільної вибірки із новітніх англійських лексикографічних джерел і періодичних видань та шляхом лексикографічного аналізу було виокремлено вісім тематичних груп англійського комп'ютерного сленгу.

Виявлення найменших елементів значення та встановлення зв'язків між ними було зроблено за допомогою компонентного аналізу.

Чим складніша структурна модель функціонування сленгізмів у національній мові, тим складнішим є процес декодування, а отже, пошук і передавання інформації. Методи лінгвістичного аналізу дають змогу встановити найефективніші способи та моделі творення, що уможливорює

внесення пропозицій щодо створення нових сленгізмів, а також упорядкування та систематизацію вже сформованих у мові сленгізмів.

Для з'ясування тієї чи іншої інноваційної одиниці зверталися до аналізу її словникової дефініції, тезарусного методу та методу перекладацького аналізу. Відзначаємо, що ці методи становлять основу для семантичних досліджень у цілому. Метод контекстуально-ситуативного аналізу було задіяно для аналізу мовного та мовленнєвого матеріалу залежно від контексту та умов спілкування.

Методи кількісного підрахунку були використані для аналізу частоти вживання сленгу в інтернеті та характеристик відтвореного перекладу.

Останній етап передбачає використання методів перекладацького аналізу. Перекладацький аналіз – це сукупність стратегій, прийомів і дій перекладача, спрямованих на адекватне передавання змісту вихідного тексту зі збереженням його граматичних, лексичних, стилістичних і синтаксичних особливостей. У цьому дослідженні детально розглянуто способи перекладу англійського комп'ютерного сленгу українською мовою: транскрипція, транслітерація, калькування, описовий переклад та контекстуальна заміна тощо. Методи, спрямовані на декодування смислового навантаження вихідного тексту та вплив на читача перекладеного тексту; методи сприйняття, інтерпретації та формування вихідного тексту, зумовлені рисами характеру перекладача; методи, що ґрунтуються на лінгвістичних та текстових знаннях перекладача – знаннях естетичної, емоційної, когнітивної та гносеологічної сфери та особливостей її вербалізації, проведено аналіз перекладацьких трансформацій та серйозних труднощів перекладу, а також запропоновано шляхи їхнього подолання.

Отже, системне застосування описаних методів дозволяє визначити англійський комп'ютерний сленг як повноцінне лінгвістичне явище. Ці методи включають суто лінгвістичні та загальнонаукові методи. Таким чином, вивчення комп'ютерного сленгу поєднує в собі методології та підходи, що дозволяє глибше та об'єктивніше вивчати мовний матеріал.

РОЗДІЛ 2

СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АНГЛОМОВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ

2.1. Структурні особливості англомовного комп'ютерного сленгу та шляхи його утворення

Сучасна лінгвістика має велику кількість класифікацій, зокрема й класифікацію за структурою. За своєю внутрішньою будовою сленгізми в англомовній комп'ютерній галузі репрезентують певний структурний тип. Загальна класифікація ґрунтується на кількісних характеристиках, які дозволяють виокремити однокомпонентні та багатоконпонентні сленгізми, аббревіатури та акроніми.

Розглянемо англомовні комп'ютерні сленгізми з погляду цієї класифікації [40, с. 99]:

а) однокомпонентні (53 %): *Windows* – вінда (операційна система), *to use* – юзати, *to erase* – еразити (знищити (файл)), *laptop* – лапа (переносний комп'ютер), *to login* – логінитися (входити в систему, повідомляючи пароль та ім'я користувача), *to beat* – намилити (надіслати електронною поштою), *to bit* – полірувати (доводити програму до досконалості), *to scrog* – грохнути (зіпсувати, стерти інфу), *hacker* – хакер (фахівець у сфері злому комп'ютерних програм), *cracker* – кракер (людина, що зламує системи захисту), *debug* – дебаживати (шукати помилки в програмі або налагоджувати систему);

б) багатоконпонентні (17 %): *Video card* – відюха (пристрій, що перетворює графічний образ, що зберігається як вміст на комп'ютері, *Flash card* – флеха (портативний пристрій для зберігання та передачі файлів із комп'ютера на екран монітора), *Local network* – локалка (мережа, яка зв'язує комп'ютери в невеликій місцевій сфері, за допомогою якої може здійснюватися передавання файлів);

в) аббревіатури (12 %): *CU (See You)* – побачимося (до побачення); *ІМНО (In My Humble Opinion)* – на мою скромну думку; *LOL (Lot Of Laugh)* – дуже смішно, вмираю зі сміху; *GL (good luck)* – удачі.

г) акроніми (8 %): «*AlsoKnownAs*» – ака (одна з мережових адрес людини, у якої їх кілька; псевдонім), *GravisUltraSound* – гусак (музична карта), *ObjectLinkingandEmbedding* – технологія, що дозволяє редагувати дані, створені в іншій програмі, не виходячи з основного редактора.

Використання акронімів зумовлене бажанням ІТ-спеціалістів робити повідомлення якомога коротшими, а також також уникнути неправильного граматичного оформлення повідомлень.

Багато аббревіатур є креолізованими текстами тобто характерним є не тільки словесне зображення, а й зоровий ряд: *143 (I love you)*, *4ine (fine)*, *1337 (leet)*.

За основу для виділення структури англословного комп'ютерного сленгу була застосована класифікація, яку запропонувала А. Я. Коваленко [34, с. 34]. Згідно з її класифікацією сленгізми можна поділяти на:

- прості, які складаються з одного слова (58 %): *warez* –варез (будь-яка інтелектуальна власність, яка вільно розповсюджується в мережі «інтернет» з порушенням права власності; *hackathon* –хакатон (форум програмістів різних спеціальностей, зібраних для розроблення конкретних проєктів); *switcher* – світчер (людина, яка перейшла в ІТ програмування з іншої сфери діяльності);

- складні, які складаються з двох слів і пишуться разом або через дефіс (23 %): *blockchain*– блокчейн (децентралізована база даних); *framework*– фреймворк (програмний продукт для спрощення, створення та підтримки різноманітних послуг сайтів);

- сленгізми-словосполучення, які складаються з декількох компонентів (19 %): *hack marathon* – хакатон (форум програмістів різних спеціальностей, зібраних для розроблення конкретних проєктів);

Слова, утворені шляхом конверсії, як правило, прості сленгізми . Поява похідного слова, яке відрізняється від вихідного слова лише парадигмою

утворення, називається «конверсією»: (*Google* – назва пошукової системи, *to Google* – гуглити (шукати в інтернеті; *ban* – заборона для користувача надсилати повідомлення, *to ban* – забанити (заборонити користувачеві щонебудь робити; *spam* – спам (назва різних видів нав'язливої реклами), *to spam* – спамити (надсилати різні види реклами);

Звичайно, деякі вчені вважають формальну тотожність багатьох англійських іменників і дієслів дуже цікавим поясненням виникнення конверсії. Вони зазначають, що трансформація відбувається по-різному, залежно від морфологічних властивостей вихідного і похідного слів. Цей тип трансформації відбувається тоді, коли твірне і похідне слова (або одне з них) є морфологічно змінюваними. Передумовою утворення нового слова в ході першого типу трансформації є не тільки зміна лексичного значення і синтаксичної функції слова, а й зміна парадигми словозміни. Найпоширенішими прикладами цього типу трансформації є вербалізація та субстантивація, а також коли вихідним словом є іменник або дієслово: *abort* (v.) – абортувати (аварійно закінчуватися, зазнавати невдачі), *abort* (n.) – передчасне переривання дії програми, зняття завдання; *to click* – клікнути (клацнути мишею), *click* (n.) – клік (клацання); *to save* – сейвити (зберегти інформацію), *autosave* (n.) – функція автозбереження; *pirate* – пірат (незаконна програма), *pirate* (v.) – незаконно копіювати програму тощо.

Класифікація за частинами мови часто використовується для виявлення дериваційних моделей англійських комп'ютерних сленгізмів. Їх дослідження показує, що сленгізми є переважно субстантивованими і що другим компонентом англійського сленгу є іменник (N). Наше дослідження показує: 1) іменник (N) – 82% (*boot* – бутявка (дискета завантаження), *button* – батон (кнопка на клавіатурі); *account* – акаунт (облікове ім'я, користувач); 2) дієслово (V) – 15% (*to blink* – блінкувати (мерехтіти (про світлові індикатори); *to attach* – атач, атачити (приєднувати до електронного листа); *to erase* – еразити (знищити файл) тощо; 3) прикметник (Adj) – 3% *unlimited* –

анлімний (з необмеженим доступом), *flaming* – флеймовий (пост) (який спричинює скандал).

Прості сленгізми можуть бути кореневими (29 %), афіксальними (49 %), складними (22 %).

Кореневі сленгізми характеризуються простою морфологічною структурою: *proof* – пруф (доказ); *profit* – профіт (користь), *cover* – ковер (обкладинка, обгортка, початок теми, розмови); *crack* – крек (злом), *hack* – хакнути; *root* – користувач мережі, що має більше за всіх можливостей, *bench* – бенч (співробітник аутсорс-компанії, який не залучений у комерційному проєкті, але отримує зарплату в повному обсязі та зберігає соціальний пакет. У цей час співробітник відвідує співбесіду на стороні клієнта, а компанія шукає йому відповідний проєкт. Рідше – співробітник займається самоосвітою) (див. Додаток А, реч. 1).

Суфікси домінують у морфологічному словотворенні в англomовному комп'ютерному слензі, на них припадає більшість суфіксальних утворень і приблизно 49 % усіх слів у вибірці. Певні групи суфіксів спеціалізуються на вираженні належності похідного слова до певної функціональної або семантичної категорії (процесуальної, особової, предметної).

Процесуальне значення сленгізмів найсильніше виражене в словах із суфіксом *-ing* та *-tion*: *trolling* – тролінг (розміщення в Інтернеті провакаційних повідомлень з метою викликати конфлікт між учасниками); *surfing* – серфінг (перегляд інформації в інтернеті), *installation* – інсталяція (програма для встановлення програмного забезпечення) *authentication* – автентифікація (процес перевірки автентичності користувача (автентифікація відповідає на питання «хто ви», а не «чи можете ви отримати доступ до цих ресурсів»), *authorization* – авторизація (визначає права цього користувача. Авторизація – це процес відповіді на питання, чи має право даний користувач виконувати запитувану операцію, *application* – аплікуха (прикладна програма) тощо; *Ness* – *hackishness* – програмістське мистецтво.

Англійська основа сленгізму з додаванням іменникового суфікса *-er* означає людину, яка виконує певні дії: *brogrammer* – брограмер (нетиповий програміст), *switcher* – свитчер (людина, яка перейшла працювати в ІТ програмування з іншої сфери діяльності), *gamer* – геймер (любитель комп'ютерних ігор); *user* – юзер (користувач);

Сленгізми із загальним значенням предмета, утворені суфіксальним способом, становлять терміни на позначення апарата (машини, механізму, інструмента, пристосування для виконання дії): *-or / -er* : *browser* – браузер (програма навігації та перегляду мережі Web. Графічні програми перегляду, такі, як *Netscape Navigator*, передбачають роботу з більш інформативними і виразними звуковими та графічними даними, а не з простими текстовими повідомленнями); *banner* – банер, прапор, транспарант, розтяжка (статична картинка або анімована картинка, що розміщується на вебсторінках з рекламною метою); *lapper (laptop)* – лена (ноутбук); *monitor* – монік (монітор) тощо.

Також розповсюджені лексеми, утворені за єдиною моделлю з використанням сленгового суфікса *-o*: *thinko* – помилки людини; *braino* – помилки ходу думки; *typo* – помилки друку; *mouseo* – помилки миші; *scanno* – помилки сканера тощо.

Іншим видом афіксації є префіксація, що менше вживається порівняно з іншими видами афіксації в англійському комп'ютерному слензі, яким утворені, наприклад, сленгізми: *upgrade* – ангрейдити (оновити застарілі деталі ПК, перекомплектуючи їх), *to defriend\unfriend* – відофрендити (видалити користувача з списку друзів)

Іншим способом творення сленгових слів та ідіом в англійській комп'ютерній термінології є використання генеративних словотвірних моделей для створення нових слів. При цьому використовуються як традиційні, так і нові словотвірчі елементи. Серед них можна відзначити префікс *e-* (скорочення від *electronic* – електронний), який став особливістю інтернет-лексики, і за допомогою цього префікса утворено низку слів-

сленгізмів: *e-money* – електронні гроші, *e-banking* – електронний банкінг, *e-commerce* – електронна комерція, *e-tailer* – електронний продавець тощо): *V-* (*virtual*): *V-talking* – віртуальна розмова, *V-rally* – електронні перегони, *E* – (підсилювальна конструкція, що виражає певний ступінь емоцій): *ThanksE6* – велике спасибі. Серед інших словотвірних елементів, що також набули значного поширення в електронному середовищі, можна виокремити такі одиниці, як *cyber-* (*cyber-crime* – електронна злочинність), *hyper-* (*hypertext* – гіпертекст) *-ware* (*netware* – мережева операційна система), *-zine* (*webzine* – інтернет-журнал), *bot-* (*botnet* – безкоштовна мережа).

Наприклад, в інтернет-середовищі суфікс *-e* використовується для позначення виду діяльності, і слова, утворені за допомогою цього суфікса, можуть стосуватися предметів технічного обладнання (наприклад, *printer* – принтер, *scanner* – сканер), осіб, які виконують певні дії (наприклад, *blogger* – блогер), відповідного або програмного продукту (наприклад, *mailer* – листноша, *browser* – браузер). Нарешті, варто також відзначити, що слова утворюються шляхом перетворення власних назв на загальні іменники (наприклад, *Pentium* – пентіум (комп'ютер з процесором)).

Складні сленгізми утворені в результаті складання слів. Вони мають іншу назву – сленгізми-композиції (22 %). Частиною складного слова може бути корінь слова або ціле слово. У сучасному термінознавстві цей спосіб вважається досить продуктивним і все частіше сприяє появі нових одиниць. Це пов'язано з низкою чинників. Наприклад, у зв'язку зі стрімким і масовим розвитком науки і техніки та поглибленням людських знань, сленгізми, що називають певні поняття, стали більш складними і поєднують у собі властивості кількох понять. Такі сленгізми, таким чином, є найкращим засобом вираження передових знань і понять.

Саме завдяки цьому способу словоскладання сленгізми можуть як зберігати семантичне навантаження слів, так і відповідати одній з основних вимог термінознавства – стислості. Наприклад, такі сленгізми як: *blockchain* – блокчейн (децентралізована база даних, яка зберігає історію всіх активів і

транзакцій в одноранговій мережі); speedhack – вести нечесну гру, прискорюючи дії свого героя; Beat-Em-Up – гра, в якій гравець переходить з одного рівня на інший, вступаючи у зіткнення з незначними героями, в пошуках головного супротивника; sandyland – назва однієї настільної гри, що стала номінативом на позначення занадто простих ігор для початківців (має негативну конотацію); speedrun – оптимальне, швидке проходження гри (часто неочікуване); cyberbuddy – співрозмовник в інтернеті, software – софт (програмне забезпечення) тощо.

В англійській комп'ютерній терміносистемі важливу роль у її формуванні відіграють багатокомпонентні лексичні одиниці. Вони з'являються в процесі науково-технічного розвитку, коли виникає потреба у створенні більш точних дефініцій. Вважаємо, що саме це є причиною появи нових сленгізмів, створених за допомогою описових слів, доданих до вже існуючих термінів. Такі сленгові вирази об'єктивують складні поняття, які не можуть бути інтегровані в одне слово.

Серед англійських комп'ютерних сленгізмів однокомпонентні (близько 83%) переважають над багатокомпонентними (близько 17%). Так, з 1 020 проаналізованих сленгізмів 40 є багатокомпонентними, а 680 – однокомпонентними. Прикметно, що однокомпонентні слова або сленгізми становлять основу багатокомпонентних термінів. Причинами високої питомої ваги таких лексичних одиниць є, по-перше, прагнення до глибшого пояснення семантики понять і, по-друге, у деяких випадках, наполягання на наочній демонстрації зв'язків між поняттями.

Сьогодні синтаксис посідає особливе місце у вивченні сленгізмів. Їх утворення відбувається поетапно, що призводить до переформулювання та ускладнення синтаксичної моделі. При цьому, значення новоутворення не завжди збігається із сумою значень слів, що входять до його складу, але воно може репрезентувати нове поняття, для позначення якого виникає потреба в лексичній одиниці. Наприклад, *corridor warrior – нероба (той, хто ходить по коридору і не сидить на робочому місці), Outlook Express – аутлук*

(програма), *Adobe Photoshop* – фотомон, *Page Maker* – пошмакер, *Corel Draw* – король дров; *cash buffer* – кишеня (ке-буфер), *Alpha male* – альфа-Alpha (найвідоміша, компетентна людина)

Модель «іменник + іменник» (N+N) є найбільш розповсюдженою. У цьому дослідженні ця модель становить 41,9% від загальної кількості двослівних сполук.

Для розмежування складних слів і слів-словосполучень використовувалися такі критерії. Перший компонент розглядається як прийменникове означення, тобто виконує функцію прикметника, і розглядається як прикметник, тобто як слово-характеристика. На цій основі ця модель була розвинута в схему «прикметник + іменник» Adj + N: *strategic game* – стратегія, *hard drive* – гвинт, хорд, важкий драйв, бердан.

У сленгових термінах-словосполученнях в англійській комп'ютерній термінології можна відзначити деякі відхилення від стандартної парадигми утворення множини іменників. Так, спосіб утворення множини шляхом додавання архаїчного закінчення *-en* за моделлю *ox-oxen* стане знову продуктивним для низки іменників, що закінчуються на *-x*, наприклад, *boxen box* – коробочка, *matrixen* – матричний. Зустрічається також зміна стандартного написання закінчення множини: *-z* замість *-s* (здебільшого, для іменників зі значенням піратських версій програмного забезпечення: *gamez* – ігри, *filez* – файли).

Урізноманітнення словника загальних іменників та ідіом в англійському комп'ютерному сленгу наочно демонструє дію принципів парадигматичної та синтагматичної економії, про які йшлося раніше. Прикладами парадигматичної економії є такі поєднання, як *online chat* – онлайн чат, *Interconnected Networks* – Інтернет мережа, *Internet service provider* – інтернет-сервіс провайдер, *floppy disk* – гнучкий диск, *hyper rtext link* – гіперпосилання, *website* – вебсайт.

При цьому, зі збільшенням частотності даної одиниці, її форма може зменшуватися: *chat* – чат, *Internet* – Інтернет, *Net* – мережа, *provider* –

провайдер, floppy – диск, hyper text link – гіперпосилання, site – сайт, що є прикладами синтаксичної економії. Скорочення є ефективним способом економії мови за рахунок зменшення кількості одиниць у мовленнєвому ланцюжку: *HAND (Have A Nice Day), YW (You're Welcome)* – аббревіація; *app(lication), cred(ibility)* – відсікання, *adware (advertising + software), malware (malicious + software)* – контамінація.

Ряд аббревіатур є креолізованими текстами, тобто характерним є не тільки словесне зображення, а й зоровий ряд, у більшості випадків, цифри: *I43 (I love you), 4ine (fine), 1337 (leet)*.

Слід зазначити, що різноманітні аббревіатури є особливістю англійської мови, і сленг та ідіоми в англійській комп'ютерній термінології не є винятком. Наприклад, поширені такі ароніми, як *FAQ (Frequently Asked Questions)* – *Найчастіше задавані питання*, *LOL (Laugh Out Loud/Lotso Flaugh)s* – *багато сміється* та – акроніми-омофони (наприклад, назва *інтернет-нейджера IQQ* є омофоном виразу «*I seekyou*» – «*я бачу тебе*»). Розповсюдженими є слова-гібриди, які утворилися шляхом додавання частин слів: *modem (modulator-demodulator – модулятор-демодулятор), Webciety (websociety -web – спільнота), blog (webblog – web – блог), emoticon – смайлик* (від слів *emoticoni icon*). Окремі слова також можуть бути скорочені (оскільки в англійській мові голосні мають менш інформативні, ніж приголосні): «*pls*» (*будь ласка*), «*ths*» (*дякую*), «*spk*» (*говорити*), «*prpl*» (*люди*), словосполучення (*AKA – alsoknownas – також відомий як*), і навіть цілі речення (*WYSIWYG – Whatyouseeiswhatyouget – Що ти бачиш, те й отримаєш*). Найчастіше складноскорочені слова, в яких обігрується вимова букви або цифри, подібні до ребусів, наприклад: *RUOK (AreyouOK? – Ти в порядку?)*, *NE1 (anybody – ніякого)*, *B4N (Byefornow – купизараз)*, *WAN2 (wantto – хотіти)*, *2DAY (today – сьогодні)*, *CUL8R (Seeyoulater – побачимося пізніше)*. Справедливості заради варто зазначити, що, незважаючи на спроби систематизувати такі форми у вигляді онлайн-словників, більшість із них не набули широкого

розповсюдження, а мають радше okazіональний характер, демонструючи творчий потенціал учасників комунікації та можливості мовної гри.

Щодо шляхів і способів утворення комп'ютерного сленгу, то вони вельми різноманітні, але всі вони зводяться до того, щоб пристосувати англійське слово до нашої дійсності і зробити його придатним для постійного використання. Існують різні класифікації комп'ютерного сленгу. Найчастіше використовують класифікації шляхів і способів утворення комп'ютерного сленгу, запропонованих О. Ковальчук [36] та М. Матвійчук [40]. Згідно з класифікацією О. Ковальчук [36] існують чотири метода утворення комп'ютерного сленгу: пряма транслітерація англійського слова за збереження основного значення лексеми (*gadget* – *гаджет*); фонетичне та граматичне «спотворення» (своєрідної «українофікації») оригіналу: *debug* – *бешкетувати*; слова, які мають омоніми у складі літературної мови, вони нейтральні за стилістичною приналежністю та вживаються і переосмислюються носіями комп'ютерного діалекту, набуваючи додаткових значень: *button* – *батон*; акроніми (*GravisUltraSound* – *гусак* (музична карта)). М. Матвійчук [40] виділяє такі методи утворення сленгу: калька (включає запозичення граматично не освоєні українською мовою): *jabber* – *жабер*, *dump* – *дамп*; напівкалька (перехід терміна з англійської до української мови, адаптуючи під норми як фонетики як у попередній групі, та й спелінга з граматиною): *backup* – *беканім*, *WarCraft* – *Варик*; переклад (переклад слова з використанням наявних в українській мові нейтральних слів, які при цьому набувають нового значення зі зниженим стилістичним забарвленням): *share* – *розшарувати* (відкрити для колективного доступу будь-який ресурс у локальній мережі); фонетична мімікрія (збіг семантично несхожих загальноновживаних слів та англійських комп'ютерних термінів. Слово, яке переходить у сленг, набуває зовсім нового значення, жодним чином не пов'язане із загальноновживаним): *CorelAldusPageMaker* – *АлюсПіжамкер*.

Отже, проаналізувавши класифікації О. Ковальчук [36] та М. Матвійчук [40] можна зробити висновок, що класифікація М. Матвійчук не включає такі

групи, як абрєвіатури та акроніми, а класифікація О. Ковальчук не включає перекладацькі категорії та мімікрію. Цей висновок зумовив необхідність створення вдосконаленої класифікації. Таким чином, було зроблено самостійну класифікацію утворення комп'ютерного сленгу на основі цих двох. Ось основні методи утворення сленгу, які, на нашу думку, охоплюють переважну більшість нині існуючої сленгової лексики: 1) калька (повне запозичення) (20 %); 2) напівкалька (запозичення основи) (22 %); 3) переклад: а) з використанням стандартної лексики в особливому значенні (18 %); б) з використанням сленгу інших професійних груп (15 %); 4) фонетична мімікрія (11 %); 5) скорочення (акроніми) (14 %).

До першої групи методів утворення англomовного комп'ютерного сленгу за допомогою кальки належать запозичення, які не були граматично освоєні в українській мові. У цьому випадку слова запозичуються дослівно, включаючи вимову, написання і значення. Такі запозичення підлягають асиміляції. Кожен звук у запозиченому слові замінюється відповідним звуком в українській мові згідно з фонетичними правилами. Такі слова вимовляються й пишуться як іншомовні, але відповідають усім нормам англійської мови: *device* – *девайс*, *hard drive* – *хард драйв*, *message* – *меседж*, *exploit* – *експлоїт* (помилка гри, яка дає гравцеві незаплановані переваги); *dry* – *драй* (принцип програмування, що пропонує уникати повторень коду) *bug* – *баг* (помилка в програмі); *feature* – *фіча* (програмна функція, додаткова можливість); *plugin* – *плагін* (додавання до програмного продукту); *fix* – *фікс* (виправлення помилки).

Основними особливостями цього способу створення сленгу є, якщо порівнювати його з транскрипцією чи транслітерацією при перекладі, то це не збереження вимови чи написання, а збереження моделі виразу, його внутрішньої структури та семантики. Наприклад, *Firefox* – *Вогнелис*, у цьому прикладі відбувається поморфемне калькування англійської назви браузера *Firefox* – програми для перегляду сайтів у мережі «Інтернет». Перекладаємо

Fire – вогонь і *fox* – лисиця, отримуємо вогняну лисицю або огнеліс, як і в українському сленгізмі, це є «логотипом» цього браузера.

Sandbox – пісочниця – у цьому прикладі відбувається пословне калькування англійського найменування жанру ігор «*sandbox*», де гравцеві, як у пісочниці, надаються необмежені уявою «інструменти» для створення свого продукту. Англійське сленгове словосполучення *Board Game* – настільна гра, послівне утворилося за допомогою калькування англійського найменування жанру ігор, де ігровий процес «протікає» на віртуальному столі, найчастіше це карткові ігри.

У наступному прикладі сленгове словосполучення *Dialogue Window* – діалогове вікно утворилося за допомогою послівного калькування англійського словосполучення, що характеризує спеціальний елемент, вікно, через яке здійснюється спілкування користувача з програмою комп'ютера і навпаки. *Operating System* – Операційна система – утворилося за допомогою пословного калькування англійського словосполучення, яке позначає набір взаємопов'язаних програм, за допомогою яких функціонує діяльність комп'ютера та його можливості.

При перенесенні слова з англійської мови в українську, як і в попередній групі, українська мова підпорядковує слово не лише своїм фонетичним нормам, а й граматичним (такий спосіб називається напівкалька). У процесі граматичного засвоєння англійські слова стають частиною української граматики й підпорядковуються її правилам. Наприклад, іменники набувають відмінкових закінчень: *application* – програма, *application* – аплікуха (прикладна програма) – аплікуху (З.в.) аплікацію (Р.в), *CD-ROM* – сідіромка (компакт-диск), *strategy game* – стратегія (гра), *ip-address* – айпішник (IP-адрес) тощо. До первісної англійської основи додаються певними методами словотворчі моделі української мови. До них належать, перш за все, іменникові зменшувально-пестливі суфікси *-ик*, *-к(а)*, *-ок* *-ор* тощо: *disk drive* – дискетник, *User's Manual* – мануалка, *archive* – архіватор (програма для пакування файлів), *SIMM* – сімка (модуль пам'яті SIMM, також *SIM* – карта,

boot – бутявка (завантажувальна дискета); *user* – юзвір (досвідчений, просунутий користувач, який не має навичок адміну). тощо.

Дієслова мають різні закінчення при відмінюванні, наприклад, *-ити, -ати*: *to connect* – конектитися (з'єднуватися за допомогою комп'ютерів); *to program* – програмити (займатися програмуванням), *to backup* – бекапити (створювати резервні копії файлів на комп'ютері для відновлення втраченої інформації), *to boot* – бутити (перезавантажувати комп'ютер), *to crack* – крякнути (зламати програму), *to lag* – лагати (гальмувати, повільно працювати), *to fix* – фіксити (виправляти), *to zip* – зіпувати, зазіпований, зіпівський (формат стиснення даних); *to use* – юзати тощо.

Відповідно до того, що однією з причин виникнення сленгу є скорочення довгих професіоналізмів, існує такий прийом, як прийом універбізації (техніка скорочення виразу до одного слова): *strategic game* – *стратегія*, *critical hit* – (*crit*) *крит* (критичний удар, здатний надати вирішальне значення в бою). Тут зі словосполучення запозичується цим методом одне слово і при цьому воно отримує значення всього словосполучення. Досить велика кількість слів цієї групи походять від різних аббревіатур, назв різних протоколів, фірм: *Bulletin board system* – *BBS* – *бебеска, бібіеска*, *IBM* – *Айбіємка*.

Абревіація – спосіб утворення комп'ютерного сленгу в англійській мові, що представляє собою слово, утворене скороченням слова або словосполучення, яке читається за алфавітною назвою початкових літер або за початковими звуками слів, що входять до нього: *AFK* – (*away from keyboard*) *відійшов* (мається на увазі, що користувач наразі не біля комп'ютера); *AKA* – (*also known as*) (також відомий як він самий); *FAQ* – (*frequently asked questions*) – запитання, які часто ставлять (мається на увазі список «запитання-відповідь»); *HTH* – (*hope this helps*) *сподіваюся, це допоможе*; *LOL* – (*laughing out loud, lots of laughing*) *голосно сміюся (необразливий сміх)*;

Слід зазначити, що в операційній системі *MS-DOS*, яка багато років використовувалася на більшості українських персональних комп'ютерів, імена файлів і каталогів могли містити не більше восьми символів, а розширення –

не більше трьох символів. Це також означало, що багато назв програм та ігор доводилося скорочувати, якщо повна назва складалася з кількох слів. Слова, утворені від різних варіантів написання цих аббревіатур, стали українським сленгом. Таким чином, з'явилося багато слів, наприклад: *Norton Utilities NU* – нушка; *Kai's Power Tools KPT* – кепетешка; *Executionfile EXE* – екзешиник; *Three-dimensional Studio 3DS* – трідешка.

Не завжди в українській комп'ютерний сленг потрапляють слова, запозичені з англійської мови. Дуже часто сленгова лексика утворюється способом перекладу англійського професійного терміна. У нашому дослідженні розрізняємо два можливих способи перекладу. Перший спосіб включає в себе переклад слова з використанням наявних в українській мові нейтральних слів, які при цьому набувають нового значення зі зниженим стилістичним забарвленням: *Windows* – кватирки, *virus* – живність; *user's manual* – буквар.

У процесі перекладу працює механізм асоціативного мислення. Асоціації або метафори, що виникають, можуть бути найрізноманітнішими: за формою предмета або пристрою: *disk* – млинець, *adapter card* – плітка; за принципом роботи: *matrix printer* – вжикалка; *patch file* – заплата або за допомогою дієслівної метафори: *to delete* – зносити, *to read from disk* – пиляти диск; *to seek smth on disk* – шарудіти, шурхотіти; *to burn* – пропалити (записувати) диск; *to brake* – гальмувати. Слід зазначити, що до цієї групи належать лише ті слова, які раніше не мали жодних сленгових значень.

Але набагато численнішою є друга група – це терміни, які набули свого сленгового перекладу шляхом використання лексики інших професійних груп. У результаті значення слова дещо змінюється, набуваючи специфічного для комп'ютерного сленгу сенсу. Найчастіше зустрічаються слова та вирази з молодіжного сленгу: *incorrect program* – глюкало, *streamer* – мофон.

Фонетична мімікрія є найцікавішим методом з лексикологічної точки зору. Вона базується на фонологічній відповідності між загальноживаними словами та англійськими комп'ютерними термінами, які не є семантично

схожими: *button* – батон; *shareware* – шаровари. Вона може базуватися на фонологічній відповідності повних слів або частковій відповідності слів. У таких випадках нове слово доповнюється рештою слова, запозиченою шляхом калькування з вихідного слова: *Windows* – віндоз; *break point* – брякпоінт. Не вся комп'ютерна термінологія містить слова, запозичені з англійської мови. Переклад англійського професійного терміна часто призводить до утворення сленгової лексики.

Ця група слів містить особливо багато різних назв програм. Можливо тому, що назви часто незрозумілі українським користувачам комп'ютерів: *Corel Draw* – Король дров, *Aldus PageMaker* – Алдус Піжамкер, *AutoCAD* – Автогад. До цього явища також належать випадки звуконаслідування, які не мають жодної схожості зі словами стандартного словника. Такі слова є своєрідною грою звуків. Такі слова утворюються шляхом вилучення, додавання або зміщення деяких звуків в оригінальному англійському слові: *MS-DOS* – мздос. Слово, яке переходить у сленг, набуває абсолютно нового значення, жодним чином не пов'язане із загальноживаним: *laser printer* – лазар. Так, слово, що має в загальнонародній мові значення чоловічого імені Лазар, у комп'ютерному сленгу набуло абсолютно нового змісту. Наведемо ще приклади, *videocard* – Віка (відеокарта), *keyboard* – Клава (клавіатура), *error* – Єгор, Гога (помилка), *e-mail* – Ємеля (адреса в Інети) *DOS* – Дося (операційна система), *ROM* – Рома – (блок пам'яті).

Про п'ятий спосіб утворення англомовного сленгу, а саме про скорочення (акроніми) було згадано раніше, тому наведемо тільки приклади утворення: *bgg* – Бгг (*Bu-ga-ga*), *CRBT* – (*crying real big tears*), *GAL* – (*get a life*), *JK* – (*Just kidding*), *H&K* – (*Hug and kiss*), *IMHO* – (*in my humble opinion*).

Отже, проаналізувавши структурні особливості та шляхи утворення англомовного комп'ютерного сленгу можна зробити такі висновки: англомовні прості комп'ютерні сленгізми є найбільш численними та переважають над дво-, три- та багатокomпонентними одиницями. Серед моделей двокомпонентних сленгізмів найбільш продуктивними є $N + N$ та Adj

+ N. Скорочення є поширеним способом творення англомовних комп'ютерних сленгізмів. На основі класифікацій методів утворення англомовного комп'ютерного сленгу О. Ковальчук [36] та М. Матвійчук [40] була запропонована власна класифікація, яка включає такі методи: кальку, напівкальку, переклад, фонетичну мімікрію та скорочення.

2.2. Семантичні особливості англомовного комп'ютерного сленгу

Семантичний спосіб – один з найдавніших способів термінотворення, який передбачає зміну значення вже наявних у мові слів; він використовувався в період до формування наукових мов для реагування на зростаючу потребу в нових термінах шляхом трансформації значення вже наявних у мові слів. Процес трансформації здійснювався в лінгвістичному контексті. Процес розпочався з семантичної спеціалізації загальноживаних письмових слів, що вживалися у спеціальних контекстах. Ці слова, які через свою семантичну структуру часто мають більше одного значення, використовувалися для вираження одного зі специфічних значень, що виділялися в контексті їхньої спеціалізації. При цьому вони не втрачали зв'язку з лінгва франка, а залишалися її частиною [42, с. 228]. Це все властиве і англомовним сленгізмам.

Як відомо, спосіб семантичного термінотворення не втратив свого значення на жодному етапі розвитку лексики майже всіх термінологічних підсистем і досі зберігає свою актуальність та високу ефективність. У його функції пристосовуються наявні слова, які, не проходячи тривалої еволюції, зазнають певних семантичних трансформацій і набувають інших граматичних і лексичних ознак. Для утворення комп'ютерних сленгізмів часто використовуються терміни та професіоналізми, які перетворюють форму або зміст у процесі засвоєння комп'ютерною мовою. Морфологічна, лексико-семантична або синтаксична трансформації термінів чи професіоналізмів

сприяють зміні лінгвістичного статусу цих одиниць, сприяють їхній зміні та переосмислюванню та приводять до їхнього стилістичного зниження.

Як правило, більшість сленгових слів мають стилістично нейтральні синоніми у звичайній нейтральній мові, у даному випадку в комп'ютерній термінології. Наприклад, *tbody* – повний адресний простір, у нейтральному варіанті це «натовп, збіговисько». Однак деякі слова не мають синонімічного тлумачення у словнику і не входять до синонімічних рядів; вони називаються однослівними. Такі слова є більш експресивними, оскільки точніше передають емоційно забарвлену інформацію. Наприклад: *worm* (n) – форма комп'ютерного вірусу, *to bogotify* (v) – дезорганізувати систему або програму на комп'ютерному диску.

Таким чином, у ході дослідження було виділено такі комп'ютерні сленгізми-неологізми, а саме: власне неологізми (новизна форми поєднується з новизною змісту): *thought-processor* (n) – комп'ютер, який логічно будує та розвиває ідеї; та трансномінації, поєднання нової форми із старим значенням: *sudser* (n) – мильна опера; та семантичні інновації: *beetle* (n) – жучок.

Найпродуктивнішими способами утворення англомовного комп'ютерного сленгу є метафоричне перенесення та запозичення. Вони можуть включати такі словотворчі процеси, як аббревіація (складання та скорочення коренів, телескопія, універбація), фонетична мімікрія, яка має за мету утворення паронімів, використання метатези (перестановка звуків або складів у словах на основі асиміляції та дисиміляції) та епентези (перенесення звуків (переважно голосних) з наступного складу у попередній). Домінування того чи іншого способу словотвору в кожній мові залежить як від лінгвістичних, так і від екстралінгвістичних чинників.

Запозичення номінативних одиниць з англійської мови є одним з найефективніших способів поповнення комп'ютерної «мови» та сленгу. Для багатьох комп'ютерних сленгізмів запозичення часто є лише першою ланкою номінативного механізму, бо прості запозичення зазвичай позбавлені експресивно-стилістичних маркерів і часто становлять ядро термінологічного

поля комп'ютерної сфери спілкування. Для створення особливого стилістичного забарвлення запозичення зазнають впливу іншої мови. Цей процес є мовною грою. Вона заснована на різних способах фонологічної або графічної асоціації запозичених слів або компонентів з українськими словами або їх компонентами. Внутрішня форма слова є шокуючою для звичайних носіїв мови, але зрозумілою для фахівців. Ця невідповідність між внутрішньою формою та значенням надає сленгу емоційності, експресивності, гумористичного забарвлення і парадоксальності. Таким чином, процес запозичення є хибним, але без цього неможливо створити номінальну сленгову одиницю.

Дослідники комп'ютерного сленгу називають такі номінації фонологічними мімікріями, наприклад: *e-mail* – *Ємеля* (електронна пошта); *shell* – *лушпиння* (оболонка). Виходячи з цього, для визначення повного спектру таких сленгових термінів було введено термін «псевдозапозичення», відмінною рисою якого є наявність трьох операцій: 1) запозичення; 2) зближення на базі мовної гри (каламбуру, парадоксу) запозиченої номінативної одиниці або її компонента з коренем, афіксом, словом, словосполученням мови-реципієнта; 3) створенням неосемеми, неолексеми або неофраземи з різноманітною конотативною маркованістю (емоційністю, оцінністю, експресивністю, парадоксальністю, гумористичним колоритом).

У когнітивному аспекті сленгізми-псевдозапозичення є номінативними одиницями, створеними шляхом псевдомотивації або модусної мотивації, що характеризується вибором зі структури знань про позначуваного лише її оцінної складової [42, с. 229; 47].

У сленгу так зване псевдозапозичення можливе лише в одному з компонентів складного слова. Наприклад, *autoguide* – *автогад* (система автоматизованого проектування *AutoCAD*) другий кореневий компонент має український корінь зі зниженою негативною оцінкою. Такий оцінний характер сленгу іноді буває вмотивованим. Лексема *break point* – *брякпойнт* (місце в програмному кодї, де виконання має бути перервано, наприклад, точка, в якій

програма має бути зупинена) є розмовним дієсловом в українській мові та утворилася на базі запозиченого англ. *break point*, виходячи з каламбурної асоціації з розмовним українським дієслівно-вигуковим словом *бряк* у переносному значенні з негативною оцінкою «*невпопад вчинений вчинок як дія*».

Композитні сленгізми *фотожаба*, *фотошона*, утворені обігруванням запозиченого *Photoshop* програми *Adobe Photoshop*, містять негативно оцінюваний зоонім та обценне слово, асоційовані з другим коренем англійської лексеми. У даному випадку асоціація не використовує ані транскрипцію, ані транслітерацію. Подібне можна спостерігати під час утворення сленгізму *JavaScript* – *жабаскрипт* (мова програмування *JavaScript*).

Найчастішими є випадки псевдозапозичення однокореневих слів і аббревіатур: при скороченні англійського вислову *Beginner's All-purpose All-purpose Symbolic Instruction Code* використовується неточна транслітерація, отримуємо сленгізм *Васик* (мова програмування *BASIC*); при здійсненні заміни голосного *e-mail* перетворюється в сленгізм *Омеля* (електронна пошта); *Nero Burn BurnOM* – *Нюра* (програма запису дисків *Nero Burning ROM*); при використанні неточної транскрипції маємо *Object Object* (технологія редагування *OLE*) – *Оля* (технологія редагування *OLE – Object Linking and Embedding*); *Internet Relay Chat* – *Ірка* (система онлайнового спілкування *IRC*); *DIMM – Dual In-line Memory Module* – *Дімка* (модуль пам'яті); *SIMM – Single In-Line Memory Module* – *сімка* (модуль пам'яті). Ці сленгізми, зазвичай засновані на англомовних аббревіатурах, являють собою антропонімі-гіпокористики, виражені суфіксом *-к-* і неофіційністю імен, що надає найменуванням виразності та емотивності.

Антропоморфний сленгізм *Ванесса* належить до внутрішньої мови програмного забезпечення платформи *ІС*. та утворився шляхом поєднання транслітерації літери *С* з мовною грою, пов'язаною з жіночим ім'ям.

Псевдозапозичення англійських слів і абревіатур сприяли створенню комп'ютерному сленгу найменувань, що інтегрують транскрипцію або транслітерацію з мовною грою і різними фонетичними та граматичними процесами [49, с. 76]:

1) метатеза із заміною голосних і подальшою граматикалізацією (*Algolist* – *алкоголік* (програміст мовою *Algol*), у цьому прикладі сленгізм утворився за допомогою змішаної абревіатури від англ. *Algorithmic Language*, з приєднанням суфікса найменування особи; *modem Acorp* – *крін* (модем *Acorp*) у цьому прикладі утворення сленгізму супроводжується заміною голосного);

2) кількісна метатеза, що пересуває наголос у сленгізмі: *button* – *батон* (кнопка) (англ. ['batn]);

3) епентеза (додавання одного або більше звуків у слово) (*BASIC* – *барсик* (мова *BASIC*); *Assembler* – *астма* (мова програмування низького рівня *Assembler*, від розширення файлів *ASM*); *Oracle* – *оракул* (база даних *Oracle*); *Pascal* – *пасквіль* (програма на мові *Pascal*); *server* – *стервер* (сервер); *Solaris* – *соллярис* (операційна назва системи *Solaris*); *user* – *юзвер* (користувач ПК); *Mozilla* – *мерзилка* (браузер *Mozilla*) – ці сленгізми утворилися із заміною голосного і приєднанням суфікса. *vBulletin* – *вобла* (движок форуму *vBulletin*) – із усіченням кінця слова);

4) подвійна епентеза з подальшим формуванням композитної неолексеми з парадоксальною внутрішньою формою (*Panasonic* – порнослоник (фірма *Panasonic*) / або будь-який її пристрій);

5) протеза (розвиток додаткового голосного або приголосного звуку на початку слова): (*Microsoft Business Solution* – *Ахарта* – *кацанта*: сленгізм утворився в результаті заміни приголосних; (*Mozilla* – *гальмомозіла* (браузер *Mozilla*);

6) заміна голосних та адаптація до готових українських символів (*AMD Duron* – *дурень* (процесор *AMD Duron*); *e-mail* – *мило* (електронна пошта *e-mail*); *Mozilla* – *мазила* (браузер *Mozilla*); *modem* – *мудем* (модем);

7) усічення слів, заміна голосних та адаптація до української мови: назв (*driver* – дрова (драйвери); *laser printer* – Лазар (лазерний принтер); *Pentium* – пеннь (центральный процесор марки *Pentium*), *Samsung* – самса (назва фірми *Samsung*); *source* – сирки (вихідний код програми); *Half-Life* – халва, халява (комп'ютерна гра *Half-Life*); *Winche* – відвінчестер (жорсткий диск та *screw* – гвинт від «*Winche*»).

8) зміна приголосних у словах при транслітерації або транскрипції (*navigator* – навігатор (навігатор); *save* – сейв (збережена гра);

9) поєднання кінцевого звукосполучення з українським словом при транслітерації або транскрипції (*Perl* – перловка (мова програмування *Perl*); *solaris* – солярка (операційна система *Solaris*); *Prescott* – прескотина (інтелектуальний процесор на ядрі *Прескотта*); *server* – сервант (сервер); *home* – хом'як (користувач ПК); *device* – дівиця (будь-який пристрій); *Delphy* – дельфін (програміст, який пише мовою *Delphy*); *Norton Commander* – норка (файловий менеджер); *Pentium* – пентюх (центральный процесор марки *Pentium*); *Intel Celeron* – целюліт (процесор *Intel Celeron*); *Pascal* – паскуда (програма мовою Паскаль); *Sportster* – шпрот (модем *Sportster*) тощо.

Сленгізм *віндовоз* є результатом транслітерації *Windows* та асоціації зі словами з українським афіксоїдом *-воз-* (*тепловоз, паровоз*), що надає слову гумористичного колориту і пейоративності (на базі ототожнення програми складного пристрою комп'ютера з простими механічними пристроями). Низка аббревіатур при псевдозапозиченні в українських сленгізмах передаються буквеним способом (*KDE* – *K Desktop Environment* – кеди; *QT* – кутя (бібліотека *QT*); *LG* – лижі, лажя (компанія *LG*); *IBM-PC* – писюх, писюха (сумісний комп'ютер); *GPRS* – жопоріз) або звуковим (*GNU's Not Unix* – гнусний (написаний під егідою *GNU* – рекурсивний); *BSD* – бздуні, (образлива назва користувачів операційних систем лінійки *BSD*); *EDGE* – їжак).

Ці слова та вирази часто мають іронічне забарвлення або використовуються для обізнаності в зазначеній галузі. Сленгізми постійно оновлюються та розширюються разом із розвитком технологій і змінами в

інтернет-культури Знання цих виразів допомагає користувачам краще розуміти технічні теми і набути впевненості у своїх знаннях.

Як відомо, перші сленгізми виникли в результаті метафоричного перенесення значень вживаних слів на основі їх зовнішньої схожості. Вони називали знайомі об'єкти навколишнього світу і належали до певної лексики. З розвитком рівня людського мислення сленгізми почали з'являтися у сфері абстрактної лексики.

Більшість семантичних змін ґрунтується на номінативних перенесеннях, коли референти не мають спільних суттєвих ознак [53, с. 86]. Різновидами такого перенесення є метафора та метонімія. Ці процеси, засновані на спільності об'єктів, відрізняються за ступенем абстракції. Метонімія відображає зв'язки, які реально існують між об'єктами зовнішнього світу та поняттями, пов'язаними з ними. Більш абстрактна метафора ґрунтується на асоціативній схожості між об'єктами або властивостями об'єктів.

Оскільки розумова діяльність людини характеризується уявними асоціаціями, метафоризація є досить поширеним механізмом генерування семантичних інновацій. Спеціалізація слів-сленгізмів спричинила до низки семантичних інновацій у лексиці комп'ютерної галузі та появу великої кількості метафор-сленгізмів: *finger* – палець (програма, яка відображає всю інформацію про окремого користувача або всіх користувачів у мережі (ця назва пов'язана з іконкою програми із зображенням пальця)); *bookmark* – сайт або веб-сторінка в браузері, що має такі одиниці, як знак, що полегшує її пошук у майбутньому (застосування зображення закладки в паперовій книзі); *hijacker* – шкідлива програма, яка дозволяє користувачам відстежувати вебсторінки, які вони відкривають (програма, яка краде персональні дані, порівнюється з терористом, який захоплює літак); *patch* – патч (додаток до програми, яка виправляє знайдені в ній помилки (порівняння програми з латкою, яка приводить одяг у належний вид), *flame* – лайка на адресу того чи іншого інтернет-користувача через електронну пошту чи на Інтернет-форумі (уподібнення сварки чи запеклої суперечки до горіння); *hit* – корисний,

затребуваний електронний лист (порівняння спаму і небажаної пошти): *A common concern among IT managers is avoiding spam countermeasures that create «false positives» – deletions of real messages that contain an element commonly found in spam.... There is even a recently coined term for this: ham* [112–114].

– *Brendan Weston, «Costly 'spam' flood soaks all office ranks....», meatloaf* – електронна поштова розсилка великої кількості адресатів тощо [113]: *The workers were accused of contributing to a hostile work environment because they repeatedly, over the course of several weeks, traded unsavory 'meatloaf': batches of unsolicited personal e-mail that in this case contained dirty jokes and nude pictures»* [117].

Метафора-сленгізм *web* (що вперше з'явився у складі словосполучення *World Wide Web*) став одним із найбільш вживаних синонімів поняття Internet – веб «всесвітня комп'ютерна мережа», центром численних інновацій [29, с. 47] (див. Додаток А, реч. 2–3).

Особливої уваги потребує метафора-сленгізм *virus* – вір (комп'ютерний вірус). У мову це поняття прийшло з медицини та епідеміології та у своєму новому значенні воно позначає поняття «особлива комп'ютерна програма руйнівної дії» (див. Додаток А, реч. 4). Одним з видів таких комп'ютерних вірусів є *worm* – «тип шкідливих програм, що поширюються по мережних каналах, здатних до автономного подолання систем захисту автоматизованих і комп'ютерних мереж та здійснення шкідливого впливу» (див. Додаток А, реч. 5). У програмуванні лексема *bug*, що раніше позначала такі поняття як «вірус; комаха; жук», набула нового значення. Словом *bug* називають помилку у програмі або системі, яка стає причиною неочікуваного або неправильного результату (див. Додаток А, реч. 6). До цієї ж тематики шкідливих комп'ютерних програм можна віднести сленгізм, також запозичений з епідеміології: *to infect* – інфікувати, впроваджувати комп'ютерний вірус (див. Додаток А, реч. 7).

Нове, «комп'ютерне» значення здобули і такі давно відомі слова, як *window, mouse, patch, crack*. Вторинної семантизації зазнала і лексема *mouse*,

яка в комп'ютерній термінології позначає «*комп'ютерний пристрій вводу, що використовується для пересування курсора по екрану монітора та виконання деяких функцій*» (див. Додаток А, реч. 8). Зі зміною семантики лексеми *mouse* нового значення набула лексична одиниця *mousetrapping*, що в комп'ютерному сенсі має значення «*хитрощі, які примушують користувача залишатися на певному вебсайті (часто, порнографічному)*» (див. Додаток А, реч. 9). Слово *patch*, що раніше позначало лише «*латку, клаптик чого-небудь*» набуло значення «*код для виправлення або нейтралізації помилки в програмі, що частіше за все випускається у вигляді невеликої програми, що вставляє відповідні виправлення*» (див. Додаток А, реч. 10). Останнім часом цей сленгізм використовується і як дієслово (див. Додаток А, реч. 11).

З комп'ютерними та іншими медіаресурсами пов'язаний сленгізм *piracy* – *піратство*. Раніше воно позначало напад на кораблі з метою пограбування. Пізніше, коли це явище зникло з нашого життя, слово перейшло до пасивного запасу та використовувалося лише для опису яких-небудь історичних подій, а також у творах художньої літератури. Сьогодні слово *piracy* позначає «*незаконну діяльність на ринку комп'ютерних, аудіо-, відео послуг, у видавничій справі тощо*» (див. Додаток А, реч. 12).

Останнім часом все більше виникає визначень негативних емоційних проявів з боку людини в мережі «Інтернет». Наприклад, сленгізм *flame* співвідноситься із визначенням грубого, недобррозичливого електронного послання [28, с. 122]. Регулярне посилення таких повідомлень відповідно називають *flaming* (див. Додаток А, реч. 13).

Елемент *flame* перетворився на досить продуктивний центр словотвірної парадигми. Наприклад, він став основою словосполучень *flame sandwich* – «*послання, яке містить негативну інформацію, замасковану між двома приємними повідомленнями*», *dictionary flame* – «*послання, яке містить зауваження щодо правопису або доцільності використання лінгвальних одиниць*» (див. Додаток А, реч. 14).

Сленгізм *flood* («потік, повінь») сьогодні використовується для позначення повідомлень на інтернет-форумах та чатах, що займають великі обсяги та не несуть будь-якої корисної інформації (див. Додаток А, реч. 15). Через інтернет іде потік непотрібної інформації рекламного характеру. З цим явищем пов'язане поширення сленгізму *spam* для позначення такої інформації (у літературній мові слово *spam* має значення «ковбасний фарш»: *spam* = *spiced ham*) [48, с. 34] (див. Додаток А, реч. 16). Це слово часто вживають разом із похідними, такими як *to spam*, *spammer*, *spamming*, *anti-spam*, *spamdexing*, *spamofalge*, *disk-spamming* [48, с. 34] (див. Додаток А, реч. 17–18).

За аналогією до позначення «сміттевої електронної пошти» стало функціонувати і слово *ham*, що позначає «нормальну електронну пошту».

Дієслово *black hole* (змушувати що-небудь зникнути) виникло у сфері комп'ютерних технологій у значенні «не дати можливість певній інформації дійти до певної адреси» (див. Додаток А, реч. 19). Як іменник *black hole* може позначати застаріле посилання в інтернеті або посилання на сторінку, що не існує (див. Додаток А, реч. 20). Сленгізмами-неологізмами також стають слова, що отримують додаткове значення, якого вони раніше не мали. Наприклад, слово *menu*, яке раніше позначало «перелік страв, що пропонуються в ресторані», у сучасну комп'ютерну епоху набуло нового значення: *menu* – «перелік програм та функцій, що надаються користувачу комп'ютера на вибір» (див. Додаток А, реч. 21).

Деякі сленгізми були запозичені комп'ютерною сферою з давніх вірувань та філософських течій. Наприклад, слово *avatar*, що в індуїзмі позначало втілення бога Вішну, а пізніше будь-яке втілення у філософському понятті, на просторах інтернету набуло нового значення – «анімаційна картинка, що зображує користувача у віртуальному світі» (див. Додаток А, реч. 22). Одним з джерел поповнення системи комп'ютерної лексики є термінологія та атрибутика Гаїтянського культу Вуду. Наприклад, сленгізм *to wave a deed chicken* (запозичене, шляхом семантичної транспозиції, безпосередньо з культово-обрядового лексикону Вуду) [28, с. 105], у

комп'ютерній сфері означає «виконання певної послідовності дій як ритуалу з метою вивести комп'ютер до нормального режиму роботи» (див. Додаток А, реч. 23).

У свою чергу, виникло поняття *voodoo programming* – «використання програмного коду, який було створено іншою особою, без глибокого розуміння принципів роботи такої програми». Треба підкреслити, що це словосполучення, вочевидь, було створене за аналогією до вже наявного поняття «*voodoo economics*», яке вперше використав Президент США Джордж Буш для визначення привабливої, але нежиттєздатної моделі економічного розвитку.

Ще одне поняття, запозичене з культу Вуду сферою комп'ютерних технологій, це сленгізм *rain dance* – «церемоніальна послідовність дій, спрямованих на те, щоб налагодити роботу комп'ютера або підключитися до інтернету» (див. Додаток А, реч. 24). Джерелом для створення деяких сленгізмів стали давні міфи. Так, слово *troll*, що у скандинавській міфології позначало казкове створіння з огидною зовнішністю, у сучасному мовленні користувачів інтернету стало позначати особу, що розміщує в інтернеті (на форумах, у дискусійних групах тощо) провокаційні повідомлення з метою викликати конфлікти між суб'єктами, взаємні образи і таке інше (див. Додаток А, реч. 25).

Сучасна англійська інтернет-мова може включати сленг, характерний для англійських країн. Наприклад, сленгізм *haywire outfit*, який використовується в кібербезпеці проти хакерів, означає «поспіхом зібрана слабка команда» і походить від практики техаських фермерів зв'язувати в'язки спресованої пшениці разом, утворюючи нестабільну структуру, яка мала такий вигляд, ніби могла розсипатися будь-якої миті. Пізніше термін став використовуватися у військовому сленгу як «нашвидкуруч сформований підрозділ із залишків розбитої армії». Зараз використовується у значенні «поспіхом» зібрана команда експертів з різних відділів компанії для відбиття серйозної хакерської атаки». Отже, метафоризація є дуже актуальним

процесом, який сьогодні спостерігається в англійській мові. За результатами нашого дослідження можна зробити висновок, що цей механізм є найпоширенішим при утворенні сленгізмів.

Метонімія була використана для створення таких слів, як «*hardware*» (комп'ютери та їхні компоненти) та «*buttons*» (клавіатури), «*desktop*» (настільний комп'ютер), «*suit*» (менеджер, адміністратор), «*utility*» (службова програма), «*application*» (комп'ютерна програма). Крім того, були використані такі ідіоматичні вирази: «*blue screen of death* – синій екран смерті» (пряме повідомлення про критичну помилку в Windows), – «*three finger salute* – комбінація трьох пальців «*Ctrl+Alt+Delete*» (виклик диспетчера завдань, перезавантаження системи на старих системах Windows), «*press buttons* – тупання батонком» (батон – це кнопка на клавіатурі, яку можна натиснути) (див. Додаток А, реч. 26).

Англійський комп'ютерний сленг та ідіоми також можна поділити на такі тематичні групи:

1. люди, причетні до комп'ютерного світу (26 %). До цієї семантичної групи належать такі слова: а) гумористичні вторинні номінації, паралельні до термінів-назв професій: *sys-frog*, *system jock* – програмер (програміст); *ironmonger jock* – електронник, *wirehead jock* – мережевик; б) номінації, що не мають аналогій у термінології й дають детальнішу типологію осіб, пов'язаних із комп'ютерами: *docojock* – людина, яка пише документацію; в) оцінні жаргонізми типу: *flamerjock* – флеймер; *raininternet* – конфліктний користувач мережі; *scriptkiddie* – недосвідчений зломиць, який використовує для своєї діяльності готові програм; *fat cats* – «жирні коти» (службовці ІТ-компаній). Серед пейоративів (слово і словосполучення, що виражає негативну оцінку будь-чого чи будь-кого, несхвалення, осуд, іронію або презирство) переважають одиниці, які виражають типологічну ознаку «некомпетентність». На противагу вищезазначеним термінам та ідіомам можна виділити підгрупу сленгізмів, що виражають вищу оцінку майстерності в роботі з комп'ютером: *guru user*; *wizard user*; *lord high fixer*; *superprogrammer* – майстер-користувач

2. Робота з комп'ютером (19 %). Назви цієї групи належать до найменування дій людини і відповідних дій комп'ютера: *beattmale* – *полати електронною поштою (намилити)*; *offthetrolley*, *catatonic* – *одиниці, що характеризують неробочий стан системи (залип, віс, кататонія)*.

3. Комп'ютерні компоненти (13 %). До цієї групи сленгізмів належать назви компонентів комп'ютера та периферійних пристроїв. Всі ці поняття мають паралельні визначення в термінології. Однак, коли будь-який сленгізм з цієї групи порівняти з відповідним терміном, можна помітити, що хоча значення збігається, сленг відрізняється додатковими конотаціями експресії та оцінки. Як видно з прикладів, оцінюється якість, функціональність і сучасність техніки: *baroqueiron* – *громізде* (про апаратне забезпечення); *steampowerediron* – *застарілий, але надійний пристрій*; *tirediron* – *металобрухт, дрoва; «застарілий пристрій»*; *harddrive*, *disk drive*, *HDD* (*harddiskdrive*) – *накопичувач на жорстких магнітних дисках, жорсткий диск, у комп'ютерному сленгу «вінчестер» (запам'ятовувальний пристрій довільного доступу, заснований на принципі магнітного запису. Є основним пристроєм зберігання даних у більшості комп'ютерів)*; *inkjet printer* – *струйник (струйний принтер)*. Сленгові синоніми представлено такими прикладами: *motherboard* – «мама», «мамка», «материнка», «материнська плата» (*складні багатошарові друковані плати, які становлять основу комп'ютерів*). Загалом, цій групі, нечисленній за своїм складом, як і попереднім предметним галузям, властива значна розробленість тематики та репрезентативність сленгових одиниць.

4. Назви програмних продуктів, назви команд та імена файлів (10 %). Назви команд та файлів містять сленгові слова з гумористичним змістом: *tarball* – *файловий архів з розширенням;-tar*, *three-fingersalute* – *трупальцеве вітання (команда завантаження)*, *bit-bucket* – *відро для сміття (кошик)*; *program* – *прога*; *operating system (OS) Linux* – *лінух*; *ICQ* – *ася,аська*; *IRC* – *ірка*. Програмний сленг має емоційно-оцінне забарвлення.

5. Інтернет (12 %). Ядро сленгової лексики аналізованої тематичної групи виражає поняття, характерні для всесвітньої мережі: *cobwebsite* – старий сайт, який не оновлюється; *gunnet-shoot down* – відключитися від мережі; *honeypot*, *sramtrap* – поштові сервери, які шукають спамерів; *kewl* – невеликі текстові повідомлення в блогах або електронних листах; *bloodware* – передача інформації за гроші; *browse* – шукати щось в інеті; *canon* – офіційне джерело інформації; *jabber* – передача даних через мережу; *jack-in* – підключитися до мережі; *log-off* – вийти з мережі.

6. Комп'ютерна злочинність (9 %). Одиниці різних граматичних категорій цієї тематичної групи репрезентують широкий спектр систем з такими відмінностями а) ті, хто зламує чужі системи *dark-sidehacker* – злочинні хакери; *samuraihacker* – легальні хакери; *warezkiddies* – недосвідчені хакери, які використовують готові програми; б) програми: *sniffersprog*, *exploits*, *attackprog* – хакерські програми (різниця між програмами полягає в їх призначенні та методах проникнення в чужі мережеві простори та системи); в) віруси: *Trojanhorse* – троян (комп'ютерний вірус). Елементи описаних груп мають широкий спектр оцінних конотацій: від позитивної *samurai* до негативної *dark-sidehacker* і зневажливий – *scriptkiddie*).

7. «Бюрократія» (5 %). До цієї групи входять назви людей, які управляють персоналом: *hood* – управлінський персонал IBM та особливості спілкування з ними; *SNAFU principles* – непорозуміння між розробниками та аудиторами. Слід зазначити, що номенклатура осіб інших професій, які входять до цієї групи англійського сленгу, не є типовою для загального професійного сленгу. Ці та подібні лексичні особливості в мовленні користувачів комп'ютерів на нетехнічні теми свідчать про те, що тематика комп'ютерного жаргону в обох мовах виходить за межі професійних понять.

8. Комп'ютерні ігри (6 %): *Quake(game)* – кряк; *Game* – гама; *to play computer game* – гамати; *to play Quake* – крякати; *to play Doom* – думати (грати в Doom); *types of games* – літалка, стрілялка, бродилка, рольовик; *to kill* – кіляти, кильнути.

Проведений аналіз характеристик сленгу та ідіом в англійській комп'ютерній термінології свідчить про досить інтенсивний процес мовних інновацій (особливо актуальний для найбільш інтерактивних сфер мережевого спілкування). Цей процес характеризується як спонтанними, так і свідомими відхиленнями від норм літературної мови. Інтернет, таким чином, розкріпачив мовну індивідуальність, змусивши її пристосовуватися до умов нового комунікативного середовища і дотримуватися форматних обмежень та інших законів «мережевого жанру».

РОЗДІЛ 3

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ

АНГЛОМОВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ

3.1. Труднощі перекладу англомовного комп'ютерного сленгу

Останнім часом проблема перекладу англомовних інтернет-матеріалів, які мають сленгову лексику, стає популярною. Сленг є одним із найбільш активно досліджуваних мовних явищ у сучасній лінгвістиці. Він схильний до регулярних трансформацій, оскільки часто репрезентує емотивну реакцію членів соціуму на те, що відбувається в суспільстві, і, відповідно, прямо залежить від соціального оцінного ставлення до позначуваного об'єкта. Визначення характеристик комп'ютерного сленгу є цікавим аспектом. Це пов'язано з тим, що з розвитком технічного прогресу у ХХ столітті прогресував процес інформатизації, що дає змогу виявити характерні риси комп'ютерного дискурсу та основні особливості комп'ютерної лексики, особливо сленгу.

Для здійснення коректного перекладу сленгової лексики необхідно взяти до уваги такі аспекти, що характеризують ту чи іншу лексичну одиницю: семантика, сфера вживання, ступінь експресії в конкретному контексті, ступінь популярності сленгізму для ймовірного реципієнта перекладу. Наприклад, сленгізм *shelfware*, який утворився з комбінації двох слів *shelf* – *полиця* + *ware* – *забезпечення, (програмне забезпечення)*. Це слово, що перетворилося на *shelfware* перекладається як «*програмне забезпечення, яке було написано або придбане, але ним жодного разу не користувалися*», тобто програмне забезпечення, яке просто лежить на полиці. *That disk with programs is covered with dust, it's probably shelfware* [113]. – *Цей диск із програмами вкритий пилом, це ймовірно програмне забезпечення, яким уже давно не користувалися.*

Під час перекладу зниженої лексики основною проблемою є переклад, у якому досліджуються особливості одиниць зниженої лексики оригіналу (конотативна та денотативна семантика, структурні особливості, функції в тексті) та обираються адекватні й еквівалентні одиниці перекладу. Переклад сленгу є дуже складним завданням, так само питання специфіку сленгу залишається досі дискусійним. Це пов'язано з тим, що саме поняття сленгу (як власне, і сленгізму) є суперечливим. У процесі перекладу в перекладачів виникають сумніви з приводу того, чи є те чи інше слово сленгізмом або ж воно належить до жаргону, аргю чи просторіччя.

Під час перекладу сленгізму перекладач має звертати увагу на контекст, у якому він використовується. Сленгізми, у більшості випадків, вирізняються рухливістю та стилістичною маркованістю. Саме цей фактор ускладнює їхній переклад. Наприклад, без контексту неможливо сказати, що сленгізм *to nuke* (буквально «застосувати ядерну зброю»), належить до комп'ютерної галузі. І тільки завдяки контексту стає зрозумілим, що в середовищі комп'ютерних користувачів поширюється цей сленгізм для позначення одночасного знищення всієї інформації в комп'ютері (див. Додаток А, реч. 27).

Або *reintermediation* «введення «електронного» посередника в торгівлі через мережу «Інтернет» (первісне значення «відновлення ролі банків як посередників на фінансовому ринку»). Для останньої одиниці в онлайн-бізнес сленгу був створений дериват *reintermediary* (електронний посередник для здійснення торгівлі через інтернет) (див. Додаток А, реч. 28). Перед початком перекладу необхідно сформулювати стратегію. Вона залежить від кількох факторів, зокрема від мети перекладу, типу тексту та характеру одержувача перекладу. На вибір тієї чи іншої стратегії також впливає співвідношення еквівалентності та адекватності перекладеного тексту.

Як відомо, еквівалентність – це збереження відносної рівності змісту, значення, стилю, функції та комунікативної інформації у вихідному та цільовому текстах [16]. Однак, оскільки еквівалентність не є фіксованою величиною і існують різні види еквівалентності, що визначаються близькістю

оригінального та перекладеного текстів, то в даному випадку однієї еквівалентності недостатньо і необхідно враховувати поняття «адекватності». У підручнику А. Я. Коваленко це поняття пояснюється таким чином: «Адекватність – це відповідність перекладу умовам комунікативної ситуації і має оцінний характер» [35, с. 138]. А. Я. Коваленко вважає адекватним переклад, який не порушує норм і вимоги жанру і стилю певного типу тексту, не порушуючи норм і узусу мови перекладу, і забезпечує виконання прагматичного завдання перекладацького процесу на максимально можливому рівні еквівалентності [35, с. 139]. Таким чином, завдання перекладача полягає в тому, щоб максимально адекватно передати лексичні одиниці, не спотворюючи при цьому авторський задум або зміст тексту. Це завдання може ускладнюватися тим, що терміни «сленг» і «жаргон» є неоднозначними і суперечливими, про що йшлося вище.

Проблема перекладу комп'ютерного сленгу зумовлена, як і згадувалося вище, комп'ютерними технологіями, що стрімко змінюються, і віяннями моди. Те чи інше поняття потрапляє в українську мову з англійської з тією самою вимовою, і тут якраз виникають проблеми. Одна з причин проблеми перекладу – відсутність необхідності перекладати. Іншими словами, українська комп'ютерна мова настільки швидко приймає нові слова і втрачає старі, що шукати відповідний еквівалент, який би передавав суть того чи іншого поняття, терміна, явища, пристрою тощо, не має сенсу. Слово так само швидко забудеться, як і запам'ятається. Наприклад, *DVD*, він же *DigitalVideoDisc* (*цифровий відеодиск*). В українській мові п'ятнадцять років тому термін так і прижився під назвою «*ді-ві-ді*», зараз у 2023 його вживання рідко почуєш, бо компакт-диски як носії інформації застаріли.

Друга причина проблеми перекладу – громіздкість перекладу терміна. Основна риса і головна перевага англійської мови перед українською – короткість слів. У середньому кожне англійське слово складається з одного-двох, максимум трьох складів. В українській же мові слово складається в середньому з трьох-чотирьох, а то й п'яти складів. А оскільки сленг прагне до

скорочення громіздких конструкцій, то й запозичується англійський варіант тому, що його швидше вимовити й написати. Припустимо, взяти слово «*browser*». М. Маплес дає таке визначення цього слова: «*a computer program that allows you to look at pages on the Internet*» («комп'ютерна програма, яка дає змогу переглядати сторінки в Інтернеті») [80, с. 45]. Серед україномовних користувачів термін залишився в англійській «обгортці»: *браузер*. Хоча перекладачі програмного забезпечення запропонували варіант «*вебоглядач*», який неособливо прижився в сленгу якраз з огляду на свою громіздкість (*браузер* – два склади, *вебоглядач* – шість складів).

Третя, хоч і не така поширена, причина – невідповідність між варіантом перекладу, запропонованим перекладачем, і терміном, що прижився в середовищі комп'ютерників. Випадок у деяких випадках схожий на другий, але тут головним чинником є не громіздкість виразу. Наведемо приклад. Серед геймерів віртуальний рівень, місце дії, поле бою називається «*картою*» (рідше «*мапою*» від англійського «*map*» – *mapa*). У багатокористувацькій комп'ютерній грі «*Overwatch*» перекладач переклав буденний серед геймерів термін «*карта*» як «*поле бою*». Досить дивний хід з боку перекладача, оскільки решті ігрової термінології було підібрано адекватні варіанти, що вживаються в геймерському середовищі. Наприклад, «*killstreak*» – *серія вбивств*, «*lootbox*» – *контейнер*, «*highlight*» – *найкращий момент (матчу)*. «*Поле бою*» серед геймерів не вживають узагалі, традиційно називаючи віртуальний рівень «*картою*». Так чи інакше, під час перекладу хакерського та геймерського сленгу слід враховувати те, як ці одиниці сленгу вживаються серед носіїв різних мов. За умови, що слово являє собою повне запозичення, то перекладач має дати той самий варіант. Якщо це художня література, то слід цю одиницю сленгу пояснити у виносці. Якщо це робота над складанням словника, то тут, зрозуміло, дати пояснення терміна.

Дослідження специфічних особливостей сленгу можуть бути пов'язані з вивченням мотивів соціальної оцінки сленгової лексики. Можливо, припустити, що специфіка української зниженої лексики, просторіччя та

англійського сленгу визначається саме тим, що відмінності допускають протиставлення одиниць літературної мови зниженій лексиці. На основі одиниць літературної мови лексичні одиниці сленгу представляються як утворення вторинного порядку.

Під час перекладу англійські словосполучення рідко відповідають українським аналогам: *редактор пошти Golg Edit – голій дід, Corel Draw – горілі дрова, карельські дрова, кострубаті дрова; Volkov Commander – командир вовків; вільна гілка Linux від Fedore Core – федорине горе; компілятор мови програмування Turbo Pascal – турбо паскаль.*

Як було зазначено раніше, скорочення широко використовуються в англійській мові, особливо серед користувачів комп'ютерів. При перекладі на українську мову скорочення можуть перекладатися як різними частинами мови, так і цілими фразами: *IC – I See (зрозуміло); WBU – What about you (Ти як?); ASAP – As soon as possible (якмога швидше).*

При вживанні скорочених лексичних одиниць виникають певні проблеми, які потребують розв'язання, а саме: проблеми морфеми, структури слова, значення слова тощо. При перекладі іноді буває важко знайти відповідні лексичні одиниці в мові перекладу. Однією з причин цього може бути те, що історичні, культурні, соціальні умови життя народу, мовою якого здійснюється переклад, не потребували певного слова. Більша частка аббревіатур у комп'ютерному сленгу є професіоналізмами, термінами, які з'явилися в лексиконі як частина професійного жаргону програмістів: *3D*, що позначає характеристику звукового або відео оформлення (*three-dimensiona – тривимірний*), *RAM (Random Access Memory) – оперативний запам'ятовувальний пристрій*), *LAN (Local Area Network) – локальна мережа*, *Kb (kilobyte), Mb (megabyte), Gb (gigabyte).*

Отже, в англійському комп'ютерному сленгу великої кількості ініціальних аббревіатур (*IMP* від *Integrated Multiprotocol Processor*); телескопічних аббревіатур (*office automation – програми Microsoft Office*); усічення до першого складу (*key DEL – клавіша видалити*).

Інша причина використання великій кількості скорочень – це нестача часу, що знаходиться в розпорядженні комп'ютерних користувачів. Очевидно, що заміна цілого слова або навіть речення кількома буквами значно збільшує кількість інформації, що передається за одиницю часу. Таким чином, цей фактор є якщо і не основною причиною виникнення абревіатур у комп'ютерному сленгу, то, напевно, найбільш плідним у царині створення різних інновацій: *EG – Evil Grin – Злісна усмішка; EOM – End Of Message – Кінець послання; ESO – Equipment Smarter than Operator – Обладнання розумніше за оператора.*

Можна зауважити, що значна кількість торгових марок, компаній з виробництва програмного та апаратного забезпечення, а також програмних і апаратних продуктів має у своїй назві одне або кілька скорочень: *AIDA (Attention – увага, Interest – інтерес, Desire – бажання, Action – дія).*

Іноді при перекладі сленгізмів-словосполучень значення першого слова переноситься на друге, відбувається еліпс першого компонента, або «еліпс модифікатора», наприклад: *web mail (electronic mail) = mail, web banner = banner, error 404 = 404.* У цьому випадку становить інтерес еліптична конструкція «404», яка є еліптичним скороченням від «*error 404*» (код помилки, «*сервер не знайдено*»). Останнім часом було зафіксоване проникнення цієї одиниці в загальнолітературну мову, причому як у повній, так і в скороченій формі. Крім того, як показують дослідження, ця одиниця зазнала розширення значення, позначаючи в сфері економіки та бізнесу ненадійного, безініціативного робітника (див. Додаток А, реч. 29).

Деякі скорочення, які здебільшого описують особливості функціонування комп'ютера, його взаємодію із користувачем, та комунікацію користувачів між собою, мають дистинктивне гумористичне забарвлення: *RTFM (Read the Fucking Manual), BOFH (bastard operator from hell), PEBCAK (Problem Exists between Chair And Keyboard), beta, junk, mail.*

Отже, переклад сленгізмів-абревіатур становить великі труднощі через багатозначність і відсутність прецеденту їх використання раніше. Наприклад,

PC має всім відомий англійський еквівалент *Personal Computer*. Однак він має й інші еквіваленти: *potential controller* – регулятор потенціалу; *printed circuit* – друкована схема; *process control* – управління (технологічним) процесом. І це далеко неповний перелік омонімів. Лише глибоке знання предмета може допомогти правильно зрозуміти термін. Якщо ж скорочення використовуються поза контекстом (специфікації, що додаються до технічної документації, таблиці, перелік запасних частин), то необхідна консультація фахівців, робота із всесвітньою мережею, велика компаративна робота з кількома ідентичними текстами, в яких можуть зустрітися такі терміни і бути декодовані за контекстом.

Ще однією проблемою, що постає перед перекладачем англомовного комп'ютерного сленгу, є передавання неологізмів цільовою мовою. При сучасному стрімкому розвитку науки і техніки жоден словник не спроможний встигати за виникненням нових слів і термінів, зокрема сленгізмів у різних галузях знань.

При перекладі сленгізму-неологізму, який відсутній у словнику, перекладач повинен самостійно визначити його значення, з огляду на словотворчі елементи даного слова і спираючись на контекст. У випадках, коли через контекст жоден з варіантних відповідників не може бути застосований, доводиться шукати новий варіант перекладу – контекстуальну заміну, що підходить лише до цього випадку, це стосується передусім перекладу складних термінів.

Перекладач може стикнутися з новими ідіоматичними фразами, які також становлять певні проблеми при відтворенні їх цільовою мовою. Як правило, такі сленгізми є неологізмами, що ще не є загальноприйнятими, але функціонують у певній сфері та мають своє конкретне визначення: *finger* – програма, що відображає всю інформацію про окремого користувача або всіх користувачів у мережі (назва пов'язана із піктограмою програми, на якій зображений палець); *bookmark* – відмітка сайту чи вебсторінки в браузері, що дозволяє легко знайти його в майбутньому (реалізація образу закладки для

паперової книги), *hijacker* – шкідлива програма, що дозволяє відстежувати вебсторінки, які відкрив користувач (уподібнення програми, яка краде персональні дані, до терориста, який викрадає літаки), *teatloaf* – електронна поштова розсилка великої кількості адресатів, *ham* – корисна, замовлена електронна пошта (протиставлення одиниці *срат* незамовленій електронній пошті) (див. Додаток А, реч. 30–31).

У процесі перекладу перекладач застосовує механізм асоціативного мислення. Асоціації (або метафори), що виникли, можуть бути різноманітними: за формою предмета, за принципом роботи: *flame* – негативний відгук на певне повідомлення, *rath* – перелік веб-сторінок на сайті, що відвідав користувач, *spider* – невелика програма, що індексує вебсторінки для пошукових сайтів (подібність до павука, що бігає по павутині (*runs the Web*)), *hamster* – бездротова миша (за зовнішньою схожістю пристрою до маленької безхвостой тварини), *mockingbird* – шкідлива програма, що перехоплює пароль, що вводиться (подібність до пересмішника, який перехоплює чужі пісні та імітує їх), *tiger team* – група хакерів, що займається тестуванням захищених комп'ютерних мереж (уподібнення групи висококласних спеціалістів до ватаги небезпечних хижаків); *cat typing* – випадково набрані на клавіатурі безглузді комбінації символів (уподібнення до ситуації, коли кішка випадково наступить на клавіатуру); *racket monkey* – недосвічений програміст, що імітує поведінку хакера-професіонала (подібність до мавп, які імітують дії інших, але не здатні до самостійної творчості) тощо (див. Додаток А, реч. 32–33).

Друга група – це терміни, що набули свій переклад сленгізмів шляхом використання лексики інших професійних груп. У результаті значення слова дещо змінюється, здобуваючи специфічний для комп'ютерного сленгу зміст: *dinosaur* – застарілий великий комп'ютер, *cyberbalkanization* – розділення інтернету на невеличкі сукупності зі спільними інтересами, *to mailbomb* – послати тисячі електронних листів на одну електронну поштову скриньку з метою переповнити й знищити її (подібність до бомбардування цілей

протягом війни); *to dogfood* – користуватися власнозробленими програмами (уподібнення власних програм до неапетитної їжі), *flame sandwich* – негативний відгук про щось, який знаходиться між двома позитивними відгуками; *demigod* – досвідчений хакер зі світовою репутацією (знання та уміння якого ставлять його лише на ступінь нижче богів).

Варто відзначити, що лексична одиниця *cyberbalkanization*, очевидно, була створена із терміна «*balkanization*», який належить до політичної сфери вживання, позначає процес фрагментації країни чи території на декілька анклавів і пов'язаний із історією поділу Балканського півострова протягом ХХ століття. Таким чином, політичний термін після додавання комп'ютерно маркованих елементів входить до складу комп'ютерного лексикону (див. одаток А, реч. 34).

Процес перекладу слів загалом і сленгізмів-новотворів зокрема зазвичай складається з двох етапів:

- визначення значення лексичної одиниці в контексті;
- відтворення цього значення засобами мови перекладу.

Складність перекладу неологізму полягає в тому, щоб зрозуміти значення нового слова. З об'єктивних причин словники не можуть повністю відобразити всі слова, які нещодавно з'явилися. Це відбувається лише тому, що лексикографи не поспішають включати до словника так звані «оказіональні» нові слова, тобто окремі нові слова, введені окремими авторами в певних випадках. Такі слова часто зникають так само швидко, як і з'являються.

Виходячи з визначення терміна «нове слово», можна припустити, що коли перекладач вперше зустрічається з новим словом, він не має уявлення про те, що воно означає. Тому значення неологізму найчастіше доводиться з'ясовувати з контексту. У випадку письмових перекладів, які є предметом цього дослідження, контекст є досить корисним.

За відсутності еквівалентного перекладу для відтворення англійського неологізму українською мовою використовується низка прийомів. Це

транслітерація: *web* – веб, *moderator* – модератор, *troll* – троль, *skin* – скін, *spam* – спам, *menu* – меню, *avatar* – аватар; транскрипція: *bug* – баг, *flood* – флуд (від неправильної англійської вимови), *cache* – кеш, *browser* – браузер, *flame* – флейм, *driver* – драйвер; калькування: *home page* – домашня сторінка, *window* – вікно, *memory* – пам'ять, *worm* – черв'як, *to infect* – інфікувати, *mouse* – миша, *piracy* – піратство; описовий переклад: *vooodoo programming* – використання програмного коду, який було створено іншою персоною, без глибокого розуміння принципів роботи такої програми; *Streisand effect* чи *Barbara Streisand effect* – інформація, що широко розповсюджується саме внаслідок спроб приховати її та пряме включення: *web page* – вебсторінка.

Приводом для створення сленгізмів *Streisand effect* чи *Barbara Streisand effect* стали невдалі спроби Барбри Стрейзанд подати до суду на журналіста, що фотографував з повітря її будинок (див. Додаток А, реч. 35).

Останнім часом при відтворенні неологізмів використовується також прийом прямого включення, який полягає у використанні оригінального написання англійського слова в українському тексті. Такий спосіб є шляхом найменшого опору та мінімальних затрат праці. Часто на сторінках періодичних видань можна зустріти слова, що складаються з двох частин: англійської, зі збереженням оригінального написання, та української (див. Додаток А, реч. 36).

Використання способу прямого включення може бути виправданим у тих випадках, коли неологізм не можливо відтворити за допомогою жодного з розглянутих способів перекладу у зв'язку зі специфічністю його звучання чи написання.

Отже, специфіка та труднощі перекладу англійського комп'ютерного сленгу українською мовою зумовлені не тільки структурними та семантичними характеристиками її одиниць, наявністю чи відсутністю відповідника в мові перекладу, контекстом їх використання, але й розбіжностями граматичної будови мов одиниць оригіналу та перекладу, сполучуваністю їх одиниць. Вибір засобів вираження сленгу, головним чином,

залежить від значення слова в контексті. Перекладене слово повинно передавати сленгізми засобами мови перекладу, зберігаючи сенс висловлюваного мови оригіналу.

3.2. Способи перекладу англomовного комп'ютерного сленгу

Як було раніше зазначено, під час перекладу сленгу ключовою складністю є передавання стилістичних та експресивних особливостей лексичних одиниць оригіналу. Згідно з І. В. Андрусяк [2, с. 6], стилістично забарвлена лексика має своє багатство, свою неповторну емоційну насиченість і специфічність, тому переклад подібної лексики, безсумнівно, викликає труднощі.

В. Балабін зазначає, що перш ніж приступити до процесу перекладу, перекладач просто зобов'язаний визначити стиль самого автора, вивчити його досконало, відчувати його зсередини [4, с. 9]. І лише в цьому випадку йому вдасться передати ступінь впливу, закладений у тексті оригіналу, і змусити читача відчувати те, що відчуває сам носій мови.

Отже, порівнянність експресії лексики різних мов, з огляду на перелічені вище факти, становить особливу складність. Тому в процесі перекладу не завжди вдається підібрати потрібний еквівалент.

Для досягнення адекватного перекладу, тобто перекладу, що відповідає оригіналу та виражає ті самі комунікативні установки, що й оригінал, потрібне застосування перекладацьких трансформацій. За визначенням А. Коваленко, трансформації – це перетворення, за допомогою яких можна здійснити перехід від одиниць оригіналу до одиниць перекладу [35, с. 45].

Необхідно зазначити, що на початковому етапі перекладачеві слід підібрати наявний аналог у мові перекладу. Аналог є результатом перекладу за аналогією за допомогою вибору одного з декількох можливих синонімів. Перевага цього прийому перекладу в тому, що такі аналоги знаходять

відображення в будь-якій мові. Найчастіше сленг перекочував з однієї мови в іншу і вже не є чужим, тобто не сприймається носіями мови як іноземне слово (див. Додаток А, реч. 37).

У даному випадку для реципієнта не був би зрозумілим сленгізм-словосполучення, що в англійській мові був запозичений з термінології Вуду. Саме тому перекладач використав еквівалент, що у представників приймаючої лінгвокультури має викликати таку ж реакцію, як і у представників вихідної мови.

За відсутності аналогів слід звертатися до перекладацьких трансформацій. Застосування подібних трансформацій дає змогу максимально точно перекласти всі тонкощі оригіналу з урахуванням стилістичних характеристик оригіналу.

Існує два способи перекладу комп'ютерного сленгу: прямий переклад і непрямий переклад. Перший прямий переклад передбачає такі методи перекладу, як транскрипція, транслітерація та калькування. Ці способи перекладу англійських комп'ютерних сленгізмів було розглянуто раніше. Головне, що використання цих методів доречно лише за певних умов, коли значення оригінального англійського слова зрозуміле з контексту і переклад не порушує норм української мови: *firewall* – *файрвол (брандмауер)*, *motherboard* – *материнка (материнська плата)*; *mainframe computer* – *мейнфрейм (великий універсальний високопродуктивний відмовостійкий сервер)* (див. Додаток А, реч. 38–42).

У таких випадках перекладачі часто вдаються до непрямого перекладу або використовують перекладацькі трансформації. Для правильного перекладу необхідно дотримуватися стилістичних норм української мови та створювати стилістичні аналоги мови оригіналу [57, с. 178].

Описовий переклад, який найчастотніший при перекладі комп'ютерного сленгу, був розглянутий раніше, але можна зазначити, що поширеними є випадки паралельного використання транскрипції, транслітерації та описового перекладу тобто з поясненням значення сленгізмів у тексті, виносками та

примітками: *black hole* – *чорні діри* (застарілі інтернет-посилання) (див. Додаток А, реч. 43).

Цей метод дає змогу поєднати характерну для транслітерацій, транскрипцій і обчислень стислість і економічність вираження з точним і повним відтворенням змісту тексту, що перекладається. Після того, як перекладач вперше пояснив значення сленгізму, що перекладається, він може використовувати транслітерацію, транскрипцію або калькування без пояснень.

Для кращого розуміння видів лексичних трансформацій потрібно дивитися класифікацію, запропоновану А. Коваленко, яка виділяє три категорії перекладацьких трансформацій: лексичні (конкретизація, генералізація, смисловий розвиток, контекстуальна заміна), граматичні (додавання, вилучення слова, заміна частини мови, перестановка) та комплексні чи лексико-граматичні [35, с. 67]. Суть лексичних трансформацій полягає в заміні окремих одиниць оригіналу, вихідної мови на лексичні одиниці мови, що перекладається, які не є їхніми еквівалентами.

Трансформація конкретизації значення викликана відмінностями у функціональних характеристиках словникових відповідників лексичних одиниць оригіналу. Конкретизація значення – це лексична трансформація, внаслідок якої термін ширшої семантики в оригіналі замінюється терміном вужчої семантики в цільовій мові [16], наприклад: *kettle* – *чайник* у значенні «людина, яка нічого не розуміє в комп'ютерах», *tower* – *вежа* у значенні «тип корпусу для комп'ютера», *board* – *дошка* у значенні «клава, клявішарня, клавіатура», *bug* – *жук* у значенні «баг, комп'ютерний вірус» або «помилка в програмі», *windows* – *вікна* у значенні «вінда, комп'ютерна програма» стилістично забарвлені, тому що їх лексеми або зі зниженою семантикою, або зі зниженим стилістичним забарвленням (див. Додаток А, реч. 44–45).

Наступною перекладацькою трансформацією є генералізація значення – це лексична трансформація, внаслідок якої термін вужчої семантики в оригіналі замінюється терміном ширшої семантики в цільовій мові [40, с. 100].

Зазначимо, що прийом генералізації застосовується дуже рідко при перекладі англomовного комп'ютерного сленгу, бо це призводить до втрати образності й колоритності речень оригіналу: *processer* – камінь, цегла, голова = *central processing unit* або *CPU* – центральний процесор (або центральний процесорний пристрій) *Early computers had a processer (unit) and remote terminals* [113]. – *Перші комп'ютери мали центральний процесор і дистанційні термінали.*

Або сленгізм *worm*, що має еквівалент *черв'як* та позначає *окремий вид комп'ютерного вірусу*, при перекладі була замінена на узагальнюючий термін *вірус*, тобто була застосована генералізація (див. Додаток А, реч. 46). Ще одним прикладом генералізації є переклад лексичної одиниці *patch* – *патч* як програма, у той час як це слово позначає *код для виправлення або нейтралізації помилки в програмі*, що частіше за все випускається у вигляді невеликої програми, що здійснює відповідні виправлення: *Apple releases software patch to fix iPhone battery-drain problem* [112]. – *Компанія «Apple» випустить (патч) програму, що вирішить проблему швидкої розрядки акумулятора iPhone.*

Наступна лексична трансформація, яку можна застосовувати при перекладі англomовного комп'ютерного сленгу – *смісловий розвиток*. Тут використовується слово чи словосполучення, значення якого є логічним розвитком значення слова мови оригіналу. Цей спосіб перекладу означає розкриття значення іноземного слова за допомогою логічного смислового висновку, коли переклад неможливо здійснити за допомогою інших способів. Значення терміна описується засобами мови перекладу, наприклад: *bush* – *виз* (*комп'ютерна шина*) (див. Додаток А, реч. 47).

Окрім смислового розвитку, при перекладі комп'ютерного сленгу також використовується *контекстуальна заміна*, коли не вдається знайти відповідний еквівалент. Контекстуальна заміна як метод перекладу відіграє важливу роль у перекладі англійських комп'ютерних сленгізмів. Контекст відіграє важливу роль у перекладі за допомогою цього методу. Іншими словами, це ще один спосіб перекладу термінів, при якому перекладач замінює словниковий

еквівалент його логічно пов'язаним контекстуальним еквівалентом. У цьому випадку перекладач звертає увагу на контекст сленгізму і вибирає відповідник із запропонованих варіантів перекладу та синонімів. Труднощі перекладу також виникають через омонімію та полісемію міждисциплінарних сленгізмів: *casual* – казуал (людина, яка серйозно і постійно не займається якоюсь справою і глибоко не захоплюється, але час від часу проявляє до неї інтерес) (див. Додаток А, реч. 48).

Опущення дозволяє реалізувати одну з вимог до терміна, зокрема до сленгу – стислість. За допомогою трансформації опущення, а саме універбації, перекладено такі сленгізми: *execution file (EXE)* – екзешишник, *strategic game* – стратегія, *core dump* – кірка (файл з дампом пам'яті, що залишається на диску після програми, що аварійно завершилася); *Master o* – хаке, *cache replacement policies* – алгоритми кешування тощо (див. Додаток А, реч. 49).

Протилежним до опущення – додавання, яке не відповідає стислості, перекладено такі англійські комп'ютерні сленгізми: *network* – обчислювальна мережа, *green machine* – комп'ютер для військових цілей, *iron monger jock* – електронік; *black art* – програмування з використанням недокументованих прийомів (див. Додаток А, реч. 50).

Евфемістичний переклад – це заміна непристойних слів у вихідному тексті на менш сильні слова в перекладі. Цей прийом використовується, коли вихідний текст містить вульгарні або нецензурні слова. Вживання таких слів поширене серед користувачів Інтернету [9]. Наприклад, *Noob nub* (манекен, новачок у грі) *Once a noob, always a noob* [114]. – Якщо «чайник», то це назавжди.

Отже, проблема перекладу сленгу завжди була однією з найважливіших дослідницьких тем у лінгвістиці. Це пов'язано з тим, що формально забарвлена лексика мови має власне семантичне багатство, емоційну насиченість та національну специфіку. При перекладі сленгу слід відштовхуватися від точних, усталених аналогів. Якщо таких еквівалентів не існує, слід використовувати перекладацькі трансформації. Всі перераховані вище

прийоми мають свої переваги і забезпечують максимально точний і правильний переклад сленгізмів мови оригіналу з урахуванням стилістичних особливостей.

ВИСНОВКИ

Соціальні діалекти вживаються як засіб спілкування між людьми, пов'язаними тісною соціальною або професійною діяльністю. Це мова певної соціальної групи, яка має соціальнозабарвлену лексику та використовується в усній розмовній мові. Арго, жаргон і сленг є частиною соціального лексикону. Під час наукового дослідження було виявлено, що чіткого розмежування у визначенні цих понять немає, а терміни жаргон та сленг часто подаються як синоніми. Це можна пояснити тим, що вони запозичені з різних мов і мають різне функціональне навантаження.

У сучасній лінгвістиці поняття «сленг» є неоднозначним і досить складним для інтерпретації. Основна складність пов'язана з тим, що кожний дослідник має свій погляд на трактування цього поняття. Узагальнюючи їх визначення, можна пояснити поняття «сленг» як шар лексики, що історично склався, нестандартний, розмовний, нелітературний, стилістично маркований, живий та експресивно забарвлений, не обмежується певною професійною приналежністю. У словниковому складі англійської мови межі сленгу дуже нечіткі та рухомі. Часто його важко відрізнити як від літературної мови, так і від нелітературних різновидів мови – жаргонізмів, діалектизмів, професіоналізмів.

Використання сленгу, як правило, характерне для певних сфер життєдіяльності. Тому цей лексичний пласт можна розділити на дві групи: загальний сленг і спеціалізований сленг (перший поширений і добре відомий носіям мови, другий використовується вузьким колом професійних і соціальних груп). Обидві групи є потужними джерелами для поповнення лексичного складу розмовної мови і прагнення задовольнити потреби суспільства в усіх сферах життя.

Як особлива мовна демонстрація приналежності до локальних груп, які часто протиставляють себе соціуму, стає особливо актуальним комп'ютерний сленг. Як було зазначено в дослідженні, комп'ютерний сленг – різновид

жаргонізмів – це слова, вживання яких властиве людям, які утворюють відокремлені соціальні групи, тобто слова і вирази, що зустрічаються в мовленні людей, пов'язаних певним родом діяльності, способом проведення часу тощо), використовуюваного як професійними (наприклад, ІТ-фахівцями), так і іншими користувачами комп'ютерів.

Ця лексика швидко розвивається в динамічну систему, що спричинено надзвичайно швидким і поступовим прогресом комп'ютерних технологій. Багато слів із комп'ютерного сленгу переходять до офіційної термінології. Вони зустрічаються не тільки в усному мовленні, але й у письмовій формі: у програмних документах, листах, віртуальних конференціях.

Говорячи про структурні особливості англomовного комп'ютерного сленгу, слід зазначити, що найчастотнішим способом творення англійських простих комп'ютерних сленгізмів виявилась афіксація. Суфіксація домінує в морфологічному словотворенні сленгізмів. Найпродуктивнішими суфіксами є *-tion*, *-ing*, *-er*, *-or*. Превиліює використання генеративних словотворчих моделей, а саме префіксів: *e-*, *V-*, *E-*, *hyper-*, *cyber-*, *-ware*, *-zine*. Прості сленгізми утворюються шляхом конверсії. Основні частини мови сленгізмів – іменник та дієслово. Продуктивним способом складних слів є словоскладання, завдяки йому сленгізми зберігають семантичне навантаження та є стислими.

Частотність багатокomпонентних сленгізмів із збільшенням кількості компонентів у них зменшується. Так, двокомпонентні сленгізми переважають над три-, чотири- та п'ятикомпонентними. Серед моделей двокомпонентних сленгізмів найбільш продуктивними є $N + N$ та $Adj + N$.

Щодо шляхів і способів утворення комп'ютерного сленгу, то вони вельми різноманітні, але всі вони зводяться до того, щоб пристосувати англійське слово до нашої дійсності і зробити його придатним для постійного використання. Таким чином, було зроблено самостійну класифікацію утворення комп'ютерного сленгу. Основні методи утворення сленгу, які, на нашу думку, охоплюють переважну більшість нині існуючої сленгової лексики: калька (повне запозичення); напівкалька (запозичення основи);

переклад: з використанням стандартної лексики в особливому значенні; з використанням сленгу інших професійних груп; фонетична мімікрія; скорочення (акроніми). Скорочення є поширеним способом творення англomовних комп'ютерних сленгізмів.

За нашими спостереженнями, найпоширенішим механізмом утворення сленгізмів є метафоризація (43,5%) та запозичення (40%). Унаслідок метонімічного перенесення утворилося 16,5% сленгових одиниць. Для визначення повного спектру сленгових одиниць було введено поняття «псевдозапозичення», відмінною рисою якого є наявність трьох операцій: запозичення, зближення на базі мовної гри (каламбуру, парадоксу) запозиченої номінативної одиниці або її компонента з коренем, афіксом, словом, словосполученням мови-реципієнта; створенням неосеми, неолексеми або неофраземи з різноманітною конотативною маркованістю (емоційністю, оцінністю, експресивністю, парадоксальністю, гумористичним колоритом).

Ключовими тематичними групами англomовних комп'ютерних сленгізмів є: люди, причетні до комп'ютерного світу; робота з комп'ютером; комп'ютерні компоненти; назви програмних продуктів, назви команд та імена файлів; інтернет; комп'ютерна злочинність; «бюрократія», комп'ютерні ігри.

Встановлено, що є два основних способи перекладу комп'ютерного сленгу: прямий та непрямий. Перший спосіб (прямий) включає транскрипцію, транслітерацію й калькування. Використання цих прийомів є адекватним лише за певних умов. Їх доречно використовувати в тих випадках, коли значення вихідного англійського слова зрозуміло з контексту, а переклад не порушує норм української мови.

Другий спосіб (непрямий) включає в себе: конкретизацію; генералізацію; смисловий розвиток; компенсацію; антонімічний переклад; описовий переклад; опущення; додавання та евфемістичний переклад. Мета цього способу полягає в більш точному й логічно правильному передаванні сленгових одиниць за допомогою мови перекладу.

При адекватному перекладі необхідним є дотримання стилістичних норм української мови для створення аналога оригінального слова. Описовий переклад є найбільшрозповсюдженим способом перекладу англomовного комп'ютерного сленгу.

При виборі способу перекладу сленгізмів необхідне порівняльне вивчення систем двох мов, а не окремих пар сленгізмів. Неправильно обраний спосіб перекладу призводить або до повного спотворення семантики сленгізму, або до нічим необґрунтованого звуження його значення, що чинить негативний вплив на системність.

Останнім часом у комп'ютерній сфері з'явилась значна кількість інновацій, які потребують передавання своїх назв мовою перекладу. Для кращого розуміння поданого матеріалу реципієнтом потрібно передати такі неологічні сленгізми засобами описового перекладу як найточнішого способу перекладу, при якому відбувається заміна в мові перекладу сленгізму або словосполучення чи фразеологізму відповідним словосполученням.

Певні труднощі виникають при перекладі аббревіатур, що з'явилися внаслідок компресії окремих англomовних багатокomпонентних сленгізмів. Їх переклад відбувається українськими відповідниками, а також аббревіатурами, якщо подібні існують у мові перекладу.

Таким чином, більшість сленгізмів широко вживається як в усному, так і в писемному мовленні. Проблема полягає в тому, що більшість цих лексичних одиниць у комп'ютерній сфері відсутні в сучасних словниках. Тому слід з обережністю ставитися до їх використання в письмових текстах, оскільки багато з них належать до розмовного стилю, а остаточний варіант перекладу повинен передавати сленгізми засобами мови перекладу, зберігаючи зміст висловлюваного мови оригіналу.

Перспективними у плані дослідження вважаємо вивчення номінативної природи сленгізмів та дискурсивного простору їх функціонування.

SUMMARY

The theme of the MA degree paper is «English-Language Computer Slang: Formation, Functioning and Translation».

The topicality of the research is determined by the widespread use of English slang units due to the development of activities in this area used by Internet users in online communication, the growth of interlingual relations, the lack of English slangism study, the lack of Ukrainian-English professional dictionaries, the importance and specificity of interlingual relations, as well as the insufficient level of this issue development in terms of English-Ukrainian translation.

The object of the study is English-language computer slang.

The subject of the study is the semantic-structural, word-formation and functional features of English computer slang and the peculiarities of its translation into Ukrainian.

The objective of the paper is to make a comprehensive description of the lexical system in English computer slang, to study the peculiarities of its formation and functioning as a socio-professional variant and to analyze the ways of translating English computer slang into Ukrainian.

The objective set foresees the fulfilling of the following **tasks**: to define the essence of the terms «slang», «jargon», «computer slang» as objects of linguistic research and to characterize their peculiarities; describe the peculiarities of the lexical and semantic system of English computer slang and analyze the ways of forming computer slang vocabulary; to identify the peculiarities of the functioning of computer slang units in English speech and media texts and to divide them into lexical and thematic groups; to study the ways of translating computer slang in English-language industry texts and provide recommendations for their translation.

The following **ways** have been used in the research: descriptive includes linguistic observation, analysis and systematization of linguistic phenomena – to select and interpret of factual material; thesaurus – to reveal the content of new slang units through dictionary definitions; structural – to study the internal organization of

English computer slang and the structure of lexical units to make up their composition; componental – to make it possible to identify the components of the semantic structure in slangisms; contextual – to determine the semantics of slangisms in a particular syntagmatic environment; semantic analysis – to study the processes of metaphorical meaning transfer; etymological analysis – to establish the relationship between forms and words of different languages; historical analysis – to study the history of the origin, formation and development of English computer slangisms; translation analysis – to identify ways of translation and translation transformations of English computer slangisms in context; quantitative analysis – to calculate the frequency of slang unit use in the language.

The material of the research is corpus of English computer slangisms (more than 1000 units), chosen from selected by the method of continuous sampling from lexicographic sources and magazines.

The novelty of the research lies in the fact that for the first time in one study the formation and functioning of computer slang in English has been traced, the reasons for its emergence have been determined, groups of topics have been identified, the functions of computer slang in speakers' speech have been revealed, and the peculiarities of slangisms translation have been analyzed. A comprehensive study of the multidimensional formation of computer slang and its use as a means of expressing expressive thoughts of speakers aims emotionally to analyze the dynamics of renewal and changes in the lexical composition of modern English.

The theoretical significance of the work lies in the fact that the data revealed in the course of the study extend and deepen theoretical studies of English social dialects. In particular, the conclusions and generalizations drawn for the first time on the basis of a thorough and comprehensive analysis of the slang vocabulary of computer users make it possible to identify trends in the development of little-studied language layers, in particular substandard vocabulary, and to demonstrate the role of slang as a kind of tool for language revival.

The practical significance of the work lies in the fact that the collected lexical material of English computer slang can be used in compiling English

dictionaries of the early twenty-first century and in pedagogical practice; the main results of the study can be used in writing diplomas, theses and term papers, as well as special courses in Lexicology, Lexicography, Terminology, Stylistics, Linguistics, Pragmatics for students of the Faculty of Linguistics.

The MA degree paper consists of introduction, which briefly summarizes the topicality, novelty, object and subject-matter, the material of the research, objective and tasks, practical importance.

The first section outlines and substantiates the theoretical foundations of the borrowings, Japonisms in Ukrainian and foreign linguistics, pays attention to the main term properties, considers the stages of the English oil-and-gas terminology formation, outlines theoretical and methodological aspects of studying in English borrowings in the field of literary standard and substandard.

The first chapter of the qualification work analyzes the peculiarities of interpreting the terms «argot», «jargon» and «slang» in native and foreign linguistics, on the basis of which the author offers his own understanding of these terms; the history of the social dialect study is considered; the causes of emergence and functions of computer slang are identified. **The second section** is devoted to the study of the structural and semantic features of English computer slang leading to the identification of ways, means and mechanisms of its creation.

The third section provides a detailed analysis of translation methods and lexical and semantic transformations when translating sentences with these units, taking into account its structural and semantic features and also considers the difficulties of translating English computer slang.

The main conclusions set out the main theoretical and practical results of the proposed work and its further perspectives.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ажнюк Б. М. Мовні зміни на тлі деколонізації та глобалізації. Мовознавство. № 3. 2001. 45 с.
2. Андрусак І. В. Англійські неологізми кінця ХХ століття як складова мовної картини світу : автореф. дис. ... канд. філол. наук. [спец.] 10.02.04 «Германські мови» / Київський національний ун-т ім. Тараса Шевченка. К., 2003. 15 с.
3. Бабич Н. Причини, наслідки і «перспективи» вульгаризації сучасного мовлення // Мова і суспільство : зб. наук. праць. Львів : Львівський національний університет імені Івана Франка, 2010. Вип. 1. С. 141–148.
4. Балабін В. В. Сучасний американський військовий сленг як проблема перекладу : автореф. дис. ... канд. філ. наук : [спец.] 10.02.16 «Перекладознавство» / Київський національний ун-т ім. Тараса Шевченка. К., 2002. 19 с.
5. Бессонова О. Л. Оцінний тезаурус англійської мови : когнітивний і гендерний аспекти : автореф. ... дис. д-ра філол. наук : [спец.] 10.02.04 «Германські мови» / Київський національний ун-т ім. Тараса Шевченка. К., 2003. 29 с.
6. Береговская Э. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания. 1996. № 3. С. 32–41.
7. Білецька, О. О. Стан і тенденції мовної субкультури сучасної молоді України : монографія. К. : КНЕУ, КНУКіМ, 2016. 187 с.
8. Бойко Н. І. Українська експресивна лексика: семантичний, лексикографічний і функціональний аспекти : монографія. Ніжин : ТОВ Аспект-Поліграф, 2005. 552 с.
9. Борис Д. П. Визначення сленгу у вітчизняній та зарубіжній термінологічних традиціях. URL : http://philology.knu.ua/files/library/movni_i_konceptualni/51/13.pdf (дата звернення 09. 09. 2023).

10. Бузько С. А. Соціально маркована лексика в сучасних художніх текстах // Філологічні студії. 2011. Вип. 6. С. 553–556.
11. Василенко Ю. А. Сучасний український молодіжний сленг // Українська мова. Львів : Львівський національний університет імені Івана Франка, 2009. № 6. С. 16.
12. Верба Л. Г. Порівняльна лексикологія англійської та української мов. Вінниця : Нова книга, 2003. 208 с.
13. Верста І. Значення терміна соціолект у сучасних мовознавчих дослідженнях // Українська термінологія і сучасність : зб. наук. праць. К. : КНЕУ, 2005. Вип. VI. С. 265–269.
14. Вілюман В. Г. Про способи утворення слів сленгу в сучасній англійській мові. Львів : ЛНУ, 2005. 240 с.
15. Воскресенська А. А. Вплив англіцизмів на сучасний український молодіжний сленг. URL : http://www.rusnauka.com/33_DWS.../33.../74411.doc (дата звернення 14.10.2023).
16. Гаврилова О. Процеси калькування в сучасній українській мові (на прикладах комп'ютерної лексики) // Science and Education a New Dimension. Philology. 2018. VI (45). Issue: 152. С. 121–129. URL : <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/allhum-2016/paper/viewFile/242./111> (дата звернення 14.10.2023).
17. Гальперин И. Р. О термине «сленг». М. : Высшая школа, 1956. 254 с.
18. Глушук Н. Лінгвопрагматика сучасного англомовного сленгу: витоки, класифікаційні та семантичні ознаки // Вісник Львівського університету. Серія : Іноземні мови, 2013. Вип. 21. С. 22–36.
19. Голубовська І. О. Мова соціальних мереж як новітній лінгвістичний феномен // Мовні і концептуальні картини світу. К., 2015. Вип. 55. Ч. 2. С. 49–56.
20. Горбач О. Т. Арго в Україні. Львів : Інститут українознавства ім. І. Крип'якевича НАН України, 2006. 688 с.

21. Грабовий П. М. Український молодіжний сленг. К. : Жовтий, 2010. 220 с.
22. Грушко О. С., Тарасенко К. В. Труднощі перекладу англомовного комп'ютерного сленгу // XV Міжнародна наукова конференція «Іноземна філологія у XXI столітті» (24 листопада 2023 р., Запорізький національний університет). Запоріжжя, 2023. С. 143–147.
23. Денисюк Л. В., Данілова Н. Р. Англійський молодіжний сленг як засіб самовираження та відображення світогляду тинейджерів // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. 2014. Вип. 2. С. 205–208.
24. Дзендзелівський Й. Арго волинських лірників // Українське і слов'янське мовознавство : збірник праць. Львів, 1996. С. 310–348.
25. Жирмунский В. М. Национальный язык и социальные диалекты // Известия АН СССР. Серия : Литература и язык. 1964. С. 99–112.
26. Єрмоленко С. Я. Знати і «фільтрувати»: з практики вивчення жаргонізмів // Українська мова й література в середніх школах, гімназіях та колегіумах. 2005. 168–174 с.
27. Заводна Л. Сучасний погляд на молодіжний сленг // Нова педагогічна думка. 2014. С. 52–55.
28. Заремблук Ю. В. Англіцизми в українській мові // Наука. Освіта. Молодь. URL : http://library.udpu.org.ua/library_files/stud_konferenzia/2016_1/59.pdf (дата звернення 12.10.2023).
29. Зацний Ю. А. Розвиток словникового складу сучасної англійської мови в 80-ті – 90-ті роки ХХ століття. К. : Київський ун-т ім. Т. Шевченка, 1999. 409 с.
30. Зацний Ю. А., Янков А. В. Нова розмовна лексика і фразеологія: англо-український словник. Вінниця : Нова Книга. 2010. 224 с.
31. Каліберда Є. Комп'ютерний сленг. URL : <http://www.krotus.org/it/humor/184-slang> (дата звернення 08.09.2023).

32. Кириченко О. А. Комп'ютерний сленг в сучасній англійській мові, лексико-синтаксичні особливості // Перекладацькі інновації : матеріали X всеукраїнської студентської науково-практичної конференції (Суми, 20–21 березня 2020 р.). Суми : СумДУ, 2020. С. 155–157.
33. Кіпень С. В. Смайлики як візуально-сміслові конструкції віртуального спілкування. URL : http://www.nbuiv.gov.ua/-portal/Soc_Gum/Novfil/2009-34/205-10.pdf (дата звернення 08.09.2023).
34. Кіпень С. «Leetspeak» як основний спосіб спілкування геймерів у віртуальному просторі // Вісник Львівського ун-ту. 2009. Вип. 16. Серія : Іноземні мови. С. 43–53.
35. Коваленко А. Я. Загальний курс наукового перекладу. К. : Інкос, 2001. 346 с.
36. Ковальчук О. С. Комп'ютерний сленг як форма молодіжного спілкування. URL : <http://lingvj.oa.edu.ua/articles/2014/n46/29.pdf> (дата звернення 30.09.2023).
37. Кондратюк О. Молодіжний комп'ютерний сленг батьків. URL : http://ostriv.in.ua/index.php?option=com_content&task=view&id=3135&Itemid=-5#7 (дата звернення 04.10.2023).
38. Кондратюк О. Молодіжний сленг як мовне явище. URL : <http://www.Ji.lviv.ua/n38texts/kondratyuk.htm> (дата звернення 04.10.2023).
39. Кочерган М. П. Загальне мовознавство. К. : ВЦ «Академія», 2003. 268 с.
40. Мартос С. А. Молодіжний сленг у мовленнєвій структурі м. Херсона : автореф. дис. ... канд. філол. наук: [спец.] 10.02.01 «Українська мова» / Луганський національний педагогічний університет імені Тараса Шевченка. Луганськ, 2006. 20 с.
41. Матвійчук М. І. Особливості комп'ютерного сленгу: вживання, формування, переклад // Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського національного лінгвістичного університету. Філологія, педагогіка, психологія. 2012. Вип. 24. С. 97–101.

42. Матвіяс І. Г. Українська мова і її говори. К. : Наук. думка, 1990. 168 с.
43. Науменко Л. Функціонування молодіжного сленгу як реалії сьогодення // Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Сер. : Філологічні науки. 2013. Вип. 34. С. 227–230.
44. Нестеренко Ю. В. Молодіжний сленг як засіб вербалізації явищ буття англійців // Держава та регіони. Сер. : Гуманітарні науки. 2016. Вип. 3–4. С. 44–47.
45. Палій В. В. Англійський молодіжний сленг в інтернет комунікації // Перекладацькі інновації : матеріали XI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції (м. Суми, 19–20 березня 2021 р.). Суми : СумДУ, 2021. С. 28–30.
46. Пономарів О. Д. Стилїстика сучасної української мови : підручник. К. : Либідь, 1993. 248 с.
47. Поливанов Е. Д. Где лежат причины языковой эволюции? // Избранные работы. Статьи по общему языкознанию. М. : Высшая школа, 1968. С. 75 – 89.
48. Поцулко О. А. Українськомовний комп'ютерний сленг як комунікативна девіація сучасної молоді. URL : http://www.tpsrjournal.kpu.zp.ua/archive/1_2017/14.pdf (дата звернення 12.10.2023).
49. Руденко М. Ю. Арго, жаргон і сленг у європейському й американському мовознавстві: історія і сучасний стан дослідження : дис. ... канд. філол. наук : [спец.] 10.02.15 «Загальне мовознавство» / Державний заклад «Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського». Слов'янськ, 2019. 270 с.
50. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. Полтава : Довкілля-К, 2008. 712 с.
51. Селіванова О. Сучасна лінгвістика: Термінологічна енциклопедія. Полтава : Довкілля, 2006. 716 с.

52. Ставицька Л. Арго, жаргон, сленг: соц. диференціація української мови : [монографія]. К. : Критика, 2005. 464 с.
53. Ставицька Л. Про взаємодію жаргону і сленгу // Українська мова і література. 2000. № 15. С. 7–8.
54. Ставицька Л. Український жаргон : словник. К. : Критика, 2005. 496 с.
55. Стасюк Т. В. Синонімія у сфері комп'ютерного сленгу. URL : http://www.rusnauka.com/18_NiIN_2007/Philologia/22862.doc.htm (дата звернення 04.10.2023).
56. Столяр М. Функції молодіжного сленгу (на матеріалі сучасного художнього дискурсу) // Наукові записки. Сер. : Філологічні науки (мовознавство). Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2014. Вип. 129. С. 262–266.
57. Стрига Е. В. Комп'ютерний сленг у сучасній англійській мові: походження та функціонування // Записки з романо-германської філології. К. : Думка, 2014. С. 186–191.
58. Сучасна українська літературна мова: лексика і фразеологія / ред. І. К. Білодід. К. : Наукова думка, 1973. 438 с.
59. Тараненко О. Новий словник української мови (концепції та принципи укладання словника). К. : Диво, 1996. 171 с.
60. Ткачівська М. Р. Молодіжний сленг і його класифікації // Одеський лінгвістичний вісник. Одеса, 2015. № 6. Т. 2. С. 114–118.
61. Федорович Х. Особливості комп'ютерного сленгу в національному університеті «Острозька Академія» // Наукові записки Національного університету «Острозька академія». 2012. № 5. С. 56–61.
62. Хіль Н. П. Пошук шляхів перекладу англійського комп'ютерного сленгу на українську мову // Нові технології. 2006. № 1 (11). С. 151.
63. Хомяков В. А. Вступ до вивчення сленгу – основного компонента англійського просторіччя. Вологда : Вологодский государственный педагогический институт, 1971. 104 с.

64. Чирвоний О. С. Скорочення в англомовному комп'ютерному лексиконі // Нова філологія. Запоріжжя : ЗНУ, 2009. № 34. С. 256–259.
65. Швейцер А. Д. Социальная дифференциация английского языка в США. М. : Наука, 1983. 216 с.
66. Шовгун Н. О. Формування українського сленгу в мовленнєвій діяльності малих соціальних груп : дис. ... кандидата філол. наук : [спец.] 10.02.01 «Українська мова» / Інститут української мови НАН України. К., 2000. 17 с.
67. Шульжук Н. Сленг як нелітературний пласт сучасної української лексики // Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Сер. : Філологічна. 2011. С. 102–112.
68. Щур І. І. Внутрішня форма одиниць комп'ютерного сленгу // Актуальні проблеми української лінгвістики: Теорія і практика. Вип. 7. К. : ВПЦ «Київський університет», 2003. С. 135–143.
69. Щур І. І. Комп'ютерний сленг (на матеріалі найменувань складових комп'ютера) // Мовні і концептуальні картини світу : зб. наукових праць. К. : Видавничий Дім Дмитра Бураго, 2004. Вип. 11. Кн. 2. С. 209–212.
70. Щур І. І. Особливості комп'ютерного жаргону // Рідна школа. 2001. № 3. С. 10.
71. Ярощук Л. Комп'ютерний сленг як форма молодіжного спілкування // Актуальні проблеми романо-германської філології та прикладної лінгвістики. 2012. № 1. С. 156–164.
72. Baumann H. Londonismen (Slang and Cant). Warterbuch der Londoner Volkssprache sowie der ablichsten Gauner-, Matrosen-, Sport- und Zunftausdracke. Mit Einleitung und Musterstacken. Ein Supplement zu allen Englisch-Deutschen Warterbachern von H. Baumann. Berlin : Schaneberg, 1902. 285 S.
73. Berrey L. The American Thesaurus of Slang. NY. : Oxford University Press, 1962. 1174 p.
74. Coleman J. The Life of Slang. NY. : Oxford University Press, 2012. 352 p.

75. Delaplace D. Bruant et l'argotographie française. Paris : Honore champion, 2004. 305 p.
76. Eble C. Slang and Sociability: In-Group Language among College Students. North Carolina : University of North Carolina Press, 1996. 228 p.
77. Fries C. Introduction to American College Dictionary. NY : New American Library, 1947. 346 p.
78. Gadet F. Le français populaire. Paris : PUF Fundamental, 1992. 127 p.
79. Hotten J. C. A. Short History of Slang or the Vulgar Language of Fast Life // The Slang Dictionary. East Ardsley, Wakefield, Yorkshire, England : EP Publishing, 1972. 345 p.
80. Howard D. United States Marine Corps Slang // American Speech. 1956. № 3. P. 180–188.
81. Ivas I. Ideologija u govoru. Zagreb : Hrvatsko filozofsko društvo, 1988. 267 s.
82. Maples M. University Slang. L. : CRC Press, Taylor & Francis Group, 1950. 250 p.
83. Partridge E. Usage and Abusage: A Guide to Good English. L. : Penguin Books, 1999. 401 p.
84. Partridge E. Slang Today and Yesterday. L. : Penguin Books, 1979. 480 p.
85. Robertson S. The Development of Modern English. NY. : Prentice-Hall, 1945. 571 p.
86. Spears R. A. Slang and Euphemism. NY. : Prentice-Hall, 1981. XXVIII+448 p.
87. Wentworth H. Dictionary of American Slang. NY. : Crowell, 1960. 766 p.
88. Zamira M. A. Web-Language and Word-Formation Processes on Slang Words // Lingua mobilis. № 5 (38). 2012. P. 119–125.
89. Zindler H. Anglizismen in der deutschen Sprache nach 1945 : dissertation. Kiel : Universität Kiel, 1959. 267 S.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

90. Англо-український словник : близько 20 000 слів / уклад. Н. М. Биховець, І. І. Борисенко, Г. О. Герасименко та ін.; ред. Ю. О. Жлуктенка. К. : Освіта, 1994. 432 с.
91. Великий тлумачний словник сучасної української мови (з дод., допов. та СД) / уклад. і гол. ред. В. Т. Бусел. К. : Ірпінь : ВТФ Перун, 2007. 1736 с.
92. Кондратюк Т. М. Словник сучасного українського сленгу. Х. : Фоліо, 2006. 350 с.
93. Онлайн-версія академічного тлумачного «Словника української мови» в 11 томах (1970–1980). URL : <http://sum.in.ua/> (дата звернення 17.10.2023).
94. Поповченко О. І. Словник жаргону злочинців, К. : Оверіг, 1996. 144 с.
95. Словник іншомовних слів / ред. О. С. Мельничука. 1-е вид. К. : Головна редакція «Українська радянська енциклопедія», 1974 . 776 с.
96. Словник іншомовних слів: тлумачення, словотворення та слововживання / уклад. С. П. Бибик, Г. М. Сюта та ін.; за ред. С. Я. Єрмоленко. Харків : Фоліо, 2006. 632 с.
97. Словник іншомовних слів / уклад. Л. О. Пустовіт та ін. К. : Довіра, 2000. 1018 с.
98. Словник іншомовних слів / уклад. С. М. Морозов, Л. М. Шкарапута. К. : Наук. думка, 2000. 680 с.
99. Словник лінгвістичних термінів: лексикологія, фразеологія, лексикографія / уклад. М. І. Голянич, Р. І. Стефурак, І. О. Бабій; за ред. М. І. Голянич. Івано-Франківськ : Видавець Голіней О. М., 2011. 268 с.

100. Словник молодіжного сленгу: рофл, флекс, крінж та інші неологізми підлітків. URL: <https://iod.media/article/slovnik-molodizhnogoslengu-rofl-flekskrinzh-ta-inshi-neologizmi-pidlitkiv-3018> (дата звернення 20.09.2023).
101. Словник сучасного українського сленгу / за ред. Т. Кондратюк. Харків : Фоліо, 2006. 350 с.
102. Сучасний словник іншомовних слів : близько 20000 слів і словосполучень / [уклад. Скопненко О. І., Цимбалюк Т. В.]; Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні, НАН України. К. : Довіра, 2006. 789 с.
103. Andrews G. Dictionary of Slang and Cant Languages. L. : Nabu Press, 2014. 896 p.
104. Barrbre A. A., Leland Ch. G. Dictionary of Slang, Jargon, and Cant, Embracing English, American and Anglo-Indian Slang, Pidgin English, Tinkers' Jargon and Other Irregular Phraseology. Detroit, 1967. Vol. 1. 528 p.
105. Hotten J. C. A Dictionary of Modern Slang, Cant and Vulgar Words, Used at the Present Day in the Streets of London. L. : Routledge & Kegan Paul Books, 1860. 300 p.
106. Hotten J. C. The Slang Dictionary. East Ardsley, Wakefield, Yorkshire, England : EP Publishing, 1972. 382 p.
107. Lighter J. E. Random House Historical Dictionary of American Slang. NY. : Random House, 1994. Vol. 1. 1006 p.
108. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. NY. : Hueber, Verlag GmbH & Co. KG, 2013. 2456 p.
109. Oxford Advanced Learner's Dictionary / chief editor Sally Wehmeier. Oxford : University Press, 2005. 1780 p.
110. Oxford English Dictionary. Oxford : Oxford University Press, 2014. 2886 p.
111. Partridge E. Smaller Slang Dictionary. L. : Routledge & Kegan Paul Books, 1964. 214 p.
112. Raymond S. The New Hacker's Dictionary. L. : Mit Press, 1996. 570 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

113. Computer Arts. URL : <https://www.creativebloq.com/computer-arts-magazine> (дата звернення 27.10. 2023).
114. Computer. URL : <https://www.pcmag.com/> (дата звернення 07.08. 2023).
115. Computer Shopper. URL : <https://subscribe.computershopper.co.uk/subscriberwelcometest> (дата звернення 22.08. 2023).
116. The Jargon. File. URL : <http://catb.org/jargon/html/index.html> (дата звернення 07.08. 2023).
117. PC/Computing. URL : <https://ia800703.us.archive.org/11/items/pc-computing-magazine-v7i4/pc-computing-magazine-v7i4.pdf> (дата звернення 07.08. 2023).
118. WebDoky. URL : <https://webdoky.org/> (дата звернення 07.08. 2023).
119. Woellert L. The Next E-Mail You Open Could Get You Fired // BusinessWeek Online. December 9, 1999 (дата звернення 11.09.2023).
120. Word Spy. URL : <https://wordspy.com/words/sock-puppet/> (дата звернення 07.08. 2023).

ДОДАТКИ

Додаток А

Приклади вживання англомовного комп'ютерного сленгу

1. Rob was trying to hack her account to know more information about her [113]. – Роб намагався хакнути її акаунт, аби дізнатися більше інформації про неї.
2. Mobile Web: So Close Yet So Far [114]. – Мобільний веб: близько, та не вкусиш.
3. In good old days, web pages were just downloaded from a server, and were easy to save [114]. – У старі добрі часи web-сторінки просто завантажувалися з сервера та легко зберігалися на комп'ютері.
4. ...a powerful computer virus briefly shut down some segments of the Iranian nuclear program [111]. – ...потужний комп'ютерний вірус на деякий час зупиняв роботу деяких підприємств іранської ядерної програми
5. Iran has over the past couple of years absorbed a series of covert warfare blows directed against its nuclear program — assassinations of its scientists, sabotage of facilities and, most damaging, the Stuxnet computer worm [113]. – За останні пару років Іран зазнав низки ударів у межах прихованої війни, спрямованої проти його ядерної програми – це були вбивства його вчених, саботаж на підприємствах та комп'ютерний вірус Stuxnet, що завдав найбільшої шкоди.
6. A 2010 software bug has left millions of German debit and credit card holders unable to withdraw money or make payments in shops, and thousands stranded on holiday with no access to cash [114]. – Збій програмного забезпечення у 2010 році, через який власники платіжних та кредитних карток не могли ані зняти гроші з рахунку, ані розплатитися у магазині, на свято залишив тисячі німців на міліні, без доступу до грошей.
7. «It's not a worm or a virus,» he said. «It doesn't replicate itself.» He said researchers do not know it got into the systems it infected [113]. – «Це не

черв'як або вірус, – каже він, – він не відтворює себе». Він сказав, що дослідники не знали, що він проник до систем, які він інфікував.

8. Chelsea Football Club's plans for world domination came a mouse click closer to realisation yesterday with a Chinese internet tie-up that adds more than 100m people to the club's potential fanbase [114]. – Плани заволодіти світом ФК «Челсі» вчора стали на один клік миші ближчими до втілення їх у життя: завдяки інтернет-зв'язкам з Китаєм, до потенційного фан-клубу команди додалися більш 100 млн. прихильників.

9. Specifically, they said that the stealth viruses and mousetrap techniques only enrage consumers – not convert them to customers [113]. – Зокрема, вони заявили, що приховані віруси та «пастки», які не дозволяють користувачам покинути сайт, лише дратують їх, а не перетворюють на постійних клієнтів.

10. Apple releases software patch to fix iPhone battery-drain problem [112]. – Компанія «Apple» випустить програму, що вирішить проблему швидкої розрядки акумулятора iPhone.

11. Unfortunately, Google's developers haven't patched the second exploit demonstrated yesterday by Vupen Security [115]. – На жаль, розробники Google так і не виправили другий шкідливий код, що вчора був продемонстрований компанією Vupen Security.

12. With respect to gaps in Russian law, your report states that it is the position of the United States to urge Russia to enact online infringement legislation that addresses all forms of piracy over the Internet and provides for the swift removal of infringing content,» they wrote [114]. – «Що стосується прогалин російському законодавстві у вашому звіті стверджується, що позиція Сполучених Штатів полягає у тому, щоб переконати Росію зробити чинним законодавство про онлайн-правопорушення, метою якого була б боротьба з усіма формами піратства в Інтернеті та яке забезпечило б вирішення завдання м'якого видалення контенту, що порушує правила», – пишуть вони.

13. Last year's first instance of web rage in Essex, is but the tip of an iceberg that internet users know as «flaming» and which psychologists and neuro-scientists

call the «online distribution effect» [112]. – Перший випадок інтернет-дратування, що минулого року спостерігався у Ессексі, є лише вершиною айсбергу, відомого користувачам Інтернету як «флейм» та названий нейробіологами «ефект поширення в режимі онлайн».

14. So the Net is riddled with writings containing «creative» spelling and grammar, thus providing much bait for the intolerant to send dictionary flames to the authors [111]. – Отже, Інтернет просто заповнили повідомлення з «творчим підходом» до правопису та граматики, що просто спокушають нетолерантних користувачів посилати їхнім авторам недобррозичливі відповіді щодо їх правопису.

15. The flood can consist of comments, gossip and information (or disinformation) and there seems to be plenty of demand for this army's services. [114]. – Флуд може складатися з коментарів, пліток або інформації (чи, скоріше, дезінформації) та здається, що послуги цієї «армії» користуються великим попитом.

16. The law is also weighted to protect unread mail over read mail so, strangely, spam that remains unopened because it goes straight to your junk folder has more privacy protections than read mail in your archives [114]. – Закон діє нерівномірно, у більшому ступені захищаючи непрочитану пошту, ніж прочитану. Тому, як не дивно, але невідкритий спам, що одразу йде до корзини, у правовому відношенні захищений у наших архівах краще, ніж прочитана пошта.

17. The spammers, meanwhile, operated entirely in the shadows, using networks of computers that had been remotely infected with viruses, known as botnets [...] [111]. – Тим часом спамери, які ніколи не виступали відкрито, використовували для своєї діяльності мережі комп'ютерів, інфіковані вірусами – так звані «ботнети [...]».

18. Computer security researchers have conjectured that spamming gangs have sometimes been co-opted by the intelligence agencies in Russia, which provide cover for the spamming activities in exchange for the criminals' expertise [111]. –

Аналітики у галузі комп'ютерної безпеки висловлюють припущення, що спецслужби Росії іноді залучають до співробітництва команди розповсюджувачів спаму, забезпечуючи прикриття їхньої спамерської діяльності у обмін на їхній кримінальний досвід.

19. When network traffic is «blacked holed», it is accepted by the faulty routing equipment but not forwarded on to the intended destination [110]. – Коли мережевий трафік не доходить до адресата, він приймається несправним маршрутизатором, але не передається до місця призначення.

20. As for tweaks, Internet Rocket settings include MTU, receive window size, TTL, black hole detect, and more [110]. – Щодо налаштувань, програма Internet Rocket дає інформацію щодо максимального розміру блока даних, що передається, щодо розміру вікна та TTL-схем, знаходить так звані «чорні діри» (застарілі інтернет-посилання) та багато іншого.

21. To do it, you need to return to the menu and open the list of performers to see their programs which can correspond or not correspond to the broadcast [113]. – Для цього необхідно повернутися до меню, щоб відкрити порядок учасників та подивитися їхні програми, які можуть відповідати, а можуть і не відповідати трансляції.

22. One of the founders I met was Ilya Gelfenbeyn, whose startup Speaktoit has launched a virtual assistant on Android that looks a bit like Apple's just-launched Siri, albeit with a friendlier avatar [117]. – Одним із засновників проекту, з яким я зустрічався, був Ілля Гельфенбейн, чий стартап під назвою Speaktoit запустив віртуального помічника для операційної системи Android, який дещо нагадує тільки-но запущений «епловський» сервіс Siri, хоч і з більш привітним аватаром.

23. This technique is known as «percussive maintenance» and while it does nothing to solve the problem it will make you feel a little better. Wave a dead chicken over it. Voodoo works. Sometimes [117]. – Інший метод – добряче постукати по техніці, що не працює, і хоча це не вирішить проблему, вам трохи полегшає. Та хоч танцюйте навколо нього. Раптом це спрацює.

24. To do it, you need to return to the menu and open the list of performers to see their programs which can correspond or not correspond to the broadcast [113]. – Для цього необхідно повернутися до меню, щоб відкрити порядок учасників та подивитися їхні програми, які можуть відповідати, а можуть і не відповідати трансляції.

25. One of the founders I met was Ilya Gelfenbeyn, whose startup Speaktoit has launched a virtual assistant on Android that looks a bit like Apple's just-launched Siri, albeit with a friendlier avatar [117]. – Одним із засновників проекту, з яким я зустрічався, був Ілля Гельфенбейн, чий стартап під назвою Speaktoit запустив віртуального помічника для операційної системи Android, який дещо нагадує тільки-но запущений «епловський» сервіс Siri, хоч і з більш привітним аватаром.

26. Even now, the Blue Screen of Death is a semi-regular phenomenon for most Windows users [110]. – Навіть зараз «Синій екран смерті» є напіврегулярним явищем для більшості користувачів Windows.

27. You cannot nuke or block web beacons, as they form part of the content of the web pages rather than placing information on your computer [110]. – Веб-маяки неможливо видалити або заблокувати, оскільки вони становлять частину вмісту веб-сторінок, а не розміщують інформацію на вашому комп'ютері.

28. Worried about disintermediation? Then think «reintermediation». Dataquest Inc., a unit of Gartner Group, Inc., says new business-to-business «e-market makers» are «reintermediaries» that enter supply chains and intend to introduce new efficiencies and ways of buying and selling products and services [114]. – Хвилюєтеся через деінтермедіацію? Тоді подумайте про «репосередництво». Dataquest Inc., підрозділ Gartner Group, Inc., стверджує, що нові «створювачі електронних торговельних майданчиків» B2B є «репосередниками», які входять у ланцюги поставок і впроваджують нову ефективність та способи купівлі-продажу товарів та послуг.

29. The internet generation term is derived from the computer error message, «404 Not Found,» received when a Web page you clicked on can't be found [110]. – Цей термін походить від комп'ютерного повідомлення про помилку «404 Не знайдено», яке з'являється, коли вебсторінка, на яку ви натиснули, не може бути знайдена.

30. A common concern among IT managers is avoiding spam countermeasures that create «false positives» – deletions of real messages that contain an element commonly found in spam.... There is even a recently coined term for this: ham [111]. – Серед ІТ-менеджерів поширеною проблемою є уникнення заходів боротьби зі спамом, які створюють «хибні спрацьовування» – видалення реальних повідомлень, що містять елемент, який часто зустрічається в спамі..... Існує навіть нещодавно вигаданий термін для цього: «корисна, замовлена електронна пошта»;

31. The workers were accused of contributing to a hostile work environment because they repeatedly, over the course of several weeks, traded unsavory «meatloaf»: batches of unsolicited personal e-mail that in this case contained dirty jokes and nude pictures [112]. – Працівників звинуватили у створенні ворожої робочої атмосфери, оскільки вони неодноразово, протягом кількох тижнів, відправляли електронною поштовою розсилкою великій кількості адресатів повідомлення, які в цьому випадку містили брудні жарти та фотографії оголеної натури.

32. An on-line forum for flames, bellyaches and the surrealistic Naked Mole-Rats of Marketing Award, it's fun to browse even if you don't have a gripe [112]. – Онлайн-форум, на якому обговорюють негативні відгуки, скарги та сюрреалістичні погляди на сайт «Голі землероби маркетингу», – його цікаво переглядати, навіть якщо ви не маєте до нього претензій;

33. A path is similar to a clickstream, except a clickstream may span many sites. Identifying paths within a Web site is useful toward understanding user behavior and designing effective site features [113]. – Перелік вебсторінок на сайті, що відвідав користувач схожий на потік кліків, за винятком того, що

потік кліків може охоплювати багато сайтів. Визначення переліку вебсторінок на вебсайті корисне для розуміння поведінки користувачів і розроблення ефективних функцій сайту.

34. With online dating sites where searches can be tailored by age and income, e-mail forums for the most narrow band of subjects, bookmarked sites and even spam filters, the Web allows users to tailor the information they consume more than any other medium. Social scientists even have a term for it: cyberbalkanization [113]. – Завдяки сайтам знайомств, де пошук можна налаштувати за віком і доходом, електронним форумам для вузької тематики, сайтам у закладках і навіть спам-фільтрам, інтернет дозволяє користувачам адаптувати інформацію, яку вони споживають, більше, ніж будь-який інший засіб масової інформації. У соціологів навіть є термін для цього: кібербалканізація.

35. The Digg-DVD donnybrook is the latest example of what's come to be called the «Streisand effect,» in which efforts to squelch a bit of online information lead to that information being much more widely disseminated than it otherwise would have been [117]. – Digg-DVD Donnybrook є останнім прикладом того, що називають «ефектом Стрейзанд», коли спроби притиснути трохи інформації в інтернеті призводять до того, що ця інформація поширюється набагато більше, ніж могло б бути в іншому випадку.

36. In good old days, web pages were just downloaded from a server, and were easy to save [117]. – У старі добрі часи web-сторінки просто завантажувалися із сервера та легко зберігалися на комп'ютері.

37. This technique is known as «percussive maintenance» and while it does nothing to solve the problem it will make you feel a little better. Wave a dead chicken over it. Voodoo works. Sometimes [113]. – Інший метод – добряче постукати по техніці, що не працює, і хоча це не вирішить проблему, вам трохи полегшає. Та хоч танцюйте навколо нього. Раптом це спрацює.

38. Another popular method uses faster memory than recommended in the motherboard specification [111]. – Інший популярний спосіб полягає в тому,

щоб використовувати більш швидкодіючу пам'ять, ніж зазначено в специфікації на материнську плату.

39. The stateful packet inspection firewall offers protection against denial of service attacks while optimizing network traffic [112]. – Брандмауер із перевіркою пакетів із синхронізацією стану забезпечує захист від атак типу «відмова в обслуговуванні» під час оптимізації мережевого трафіку.

40. A firewall is essential in preventing others from breaking into your machine [112]. – Брандмауер необхідний для запобігання проникненню інших людей у ваш персональний комп'ютер.

41. You need fast, large hard disks, lots of processing power, and a good motherboard and chipset [113] – Вам потрібні швидкі та великого об'єму жорсткі диски, велика обчислювальна потужність, а також якісна материнська плата та чипсет.

42. Douglas, the developer of a graphical tic-tac-toe game in 1952 on a mainframe computer at the University of Cambridge [114]. – Дуглас – розробник графічної гри в хрестики-нулики в 1952 році на мейнфреймовому комп'ютері Кембриджського університету.

43. As for tweaks, Internet Rocket settings include MTU, receive window size, TTL, black hole detect, and more [110]. – Щодо налаштувань, програма Internet Rocket дає інформацію про максимальний розмір блоку даних, що передається, про розмір вікна та TTL-схем, знаходить так звані «чорні діри» (застарілі інтернет-посилання) та багато іншого.

44. A 2010 software bug has left millions of German debit and credit card holders unable to withdraw money or make payments in shops, and thousands stranded on holiday with no access to cash [114]. – Збій програмного забезпечення у 2010 році, через який власники платіжних та кредитних карток не могли ані зняти гроші з рахунку, ані розплатитися в магазині, на свято залишив тисячі німців на міліні, без доступу до грошей.

45. The new software skin, called Sense 4, is anchored around a juiced-up photo experience that helps distinguish the One series from other Android-based

phones [112]. – Головною особливістю програмного інтерфейсу Sense 4 є більш розвинуті можливості для фотозйомки, що відрізняє серію «One» від інших телефонів з платформою Android.

46. Iran has over the past couple of years absorbed a series of covert warfare blows directed against its nuclear program – assassinations of its scientists, sabotage of facilities and, most damaging, the Stuxnet computer worm [112]. – За останні декілька років Іран зазнав низки ударів у межах прихованої війни, спрямованої проти його ядерної програми – це були вбивства його вчених, саботаж на підприємствах та комп'ютерний вірус Stuxnet, що завдав найбільшої шкоди.

47. In computer architecture, a bus is a communication system that transfers data between components inside a computer, or between computers [117] – У комп'ютерній архітектурі шин (шина) – це система зв'язку, яка передає дані між компонентами всередині комп'ютера або між комп'ютерами.

48. But it is difficult to find a casual who has never heard anything about this amazing prog [117]. – Але важко знайти людину, яка ніколи нічого не чула про цю дивовижну країну.

49. In computing, cache algorithms (also frequently called cache replacement algorithms or cache replacement policies) are optimizing instructions- or algorithms-that a computer program or d hardware-maintained structure can follow in order to manage a cache of information stored on the computer [110]. – В обчислювальній техніці алгоритми кешування (також часто звані алгоритмами заміни кеша або правилами заміни кеша оптимізують інструкції або алгоритми, яким може слідувати комп'ютерна програма або підтримувана апаратним забезпеченням структура для управління кеш-пам'яттю інформації, що зберігається на комп'ютері.

50. By rank, computer networks can be divided into local area networks within the enterprise, organization and global or WAN networks of subscribers that connect countries and continents [112] – За рангом обчислювальні мережі можна поділити на локальні LAN-мережі в межах підприємства, організації та глобальні або WAN-мережі абонентів, які з'єднують країни, континенти.

Додаток Б

Глосарій англomовного комп'ютерного сленгу

- abort (n.) – передчасне переривання дії програми, зняття завдання
- abort (v.) – абортувати (аварійно закінчуватися, зазнавати невдачі)
- account – акаунт, ак (облікове ім'я, користувач)
- adapter card – плітка
- Adobe Photoshop – фотожаба, фотошопа, Photoshop програми
- adware (advertising + software) – програмне забезпечення з рекламою
- AFK – (away from keyboard) – відійшов (мається на увазі, що користувач наразі не біля комп'ютера)
- AIDA– Attention – увага, Interest – інтерес, Desire – бажання, Action – дія
- АКА – (also known as) – також відомий як він самий
- АКА – alsoknownas – також відомий як
- Aldus PageMaker – Алдус Піжамкер
- Algolist – алкоголік (програміст мовою Algol); від англ. Algorithmic Language,
- Alpha male – альфа – Alpha (найвідоміша, компетентна людина)
- AlsoKnownAs – ака (одна з мережєвих адрес людини, у якої їх кілька; псевдонім)
- AMD Duron – дурень (процесор AMD Duron)
- Android – андрійко, андрій, відро, відроїд, бачок, дроїд (операційна система)
- application – програма, аплікуха (прикладна програма)
- archive – архіватор (програма для пакування файлів)
- ASAP – As soon as possible – якомога швидше
- Assembler – астма (мова програмування низького рівня Assembler, від розширення файлів ASM)
- attach (v.) – атач, атачити (приєднувати до електронного листа)

AutoCAD – Автогад

AutoCAD, autoguide – автогад (система автоматизованого проєктування AutoCAD)

autosave (n.) – функція автозбереження

authentication – автентифікація (процес перевірки автентичності користувача (автентифікація відповідає на питання «хто ви», а не «чи можете ви отримати доступ до цих ресурсів»)

authorization – авторизація (визначає права цього користувача. Авторизація – це процес відповіді на питання, чи має право даний користувач виконувати запитувану операцію

avatar – анімаційна картинка, що зображує користувача у віртуальному світі

B4N (Buyefornow) – купизараз

backup – бекапіт

backup (v.) – бекапити (створювати резервні копії файлів на комп'ютері для відновлення втраченої інформації

ban (n.) – заборона для користувача надсилати повідомлення

ban(v.) – забанити (заборонити користувачеві що-небудь робити)

banner – банер, прапор, транспарант, розтяжка (статична картинка або анімована картинка, що розміщується на вебсторінках з рекламною метою)

baroqueiron – громіздке (про апаратне забезпечення)

BASIC – барсик (мова BASIC), Васик (мова програмування)

beam – намилити (надіслати електронною поштою)

beamme – послати електронною поштою (намилити)

Beat-Em-Up – гра, в якій гравець переходить з одного рівня на інший, вступаючи у зіткнення з незначними героями, в пошуках головного супротивника

beetle (n) – жучок.

bench – бенч (співробітник аутсорс-компанії, який не залучений у комерційному проєкті, але отримує зарплату в повному обсязі та зберігає

соціальний пакет. У цей час співробітник відвідує співбесіду на стороні клієнта, а компанія шукає йому відповідний проєкт. Рідше – співробітник займається самоосвітою.)

bgg – Бгг (Bu-ga-ga)

bit-bucket – відро для сміття (кошик)

black art – програмування з використанням недокументованих прийомів

black hole – змушувати що-небудь зникнути ; не дати можливість певній інформації дійти до певної адреси

black hole –застаріле посилання в інтернеті або посилання на сторінку, що не існує

blink (v.) – блінкувати (мерехтіти (про світлові індикатори)

blockchain – блокчейн (децентралізована база даних, яка зберігає історію всіх активів і транзакцій в одноранговій мережі)

blog (webblog – web) – блог

blue screen of deaf – синій екран смерті» (пряме повідомлення про критичну помилку в Windows)

board – дошка «клава, клявішарня, клавіатура»

Board Game – настільна гра

bogotify (v) – дезорганізувати систему або програму на комп'ютерному диску

bookmark – відмітка сайту чи вебсторінки в браузері, що дозволяє легко знайти його в майбутньому (реалізація образу закладки для паперової книги)

hijacker – шкідлива програма, що дозволяє відстежувати вебсторінки, які відкрив користувач (уподібнення програми, яка краде персональні дані, до терориста, який викрадає літаки)

boot – бутявка (завантажувальна дискета)

boot (v.) – бутити (перезавантажувати комп'ютер)

botnet – безкоштовна мережа

boxen box – коробочка

braino – помилки ходу думки

brake (v.) – гальмувати

break point – брякпойнт (місце в програмному коді, де виконання має бути перервано, наприклад, точка, в якій програма має бути зупинена)

programmer – програмер (нетиповий програміст)

browse – шукати щось в інеті

browser – браузер (програма навігації та перегляду мережі Web

BSD – бздуни, (образлива назва користувачів операційних систем лінійки BSD)

bug – жук «баг, комп'ютерний вірус» або «помилка в програмі»

bulletin board system – BBS – бебеска, бібієска

bun – полірувати (доводити програму до досконалості)

burn (v.) – пропалити (записувати) диск

bush – виз (комп'ютерна шина)

button – батон (кнопка)

buttons – клавіатури

cache – кеш

candyland – назва однієї настільної гри, що стала номінативом на позначення занадто простих ігор для початківців (має негативну конотацію)

canon – офіційне джерело інформації

cash buffer – кишень (кеш-буфер)

cache replacement policies – алгоритми кешування

casual – казуал (людина, яка серйозно і постійно не займається якоюсь справою і глибоко не захоплюється, але час від часу проявляє до неї інтерес)

core dump – кірка (файл з дампом пам'яті, що залишається на диску після програми, що аварійно завершилася)

corridor warrior – нероба (той, хто ходить по коридору і не сидить на робочому місці)

crack – крек (злом)

CD-ROM – сідіромка (компакт-диск)

chat – чат

click (n.) – клік (клацання)

click (v.) – клікнути (клацнути мишею)

cobwebsite – старий сайт, який не оновлюється

comp – computer (комп'ютер) – комп

connect (v.) – конектитися (з'єднуватися за допомогою комп'ютерів)

Corel Draw – горілі дрова, карельські дрова, кострубаті дрова, король дров

CorelAldusPageMaker – АліусПіжамкер

cover – ковер (обкладинка, обгортка, початок теми, розмови)

crack (v.) – крякнути (зламати програму)

cracker – кракер (людина, що зламує системи захисту)

CRBT– (crying real big tears) – плач

cred(ibility) – довіра

critical hit – (crit) крит (критичний удар, здатний надати вирішальне значення в бою)

CU (See You) – побачимося (до побачення)

CUL8R (Seeyoulater) – побачимося пізніше

cyberbalkanization – розділення інтернету на невеличкі сукупності зі спільними інтересами

cyberbalkanization – термін «balkanization» кібербалканізація

cyber-crime – електронна злочинність

debug – дебаживати (шукати помилки в програмі або налагоджувати систему), бешкетувати

delete (v.) – зносити

Delphy – дельфін (програміст, який пише мовою Delphy)

demigod – досвідчений хакер зі світовою репутацією (знання та уміння якого ставлять його лише на ступінь нижче богів)

desktop – настільний комп'ютер

device – дівича (будь-який пристрій), девайс

dialogue box – діалогове вікно

- Dialogue Window – діалогове вікно
- dictionary flame – послання, яке містить зауваження щодо правопису або доцільності використання лінгвальних одиниць
- DIMM – Dual In-line Memory Module – Дімка (модуль пам'яті)
- dinosaur – застарілий великий комп'ютер
- disk – млинець
- display – дисплей
- dosojock – людина, яка пише документацію
- dogfood (v.) – користуватися власнозробленими програмами (уподібнення власних програм до неапетитної їжі)
- DOS – Дося (операційна система)
- drive – дискетник, драйвер, дрова (драйвери)
- dry – драй (принцип програмування, що пропонує уникати повторень коду) bug – баг (помилка в програмі)
- dump – дамп
- DVD, DigitalVideoDisc – цифровий відеодиск
- e-banking – електронний банкінг
- e-commerce – електронна комерція
- EDGE – їжак
- e-mail – Ємеля (адреса в Інеті), мило (електронна пошта e-mail), Омеля
- e-money – електронні гроші
- emoticon – смайлик (від слів emoticoni icon).
- execution file (EXE) – екзешник
- exploit – експлоїт (помилка гри, яка дає гравцеві незаплановані переваги)
- EOM – End Of Message – Кінець послання
- erase (v.) – еразити (знищити файл)
- error – Єгор, Гога (помилка)
- ESO – Equipment Smarter than Operator – Обладнання розумніше за оператора
- e-tailer – електронний продавець

Executionfile EXE – екзешник

FAQ – (frequently asked questions) – запитання, які часто ставлять (мається на увазі список «запитання-відповідь»), найчастіше задаванні питання

fat cats – жирні коти (службовці ІТ-компаній)

feature – фіча (програмна функція, додаткова можливість)

Fedora Core – вільна гілка Linux від «федорине горе»

finger – палець (програма, яка відображає всю інформацію про окремого користувача або всіх користувачів у мережі (ця назва пов'язана з іконкою програми із зображенням пальця))

Firefox – Вогнелис

firewall – файрвол (брандмауер)

fix – фікс (виправлення помилки)

fix (v.) – фіксити (виправляти)

flame – лайка на адресу того чи іншого інтернет-користувача через електронну пошту чи на Інтернет-форумі (уподібнення сварки чи запеклої суперечки до горіння), флейм

flame sandwich – негативний відгук про щось, який знаходиться між двома позитивними відгуками, послання, яке містить негативну інформацію, замасковану між двома приємними повідомленнями

flamejock – флеймер

flaming – флеймовий (пост) (який спричинює скандал)

flash card – флеха (портативний пристрій для зберігання та передачі файлів із комп'ютера на екран монітора)

flood – флуд (від неправильної англійської вимови), flood – потік, повінь

floppy disk – гнучкий диск

format – формат

framework – фреймворк (програмний продукт для спрощення, створення та підтримки різноманітних послуг сайтів)

gadget – гаджет

- GAL– (get a life) – отримати життя
- Game – гра
- gamer – геймер (любитель комп'ютерних ігор)
- Gb – gigabyte – гіг
- GL (good luck) – удачі
- GNU's Not Unix – гнусний (написаний під егідою GNU – рекурсивний)
- Golg Edit – голий дід (редактор пошти)
- Google (n.) – назва пошукової системи
- Google (v.) – гуглити (шукати в інтернеті)
- GPRS – жопоріз
- GravisUltraSound – гусак (музична карта)
- green machine – комп'ютер для військових цілей
- gunnet-shoot down – відключитися від мережі
- guru user – майстер-користувач
- H&K – (Hug and kiss) – Обійми та поцілунки
- hack – хакнути
- hack marathon – хакатон (форум програмістів різних спеціальностей, зібраних для розроблення конкретних проектів)
- hackathon – хакатон (форум програмістів різних спеціальностей, зібраних для розроблення конкретних проектів)
- hacker – хакер (фахівець у сфері злому комп'ютерних програм)
- hackishness – програмістське мистецтво
- Half-Life – халва, халява (комп'ютерна гра Half-Life)
- ham – корисна, замовлена електронна пошта (протиставлення одиниці spam незамовленій електронній пошті)
- HAND (Have A Nice Day)
- hard drive – гвинт, хорд, важкий драйв, бердан, жорсткий диск, хард драйв

harddrive, disk drive, HDD (harddiskdrive) – накопичувач на жорстких магнітних дисках, жорсткий диск, «вінчестер» (запам'ятовувальний пристрій довільного доступу, заснований на принципі магнітного запису)

hardware – залізо, комп'ютери та їхні компоненти

haywire outfit – поспіхом зібрана слабка команда експертів з різних відділів компанії для відбиття серйозної хакерської атаки

hijacker – шкідлива програма, яка дозволяє користувачам відстежувати вебсторінки, які вони відкривають (програма, яка краде персональні дані, порівнюється з терористом, який захоплює літак)

home – хом'як (користувач ПК)

home page – домашня сторінка

honeypot, spamtrap – поштові сервери, які шукають спамерів

HTH – (hope this helps) сподіваюся, це допоможе

hum – корисний, затребуваний електронний лист (порівняння спаму і небажаної пошти)

hype rtext link – гіперпосилання

hypertext – гіпертекст

I seek you – «я шукаю тебе» – назва месенджера ICQ

IBM – Айбіємка.

IBM-PC – писюх, писюха (сумісний комп'ютер)

ICQ – ася, аська

IMHO (In My Humble Opinion) – на мою скромну думку

incorrect programm – глюкало

inkjet printer – струйник (струйний принтер)

installation – інсталяційка (програма для встановлення програмного забезпечення)

Intel Celeron – целюліт (процесор Intel Celeron)

Interconnected Networks – Інтернет мережа

Internet – Інтернет

Internet Relay Chat – Ірка (система онлайнного спілкування IRC)

- Internet service provider – інтернет-сервіс провайдер
- ip-address – айпішник (IP-адрес)
- iron monger jock – електронник
- jabber – жабер, передача даних через мережу
- jack-in – підключитися до мережі
- JavaScript – жабаскрипт (мова програмування JavaScript)
- JK – (Just kidding) – Жартую
- Kai's Power Tools KPT – кепетешка
- Kb – kilobyte – кілобайт, кіло
- KDE – K Desktop Environment – кеди
- kettle – чайник у значенні «людина, яка нічого не розуміє в комп'ютерах»
- tower – вежа у значенні «тип корпусу для комп'ютера»
- kewl – невеликі текстові повідомлення в блогах або електронних листах
- bloodware – передача інформації за гроші
- key DEL – клавіша видалити
- EG – Evil Grin – Злісна усмішка
- keyboard – Клава (клавіатура)
- kill (v.) – кіляти, кільнути.
- lag (v.) – лагати (гальмувати, повільно працювати)
- lapper (laptop) – лепа (ноутбук)
- laptop – лапа (переносний комп'ютер)
- laser printer – Лазар (лазерний принтер)
- let's play – граємо
- LG – лижі, лажа (компанія LG)
- Link – лінк
- LiveJournal – ЖЖ, Живий Журнал
- Local network – локалка (мережа, яка зв'язує комп'ютери в невеликій місцевій сфері, за допомогою якої може здійснюватися передавання файлів)
- login – логінитися (входити в систему, повідомляючи пароль та ім'я користувача)

log-off – вийти з мережі.

LOL (Laugh Out Loud/Lotso Flaughs) – багато сміється, дуже смішно, вмираю зі сміху

lord high fixer – майстер-користувач

mailbomb (v.) – посилати тисячі електронних листів на одну електронну поштову скриньку з метою переповнити й знищити її (подібність до бомбардування цілей протягом війни)

mainframe computer – мейнфрейм (великий універсальний високопродуктивний відмовостійкий сервер)

malware (malicious + software) –

map – мапа, карта «поле бою»

Master Foo – хаке

matrix printer – вжикалка

matrixen – матричний

Mb – megabyte – метр

meatloaf – електронна поштова розсилка великої кількості адресатів

memory – пам'ять

menu – перелік програм та функцій, що надаються користувачу комп'ютера на вибір

message – меседж

microprocessor – мікропроцесор

Microsoft Business Solution – Ахарта – кацапта

moby – повний адресний простір

modem (modulator-demodulator) – модулятор-демодулятор, мудем (модем);

modem Acorp – кріп (модем Acorp)

moderator – модератор

monitor – монік (монітор)

motherboard – «мама», «мамка», «материнка», «материнська плата» (складні багат шарові друковані плати, які становлять основу комп'ютерів)

mouse – миша

mousetrapping – хитрощі, які примушують користувача залишатися на певному вебсайті (часто, порнографічному)

mouso – помилки миші

Mozilla – гальмомозіла (браузер Mozilla); мазила; мерзилка

MS-DOS – мздос

mustdie! – Мастдай – «хай помре!», надзвичайно високий ступінь несхвалення.

navigator – навігатор (навігатор)

NE1 (anybody) – ніякого

Nero Burn BurnOM – Нюра (програма запису дисків Nero Burning ROM)

Net – мережа

netware – мережева операційна система

network – обчислювальна мережа

network card – мережева карта

Norton Commander – норка (файловий менеджер)

Norton Utilities NU – нушка

Object Object – (технологія редагування OLE) – Оля (технологія редагування OLE – Object Linking and Embedding)

ObjectLinkingandEmbedding – Оля (технологія, що дозволяє редагувати дані, створені в іншій програмі, не виходячи з основного редактора)

office automation – програми Microsoft Office

offthetrolley, catatonic – одиниці, що характеризують неробочий стан системи (залип, віс, кататонія)

online chat – онлайн чат

operating system – операційна система

operating system (OS) Linux – лінух

Opera – Жопера (зневажливе)

Oracle – оракул (база даних Oracle)

Outlook Express – аутглюк (програма)

Page Maker – поймакер

raininternet – конфліктний користувач мережі

Panasonic – порнослоник (фірма Panasonic) / або будь-який її пристрій)

Pascal – пасквіль (програма на мові Pascal)

Pascal – паскуда (програма мовою Паскаль)

patch – латка, клаптик чого-небудь, код для виправлення або нейтралізації помилки в програмі, що частіше за все випускається у вигляді невеликої програми, що вставляє відповідні виправлення (piracy – піратство

patch file – заплата

Pentium – пентіум (комп'ютер з процесором), пентюх (центральний процесор марки Pentium), пень

Perl – перловка (мова програмування Perl)

piracy – піратство

pirate (n.) – пірат (незаконна програма)

pirate (v.) – незаконно копіювати програму

pixel – піксель

play computer game – грати

play Doom – думати (грати в Doom)

play Quake – крякати

pls – будь ласка

plug-in – плагін (додавання до програмного продукту)

potential controller – регулятор потенціалу

rpl – люди

Prescott – прескотина (інтелектуальний процесор на ядрі Прескотта

press buttons – тупання батонам» (батон – це кнопка на клавіатурі, яку можна натиснути)

preview – попередній перегляд

printed circuit – друкована схема

process control – управління (технологічним) процесом

processer – камінь, цегла, голова = central processing unit або CPU – центральний процесор (або центральний процесорний пристрій)

profit – профит (користь)

program (v.) – програмити (займатися програмуванням)

progs – programs (програми) – прогі

proof – пруф (доказ)

provider – провайдер

QT – кутя (бібліотека QT)

Quake – грати в комп'ютерну гру Quake – квакати

Quake(game) – кряк

rain dance – церемоніальна послідовність дій, спрямованих на те, щоб налагодити роботу комп'ютера або підключитися до інтернету

RAM (Random Access Memory) – оперативний запам'ятовувальний пристрій LAN (Local Area Network) – локальна мережа

read from disk (v.) – пиляти диск

reintermediation – введення «електронного» посередника в торгівлі через мережу «Інтернет» (первісне значення «відновлення ролі банків як посередників на фінансовому ринку»)

ROM – Рома – блок пам'яті

root – користувач мережі, що має більше за всіх можливостей

RUOK (AreyouOK?) – Ти в порядку?

Samsung – самса (назва фірми Samsung)

Sandbox – пісочниця

save – сейв (збережена гра)

save (v.) – сейвити (зберегти інформацію)

scanno – помилки сканера

screw – гвинт від «Winche»).

scriptkiddie – недосвідчений зломщик, який використовує для своєї діяльності готові програм

scrog – грохнути (зіпсувати, стерти інфу)

- seek smth on disk (v.) – шарудіти, шурхотіти
- serfing – серфінг (перегляд інформації в інтернеті)
- server – сервант (сервер), стервер (сервер)
- share – розшарувати (відкрити для колективного доступу будь-який ресурс у локальній мережі)
- shareware – шаровари
- shelfware – програмне забезпечення, яке було написано або придбане, але ним жодного разу не користувалися, тобто програмне забезпечення, яке просто лежить на полиці
- shell– лушпиння (оболонка).
- SIMM – Single In-Line Memory Module – сімка (модуль пам'яті)
- SIMM – сімка (модуль пам'яті SIMM, також SIM – карта)
- site – сайт
- skin – скін
- software – софт (програмне забезпечення)
- solaris – солярка (операційна система Solaris), соплярис
- source – сирки (вихідний код програми)
- spam – ковбасний фарш: spam= spiced ham; ham – «нормальна» електронна пошта», спам, спам (назва різних видів нав'язливої реклами)
- speedhack – вести нечесну гру, прискорюючи дії свого героя
- speedrun – оптимальне, швидке проходження гри (часто неочікуване)
- cyberbuddy – співрозмовник в інтернеті
- spk – говорити
- Sportster – шпрот (модем Sportster)
- steampowerediron – застарілий, але надійний пристрій
- strategic game – стратегія
- streamer – мофон
- sudser (n) – мильна опера
- suit – менеджер, адміністратор
- superprogrammer – майстер-користувач

switcher – свитчер (людина, яка перейшла працювати в ІТ програмування з іншої сфери діяльності)

sys-frog, system jock – програмер (програміст)

tar, three-fingersalute – трипальцеве вітання (команда завантаження)

tarball – файловий архів з розширенням;

ThanksЕ6 – велике спасибі

thinko – помилки людини

thought-processor (n) – комп'ютер, який логічно будує та розвиває ідеї;

three finger salute – комбінація трьох пальців «Ctrl+Alt+Delete» (виклик диспетчера завдань, перезавантаження системи на старих системах Windows)

three-dimensiona – тривимірний

Three-dimensional Studio 3DS – трідешка

ths – дякую

tirediron – металообрхт, дрва; «застарілий пристрій»

to defriend\unfriend – відофрендити (видалити користувача з списку друзів)

to infect – інфікувати, впроваджувати комп'ютерний вірус

to spam (v.) – спамити (надсилати різні види реклами)

to wave a deed chicken – виконання певної послідовності дій як ритуалу з метою вивести комп'ютер до нормального режиму роботи

troll – особа, що розміщує в інтернеті (на форумах, у дискусійних групах тощо) провокаційні повідомлення з метою викликати конфлікти між суб'єктами, взаємні образи і таке інше, троль

trolling – тролінг (розміщення в Інтернеті провокаційних повідомлень з метою викликати конфлікт між учасниками)

Turbo Pascal – турбо паскаль, компілятор мови програмування

types of games – літалка, стрілялка, бродилка, рольовик

turo – помилки друку

unlimited – анлімний (з необмеженим доступом)

upgrade – апгрейдити (оновити застарілі деталі ПК, перекомплектуючи
їх)

uninstall – анінстал – видалення програмного забезпечення.

unlimited – анлім, анліміт – необмежений доступ до Інтернету.

update – апдейт, абдейт – оновлення програмного забезпечення.

use (v.) – юзати

user – юзвір (досвідчений, просунутий користувач, який не має навичок адміну)

user's manual – буквар, мануалка

utility – службова програма

vBulletin – вобла (движок форуму vBulletin)

Video card – відюха (пристрій, що перетворює графічний образ, що зберігається як вміст на комп'ютері, Віка (відеокарта)

virus – вір (комп'ютерний вірус)

Volkov Commander – командир вовків;

vooodoo programming – використання програмного коду, який було створено іншою персоною, без глибинного розуміння принципів роботи такої програми

V-rally – електронні перегони

V-talking – віртуальна розмова

WAN2 (wantto) – хотіти

WarCraft – Варик

warez – вarez (будь-яка інтелектуальна власність, яка вільно розповсюджується в мережі «інтернет» з порушенням права власності)

WBU – What about you – Ти як?

web (World Wide Web) – Internet – веб «всесвітня комп'ютерна мережа»

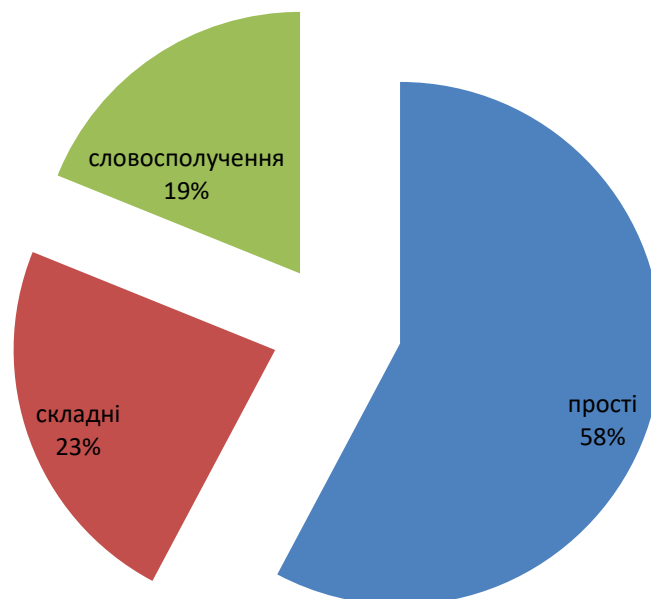
Webciety (websociety – web) – спільнота

website – вебсайт

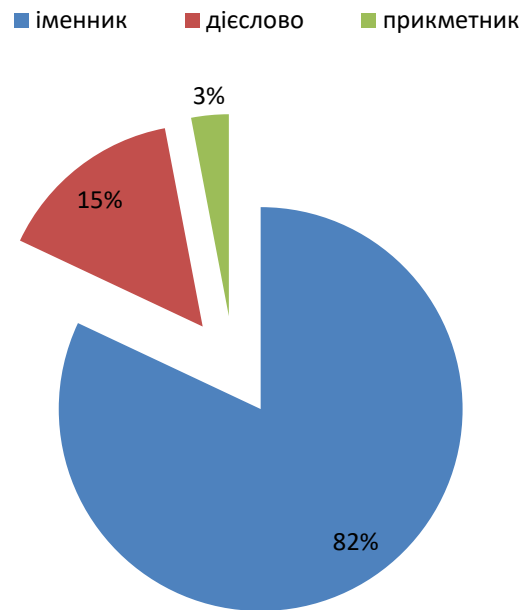
webzine – інтернет-журнал

Winche – відвінчестер (жорсткий диск

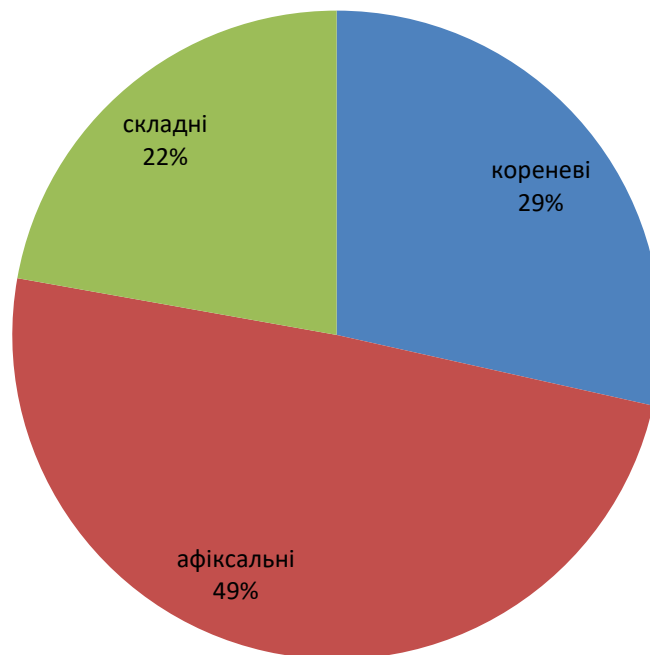
Windi – програма Windows – вінди
 windows – вікна «вінда, комп'ютерна програма», вінда (операційна система), віндовоз, кватирки
 wirehead jock – мережевик
 wizard user – майстер-користувач
 worm (n) –форма комп'ютерного вірусу
 WYSIWYG – Whatyouseeiswhatyouget – Що ти бачиш, те й отримаєш
 YW (You're Welcome) – просимо завітати
 zip (v.) – зіпувати, зазіпований, зіпівський (формат стиснення даних)
 IC – I See – зрозуміло
 program – прога
 1337 (leet) –список осіб
 143 (I love you) – кохаю тебе
 2DAY (today) – сьогодні
 4ine (fine) – чудово
 b4 – (англ. before) до
 BB – (англ. Bye-bye) до побачення!
 BCNU – (англ. be seeing you) вся увага
 BRB – (англ. be right back) скоро повернуся
 BSoD – (англ. Blue Screen of Death) синій екран смерті
 BTW – (англ. by the way) до речі (між іншим)
 CU 18tr – (англ. see you later) побачимося пізніше
 ENQ? – ви зайняті? (у відповідь очікується АСК або NAK)

Додаток В**Діаграми****Структурний тип англомовного комп'ютерного сленгу****Структура англомовного комп'ютерного сленгу****(за А. Коваленко)**

Класифікація англомовного комп'ютерного сленгу за частинами мови



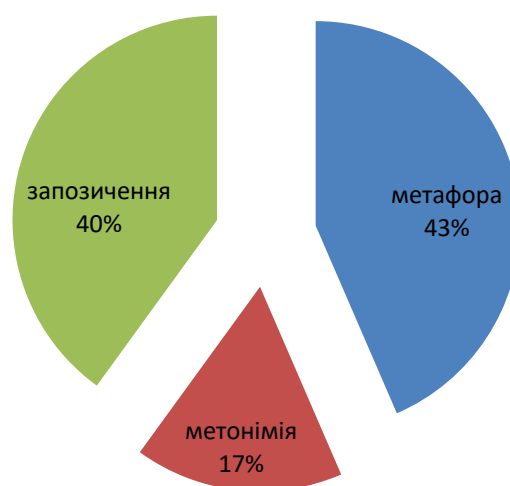
Класифікація простого англомовного комп'ютерного сленгу



Шляхи та способи утворення англомовного комп'ютерного сленгу



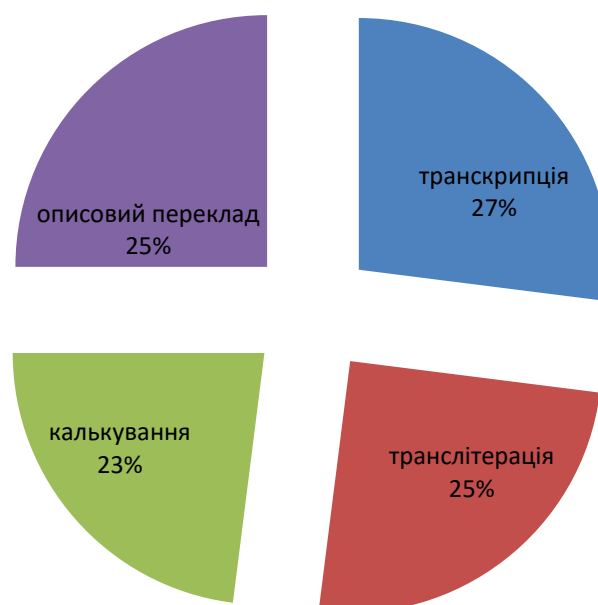
Механізми утворення сленгізмів (семантика)



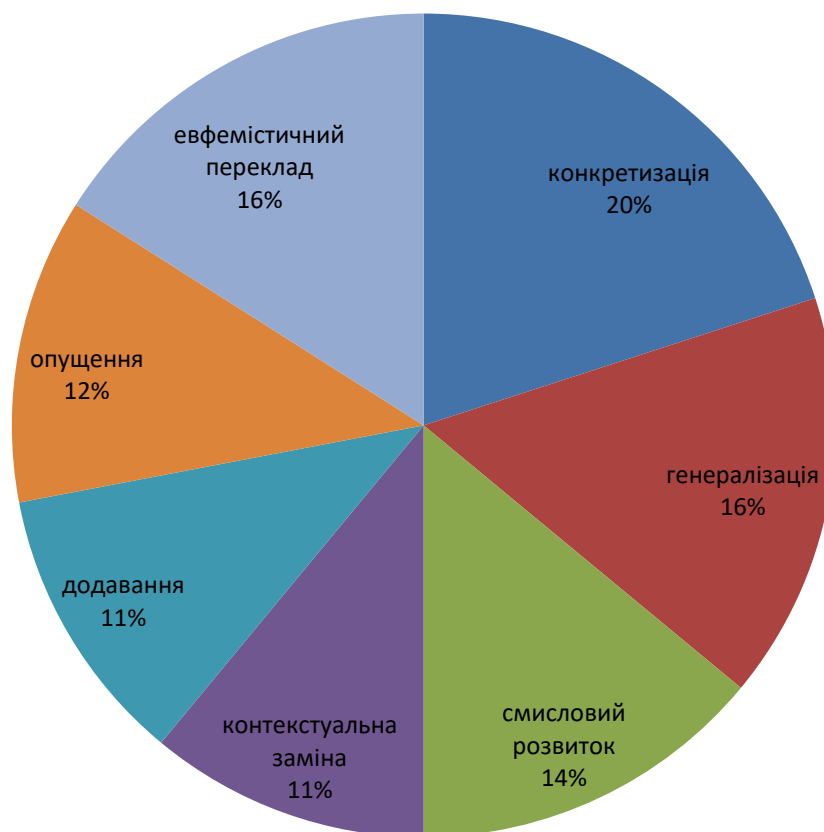
**Лексико-тематичні групи
англомовного комп'ютерного сленгу**



**Способи перекладу
англомовного комп'ютерного сленгу**



**Лексико-граматичні трансформації при перекладі
англомовного комп'ютерного сленгу**



Додаток Г
Публікації

ГРУШКО С. С., ТАРАСЕНКО К. В.

(Національний університет «Запорізька політехніка»)

ТРУДНОЩІ ПЕРЕКЛАДУ

АНГЛОМОВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ

Переклад сленгу є дуже складним завданням, так само питання специфіку сленгу залишається досі дискусійним. В процесі перекладу у фахівців незрідка виникають сумніви, чи належить те чи інше слово до сленгової лексики або ж це жаргон, аргі чи просторіччя. Потрібно звертати увагу на контекст, у якому він використовується. оскільки сленгізми, у більшості випадків, вирізняються рухливістю та стилістичною маркованістю. Саме цей фактор ускладнює їхній переклад. Проблема перекладу комп'ютерного сленгу зумовлена, як і згадувалося вище, комп'ютерними технологіями, що стрімко змінюються. Однією з причин проблем перекладу – громіздкість перекладу терміна. Приміром, термін «browser» залишився в англійській «обгортці»: браузер. Хоча перекладачі програмного забезпечення запропонували варіант «вебоглядач», який неособливо прижився в сленгу якраз з огляду на свою громіздкість (браузер – два склади, вебоглядач – шість складів). Друга, хоч і не така поширена, причина – невідповідність між варіантом перекладу, запропонованим перекладачем, і терміном, що прижився в середовищі комп'ютерників. Випадок у деяких випадках схожий на другий, але тут головним чинником є не громіздкість виразу. Іншою проблемою є те, що під час перекладу англійські словосполучення рідко відповідають українським аналогам: редактор пошти Golg Edit – голий дід, Corel Draw – горілі дрова, карельські дрова, кострубаті дрова; Volkov Commander – командир вовків; вільна гілка Linux від Fedore Core – федорине горе; компілятор мови програмування Turbo Pascal – трупбо паскаль. Як було зазначено раніше, скорочення широко використовуються в англійській мові, особливо серед користувачів комп'ютерів. При перекладі на українську мову скорочення можуть перекладатися як різними частинами мови, так і цілими фразами: IC – I See (зрозуміло); WBU – What about you (Ти як?); ASAP – As soon as possible (якомога швидше). При вживанні скорочених лексичних одиниць виникають певні проблеми, які потребують розв'язання, а саме: проблеми

морфеми, структури слова, значення слова тощо. При перекладі іноді буває важко знайти відповідні лексичні одиниці в мові перекладу. Однією з причин цього може бути те, що історичні, культурні, соціальні умови життя народу, мовою якого здійснюється переклад, не потребували певного слова. Більша частка аббревіатур у комп'ютерному сленгу є професіоналізмами, термінами, які з'явилися в лексиконі як частина професійного жаргону програмістів: 3D, що позначає характеристику звукового або відео оформлення (three-dimensiona – тривимірний), RAM (Random Access Memory) – оперативний запам'ятовувальний пристрій), LAN (Local Area Network) – локальна мережа, Kb (kilobyte), Mb (megabyte), Gb (gigabyte). Інша причина використання великій кількості скорочень – це нестача часу, що знаходиться в розпорядженні комп'ютерних користувачів. Очевидно, що заміна цілого слова або навіть речення кількома буквами значно збільшує кількість інформації, що передається за одиницю часу. Таким чином, цей фактор є якщо і не основною причиною виникнення аббревіатур у комп'ютерному сленгу, то, напевно, найбільш плідним у царині створення різних інновацій: EG – Evil Grin – Злісна усмішка; EOM – End Of Message – Кінець послання; ESO – Equipment Smarter than Operator – Обладнання розумніше за оператора. Отже, переклад сленгізмів-аббревіатур становить великі труднощі через багатозначність і відсутність прецеденту їх використання раніше. Наприклад, PC має всім відомий англійський еквівалент Personal Computer. Однак він має й інші еквіваленти: potential controller – регулятор потенціалу; printed circuit – друкована схема; process control – управління (технологічним) процесом. І це далеко неповний перелік омонімів. Лише глибоке знання предмета може допомогти правильно зрозуміти термін. Якщо ж скорочення використовуються поза контекстом (специфікації, що додаються до технічної документації, таблиці, перелік запасних частин), то необхідна консультація фахівців, робота із всесвітньою мережею, велика компаративна робота з кількома ідентичними текстами, в яких можуть зустрітися такі терміни і бути декодовані за контекстом. Ще однією проблемою, що постає перед перекладачем англійського комп'ютерного сленгу, є те, що перекладач може стикнутися з новими ідіоматичними фразами, які також становлять певні проблеми при відтворенні їх цільовою мовою. Як правило, такі сленгізми є неологізмами, що ще не є загальноприйнятими, але функціонують у певній сфері та мають своє конкретне визначення: finger – програма, що відображає всю інформацію про окремого користувача або всіх користувачів у мережі (назва пов'язана із піктограмою програми, на якій зображений палець); bookmark – відмітка сайту чи вебсторінки в браузері, що дозволяє легко знайти його в майбутньому (реалізація образу закладки для паперової книги).

Складність перекладу неологізму полягає в тому, щоб зрозуміти значення нового слова. З об'єктивних причин словники не можуть повністю відобразити всі слова, які нещодавно з'явилися. Це відбувається лише тому, що лексикографи не поспішають включати до словника так звані «оказіональні» нові слова, тобто окремі нові слова, введені окремими авторами в певних випадках. Такі слова часто зникають так само швидко, як і з'являються. За відсутності еквівалентного перекладу для відтворення англійського неологізму українською мовою використовується низка прийомів. Це транслітерація: web – веб, moderator – модератор, troll – троль, skin – шкіра, spam – спам, menu – меню, avatar – аватар; транскрипція: bug – баг, flood – флуд (від неправильної англійської вимови), cache – кеш, browser – браузер, flame – флейм, driver – драйвер; калькування: home page – домашня сторінка, window – вікно, memory – пам'ять, worm – черв'як, to infect – інфікувати, mouse – миша, piracy – піратство; описовий переклад: voodoo programming – використання програмного коду, який було створено іншою персоною, без глибинного розуміння принципів роботи такої програми; Streisand effect чи Barbara Streisand effect – інформація, що широко розповсюджується саме внаслідок спроб приховати її та пряме включення: web page – вебсторінка. Отже, специфіка та труднощі перекладу англійського комп'ютерного сленгу українською мовою зумовлені не тільки структурними та семантичними характеристиками її одиниць, наявністю чи відсутністю відповідника в мові перекладу, контекстом їх використання, але й розбіжностями граматичної будови мов одиниць оригіналу та перекладу, сполучуваністю їх одиниць. Вибір засобів вираження сленгу, головним чином, залежить від значення слова в контексті. Перекладене слово повинно передавати сленгізми засобами мови перекладу, зберігаючи сенс висловлюваного мови оригіналу.