

А.А. Арынғазиева*, Ж.Б.Телгараева, Г.Қ. Абишева
магистр, аға оқытушы, М. Әуезов атындағы ОҚУ, Шымкент, Қазақстан
магистр, оқытушы, М. Әуезов атындағы ОҚУ, Шымкент, Қазақстан
магистр, оқытушы, М. Әуезов атындағы ОҚУ, Шымкент, Қазақстан
*Корреспондент авторы: nurlyainura@mail.ru

КОМПЬЮТЕРЛІК ОЙЫНДАРДАҒЫ АҒЫЛШЫН ТІЛІНЕН ЕНГЕН ЖАРГОНДАР

Түйін

Бұл мақалада ағылшын тіліндегі «жаргон» ұғымы және оның қазіргі заманғы компьютерлік кәсіби тілдегі қолданысы жан-жақты қарастырылады. Ең алдымен, «жаргон» ұғымының мән-мағынасына кеңінен тоқталып, оның тілдік ерекшеліктері мен құрылымы сипатталады. Сонымен қатар, мақалада жаңа жаргон сөздерінің компьютерлік салада таралуы мен олардың күнделікті ауызекі сөйлеу мәдениетіне ену үрдісі жан-жақты зерттеледі. Компьютерлік жаргонда жаңа сөздердің тез пайда болуының негізгі себептерінің бірі — әлем бойынша ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың, микропроцессорлық техника мен есептеуіш құрылғылардың қарқынды дамуы болып табылады. Қазіргі таңда компьютерлік технологиялардың барлық салада қолданылуына байланысты бұл салада жаңа ұғымдар мен терминдер жиі туындап, олар кәсіби лексиконнан күнделікті сөйлеу тіліне еркін еніп жатыр. Компьютерлік терминдердің көбеюі мен олардың қолдану аясының кеңеюі — ақпараттық қоғамның дамуының бір көрінісі. Бұрын тек бағдарламашылар мен компьютер мамандарының арасында қолданылған сөздер мен тіркестер қазір қарапайым халықтың сөйлеу мәнерінде де жиі кездесетін болды. Бұл құбылыс тілдің үздіксіз дамып, өзгеріп отыратын тірі жүйе екенін көрсетеді.

Кілт сөздер: жаргон, лингвистика, термин, интерфейс, коммуникация, интернет, компьютер, технология.

Кіріспе

Қазіргі таңда барлық адамдар интернетсіз, желідегі байланыссыз, компьютерлер мен смартфондарсыз өмірді елестете алу мүмкін емес жағдай болып тұр. Жастар уақытының көп бөлігін желіде өткізеді, бір-бірімен желі арқылы байланысады және нақты уақыт режимінде компьютер немесе телефондағы жүктелген ойындар ойнайды. Ал, ойын барысында қолданатын тіл ол ағылшын тілінде берілген жаргон сөздер. Жастар арасында танымал компьютерлік технологиялар мен әлеуметтік желілердің дамуы жаргон күйіне әсер етеді. IT-терминдер біздің өмірімізге толығымен еніп жатыр. Мысалы, «*user – юзер*», «*gamer-геймер*», «*login-логин*». Кейбір жаргон сөздер қазақ лексиконына жақында ғана енген олар: «*контра*»- ап сөзі "Counter Strike" компьютерлік ойынының қысқартылған атауы. Қазіргі таңда зерттеушілер жаргонның дамуы мен толықтырылуына әсер ететін бірнеше факторларды және бірнеше жаргон топтарын анықтайды. Алайда, желілік байланыстың өзі ерекше көрінеді, ал компьютерлік ойындармен айналысатын жастардың қолданып жатқан жаргон тілі тіптен түсініксіз. Түрлі ойындарды пайдаланушылары бір-бірімен өз ана тілінде сөйлесе отырып, ойын жаргонынан англицизмдерді жиі қолданады.

Бұл мақаланың өзектілігі студенттер және жасөспірімдер жастар арасында онлайн ойындардың танымалдылығының артуымен, сондай-ақ ауызекі тілде ойын терминологиясын қолданудың көбеюімен анықталады.

Зерттеу мақсаты: ағылшын тілдерінен енген компьютерлік және смартфондағы онлайн ойындарда қолданып жатқан геймер немесе жаргон сөздерін зерттеу.

Зерттеудің жаңалығы мынада: компьютер және телефон ойындары арқылы енген ағылшын жаргон сөздері оқу жұмыстарында және сабақтан тыс уақытта қолдануға болады, аталған сөздер студенттердің сөздік қорын кеңейтуге мүмкіндік береді және ағылшын тілінен енген жаргон сөздер студенттердің интернеттегі қарым-қатынасының мәдениеті үшін

пайдалы.

Ғылыми мақала бойынша талқылау және нәтижелер: Қазіргі таңда компьютерлік ойындар біздің өмірімізде және қоғамымызда айтарлықтай маңызды орынға ие болып отыр. Әрбір жаңа ойынның шығуымен пайдаланушылар ауқымы кеңейіп, танымалдығы күн сайын артып келеді келеді. Онлайн ойындардағы жаргон – бұл әртүрлі ойындардағы ойыншылардың ақпарат алмасатын шартты тіл.

Жаргон-бұл терминологиялық өріс, әртүрлі адам бірлестіктерінде (кәсіби, әлеуметтік, жас топтары) қолданылатын арнайы сөздердің немесе бұрыннан бар сөздердің жаңа мағыналарының жиынтығы. Жаргон кез-келген тілдің маңызды бөлігі болып табылады, бірақ жаргонның өзі сорттарға бөлінуі мүмкін, мысалы: студенттік немесе жастар жаргоны, компьютерлік, қылмыстық, кәсіби, ол өз кезегінде мамандықтар бойынша бөлінеді [1].

Ағылшын ойын жаргонының пайда болуы жаппай онлайн ойындардың пайда болуымен байланысты, ол ойын алаңдарындағы басты қарым-қатынас құралы және ажырамас бөлігіне айналды. Интернеттегі ойындарға әлемнің түкпір-түкпірінен көптеген пайдаланушылар онлайн қатысады және бір кеңістікте болғаннан кейін олар әмбебап байланыс құралына жүгінуге мәжбүр. Осылайша, ағылшын ойынының жаргоны әртүрлі тілдерде сөйлейтін пайдаланушылардың қарым-қатынас тәсілі ретінде әрекет етеді. Мұндай «ойын» тілі тез және оңай өзара әрекеттесуге және сәтті ойын нәтижелеріне қол жеткізуге мүмкіндік береді. Бастапқыда жаңадан бастаушылар қолданылатын сөздерді білмейді, бірақ уақыт өте келе олар қарапайым және түсінікті болады, осылайша тілдік шекаралар бұлыңғыр болады [2].

Ағылшын сөздерін ойын жаргонынан алудың тағы бір себебі, әрине, ойын технологиясының қарқынды дамуы. Технологиялық революция жағдайында осы саладағы әрбір жаңа құбылыс өзінің ауызша белгісін, атауын алуы керек. Олардың барлығы дерлік Америкада пайда болғандықтан, әрине, түпнұсқа ойындардағы Интерфейс тілі ағылшын тілі болып табылады және бастапқыда барлық елдердің ойыншылары кейіпкерлердің ағылшын тіліне және қабілеттерін сипаттауға бейімделуге мәжбүр. Кейіннен ойын ішіндегі мазмұндар негізінен көптеген тілдерге аударылады. Алайда, ойыншылар оның тілін өз қажеттіліктеріне және олардың менталитетіне сәйкес өзгерте алады[3].

«Компьютерлік жаргон» - бұл кәсіби (мысалы, IT мамандары) және басқа компьютер пайдаланушылары қолданатын жаргонның бір түрі. Әрине, жаргон өз өмірін өткізеді, ол ешқандай грамматикалық ережелерге бағынбайды. Кейбір сөздер «тез жойылады» және олардың орнына жаңалары келеді, басқалары ғасырлар бойы өмір сүреді, кейде жаргоннан әдеби тілге енеді. Ағылшын лексикографиясында «жаргон» термині шамамен XIX ғасырдың басында кең таралды. Бұл терминнің этимологиясы даулы болып көрінеді.

«Жаргон» ұғымы «диалектизм», «жаргонизм», «вульгаризм», «ауызекі сөйлеу» сияқты ұғымдармен араласады. «Жаргон» терминінің ұғымы гетерогенді құбылыстармен біріктіріледі – жаргонизмдер, ауызекі сөздер және тірі бейресми қарым-қатынасқа тән өрнектер (неологизмдер), әдеби бірлестіктерден туындаған кездейсоқ құрылымдар, бейнелі сөздер мен өрнектер. «Жаргон» ретінде өмір сүре бастаған көптеген сөздер мен бұрылыстар қазіргі уақытта әдеби тілге берік еніп келеді [4].

Жергілікті сөз тіркестерінен айырмашылығы, жаргонды белгілі бір жастағы немесе кәсіби топтың өкілдері (мысалы, компьютерлік жаргондағы ака немесе зи) өз сөйлеуінде белсенді қолданады. Көбінесе бұл белгілі бір адамдар тобына жататындығына баса назар аударады. Белгілі мысал - жастар жаргоны.

Функционалды қолдану бойынша бақыланатын тілдер, атап айтқанда жеңілдетілген техникалық тілдер жаргонға іргелес, бірақ олардан айырмашылығы, жаргон әдетте қатаң формальды реттеуді білдірмейді және ауызекі сөйлеудің тірі дамуын көрсетеді.

Лингвистер «жаңа ауызекі тіл» «жалпы жаргон» деп аталатынды ажыратады, бұл әр түрлі социолектілердің есебінен үнемі толықтырылып отыратын стандартты емес лексика – фразеологиялық бірліктердің кең тобы. Кәсіби және корпоративті (топтық) жаргоннан тыс бұл бірліктерді белгілі бір әлеуметтік шеңбермен (жас, кәсіп, білім деңгейі, жалпы мүдделер

және т.б.) шектелмеген жалпы әдеби тілде сөйлейтіндердің кең ауқымы қолдана бастайды [5].

Кәсіби тілдегі сияқты, көптеген ағылшын жаргондары да қолданылады, көбінесе бұл ағылшын компьютерлік жаргонынан енген сөздер болып табылады. Мысал ретінде «геймер» сөздерін келтіруге болады – ағылшын тіліндегі «gamer» жаргонынан, онда геймер компьютерлік ойын ойнатқышы немесе «думер» деп аталады – «doomer» - бұл ойынның жанкүйері «doom». Компьютерлік жаргонда семантикалық мотивациясы жоқ сөздер бар. Олар кейбір жалпы сөздермен ішінара омонимияға қатысты: Лазар-лазерлік принтер; вакцина-VAХ операциялық жүйесі; пентюх, дінгек - Pentium микропроцессоры; half - playhalf-life.

Қазіргі қоғамда компьютерлік ойындарды пайдаланушылар айтарлықтай кең тілдік қауымдастықты білдіреді. Ағылшын тілінен енген ойын ұйымдарының жаргонындағы орны мен рөлін сипаттауға тырысайық. Тіл мен қоғамды олардың өзара әрекеттесуі мен қызметінде зерттеудің айқын қажеттілігі бар.

Интернет желісінде ойын ойнау барасында, сондай-ақ кәсіби жаргондар, шетелдік сөздер біздің тілімізге енеді. Ойын терминдерінің көпшілігі ағылшын тілінен транслитерациядан басқа ештеңе емес. The simple example is the very name of the player - "gamer" - ағылшын тілінен шыққан ойыншы. Мұнда лексикалық форманың түзілуі өздігінен жасалады. Әңгімелесушіге көптеген ағылшын сөздері өте қолайлы қысқа және түсінікті хабарламада сипаттау үшін «ойын» жаргондары негізгі міндеті-ойын жағдайында жасалады.

Сонымен, ойынның барысын сипаттау үшін «gamer-геймер» етістігі ағылшын тіліндегі «game-ойын» сөздері жиі қолданылады. Санаулы адамдар арасындағы ойын барысында болып жатқан әрекеттер түсінікті тұжырымға ие.

Мысалға, «cheatrit» сөзінен шыққан «cheat – алдау, алаяқтық», және ойынша «cheater», «cheat» ойын әдісін қолданып отыр. «Damage» – жауға немесе басқа заттармен адамдарға зиян келтіру – ағылшын тіліндегі «damage» сөзінен енген. Ағылшын тіліндегі «rush- жылдам, қозғалыс, лақтыру» жауға кенеттен шабуыл жасауды білдіреді. Ағылшын етістігі «frag'zhit» - ағылшын тілінен ұпай жинау "frag", «frag'zhit» - ағылшын тілінен қажетті ресурстарды (ақша, заттар) жинақтау, ал «farm – ферма, шаруашылық», ағылшын тіліндегі «heal' litiya» сөзі емделуге, сондай-ақ басқаларға қатысты әрекетке білдіретін «heal – емдеу» ағылшын тілінен енген сөз, сонымен қатар осыдан ойыншы-емшінің аты «healeremgi». «Camperit» күту мағынасында, жауды бұқтырмада күту, бір жерде ұзақ отыру ағылшын тілінен шыққан сөз «camp – лагерь, тоқтап демалу» және ойыншының аты «camper». Ерекше қабілеттерді білдіретін «fro'stit - to freeze» мұздату, ал «sta'nit» - жауды имобилизовать, «frost-аяз» және «stand-тұру» сөздерінен шыққан .

«Luta't» - to collect a reward (usually things for destroying opponents or completing tasks) comes from «loot», сәйкесінше, «гемерлер» «Loot – олжа немесе тонау, ұрлау» сөзін «олжа» ретінде қолданады. Raising a player's level is called the verb «a'pnutsiy»" and comes from the English «up» – a preposition, indicating being at the top or a higher position.

«Vansho'tit - жауды бір соққымен жою», бұл ағылшынның «one and shot» сөзінен шыққан. «Қорғау» сөзінің жаргоны «de'fit» – ағылшын тілінен аударғанда «қорғаныс» дегенді білдіреді. «A'gritsiya» – ұрысқа қосылу, жауды шайқасқа шақыру - ағылшынның «aggression» «attack» сөздерінен шыққан. -ызадан - "шабуылдан". «Luta't - сыйақы жинау» (әдетте жою немесе тапсырмаларды орындау мақсатында қарсыластарды заттар), олжадан "келеді, сәйкесінше, «гемерлер» «Loot – олжа немесе тонау, ұрлау» сөзін «олжа» ретінде қолданады. Ойыншының деңгейін көтеру етістігі «a'pnutsiy» деп аталады және ағылшын тіліндегі "up" сөзінен шыққан – жоғары немесе жоғары позицияда болуды білдіретін демеулік [6].

Эксперименттік бөлімде біз қойылған міндеттерді орындау үшін жаңа сөздері қарастырып, мағыналары мен қолданылу аясын көрсету. Сонымен, уақыт пен лексикалық күштерді үнемдеу үшін қазіргі жасөспірімдер мен студенттер шет тіліндегі сөздерді қолдануға жүгінуге мәжбүр. Мұнда жастары егде адамдардың таныс емес кеңістікті білдіретін компьютерлік ойын жаргонының лексикалық құрамының кішкене бөлігімен ғана таныстық, ол бізге, аға буынға белгісіз белгісіз кеңістік.

Төмендегі кестеде компьютерлік ойындарынан енген сөздер берілген. Бұл ойында ғана қолданып қоймай, күнделікті өмірде қолданатын сөздерде.

Кесте 1. Компьютерлік ойындардағы жаргон сөздердің мағынасы

| № | Компьютерлік ойындардағы сөздер | Ойындағы мағыналары | Күнделіктегі сөздер және мағыналары |
|-----|---------------------------------|---|---|
| 1. | <i>Izi</i> | Easy | Easy |
| 2. | <i>Lagi</i> | The game is not working well | When something doesn't work well |
| 3. | <i>Noob</i> | A beginnerplayer | A person who does not know anything |
| 4. | <i>Lvl</i> | Level | The level of knowledge of something |
| 5. | <i>Lol</i> | Comical | Somethingcomical |
| 6. | GG | Good game | Somethingwelldone |
| 7. | Paki | Paidcontent | A setofsomething |
| 8. | Griffer | Thief | The man who takes someone else's |
| 9. | Chitter | A player who does not play by the rules | A person who does something dishonestly |
| 10. | Rak | A beginnerplayer | Blunt |
| 11. | Chekat | Toguard | Toguardsomething |
| 12. | Shoot | Shot | Aptlynoted |
| 13. | Bot | A minor Character | A person who has no occupation |
| 14. | Opy | Comicalsituation | Somethingcomical |
| 15. | Katka | Game | Game |
| 16. | Guru | Teacher | A man who knows a lot |
| 17. | Lamer | PassivePlayer | Lazyignoramus |
| 18. | Spamer | The player who clogs up the chat | A person who spreads unnecessary information |
| 19. | Bloggerinthetop | A player who creates a video about the passage of games | The person who is in the first place on all the lists |
| 20. | Looser | Loser | A man who can't do anything |
| 21. | Fluder | The talk is on the verge ofidiocy | Anemptytalker |
| 22. | Gamer | A man who plays around the clock | A person who performs actions around the clock |

Берілген кестеде жалпы студен жастарлық сөздердің қолдану жиілігіне сәйкес орналастырылған. Ең жиі қолданылатындар: easy, lagu, noob, lvl, lol.

Компьютерлік жаргон, кез келген басқа тіл сияқты, адамдарды ортақ мүдделер мен мақсаттарға жақындатады, олардың топ ішіндегі қарым-қатынасын қолжетімді және түсінікті етеді, озық пайдаланушы мен жаңадан бастаушы арасындағы алшақтықты азайтады;

Ал енді компьютерлік жаргонның басқа типтегі жаргондардан айырмашылығы неде? Компьютерлік жаргонмен жұмыс істегенде, біріншіден, бұл сөздер бір кәсіби маман иелерімен-бағдарламашылармен немесе компьютерді қандай да бір мақсатта қолданатын адамдармен байланыс орнатуға қызмет ететінін есте ұстаған жөн. Сонымен қатар, олар эмоционалды бояумен ерекшеленетін кәсіби терминдердің синонимі ретінде қолданылады. Екіншіден, компьютерлік жаргон компьютерлер әлемінің шындығына "бекітілуімен" ерекшеленеді. Қарастырылып отырған жаргон атаулары тек осы әлемге қатысты, сондықтан оны басқалардан ажыратады және көбінесе білмейтін адамдарға түсініксіз. Осындай арнайы тілді білудің арқасында компьютер ғалымдары өздерін белгілі бір тұйық қауымдастықтың

мүшелері ретінде сезінеді. Үшіншіден, осы лексиканың ішінде дөрекі сөздер жиі кездеседі:

Ағылшын компьютерлік жаргонында кәсіби емес саланың шындығын білдіретін сөздер бар, бірақ көбінесе компьютерлік тілде сөйлейтіндер қолданады. Қарастырылып отырған тілдің құрамында басқа жаргондардың бірліктерінің болуы және әдеби емес модельдер бойынша қалыптасқан компьютерлік жаргондардың болуы бірнеше әдеби емес тілдік жүйелердің-ауызекі тіл, интержаргон, жаргонның осы тілге әсері туралы айтады. Осылайша, компьютерлік жаргон субстандарттық тілдік құрылымдарда өзара әрекеттесуінің және олардың лексикалық бірліктерінің өзара енуінің нақты мысалы ретінде қызмет етеді [7].

Жаңа технологиялардың және компьютерлік бағдарламалардың қарқынды дамыған кезеңінде студент жастар компьютердегі ағылшын тілінде берілген термин сөздер, ауыз екі сөйлеу мәнеріне еніп, олар жаргон ретінде ауыз екі тілде қолданылып жатыр.

Қорытынды

Тіл-динамикалық құбылыс. Ол үнемі дамып отырады: жаңа сөздер мен өрнектер пайда болады, қазіргі адамның лексикалық қоры да толықтырылады. Орыс тілінде сөйлейтіндер арасында сөйлеуде әртүрлі англикизмдер жиі кездеседі. Жақында жасөспірімдер арасында ойын жаргонынан англикизмдер кеңінен таралды. Негізінде, Ойын жаргоны-бұл қазіргі уақытта компьютерлік құрылғылар мен ойын технологияларының қарқынды дамуы нәтижесінде пайда болатын жаңа байланыс тілі. Бұл жаргонның кемшілігі-оған арналмаған адам оның не туралы екенін мүлдем түсінбеуі мүмкін. Тілге енетін көптеген англикизмдер-бұл соңғы онжылдықта белсенді болған экономикалық, саяси, мәдени құбылыстарды көрсететін табиғи құбылыс. Жастар жаргонын тіпті сөйлейтін балалардың ата-аналары да жиі түсінбейтінін ұмытпауымыз керек. Тілді халықаралық қарым - қатынас құралы ретінде қолданған кезде ағылшын фразеологизмдерін қолдануға болмайды - ана тілінде сөйлемейтін адаммен-сіз бір-біріңізді дұрыс түсінбеуіңіз мүмкін.

Зерттеу нәтижесінде біз қазіргі заманғы ойыншылар жиі қолданатын ойын жаргонынан англикизмдердің сөздік анықтамалығын жасадық.

Бірақ, менің ойымша (imho), жаргонды білу керек, өйткені бұл біздің білімімізді түбегейлі жаңа деңгейге көтереді және жалпы тілді түсінуді жақсартады. Шынында да, қазіргі уақытта ағылшын тілін білетін адамдар саны едәуір өсті. Көбінесе сөйлеу жағдайында ағылшын сөзі басқаларға қарағанда беделді болады, оның жаңалығының көрінісі тартымды. Беделді адамның сөйлеуінде (немесе жарнамада) англикизмді қолдану оның сөйлеуде ассимиляциясына түрткі болуы мүмкін.

Әдебиеттер тізімі

1. Арутюнова Н.Д. Аномалии язык//Вопросыязыкознания. -2007. -№ 3 С.110-114
2. «Молодёжный сленг». Доступно на: <http://iyazyki.ru/2013/06/young-slang/> (Пятница 28 июня 2013)
3. Береговская Э.М. Молодежный Сленг: формирование фнукционирование// Вопросы языкознания. – 2006. С.50-54 <https://vja.ruslang.ru/ru/archive/1996-3/32-41> 1996,№3, 32-41
4. Бабалова Г.Г., Широбоков С.Н. Компьютерный сленг – Омск: Омский Научный Вестник, 2015. – Номер 3 (139). – С.38-42.
5. Семенова С.П., Заболотняя Е.А. Характеристика молодежного сленга в английском языке и его влияние на сленг русскоязычной молодежи – Краснодар: Актуальные аспекты лингвистики, лингводидактики и межкультурной коммуникации. – 2019. – С.158-169.
6. Андрианов П.С. Образование компьютерного сленга на базе английского языка. Качество открытого дистанционного образования концепции. Москва, 2018 С.201-205
7. Рагина Ж.М., Турковский С.П. Русский сленг в интернете: компьютерный сленг или элементарная безграмотность? // Медиасфера и медиаобразование. Беларусь,2016, С.98-105

А. А. Арынгазиева*, **Ж. Б. Телгараева**, **Г. К. Абишева**
магистр, старший преподаватель, ЮКУ им. М. Ауэзова, Шымкент, Казахстан
магистр, преподаватель, ЮКУ им. М. Ауэзова, Шымкент, Казахстан,
магистр, преподаватель, ЮКУ им. М. Ауэзова, Шымкент, Казахстан
*Автор для корреспонденции: nurlyainura@mail.ru

СЛЕНГ ИЗ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Аннотация

В данной статье рассматривается понятие «жаргон в английском языке» и его использование в компьютерном субязыке. В первую очередь дается широкое описание понятия «жаргон» и рассматривается распространение новых жаргонных слов в компьютерной сфере, а также их использование в повседневной разговорной культуре. Одной из основных причин быстрого появления новых слов в компьютерном жаргоне является стремительное развитие компьютерных технологий. В настоящее время уделяется большое внимание развитию микропроцессорной техники, вычислительной техники и компьютерных технологий по всему миру. В связи с этим, новые термины и слова становятся неотъемлемой частью лексики компьютерной области. Увеличение числа людей, работающих с компьютерами, приводит к тому, что новые термины из закрытого лексикона программистов и специалистов в области компьютерных технологий широко внедряются в повседневную речь.

Ключевые слова: жаргон, лингвистика, термин, интерфейс, коммуникация, интернет, компьютер, технологии.

A. A. Aryngazieva*, **Zh. B. Telgaraeva**, **G. K. Abisheva**
master, senior lecturer, M. Auezov training, Shymkent, Kazakhstan
master, teacher, M. Auezov training, Shymkent, Kazakhstan,
master, teacher, M. Auezov training, Shymkent, Kazakhstan
*Corresponding author: nurlyainura@mail.ru

SLANG FROM ENGLISH IN COMPUTER GAMES

Abstract

This article discusses the concept of "slang in the English language" and its use in computer sublanguage. First, a broad description of the term "slang" is provided, and the spread of new slang terms in the field of computers, as well as their use in everyday spoken culture, is examined. One of the main reasons for the rapid emergence of new words in computer slang is the rapid development of computer technologies. Currently, there is significant attention paid to the development of microprocessor technology, computing, and computer technologies worldwide. As a result, new terms and words have become an integral part of the computer field's lexicon. With the increasing number of people working with computers, new terms from the closed lexicon of programmers and specialists in computer technologies are widely integrated into everyday spoken language.

Keywords: slang, linguistics, term, interface, communication, internet, computer, technology.