



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА И МОНЯ

**Особенности образования компьютерного
жаргона в немецком языке**

**Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.05. Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**

Направленность программы бакалавриата

«Немецкий язык. Английский язык»

Проверка на объем заимствований

53,51% авторского текста

Работа _____ к защите

рекомендована/не рекомендована

Выполнила:

Студентка группы ОФ-503/090-5-2
Сагомоянц Карина Витальевна

Научный руководитель:

канд. филол. наук, доцент
Белова Лариса Александровна

Работа допущена к защите

«14» июня 2018 г.

зав. кафедрой немецкого языка и МОНЯ

Быстрой Елена Борисовна

Челябинск
2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Глава 1 Пути обогащения словарного запаса немецкого языка	
1. Продуктивные способы словообразования в немецком языке	9
1.1. Словопроизводство	13
1.2. Словосложение	16
1.3. Сокращения.....	18
1.4. Звукоподражание.....	19
1.5. Конверсия.....	22
2. Перенос значения слова	23
2.1. Метафора	23
2.2. Метонимия.....	25
3. Компьютерный жаргон как важный источник пополнения словарного запаса немецкого языка.....	25
3.1. Понятие компьютерного жаргона.....	27
3.2. Функции компьютерного жаргона в современном немецком языке.....	36
Выводы по 1 главе.....	29
Глава 2 Анализ способов образования компьютерного жаргона в немецком языке	39
1. Классификация компьютерного жаргона в немецком языке	
1.1. Классификация компьютерных жаргонизмов по происхождению.....	41
1.2. Классификация компьютерных жаргонизмов по семантическому признаку.....	45
1.3. Классификация компьютерных жаргонизмов по способу словообразования.....	49

2. Применение результатов исследовательской работы в практической деятельности школы.....	57
Выводы по 2 главе.....	64
Заключение.....	66
Библиография.....	67
Приложение.....	76

ВВЕДЕНИЕ

Словарный состав языка является одной из самых важных характеристик нации в целом. В словарном составе находит своё выражение весь спектр предметов и явлений, присущих изучаемому языку. А так как языковая реальность находится в постоянной динамике, в беспрестанном развитии, то соответственно ведёт себя и лексика, незамедлительно реагируя на любое изменение. Растущее в течение времени богатство и разнообразие запаса слов свидетельствуют о культурном развитии самого народа, творца и носителя языка. Благодаря связи языка с жизнью общества отображение в словарном составе изменений, происходящих в мире или определенном социуме, совершается практически мгновенно.

Пути обогащения словарного состава немецкого языка богаты и разнообразны. Важнейшим способом обогащения словарного состава немецкого языка является словообразование. Изучение словообразования имеет большое значение для рассмотрения языка, как на современном этапе его развития, так и с исторической точки зрения. Обогащение словаря – это один из важнейших факторов развития языка, свидетельство его динамического характера. Лексика немецкого языка находится в состоянии непрерывного изменения в соответствии с языковыми законами. И если мы хотим глубоко изучить язык, культуру, менталитет немецкого народа, то должны знать эти законы.

Для немецкого народа характерен повышенный интерес к своему языку, немцы любят его и стремятся пополнить. Одним из примеров может служить традиция определения слова года, зародившаяся ещё в 1971 году, когда различные общественные организации любителей немецкого языка выявляют наиболее актуальные, значимые и популярные слова и выражения года.

Педагогу, преподающему современный немецкий язык, необходимо следить за всеми стремительными языковыми изменениями, которые в

последние годы остаются в центре внимания научной общественности всех немецкоязычных стран: что происходит сегодня с немецким языком; как меняется его лексический фонд; какие новые слова и выражения становятся модными и популярными. В этом и заключается **актуальность** данного исследования.

Интенсивное развитие компьютерной отрасли, компьютеризация практически всех сфер науки, техники, промышленности, а также стремительный процесс проникновения компьютеров в сферу повседневной жизни современного человека привело к столь же стремительному развитию соответствующей терминологии. Знание технических терминов компьютерной лексики на иностранном языке стало одним из основных требований работодателей. В отличие от простого пользователя, специалист в области информационных технологий работает с текстами на иностранном языке, и без специальных знаний разобраться в компьютерной терминологии не представляется возможным.

Немецкий язык широко распространен в сети Интернет. Около 7 % интернет-пользователей говорят на немецком языке, в поисковой системе Google в среднем 12% запросов делается на немецком языке. Компьютерный сленг обслуживает не только общение на темы, связанные с компьютером и программным обеспечением, он является характерной особенностью всех жанровых разновидностей электронной коммуникации. Поэтому возникает необходимость разобраться в компьютерном сленге, чтобы быть компетентным в данной сфере и не запутаться в огромном количестве информации, представленной во всемирной паутине.

Вопросами словообразования в разное время занимались учёные-языковеды, такие как Бодуэн де Куртенэ, Л.В. Щерба, В.В. Виноградов, Ф. Фляйшер, М.Д. Степанова, Якоб Гримм, Ф. Беккер, В.Г. Чуваева, В. Хенцен, Е. Матер, И. Эрбен, Е.В. Розен, Б.А. Серебренников, Л.И. Илия, Е. Коэльвель, изучавших словообразовательные возможности немецкого языка как в историческом плане, так и с точки зрения современного

состояния языка. Среди молодых российских исследователей в области словообразования выделим работы К.С. Бастрыгиной, Л.В. Егорычевой, Н.А. Переверзевой, И.А. Шевченко, Л.А. Юшковой и других.

Проблемы жаргонной лексики в различных языках поднимаются уже давно. Ещё И.Р. Гальперин, И.В. Арнольд в середине XX века заложили теоретические основы данной проблемы, которые впоследствии были развиты в работах О.П. Кармызова, П.В. Лихолитова, Д. Розенталя, Ю.М. Скребнева и других. Однако, следует отметить, что большая часть этих работ была посвящена в целом жаргонной и сленговой лексике. Если же исследовался непосредственно компьютерный жаргон, то в основном русский или английский. Лишь в последние десятилетия наряду с исследованиями немецкого молодёжного сленга в работах Л.А. Аникеевой, В.Д. Девкина, Е. Росихиной, Е. Розена, появились исследования в области немецкого компьютерного жаргона Е.В. Думниной, В.Н. Покоры, Е.С. Саливон, Л.Ю. Щипицыной и других.

Целью данной выпускной квалификационной работы является исследование продуктивных способов образования компьютерного жаргона и его особенностей в современном немецком языке. Для достижения поставленной цели в работе ставились следующие задачи:

- изучить теоретические вопросы, связанные с темой исследования;
- определить основные словообразовательные модели в немецком языке;
- систематизировать и классифицировать интернет жаргонизмы по семантическому признаку и по происхождению;
- исследовать основные пути образования немецкого компьютерного жаргона; выявить их характерные особенности.

Объектом исследования данной работы является словообразование, как раздел лексикологии, занимающийся рассмотрением способов, типов и моделей образования новых слов современном немецком языке.

Предмет исследования: компьютерный жаргон и продуктивные способы его словообразования.

Материалом исследования послужили компьютерные жаргонизмы, взятые из немецких интернет ресурсов, немецкоязычных форумов, в процессе изучения которых применялся отбор лексических единиц.

Методы исследования. Работа выполнена в русле метода лингвистического анализа, а именно сравнительного метода. Сравнение как научный прием очень широко используется при экспериментальном и теоретическом познании. При помощи сравнения устанавливаются общие и специфические черты сходных явлений в языке. Для решения конкретных задач использовался количественный или статистический метод. Методом сплошной выборки были проанализированы немецкие Интернет ресурсы, из которых было извлечены компьютерные жаргонизмы.

Научная новизна заключается в том, что мы исследовали способы образования компьютерного жаргона в современном немецком языке, выявили продуктивные способы его образования и характерные особенности.

Практическая ценность: Данная работа вносит определенный вклад в теорию словообразования. Она может использоваться как дополнительный материал при изучении словообразовательных моделей в немецком языке. Результаты исследования могут быть использованы в преподавании ряда лингвистических курсов, в частности в преподавании языкознания, лексикологии, основ теории второго иностранного языка.

Положения, выносимые на защиту:

Образование компьютерных жаргонизмов в немецком языке в целом соответствует специфике словообразования. Но особенности значения жаргона находят своё отражение в продуктивности тех или иных способов образования: сокращение является наиболее продуктивным способом

образования, т. к. функция аббревиатуры в процессе коммуникации состоит в более быстром экономном выражении мысли и устранении избыточности информации, что важно при работе с компьютером, общении в чате, в компьютерной игре, требующей быстрой реакции. Менее продуктивными способами являются словосложение, словопроизводство, перенос значения (метафора), конверсия.

Структура и содержание: Цели и задачи исследования определяют его объем и структуру. Работа общим объемом 77 страниц печатного текста состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии и приложения.

Во введении раскрываются цели и задачи работы, ее теоретическое и методологическое основание. В первой главе – Пути обогащения словарного запаса немецкого языка – описывается теоретическая база, на которую мы опираемся в нашем исследовании. Глава посвящена анализу разработки проблемы в трудах лингвистов. В ней рассматривается понятие компьютерного жаргона, изучаются особенности словообразования. Во второй главе – Анализ способов образования компьютерного жаргона в немецком языке – мы описываем результаты нашего исследования, показываем применение результатов исследовательской работы в практической деятельности школы и делаем выводы.

В заключении делаются выводы по всей работе.

Представленная выпускная квалификационная работа прошла апробацию. По результатам исследования была опубликована статья:

«Особенности образования компьютерного жаргона в немецком языке» в сборнике статей Международной научно-практической конференции «Роль и значение науки и техники для развития современного общества», проходившей 16 мая 2018 г. в Волгограде (сборник статей в 2 ч. Ч. 2 - Уфа: ОМЕГА САЙНС, 2018. – 196 с. С. 104-106).

ГЛАВА 1

ПУТИ ОБОГАЩЕНИЯ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА ЯЗЫКА

1. Продуктивные способы словообразования в немецком языке

Словарный состав языка является одной из самых важных характеристик нации в целом. В словарном составе находит своё выражение весь спектр предметов и явлений, присущих изучаемому языку. Пополнение немецкого языка новыми словами происходит постоянно, так как словарный состав – наиболее проницаемая, изменчивая и подвижная сторона языка, которая непосредственно реагирует на то, что происходит в мире, в ней непосредственно отражаются наши представления о различных явлениях внеязыковой деятельности. Создание новых слов – свидетельство жизни языка, его стремление выразить всё богатство человеческих знаний, прогресс цивилизации. Лексика языка находится в состоянии непрерывного изменения в соответствии с языковыми законами. С развитием общества появляются новые предметы, явления, они запечатлеваются в новых словах и новых значениях.

Словарный запас языка, по словам Дюлы Лазициуса [Ломб Като 1995: 57], венгерского лингвиста, представляет собой море, «которое беспрерывно увеличивается за счет внутренних возможностей словообразования и из-за постоянно расширяющихся контактов с другими языками».

Современный этап развития лингвистики характеризуется повышенным интересом к изучению словообразования. Поднимаются вопросы о статусе словообразовательных единиц, о словообразовательных значениях и т.п. Вопросами словообразования в разное время занимались учёные – языковеды, такие как Бодуэн де Куртенэ, Л.В. Щерба, В.В. Виноградов, Ф. Фляйшер, М.Д. Степанова, Якоб Гримм, Ф. Беккер, В.Г. Чуваева, В. Хенцен, Е. Матер, И. Эрбен и другие. Вопросам словообразования немецких слов посвящено немало работ как

зарубежных, так и отечественных исследователей (Е.В. Розен, Б.А. Серебренников, Л.И. Илия, Е. Коэльвель), изучавших словообразовательные возможности немецкого языка как в историческом плане, так и с точки зрения современного состояния языка. М.Д. Степанова выделяет пять наиболее продуктивных способов словообразования немецкого языка, известных с древнейших периодов его истории: изменение корня слова (бессуффиксное образование слов из глагольных корней), переход слова из одного лексико-грамматического класса в другой, словосложение, префиксация и суффиксация [М.Д. Степанова, И.И. Чернышева 2005].

Сегодня, ряд исследователей считает, что наиболее продуктивными способами словообразования являются аффиксация и конверсия [Г.Б. Антрушина, О.В. Афанасьева, Н.Н. Морозова 1999]. Среди молодых российских исследователей в области словообразования выделим работы К.С. Бастрыгиной, Л.В. Егорычевой, Н.А. Переверзевой, И.А. Шевченко, Л.А. Юшковой и других.

Современный исследователь особенностей немецкого словообразования Л.В. Егорочкина считает, что словообразование посредством изменения корня как самостоятельный способ непродуктивно в современном языке, хотя слова, образованные таким способом, весьма многочисленны. Сюда относится ряд слов, образованных от глагольных корней, в частности, отглагольные существительные типа: *der Trieb, der Gang, der Zug*. Этот способ отражает древние процессы, связанные с фонетическими закономерностями строя индоевропейских языков, и их своеобразное преломление в германских языках [Егорочкина Л.В. 2011: 130-133].

Выделяя такие способы словообразования в современном немецком языке, как изменение корня слова, переход слова из одного лексико-грамматического класса в другой, словосложение, префиксация и суффиксация, Л.В. Егорочкина подчёркивает, что наиболее продуктивным

способом словообразования является словосложение, которое остается ведущим способом словообразования в немецком языке и в настоящий момент. Многие исследователи, рассматривая основные пути словообразования на современном этапе, выделяют конверсию – «такой способ словообразования, при котором слово переходит из одной части речи в другую, не изменяя при этом написания и произношения [Митрошкина Т.В., 2011: 6]. Термин “конверсия” использовался представителями разных языковедческих школ и направлений. Исследователи, занимавшиеся проблемой конверсии едины в определении этого вида словообразования, как создания нового слова путем включения производящей основы в другую парадигму.

Современный немецкий язык имеет тенденцию к упрощению. Этим можно объяснить присутствие в нём всевозможных сокращений, аббревиатур, составляющих значительную часть сегодняшней лексики. Как словообразовательное явление аббревиация известна давно и достаточно подробно описана в лингвистической литературе Е.В. Розен, З.М. Зариповой, И.В. Козыревой, В.И. Деминым. Однако еще никогда этот способ словообразования не давал такого обилия новых слов, как в современный период.

Помимо этих основных путей развития словаря, немецкий язык наряду с другими языками обогащает свой словарный состав путем звукоподражания. Выдающиеся лингвисты Искоз А.М. и Ленкова А.Ф. дают следующее толкование этого термина: «Звукоподражание – это особый способ построения новых слов, когда слова возникают в подражание звукам природы» [Искоз А.М., 1975: 78]. Новое слово образуется в данном случае на основе звука, так или иначе связываемого с данным явлением. К звукоподражательным словам немецкого языка относятся, например, *der Kuckuck*, *zwitschern*, *summen*.

Звукоподражательные слова характерны в первую очередь для детской речи и детской литературы. Ребенок может создавать свои

звукоподражательные слова – окказионализмы; звукоподражательные слова создаются и авторами литературных произведений – авторизмы. И окказионализмы и авторизмы могут стать в дальнейшем общеупотребительными. Звукоподражательные слова играют важную роль в детской литературе, а именно в детских песнях, прозе для подростков и в комиксах, так как они облегчают ребенку восприятие текста за счет своей звуковой мотивированности, способствуют погружению читателя в атмосферу произведения. Для жанра детской песни наиболее характерными являются звукоподражательные междометия, менее широко представлены звукоподражательные глаголы. Звукоподражательные существительные встречаются меньше других частей речи, причем большую их часть составляют имена собственные. Однако звукоподражание ограничивается лишь небольшим кругом лексики и, по мнению Л.В.Егорычевой, играет очень незначительную роль в развитии словарного состава.

Эффективным способом словообразования, а точнее смыслопреобразования, в современном немецком языке является метафора и метонимия. Эти термины большинством исследователей трактуются, как перенос значения слова. Благодаря им возникают как новые словарные единицы, так и синонимы к уже существующим единицам основного словарного фонда.

По мнению выдающихся лингвистов В.Н. Телия и Р.И. Павелёниса, метафоризация и метонимизация приводят к созданию нового понятийного инвентаря на основе ассоциативных связей, сквозь которые окружающая действительность, воспринимаемая сознанием, воплощается в языковой форме и таким образом принимает участие в создании языковой картины мира, которая навязывает носителю языка специфический взгляд на окружающее, присущий данному национально-культурному социуму, взгляд, являющийся результатом того, что метафора и метонимия вплетаются в концептуальную систему отражения мира, «окрашивают» ее

в соответствии с национально-культурными традициями и самой способностью языка называть невидимый мир тем или иным способом [Павилёнис Р.И., 1983: 33].

Рассмотрим подробнее перечисленные способы словообразования.

1.1. Словопроизводство

Основными способами словопроизводства в немецком языке являются

- корневые слова
- безаффиксное (без приставок и суффиксов) словопроизводство
- аффиксное словопроизводство (суффиксация и префиксация)

Корневые слова обладают двумя особенностями: неразложимостью их основ на морфемы и немотивированностью. Корневые немецкие слова обычно включают один – два слога, например: *Tisch, klug, hier, Abend, oben, nieder, wieder, aber*; двусложные корневые глаголы редки, если не считать глаголов с уникальными и связными основами. Что касается заимствованных слов с неделимыми на немецкой почве основами, то они могут быть не только двусложными, например: *Perlön, Perkal*, но и могут включать большее число слогов, например: *Rendezvous, Magnolie* и др. Именно заимствованные слова пополняют состав корневых слов, в то время как состав немецких корневых слов стабилен. Основы корневых слов участвуют в словопроизводстве в качестве производящих основ, а также пополняют фонд словообразовательных средств в качестве полуаффиксов и частотных компонентов [Степанова М.Д., Чернышева И.И., 2007].

Безаффиксное словопроизводство. Существительные могут быть образованы от основы глаголов без суффиксов, при этом некоторые из них образуются:

а) из основы глагола без изменения корневой гласной: *anfangen* (начинать) – *der Anfang* (начало);

б) из основы глагола или прилагательного с изменением корневой гласной: *verbinden* (связывать) – *der Verband* (объединение).

в) Образование производных существительных с помощью субстантивации.

Субстантивация – это переход различных частей речи в существительное. В немецком языке любую часть речи можно субстантивировать, т. е. превратить в существительное, при этом субстантивированная часть речи употребляется с артиклем и пишется с большой буквы. Например: *blau* (синий) – *das Blau* (синева); *fünf* (пять) – *die Fünf* (пятерка); *heute* (сегодня) – *das Heute* (настоящее время); *reisend* (путешествующий) – *der Reisende* (путешественник). Наиболее часто субстантивируются: глаголы в форме инфинитива, например: *lesen* (читать) – *das Lesen* (чтение), прилагательные, причастия (Partizip I, II). Субстантивированные прилагательные с артиклем мужского и женского рода выражают название лиц по полу, с артиклем среднего рода – абстрактные понятия, например: *alt* – старый, *der Alte* – старик, *die Alte* – старуха, *das Alte* – старое; *bekannt* – знакомый, *der Bekannte* – знакомый, *die Bekannte* – знакомая, *das Bekannte* – знакомое, известное [Суслов И.Н., Фролова П.И., 2010: 9-11].

Более подробно безаффиксный способ словообразования мы рассмотрим в пункте 1.5. Конверсия.

Аффиксальное словопроизводство – древний способ словообразования, который по-прежнему продуктивен. Он состоит в присоединении словообразовательных суффиксов и префиксов к корню слова или основе слова (*Wirtschaft, Unruhe, einig, verkaufen*). Различают суффиксацию и префиксацию [Егорочкина Л. В., 2011: 130-133].

- Суффиксация

Формально суффиксация характеризуется тем, что связанная словообразовательная морфема находится после производящей основы. Она представлена во всех частях речи (например: *seid-en, gold-en, Freund-*

heit и т.д.). Сущность суффиксации заключается в том, что суффикс подводит соответствующую лексическую единицу под более широкую семантическую категорию (лица, собирательности, действия или состояния, уменьшительности и т.д.); при этом многие немецкие суффиксы многозначны, т.е. способны выразить разные семантические категории (например: *-er* обозначает разные оттенки значения лиц, неодушевленные предметы, действие; *-heit* имеет основные значения состояния и собирательности с дальнейшими подразделениями и т.д.). Суффиксация тесно связана с морфологией. Каждый словообразовательный суффикс указывает, в первую очередь, на принадлежность слова к той или иной категории частей речи. Поэтому наиболее употребительной и обоснованной является морфологическая классификация суффиксов, т.е. деление их на категории согласно частям речи, а именно, на суффиксы существительных, прилагательных, числительных, глаголов, наречий. Большинство суффиксов известно только как словообразовательные средства: *-e*, *-ig*, *-t* и др. Значительную роль играют в немецком языке суффиксы, принадлежащие к ранним и поздним заимствованиям: ранние – сущ. *-er*, *-ei*; глаг. *-ier*; поздние – сущ. *-ist*, *-ent*, *-ant* и другие [Суслов И.Н., Фролова П.И., 2010: 9-11].

- Префиксация

Префиксация – также старинный, но до сих пор продуктивный в немецком языке словообразовательный процесс. Она характеризуется формально тем, что связанная словообразовательная морфема предшествует производящей основе. Эта модель представлена в глаголах (*verkaufen*, *bekleiden*, *entlaufen*), существительных (*Unruhe*, *Urgrossvater*, *Misston*), прилагательных (*uralt*, *missgelaunt*). Префиксы не служат морфологическими показателями грамматических категорий частей речи. Несмотря на это, их обычно подразделяют, исходя из характера основ, к которым они присоединяются, на две основные категории: именные и глагольные префиксы. Но такое деление не точно, т.к. помимо

префиксов, которые появляются только у существительных и прилагательных (*un-, ur-*) или только у глаголов (*be-, er-, ver-, zer-, ent-*), имеются такие, которые выступают у всех трех частей речи (*ge-, miß-*).

Число префиксов в немецком языке относительно невелико. Зато отдельные префиксы очень продуктивны и большей частью многозначны. Процесс образования новых префиксов и суффиксов не завершен. Его можно наблюдать в современном немецком языке.

- **Префиксация-суффиксация**

В случае с префиксально-суффиксационным словообразованием подразумевается, что основа присоединяет префикс и суффикс одновременно (в немецком языке бывает редко). Одним из таких случаев является образование некоторых существительных при помощи префикса *ge-* и суффикса *-e*: *Gefrage, Gespiele, Gefährte* и так далее. Некоторые прилагательные присоединяют префикс и суффикс *-t* подобно тому, как это происходит при образовании Partizip II слабых глаголов: *gestiefelt* [М.Д.Степанова, И.И.Чернышева, 2007].

1.2. Словосложение

Словосложение это соединение двух и более слов в одно слово. В немецком языке это наиболее распространенный способ словообразования. Чаще всего встречаются сложные существительные [Л.В. Егорочкина. 2011: 130-133].

Образование сложных существительных

Сложные существительные состоят из двух составных частей: основной и определяющей. Основной частью всегда является последнее слово, это основное существительное, по нему определяется род всего существительного. Определяющая часть лишь поясняет основное слово. В качестве определяющего слова может выступать любая часть речи, например: *die Stunde + der Plan = der Stundenplan; hoch + die Schule = die*

Hochschule; lesen + der Saal = der Lesesaal; neben + das Zimmer = das Nebenzimmer. Части сложного существительного могут примыкать друг к другу, например: *die Chemie + der Lehrer = der Chemielehrer*, или связываться с помощью соединительных элементов: *-(e)s-, -er-, -(e)n-*, например: *das Volkslied, der Sonnenschein, der Kindergarten*.

Если определяющим словом сложного существительного является глагол, то в образовании сложного существительного участвует только его корень или основа: *schlafen* спать + *das Zimmer* комната = *das Schlafzimmer* = спальня. Особым способом словообразования является **сращение**. Сложнопроизводные существительные представлены двумя основными семантическими группами: имен лиц и имен действия. В первом случае используются суффиксы существительных мужского рода *-er (ler)* и женского рода *-in (-erin)*: *der Allwissender, der Besserwissender, der Bittsteller, der Machthaber, der Lärmacher, der Tausendkünstler, die Offensitzerin*. Во втором случае словообразовательные слова образуются при помощи суффиксов *-ung, -e, -ei, -erei* и субстантивации инфинитива: *die Inbetriebnahme, die Bekanntmachung, die Inkrafttretung, die Sterneguckerei, das Bücherlesen, das Anderswerden* [Т.А. Кошчева, 2016: 10].

Словосложение прилагательных

Сложнопроизводные прилагательные представляют собой весьма продуктивную категорию словообразования. Они образуются на базе определенных словосочетаний при помощи суффиксов: *-ig: kaltblutig (kaltes Blut), zwanzigjährig (zwanzig Jahre); grauseidig (graue Seide); -isch: altmodisch (alte Mode), aussereuropäisch (ausser Europa); -lich: vormärzlich (vor März)*. Сложнопроизводные прилагательные разнообразны по своей семантике, но среди них можно легко выделить некоторые наиболее распространенные семантические модели: обозначение характера и других свойств человека: *gut-, offen-, weich- treuherzig*; обозначения внешности человека: *schwarz-, blau-, grauäugig; lang-, kurzbeinig*; обозначение срока и возраста: *ein-, zwei-, drei-, zwanzigjährig*; обозначение цвета или качества

материала: *schwarz-, weiss-, grauseidig; gelb-, weissledern*; обозначения высоты здания: *ein-, zwei-, vielstöckig*.

Основным словом сложного прилагательного является второе слово, первое – определяющим. Основное слово всегда является прилагательным, определяющее слово может быть существительным, прилагательным, корнем глагола, местоимением, числительным, наречием: *fehlerfrei* «безошибочный», *dunkelblau* «темно-синий».

Слитные по значению сочетания слов

В немецком языке глагол часто сочетается с существительным, выражающим действие или состояние, и образует с ним по значению единое целое. Глаголы в таких сочетаниях теряют свое основное значение, нужно переводить такие словосочетания как единое целое. В словаре их следует искать чаще всего по существительному, например: *zur Anwendungkommen* (*zur* – к, *Anwendung* – применение, *kommen* – приходить) – применяться. Значение сочетаний других частей речи следует искать по ключевому слову [Егорочкина Л. В. , 2011: 130-133].

1.3. Сокращения

Образование сложносокращенных слов тесно связано с употреблением сложных слов и устойчивых словосочетаний, условным сокращением которых они являются [Розен Е.В., 2000]. Можно установить три тенденции в образовании аббревиатур:

1. Образование из названий начальных букв или из начальных звуков частей словосочетаний и сложных слов (акронимы): *CDU* (*Christlich-demokratische Union*), *DEFA* (*Deutsche Film-Aktiengesellschaft*). Сегодня употребляется много английских аббревиатур: *USA*, *UNO* – *United Nations Organisation*.

2. Образование аббревиатур из начальных слогов или произвольно выделенных частей сложных слов и словосочетаний: *Wema* –

Werkzeugmaschinenfabrik, Benelux – Staaten (Belgien-Niederlande-Luxemburg). Сюда относятся и неполные аббревиатуры, у которых сокращена только одна часть: *U-Bahn, D-Zug (Durchgangszug), U-Boot (Unterseeboot)*. С аббревиатурами соприкасаются усеченные слова (контрактуры), представляющие собой более или менее произвольные сокращения слов с различной словообразовательной структурой: *der Ober, das Auto, das Labor, die Uni, das Photo, der Bus, das Rad*.

3. Графические сокращения (самый древний вид) – это знаки стенографии, а не новые слова. Они зачитываются полностью: *usw= und so weiter, uam=und anderes mehr, Dr.=Doktor, bzw=beziehungsweise* [Антропова Н.А., 2006: 4].

1.4. Звукоподражание

Звукоподражание в немецком языке является одной из древнейших форм словопостроения. Звукоподражание – это особый способ построения новых слов, когда слова возникают в подражание звукам природы, так, к примеру, в различных индоевропейских языках, в том числе и в немецком, слово «кукушка» (*der Kuckuck*), как обозначение самой птицы возникло в подражание её крику.

Новые звукоподражательные корни возникают в немецком языке в виде звукоподражательных междометий – это непосредственная передача звука внешнего мира с помощью звуков человеческой речи [Шляхова С.С., Шестакова О. В., 2010: 108].

Основные способы словообразования звукоподражаний представлены в трех основных категориях: междометие, глагол и существительное.

Звукоподражательное междометие является первой формой выражения звукоподражаний – это непосредственная передача звука внешнего мира с помощью звуков человеческой речи.

Междометия, представляющие собой обособленный класс слов, существенно отличающихся как от знаменательных, так и от служебных

частей речи также представлены, среди прочих других, звукоподражательной группой: *bauz! Klipp-klapp! Tick-tack! Husch! Piff-paff!* Эти междометия близко соприкасаются с обычными звукоподражательными словами, например, *der Kuckuck* (кукушка), *quacken* (квакать) [Васильева Г.М., 2002: 198-202]. С образованием нового звукоподражательного междометия, образуется новый, ранее не существовавший корень слова, являющийся основой для образования в дальнейшем других частей речи. И таким корням присущ ряд особенностей:

Нестандартность звукового облика: так в звукоподражательном междометии *chrrr*, обозначающем храп, используется сочетание пяти согласных звуков при полном отсутствии гласных.

Развертывание корня с добавлением гласных звуков: *brr* → *bibber*, *au* → *aua*. Так звукоподражательное междометие *Brr!*, обозначающее дрожание от холода, перешло в *Bibber!* – развернутую форму, более приспособленную к системе языка, а также характеризующую большую продолжительность, интенсивность и эмоциональность события. Звукоподражательные междометия могут служить основой для последующего словообразования. Так из междометий *Ach!* (ах! ох!), *Juchhe!* (ура!), *Klatsch!* (шлёп!), *Knack!* (щёлк! крак!) образовались следующие глаголы: *ächzen* (охать, стонать), *jauchzen* (ликовать), *klatschen* (шлёпать). Из междометия *Hops!* (гоп! прыг!), помимо глагола *hopsen* (скакать) образовалось существительное *Hopser* (прыжок, скачок).

Словообразование звукоподражательных глаголов

Корень звукоподражательных глаголов соответствует звукоподражательному междометию: *knack* → *knaken*. При наличии развернутой формы звукоподражательного междометия, корень глагола образуется от нее: *bibber* → *bibbern*. Звукоподражательные глаголы образуются при помощи суффиксации. Наряду с суффиксом *-en(-n)*, служащим для образования всех глаголов немецкого языка, при

образовании звукоподражательных глаголов продуктивны суффиксы *-er*, *-el*, *-s*, *-z*, хотя эти суффиксы встречаются в отдельных словах другого происхождения «в качестве остатка ранее продуктивных словообразовательных средств». Дальнейшему словообразованию звукоподражательных глаголов служат префиксы, уточняющие либо сужающие область значения глаголов; добавляющие новые оттенки значения: *aufheulen*.

От любых звукоподражательных глаголов могут образовываться соответствующие причастия: *krähender Hahn* – кукарекающий петух. Они образуются по общим правилам образования причастий и деепричастий немецкого языка.

Словообразование звукоподражательных существительных

Существует несколько способов образования существительных:

Из глаголов образовались, в основном посредством субстантивации, существительные по типу *das Ächzen* (стон), *der Schlucken* (икота), *das Schlucken* (глотание) и др.

Другой способ словообразования – это производные слова: *das Geächz* (оханье, кряхтенье), *das Gemurmel* (шёпот, рокот), *das Gezwitscher* (щёбетание), *das Gequake* (кваканье) и т.д. Субстантивация междометий: *der Uhu* (филин), *der Kuckuck* (кукушка).

Многие названия представителей животного мира имеют звукоподражательный характер – *die Krähe* (ворона), *der Uhu* (филин). Это те животные, которые привлекали внимание человека своими резкими либо необычными криками. Таким образом, звукоподражания становятся именами нарицательными и получают назывательную функцию.

Итак, звукоподражательная основа может служить базой для образования разных частей речи – это междометия, глаголы и существительные (корневые, производные и отглагольные). Но в первую очередь, при помощи словопроизводства образуются междометия, в свою очередь служащие для дальнейшего словообразования.

Звукоподражательные глаголы образуются от междометий при помощи различных аффиксов, подстраиваясь под систему языка, приобретая стандартный облик немецких глаголов. Существительные могут образовываться как от междометий, так и от глаголов при помощи способов словообразования, характерных для словообразования всех существительных немецкого языка. При происхождении от междометий сохраняются их специфические черты.

1.5. Конверсия

Конверсия в современной лингвистике определяется как способ словообразования без использования специальных словообразовательных аффиксов. Некоторые авторы пользуются также терминами безаффиксное или корневое словообразование. Переход из одной части речи в другую (или **конверсия**) в немецком языке очень продуктивен, хотя и уступает аффиксальному словопроизводству и словосложению.

Теоретически возможен переход в любую часть речи, однако наиболее часты явления: 1. Субстантивация. 2. Адъективация 3. Вербализация.

Самым распространённым типом считается субстантивация. Под субстантивацией следует понимать преобразование различных частей речи, как изменяемых, так и неизменяемых, в существительные. Этот способ образования существительных в немецком языке довольно распространён. Особенно продуктивна субстантивация неопределённой формы (инфинитива) глаголов: *lesen* – читать, *das Lesen* – чтение; *sprechen* – говорить, *das Sprechen* – говорение; *schaffen* – создавать, *das Schaffen* – создание, творчество [Л.А. Юшкова // Режим доступа: http://en.vestnik.udsu.ru/files/originsl_articles/vuu_05_5.2_22.htm 2005].

Существительные, образованные от инфинитива глаголов, выражают обычно действие как процесс. Однако среди существительных данного типа существуют слова, которые обозначают и процесс действия и

предмет: *das Essen* – еда (процесс) и *das Essen* – еда (кушанье); *das Schreiben* – письмо (писание) и *das Schreiben* – письмо, бумага. Существительные, образованные от инфинитива, всегда среднего рода.

Субстантивироваться в немецком языке могут также:

- прилагательные: *alt* (старый) – *der Alte* (старик); *neu* (новый) – *das Neue* (новое);
- причастия: *reisen* (путешествовать) – *reisend* (Partizip I) – *der Reisende* (*ein Reisender*) (путешественник); *verwunden* (ранить) – *verwundet* (Partizip II) – *der Verwundete* (раненый);
- числительные: *die Sieben* – семерка, *der Sechziger* – мужчина в возрасте 60–70 лет;
- союзы: *das Und*, *das Aber*;
- междометия: *das Ach*, *das Oi*.

2. Перенос значения слова

Слово с течением времени может изменить свое лексическое значение, что является одним из важнейших путей развития словарного состава языка. Перенос наименования как тип изменения значения слова является наиболее частым. Основными типами являются:

1. Перенос наименований по сходству признаков – метафора;
2. Перенос наименований по сложности – метонимия.

Благодаря им возникают как новые словарные единицы, так и синонимы к уже существующим единицам основного словарного фонда. Рассмотрим эти способы отдельно.

2.1. Метафора

Метафора (др.-греч. «перенос; переносное значение») – фигура речи (троп), использующая название объекта одного класса для описания объекта другого класса. Термин принадлежит Аристотелю и связан с его пониманием искусства, как подражания жизни. С метафорой мы имеем дело там, где перенос названия с одного предмета на другой

осуществляется на основе сходства тех или иных признаков. Сходство, лежащее в основе метафорического переноса, может быть «внутренним», т. е. сходством не внешних признаков, а ощущения, впечатления или оценки. Так говорят о теплой встрече, о горячей любви или, напротив, о холодном приеме, о сухом ответе, о кислой мине и горьком упреке [Шувалов В. И., 2006].

С помощью метафоризации иногда возникают длинные ряды синонимов. В качестве иллюстрации к вопросу о синонимии на базе метафоры можно взять существительное *Kopf* (голова). Это существительное входит сейчас в основной словарный фонд, являясь в диахроническом плане метафорой: *Kopf* значило «чаша, сосуд» (*Trinkschale, Becher*). Итак, в своем основном стилистически нейтральном значении *Kopf* – это голова, то есть важнейшая часть живого организма,местилище мозга. Идея разума, ума, важности, первоначности заложена во многих употреблениях этого существительного или его формы «голова»: городской голова, глава города, головной институт и т.п.

В немецком языке *Kopf* как часть человеческого тела может быть также перенесено на самого ее владельца: *er ist ein kluger Kopf* (Он – умная голова). Это существительное может официально метонимически употребляться как синоним к «человеку»: *pro Kopf der Bevölkerung* (на душу населения). Это существительное входит в переносном значении во многие композиты: *Pfeifenkopf* (голова трубки), *Brückenkopf* (голова моста), *Schraubenkopf* (голова винта) и т.п. Известный обратный словарь Э. Матера содержит 85 композитов с основным словом *Kopf*, обозначающих неодушевленные предметы, то есть *Kopf* (голова) как объект номинации дает практически неограниченные возможности для создания новых слов [Москальская О.И., 1985: 134].

В обиходно-разговорном лексиконе зафиксировано большое количество основных единиц, в семантике которых выбор признаков для переосмысления лежит на виду. Это и внешний вид головы, и ее функции

как органа мышления. Основную роль здесь играет восприятие работы мозга как деятельности. Являясь вместителем мозга, голова воспринимается как своего рода «тара». Отсюда метафоры *Gehirnkasten* (черепок), *Grützkasten* (голова, ум, смекалка), *Hirnkasten* (черепушка), *Verstandskasten* (башка), *Karton* (тара) и т.п. По внешнему виду и местоположению голова характеризуется как *Birne*, *Dach*, *Deckel*, *Giebel*, *Globus*, *Kohlrabi*, *Kürbis*, *Rübe*, *Keks*, *Nuss*, *Tomate* и др.

Если основная масса метафоризированной лексики содержит в своем значении уничижительный смысл, в лексико-семантическом поле «голова человека» есть метафора положительной и даже высокой оценки. Это *Gedankengenerator* (голова, мозг), *Gedankencondensator* (голова, мозг), *Batterie* (голова, мозг), и др.

Иногда метафора не ограничивается одним образом, а реализует несколько образов, связанных между собой единым, центральным, стержневым стволом. Такая метафора называется развернутой. Так, человека невысокого роста называют *eine halbe Portion* или *ein abgebrochener Riese*. Стержневыми словами являются в обоих случаях метафоры существительные. Связи дополнительных образов с центральными, по мнению И.Р. Гальперина, можно назвать метонимическими связями развернутой метафоры [Гальперин И. Р., 2006].

Создание новых слов и значений путем метафоры – процесс не простой, в нем есть промежуточная стадия, когда нового слова еще нет, но его употребление уже стало привычным, начинает входить в норму. Появляется «языковая» метафора в отличие от «речевой», которую называют еще «поэтической». Речевая метафора обычно оригинальна, свежа, а языковая приобретает признаки штампованности.

2.2. Метонимия

Метонимия – это перенос наименований по сходству функций (переименование) Метонимией называют перенос слова по смежности

(родству понятий). Известный древнегреческий философ Марк Квинтилиан говорил, давая определение этому понятию, что сущность метонимии проявляется в замене описываемого его причиной. То есть происходит замена родственных понятий [Переверзева Н.А., 2016: 198-201].

Метонимии, в которых наименование перенесено с социальной организации, учреждения на его коллектив (*das Gericht fürchtet Hass-Attacken; 18 Jahre lang suchte die Kripo den Mörder*).

Метонимии, в которых наименование перенесено с населенного пункта на его население или происшедшее там событие (*das fragt sich inzwischen halb Amerika; das ganze Dorf sei damals zu den Kämpfen gekommen*).

Метонимии, в которых наименование перенесено с населенного пункта, нации на его руководство (*das «Dritte Reich» hat den Krieg entfacht*).

Метонимии, в которых наименование перенесено с имени автора на название его произведения (*habe Heine, Goethe und andere große deutsche Schriftsteller gelesen*).

Метонимии, в которых наименование перенесено с действия на предмет, вовлеченный в это действие (*der 405er Bus aber demolierte seine ideologische Gewissheiten*).

Метонимии, в которых наименование перенесено с названия орудия действия на само действие (*so dass die Inquisitin nur mit dem Schwert vom Leben zum Tod gebracht werde*).

Распространенным видом метонимии является также перенос с части на целое: *Er ist ein heller, kluger Kopf; Er ist ein Dumm-, Schwach-, Dick-, Kahlkopf* или название человека по его частям одежды: *der Blaustrumpf – gelehrte Frau, die ihre Fraulichkeit vergisst; Maske – maskierte Person*.

Несмотря на все многообразие метонимических переносов все же продуктивность метонимии значительно меньшая, чем у метафоры.

В конечном счете метафоризация и метонимизация приводят к созданию нового понятийного инвентаря на основе ассоциативных связей, сквозь которые окружающая действительность, воспринимаемая сознанием, воплощается в языковой форме и таким образом принимает участие в создании языковой картины мира, которая навязывает носителю языка специфический взгляд на окружающее, присущий данному национально-культурному социуму, взгляд, являющийся результатом того, что метафора и метонимия вплетаются в концептуальную систему отражения мира, «окрашивают» ее в соответствии с национально-культурными традициями и самой способностью языка называть невидимый мир тем или иным способом.

3. Компьютерный жаргон как важный источник пополнения словарного запаса немецкого языка

3.1. Понятие компьютерного жаргона

Язык – мощное средство регуляции деятельности людей в различных сферах. Будучи орудием общения, язык, как зеркало, отражает особенности его носителей, их культуру и историю, реагирует на все изменения в обществе. Современный мир динамично развивается и вместе с ним в постоянном развитии находится язык. Все события, которые охватывают общество, влияют на живое развитие разговорной речи, получают отклик в языках мира и добавляют в лексикон человечества новые фразы и выражения.

Распространение персональных компьютеров и создание Интернета вовлекло в эту сферу широкие слои населения, которые восприняли и обогатили компьютерную жаргонную лексику. В настоящее время, во всем мире развитию микропроцессорной техники, вычислительной техники, компьютерных технологий уделяется огромное внимание. В связи с этим, первой по количеству появляющихся новых слов является именно область

компьютерных технологий. Новые термины из закрытого лексикона программистов и разработчиков компьютерной техники стали переходить в разряд общеупотребительных, т.к. количество людей, имеющих отношение к компьютерам, постоянно увеличивается. И параллельно этому явлению происходит еще один закономерный, с точки зрения лингвистики, процесс это образование специфического компьютерного жаргона. Сравнительно молодой возраст специалистов, занятых в этой области профессиональной деятельности, а также популярность компьютеров в молодежной среде, склонной в силу своего возраста к употреблению жаргонных и сленговых выражений, определяют моду на компьютерный жаргон у этой категории пользователей.

В настоящее время не существует единого мнения относительно определения терминов «жаргон» и «сленг», следствием чего является их противоречивость. Многие языковеды смешивают понятия, стоящие за терминами «сленг», «жаргон», «арго».

Термин «сленг» пришел в отечественное языкознание из английского языка, где он начал использоваться в начале XIX века. Слово «арго» произошло от фр. “argot” – речь определенных, замкнутых групп, которая создается с целью языкового обособления. Это в основном специальная или своеобразно освоенная общеупотребительная лексика. В настоящее время слово «арго» устарело, и вместо него используется понятие «жаргон». Термин «жаргон» также пришел к нам из французского языка. Во французской лингвистике термин «жаргон» зачастую толкуется как неправильный, искаженный или искусственно изобретенный язык, понятный только членам конкретной группировки.

Этимология термина «сленг» - один из самых спорных и запутанных вопросов в немецкой лексикологии. Трудность раскрытия происхождения слова «сленг» усугубляется его многозначностью и различной трактовкой этого термина авторами словарей и специальных исследований. Эволюция немецкого сленга насчитывает несколько столетий. Существует

достаточно большое количество определений этого явления, где прослеживается неопределенность теоретических концепций о сленге по сей день, что отражено в работах лингвистов, занимавшихся и занимающихся этой проблемой (О. Эсперсен, Э. Партридж, С. Робертсон, Р.А. Судзиловский, Ю.М. Скребнев, М.Д. Кузнец, В.С. Елистратов, В.А. Хомяков) [Олейник О.В., 2005].

Впервые термин «сленг» был зафиксирован в 1756 году со значением «особый язык бродяг и воров», позднее в 1801 году он стал обозначать «жаргон особой профессии» и лишь в 1818 году приобрел значение «неформального языка, характеризующегося красочностью и новизной» [Online Etymology Dictionary].

Термин «сленг», отмечает известный американский лингвист Ч. Фриз [Чарльз К.Фриз, 1967: 33–51], настолько расширил свое значение и применяется для обозначения такого количества различных понятий, что крайне затруднительно провести разграничительную линию между тем, что является сленгом и что нет. Целый ряд английских исследователей использует слово *slang* просто как синоним жаргона, арго или кэнта. Таково мнение знаменитого исследователя сленга Эрика Партриджа [Partridge Eric, 1981: 261]. Наиболее детально высказался по поводу дефиниции термина «сленг» автор словаря сленга Р. Спирс. Он отмечает, что термин «сленг» первоначально использовался для обозначения британского криминального жаргона в качестве синонима слову «кэнт» (*cant*). С годами «сленг» расширяет свое значение и в настоящее время включает в себя различные виды нелитературной лексики: жаргон, просторечия, диалекты и даже вульгарные слова. Концепция Спирса позволяет вывести сленг из криминального жаргона, но ему сленг не уподобить, а, напротив, подчеркнуть, что в это понятие входит целый список различных видов нелитературной лексики [Ричард А. Спирс, 2007: 427] В этом его позиция смыкается с позицией Ч. Фриза.

Приведенные выше точки зрения позволяют обобщить наиболее существенные свойства сленга:

1. Сленг – это не литературная лексика, т.е. слова и сочетания, находящиеся за пределами литературного английского (Standard English) – с точки зрения требований современной литературной нормы.

2. Сленг – это лексика, употребляющаяся, прежде всего, в устной речи.

3. Сленг – это эмоционально окрашенная лексика.

4. Сленг характеризуется более или менее ярко выраженной фамильярной окраской подавляющего большинства слов и словосочетаний.

5. Фамильярная эмоциональная окраска многих слов и выражений сленга отличается большим разнообразием оттенков (шутливая, ироническая, насмешливая, пренебрежительная, презрительная, грубая и даже вульгарная).

6. В зависимости от сферы употребления сленг можно подразделить на общеизвестный и общеупотребительный (General Slang) и малоизвестный и узкоупотребительный (Special Slang).

7. Многие слова и выражения сленга непонятны или малопонятны для основной массы населения (особенно в период их возникновения и перехода в более широкую сферу употребления), потому что они, прежде всего, связаны со своеобразной формой выражения – например, при многочисленных случаях переноса значения, столь характерного для сленга. Непонятность может также быть результатом того, что эти сленгизмы представляют собой заимствования из диалектов и жаргонов иностранных языков.

8. Сленг включает в себя различные слова и словосочетания, с помощью которых люди могут отождествлять себя с определенными социальными и профессиональными группами.

9. Сленг – это яркий, экспрессивный слой нелитературной лексики,

стиль языка, который занимает место, прямо противоположное крайне заформализованной речи. Сленг – это живой, подвижный язык, который идет в ногу со временем и реагирует на любые перемены в жизни страны и общества.

Отсутствие терминологической точности в английском языке исконно английского термина, создает значительные трудности для определения его в русском. Поэтому в отечественной лингвистике также пока не сложилось единого определения сленга. В Лингвистическом энциклопедическом словаре даны две дефиниции термина «сленг»:

- 1) то же, что и жаргон (в отечественной лингвистике преимущественно по отношению к англоязычным странам);
- 2) совокупность жаргонизмов, составляющих слой разговорной лексики, отражающей грубовато-фамильярное, иногда юмористическое отношение к предмету речи [В.Н. Ярцева, 1990: 685].

В.И. Беликов и Л.П. Крысин полагают, что термин «сленг» более характерен для западной лингвистической традиции. Содержательно он близок к тому, что обозначается термином жаргон. Арго, жаргон и сленг – это разновидности социолекта, специфика каждого из этих языковых образований может быть обусловлена профессиональной обособленностью тех или иных групп либо их социальной отграниченностью от остального общества [Беликов В.И., Крысин Л.П., 2001: 440].

Лингвист Э.М. Береговская не дифференцирует жаргон и сленг как два разных явления в языке, толкуя их как речь социально и профессионально обусловленной группы, а также элемент речи, не совпадающий с нормой литературного языка. Таким образом, сленг противопоставляется литературной норме [Береговская Э.М., 1996: 32-41].

Л.И. Антрушина, И.В. Арнольд, С.А. Кузнецова также не дифференцируют жаргон и сленг как два разных явления в языке, толкуя их как речь социально и профессионально обусловленной группы, а также элемент речи, не совпадающий с нормой литературного языка

[Антрушина Г.Б., Афанасьева О.В., Морозова 2000: 208 с.; Арнольд, И.В. 1959: 318 с.]. В.Н. Ярцева в своем определении сленга называет его совокупностью жаргонизмов, которые употребляются в социальных группах [Ярцева В.Н., 1969: 151]. Учёные В.М. Жирмунский, В.А. Хомяков также относят жаргонизмы к сленгу, таким образом, не выделяя их как самостоятельную группу, и сленг определяют как особую лексику, используемую для общения группы людей с общими интересами [Жирмунский, В.М., 1964: 35].

И.Р. Гальперин, наоборот, разграничивает эти понятия, указывая на то, что жаргон имеет социальную, а не местную принадлежность, представляет собой кодовую систему, которой соответствует определенное словарное значение. Сленгу же, в отличие от жаргона не нужна трактовка. Это не секретный код. Его с легкостью понимают те люди, которые говорят на данном языке-коде, но воспринимают употребление этих слов, как что-то не совсем обыденное или же как «извращение нормального языка». Жаргонизмы могут переходить из одной социальной группы в другую и со временем даже становиться нормой литературного языка. Выделяя специальные и общеупотребительные жаргоны (принадлежат ко всем социальным группам), он отмечает, что жаргон в свою очередь может стать сленгом, так как первый переходит из определенного круга в общеупотребительный, а следовательно меняет свою «таинственность и зашифрованность». Жаргонизмы отличаются ещё тем, что имеют свое строгое место в социуме, поэтому легко классифицируются по данному признаку [Гальперин, И.Р., 1956: 107–114.].

Е.Е. Матюшенко также считает целесообразным разграничить понятия «арго», «жаргон» и «сленг». В своей работе она приводит следующие определения этих терминов [Матюшенко Е.Е., 2007: 29].

Арго – это специфический язык (точнее, система лексико-фразеологических средств), сложившийся исторически в среде

русского (возможно, где-то с XVIII – начала XIX в.) «криминалиста», источником которого послужили, прежде всего, условно-профессиональные «тайные» языки типа «офенского». В Лингвистическом энциклопедическом словаре также отмечается, что термин «арго» чаще употребляется в узком смысле, обозначая способ общения деклассированных элементов, распространенный в среде воровского мира [В.Н. Ярцева, 1990: 685]. Важно отметить, что арго употребляется, как правило, с целью сокрытия предмета коммуникации.

Сленг – это особая исторически сложившаяся нестандартная (вторичная) подсистема языка, реализующаяся главным образом на лексическом уровне, бытующая в основном в сфере устной речи городского населения и генетически и функционально отличная от жаргонных и профессиональных элементов языка. Сленг является принадлежностью относительно открытых социальных групп молодых людей, объединенных общностью интересов, привычек, занятий, социального положения, и употребляется (или, по крайней мере, понимается) всем городским населением

Жаргон в свою очередь определяется как «разновидность разговорной речи, используемой преимущественно в устном общении отдельной относительно устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессии, положения в обществе, интересов или возраста. Необходимо принять во внимание, что жаргон, в отличие от арго является полуоткрытой системой. Также, как пишет Е.Е. Матюшенко, у жаргонизма почти всегда имеется семантическая параллель в литературном языке, тогда как у арготизма ее может и не быть [Матюшенко Е.Е., 2007: 29]. Еще одной отличительной характеристикой жаргонизмов является их экспрессивность. Сравнивая жаргон и сленг, Е.Е. Матюшенко отмечает, что сленг служит, в первую очередь, для передачи эмоций, а жаргон для определения принадлежности говорящего к какой-

либо социальной группе и идентификации «свой – чужой». Сленгу, в отличие от жаргона, не требуется трактовка.

Таким образом, можно констатировать, что понятия «сленг» и «жаргон» в настоящее время терминологической точностью не обладают. Данные определения не позволяют нам провести четкой грани между сленгом и другими социальными диалектами. В качестве рабочего определения мы используем определение Е.Е. Матюшенко, поскольку считаем, что оно позволяет нам наиболее четко отделить «жаргон» от «сленга» и «арго».

Известную проблему представляет определение компьютерного жаргона. О.А. Кармызова определяет его как нелитературную часть профессионального языка компьютерных технологий [Кармызова, О.А., 2002: 117]. Мы считаем, что данное определение не отражает современной сферы употребления компьютерного жаргона.

Обычно жаргон рассматривается как языковое образование, дифференцирующее или модифицирующее указанные языковые функции (прежде всего коммуникативную). Между тем, компьютерный жаргон, или сленг, обладает рядом свойств, выводящих его за рамки собственно жаргона, и может рассматриваться в определенном смысле как конкурент общелитературного языка.

Главным отличием компьютерного сленга от обычного жаргона является наличие у него письменной формы. Причем, такая форма является основной формой его существования. Это вносит определенный уровень стабильности в его жизнь и позволяет с достаточной уверенностью фиксировать факты и явления, с ним связанные. Также компьютерный язык фиксируют в многочисленных словарях. Таким образом, происходит (пусть и в недостаточно квалифицированном варианте) нормирование рассматриваемого подязыка на базе общенародного. Наличие письменной формы и закрепление в словарях обуславливают выполнение компьютерным жаргоном большого

количества языковых функций, сходных с функциями литературного языка.

Важнейшей особенностью компьютерного жаргона, по мнению П.В. Лихолитова, является рекордно высокая скорость обновления словарного состава [Лихолитов П.В., 1997: 43–49.]. Благодаря такой скорости обновления словаря, компьютерный жаргон имеет все шансы стать уникальным объектом лингвистического исследования, позволяющим получить новые данные об эволюции языка.

Другой важной особенностью компьютерного жаргона, отличающей его от жаргонов и других социальных диалектов, является тенденция к полуфункциональности его лексических единиц. Так, каждая вновь единица должна служить собственно "сленговой" функции, узко понимаемой как неформальное общение носителей данного жаргона, но с другой стороны, она обслуживает также их профессиональные нужды, то есть выступает как профессионализм. Кроме того, во многих случаях она претендует в перспективе своего употребления на то, чтобы стать элементом лексической системы общелитературного языка. В настоящее время некоторые из подобных единиц воспринимаются как неологизмы, а не жаргонизмы, поскольку литературный язык не имеет синонимов для обозначения соответствующих реалий, обладая лишь их дескриптивными характеристиками.

Появившись как профессиональный жаргон программистов и компьютерщиков, компьютерный подъязык быстро преодолевает границы профессионального средства общения. Он все больше приобретает черты группового, корпоративного жаргона, число носителей которого растет.

Сегодня под **компьютерным жаргоном** понимают особый пласт лексики и набор дополнительных знаков, обслуживающих неофициальную коммуникацию специалистов и общение пользователей разного уровня [Матюшенко Е.Е., там же].

3.2. Функции компьютерного жаргона

Рассмотрим отношение компьютерного жаргона к выполнению основных функций языка. Несомненно, он используется для выполнения **коммуникативной функции**. Здесь встречаются общелитературные слова, и в этом смысле литературный язык остается фоном, на котором строится компьютерно-жаргонная коммуникация. Однако базовыми, смыслообразующими единицами, обозначающими важнейшие экстралингвистические реалии, являются элементы компьютерного сленга. Поэтому мы можем считать его в случае подобной языковой коммуникации основным средством общения.

Одной из важных функций компьютерного жаргона является **номинативная**, которая обусловлена тем, что развитие терминологической сферы компьютерных технологий отстает от развития самой отрасли и номинативную функцию терминологии берет на себя жаргон. В немецком компьютерном жаргоне выделяют следующие терминологические группы.

- Названия оборудования, деталей и составных частей компьютеров.
- Названия программных продуктов, отдельных программ, команд и файлов.
- Названия операций и отдельных действий.
- Абстрактные существительные, которые номинируют процессы, происходящие в интернете.
- Названия людей, занятых тем или иным видом деятельности, а также слова, характеризующие пользователей ПК.
- Компьютерные преступления.

Что касается **когнитивной функции**, она реализуется компьютерным жаргоном чрезвычайно широко. Можно сказать, компьютерный подъязык играет ведущую роль в осмыслении и освоении виртуальной реальности – "третьего мира", порожденного самими компьютерами. Кроме того, одним из примеров реализации данной

функции могут служить лексемы, которые одновременно являются жаргонизмами и профессионализмами. Наличие **консервирующей и эстетической функций** у компьютерного подязыка также совершенно очевидно. На нем создаются художественные тексты (можно говорить, вероятно, даже о целом направлении интернет-литературы), которые хранятся затем в электронных библиотеках.

Эмоционально-экспрессивная функция проявляется во многих лексемах, которые могут рассматриваться как коннотативные синонимы к общелитературным лексическим единицам.

Фатическая (контактоустанавливающая) функция является одной из основных функций компьютерного подязыка. Правда, она обладает определенной спецификой.

Специфической чертой функционирования компьютерного жаргона является то, что, выполняя свои задачи по номинации реалий компьютерного мира, он, в то же время, функционирует как определенный языковой маркер.

Человек, активно использующий в своей речи жаргон, выделяется на фоне других пользователей как специалист, то есть по его языковой компетенции делается вывод о степени владения им информационными технологиями. Используя компьютерный жаргон, можно заслужить определенную репутацию в авторитетном сообществе профессионалов. Если в литературном языке фатическая функция в основном реализуется в "разговорах ни о чем", то в компьютерном жаргоне она является в прямом смысле контактоустанавливающей. Это обусловлено удаленным характером общения в Интернете и преимущественно письменной формой существования данного жаргона. В отличие от литературного языка, контакт устанавливается или не устанавливается практически полностью в зависимости от воли и желания адресата.

Коснемся еще одной важной функции компьютерного подъязыка, которая может рассматриваться как особая разновидность эмоционально-экспрессивной. Условно назовем ее «карнавальной». Она заключается в привнесении иронического и/или юмористического коннотата в семантику жаргонных единиц. Эта функция настолько важна, что ее можно отнести к числу жаргонообразующих. Системные администраторы, программисты, дизайнеры, технические писатели, а также и рядовые пользователи – это весьма высокообразованная группа населения, которая при решении множества интеллектуальных задач часто использует в общении не терминологические обороты, а именно шуточные аналоги, образованные на стыке двух языков, т.е. читает слова при полном игнорировании общепринятых правил. Это связано с психологическими особенностями людей, обладающих высоким интеллектом: таких людей отличает развитое чувство юмора. Поэтому насыщенное терминологией общение, традиционное для профессиональной сферы, в межличностной коммуникации в менее формальной обстановке способствует проникновению в речь шуточных обозначений сложных устройств и программ, появлению окказионализмов на основе экспериментирования в области пересечения двух языков. Новая единица включается в компьютерный подъязык не только по тематическим основаниям, но также в зависимости от того, достаточно ли прозрачным является в ней намек на сарказм или иронию [Н. В. Виноградова, 2001: 203-216].

Выводы по 1 главе

Изучив и проанализировав научную литературу по теме исследования, правомерно сделать следующие выводы:

1. Важнейшим способом обогащения словарного состава немецкого языка является словообразование. Изучение словообразования имеет важное значение для рассмотрения языка, как на современном этапе его развития, так и с исторической точки зрения. Способы словообразования отличаются разной степенью продуктивности. К продуктивным способам современного немецкого словообразования относятся: изменение корня слова, словосложение, аффиксация (префиксация и суффиксация), конверсия. В последние годы растёт применение сокращений и звукоподражания.

2. Неиссякаемым источником пополнения словарного состава немецкого языка являются метафора и метонимия. Благодаря им возникают как новые словарные единицы, так и синонимы к уже существующим единицам основного словарного фонда. Перенос наименования, как тип изменения значения, является наиболее частым. Основными типами являются: перенос наименований по сходству признаков – метафора; перенос наименований по сходству функций – метонимия. Метафора и метонимия на сегодняшний день становятся одним из продуктивных способов познания действительности и мышления через язык, одним из способов преодоления языкового барьера при изучении немецкого языка. В конечном итоге они приводят к созданию нового понятийного аппарата, с помощью которого окружающая действительность воплощается в языковой форме в соответствии с национально-культурными традициями носителей языка, что помогает им глубже понять окружающий мир

3. Появление компьютерного языка является следствием стремительного развития компьютерных технологий во второй половине

прошлого века. Рассмотрев основные подходы к определению понятия «жаргон» и «слэнг», мы пришли к выводу, что ни у зарубежных, ни у российских учёных-лингвистов, они не обладают терминологической точностью.

4. В качестве рабочего определения мы используем определение Е.Е. Матюшенко: жаргон – разновидность разговорной речи, используемой преимущественно в устном общении отдельной относительно устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессии, положения в обществе, интересов или возраста. Однако, определение жаргона Е.Е. Матюшенко нельзя в полной мере отнести к компьютерному жаргону, так как одной из его главных особенностей является наличие письменной формы. Более того, письменная форма его существования доминирует.

5. Появившись как профессиональный жаргон программистов и компьютерщиков, компьютерный язык быстро преодолевает границы профессионального средства общения. Он все больше приобретает черты группового, корпоративного жаргона, число носителей которого растет. Компьютерный жаргон, или сленг, обладает рядом свойств, выводящих его за рамки собственно жаргона, и может рассматриваться в, определенном смысле, как конкурент общелитературного языка, так как претендует на реализацию всех основных языковых функций.

ГЛАВА 2

АНАЛИЗ СПОСОБОВ ОБРАЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО ЖАРГОНА В НЕМЕЦКОМ ЯЗЫКЕ

1. Классификация компьютерного жаргона в немецком языке

Как было отмечено в первой главе, появление компьютерного языка является следствием стремительного развития компьютерных технологий во второй половине прошлого века, прежде всего, в США, где этому благоприятствовал инвестиционный климат. Этим объясняется лидирующее положение Соединенных Штатов в мировой компьютерной индустрии, а также в Интернете. Распространению компьютерных технологий американского производства способствовал английский язык, который сыграл главную роль в формировании немецкого компьютерного жаргона.

На все изменения, происходящие в обществе, словарный состав языка реагирует особенно чутко – постоянно появляются новые лексические единицы, что-то становится модным и популярными, а какие-то языковые явления устаревают и исчезают. Компьютерный язык интенсивно развивается, многие лексические единицы переходят из английского языка в немецкий, ассимилируются и легко приживаются там. Следует заметить, что хотя процесс ассимиляции английских слов в немецком языке происходит достаточно быстро, он не может сравниться с темпами развития компьютерных технологий. Заимствование – один из важнейших факторов развития немецкого языка, служит источником его обогащения посредством увеличения лексического богатства языка. Заимствованные англоязычные слова (англицизмы) – основа возникновения и развития компьютерного жаргона в Германии.

Специальные слова, так называемый компьютерный жаргон, используются не только специалистами, они стали частью повседневной речи владельцев и пользователей компьютеров, участников коммуникации в сети Интернет. Немецкий компьютерный язык стремительно обогащается за счёт

всё новых заимствований. Увеличивающееся количество англицизмов в компьютерном жаргоне Германии требует их систематизации и классификации.

1.1. Классификация компьютерных жаргонизмов по происхождению

Одной из задач нашего исследования является систематизация и классификация интернет жаргонизмов по происхождению и по семантическому признаку.

Для нашего исследования мы методом сплошной выборки отобрали 100 компьютерных жаргонизмов из немецких интернет ресурсов, немецкоязычных форумов, где общаются пользователи ПК, полный список которых приведён в приложении 1. Первым шагом исследования было установление происхождения лексических единиц. Данные представлены в таблице №1.

Таблица №1

Происхождение компьютерных жаргонизмов

Язык	Количество	Процент
Немецкий	16	16%
Английский	76	76%
Англо-немецкие гибриды	6	6%
Корейский	2	2%

Данные таблицы подтверждают то, что заимствованные англоязычные слова составляют основу компьютерного жаргона в Германии.

Английские заимствования

1. *Vox*
2. *Compi*
3. *Mac* (Macintosh Computer)
4. *AFK* (engl. *away from keyboard*, dt.: „Weg von der Tastatur“)
5. *Ally* (engl. *allied/allies* „verbündet/Verbündete“)
6. *Bot* (engl. *robot* „Roboter“)
7. *BrainAFK* (*brain* „Gehirn“ *away from keyboard* „Weg von der Tastatur“)
8. *Camper*
9. *Char*
10. *Clan*

11. *Clanhopper* (Jumper)
12. *Compi-Freak*
13. *Computerfreak*
14. *Cracker*
15. *Flamer*
16. *Internet-Troll*
17. *Dark-side hacker*
18. *GA* (engl. *Game Admin* „Spieladministrator“)
19. *Nerd*
20. *Kiddie*
21. *Laptot*
22. *Leaver* (engl. *to leave* „verlassen“)
23. *Lowlife* (engl. *low* „niedrig“ und *life* „Leben“)
24. *Nikipedia*
25. *Noob*
26. *pG* (engl. *professional gamer* „professioneller Spieler“)
27. *PK* (engl. *Player Killer* für „Spielmörder“)
28. *PvM* (engl. *Player versus Monster* „Spieler gegen Monster“)
29. *PvP* (engl. *Player versus Player* „Spieler gegen Spieler“)
30. *Quitter* (engl. *to quit* „beenden“)
31. *RNG-God*
32. *Salty* (engl. *salzig*)
33. *Sandwich*
34. *buttonmashing* (engl. *button* „Knopf“ und *to mash* „zerdrücken“)
35. *Crash*
36. *disco – dc* (engl. *disconnect* für „trennen“)
37. *Frag*
38. *Quest* (engl. für „Suche“)
39. *hackish*
40. *chatten*
41. *errorisieren* (engl. *error*)
42. *dupen* (engl. *duplicate* „Duplikat/duplizieren“)
43. *googeln*
44. *smurfen* (engl. *smurf* „Schlumpf“)
45. *rmk* (engl. *remake* „neu machen“)
46. *spammen*
47. *teamen* (engl. ein Team bilden)
48. *trollen*
49. *twittern*
50. *atten* (engl. *to attack*)
51. *bashen* (engl. *to bash* „schlagen“)
52. *deleten* (engl. „auslöschen“)
53. *freeze* (engl. *freeze* „einfrieren“)
54. *lvlup!* (engl. *Level Up!* „Stufe rauf/Stufenaufstieg!“)

55. *Cleanup*
56. *Equip*
57. *AoE – AE* (engl. *area of effect* „Effekt-/Wirkungsbereich“)
58. *apm* (engl. *actions per minute*)
59. *b* (engl. *back* „zurück“)
60. *bg* (engl. *bad game* „schlechtes Spiel“)
61. *bm* (engl. *bad manners* „schlechte Manieren“)
62. *CTF* (engl. *Capture The Flag* „Erober die Flagge“)
63. *EZ* engl. *easy* „einfach“
64. *ffa* (engl. *free for all* „frei für alle“)
65. *gg* (engl. *good game* „gutes Spiel“)
66. *LP* (engl. *Let's Play* „Spielen wir“)
67. *l2p* (engl. *learn to play* „lerne spielen“) *учись играть*
68. *LoF* (engl. *Line of Fire* „Schusslinie“) *линия огня*
69. *lv – lvl* (engl. *Level*) *уровень*
70. *Ns* (engl. *nice shot!* „Schöner/Guter Schuss!“) *удачный выстрел*
71. *ptw – p2w* (engl. *pay to win* „bezahle, um zu gewinnen“)
72. *RL* (engl. *Real Life* „wirkliches Leben“)
73. *rndm* (engl. *random* „Zufall“)
74. *RNG* (engl. *Random Number Generator* „Zufallszahlen Generator“)
75. *Rtb* (engl. *return to base* „Rückkehr zur Basis“)
76. *T4T* (engl. *thanks for trade* „Danke für den Handel“)

Наблюдения за функционированием англицизмов в немецком языке с точки зрения их конкурентоспособности по отношению к немецкой лексике позволяют выделить три группы заимствований:

1. Заимствования, которые не имеют немецкого эквивалента. Они приходят в язык и остаются в нём с обозначаемым понятием, явлением, например: *Computer, chatten, spammen, trollen, twittern*.

2. Заимствования, которые употребляются наряду с немецким эквивалентом примерно с равной частотностью, например: *Game Admin / Spieladministrator*.

3. Заимствования, постепенно вытесняющие из сферы употребления немецкие соответствия, например: *googeln / suchen*.

Также мы выделили группу сложных слов, где определяющим словом является английский компьютерный термин, а определяемым – немецкое слово, не имеющее непосредственного отношения к компьютерной отрасли.

Сложение слов из английского и немецкого языков

1. *Googlebuch*
2. *Googlefisch*
3. *Computerflüsterer*
4. *Computerwurm*
5. *Klickarbeit*
6. *Multimedia-Handy-Generation*

Современная тяга к заимствованиям воспроизводит две исторические линии: с одной стороны – это потребности в изменившейся жизни (развитие науки, техники), с другой – американомания, когда привлекательными оказываются не только технические новшества, но и стандарты жизненного уровня. Надо признать, что большая масса заимствований вызвана не насущной необходимостью, а обусловлена стремлением показать свою приобщённость к “продвинутой среде”.

В исследованном материале нам встретилось 16% **немецких** компьютерных жаргонизмов. Это синонимы к слову «компьютер» *Büchse, Dose, Eimer, Gurke, Kiste*; обозначения пользователей, игроков *Aggro, Glücksbärchi, Schildkröte, Tastenhengs, Endgegner, Abstauber*; команды в игре *messern, S&Z (Suchen und Zerstören), BND „Bündnis“, TP (Trefferpunkt)*, ошибка в программе *Wanze*.

Двумя процентами представлены **корейские заимствования**: *Chobo* (cho-boh) неопытный игрок, *Gosu* (고수) игрок со сверхспособностями.

1.2. Классификация компьютерных жаргонизмов по семантическому признаку

Интенсивное развитие компьютерных технологий способствовало появлению в словарном составе немецкого языка огромного количества жаргонизмов, относящихся к компьютерной сфере. В исследуемом материале мы систематизировали лексические единицы и выделили следующие тематические группы:

Синонимы к слову *Computer*

1. *Box*
2. *Büchse,*
3. *Compi*

4. *Dose*
5. *Eimer*
6. *Googlebuch*
7. *Gurke*
8. *Kiste*
9. *Mac* (Macintosh Computer)

Здесь можно отметить, что постоянным пользователям Сети присуще своеобразное чувство юмора, что отражается в экспрессии номинаций.

Пользователь компьютера

1. *Abstauber* человек, убивающий в игре ослабевшего в борьбе противника
2. *AFK* (engl. *away from keyboard*, dt.: „Weg von der Tastatur“) игрок, вышедший по каким-либо причинам из игры
3. *Aggro* (von „Aggressivität“) агрессивный игрок
4. *Ally* (engl. *allied/allies* „verbündet/Verbündete“) союзник
5. *Bot* (engl. *robot* „Roboter“) компьютерный игрок, заменяющий человека
6. *BrainAFK* (von *brain* „Gehirn“ und engl. *away from keyboard* „Weg von der Tastatur“) игрок, совершающий ошибки во время игры, не включающий мозги
7. *Camper* игрок, долго сидящий на одном месте и подкарауливающий жертву
8. *Char* (*Charakter*) фигура в игре
9. *Chobo* неопытный игрок (негативная оценка) (корейский язык)
10. *Clan* команда игроков
11. *Clanhopper* (*Jumper*) игрок, переходящий из одной команды в другую
12. *Glücksbärchi* человек, играющий с компьютерным противником или дающий советы неопытным игрокам, в то время, как сам остаётся пассивным в игре игрок (негативная оценка)
13. *Compi-Freak* компьютерный фанат
14. *Computerfreak* компьютерный фанат
15. *Computerflüsterer* «компьютерный шептун», человек, который постоянно и долго сидит перед компьютером и начинает нежно с ним разговаривать
16. *Cracker* компьютерный взломщик
17. *Endgegner* особенно сильный противник, которого надо победить в конце игры
18. *Flamer* онлайн-игрок, который раздражен из-за, как он полагает, нечестной игры
19. *Internet-Troll* тролль (провокация на форумах)
20. *Computerwurm* компьютерный червь
21. *Dark-side hacker* преступный взломщик
22. *GA* (engl. *Game Admin* „Spieladministrator“) администратор игры
23. *Nerd* фанат компьютерных игр
24. *Googlefisch* человек, который больше не пользуется книгами для получения нужной информации

25. *Gosu* (koreanisch „hohe Hand“) Go (hoch/weit, oben/über jmd.) + Su (eine Person) игрок с выдающимися способностями
26. *Kiddie* негативное обозначение игрока с недостаточным знанием игры
27. *Laptot* человек, который очень много времени проводит за компьютером
28. *Leaver* (engl. *to leave* „verlassen“) игрок, выходящий из игры раньше времени
29. *Lowlife* (engl. *low* „niedrig“ und *life* „Leben“) игрок с низким уровнем жизненных сил
30. *Multimedia-Handy-Generation* современное поколение
31. *Nickipedia* очень хитрый человек;
32. *Noob* неспособный к игре новичок или опытный игрок, совершающий глупые ошибки как тупой новичок (негативно)
33. *pG* (engl. *professional gamer* „professioneller Spieler“) профессиональный игрок
34. *PK* (engl. *Player Killer* für „Spielmörder“) убийца игроков
35. *PvM* (engl. *Player versus Monster* „Spieler gegen Monster“) игрок против монстров
36. *PvP* (engl. *Player versus Player* „Spieler gegen Spieler“) игрок против игрока
37. *Quitter* (engl. *to quit* „beenden“) игрок, преждевременно покидающий игру
38. *RNG-God* игрок, кому везёт с генерированием чисел
39. *Salty* (engl. *salzig*) игрок, который нервничает или психует из-за нечестного поведения других
40. *Sandwich* игрок, зажатый с двух сторон противниками
41. *Schildkröte* игрок, затягивающий прохождение уровня
42. *Tastenhengs* – человек, зависимый от компьютера

Существительные, связанные с работой за компьютером

1. *buttonmashing* (engl. *button* „Knopf“ und *to mash* „zerdrücken“) беспорядочное нажатие на все кнопки
2. *Crash* поломка компьютера
3. *disco – dc* (engl. *disconnect* für „trennen“) отсоединение от сети
4. *Frag* окончание Online-игры
5. *Klickarbeit* процесс игры на компьютере
6. *Quest* (engl. für „Suche“) квест, поисковые задания
7. *Wanze* ошибка в программе

Прилагательные, связанные с работой за компьютером

1. *hackish* искусный, хакерский

Действия, совершаемые за компьютером

1. *chatten* общаться в сети
2. *errorisieren* (engl. *error*) вызывать ошибку

3. *dupen* (engl. *duplicate* „Duplikat/duplizieren“) клонирование, удвоение предметов из-за ошибки в программе
4. *googeln* пользоваться системой поиска
5. *smurfen* (engl. *smurf* „Schlumpf“) использовать имя в аккаунте, отличающееся от ника игрока
6. *rmk* (engl. *remake* „neu machen“) обновить
7. *spammen* отправить в спам
8. *teamen* (engl. *ein Team bilden*) собрать команду
9. *trollen* троллить
10. *twittern* твитнуть

Действия, совершаемые в компьютерной игре

1. *atten* (engl. *to attack*) нападать
2. *bashen* (engl. *to bash* „schlagen“) победить, уничтожить противника
3. *deleten* (engl. „auslöschen“) удалён (об игроке, потерявшем жизнь)
4. *freeze* (engl. *freeze* „einfrieren“) остановить игру на короткое время
5. *lvlup!* (engl. *Level Up!* „Stufe rauf/Stufenaufstieg!“) подняться на уровень
6. *messern* устранить игрока с помощью ножа
7. *Cleanup* убийство ослабленного противника
8. *Equip* экипировка игрока (оружие, доспехи, магические предметы)

Общение игроков в чате

1. *AoE – AE* (engl. *area of effect* „Effekt-/Wirkungsbereich“) зона действия, влияния
2. *apm* (engl. *actions per minute*) действий в минуту, скорость игрока
3. *b* (engl. *back* „zurück“) назад
4. *bg* (engl. *bad game* „schlechtes Spiel“) плохая игра или „bis gleich“ до скорого
5. *bm* (engl. *bad manners* „schlechte Manieren“) неспортивное поведение игрока, в чате „bis morgen“ до завтра
6. *BND* „Bündnis“ союз
7. *CTF* (engl. *Capture The Flag* „Erohere die Flagge“) команда захватить флаг противника
8. *EZ* engl. *easy* „einfach“ легко - означает лёгкую победу в игре (негативно)
9. *ffa* (engl. *free for all* „frei für alle“) каждый сам за себя
10. *gg* (engl. *good game* „gutes Spiel“) хорошей игры! пожелание игрокам
11. *LP –* (engl. *Let's Play* „Spielen wir“) Сыграем!
12. *l2p* (engl. *learn to play* „lerne spielen“) учись играть
13. *LoF* (engl. *Line of Fire* „Schusslinie“) линия огня
14. *lv – lvl* (engl. *Level*) уровень
15. *Ns* (engl. *nice shot!* „Schöner/Guter Schuss!“) удачный выстрел
16. *ptw – p2w* (engl. *pay to win* „bezahle, um zu gewinnen“) заплати, чтобы выиграть
17. *RL* (engl. *Real Life* „wirkliches Leben“) реальный мир

18. *rndm* (engl. *random* „Zufall“) случайность
19. *RNG* (engl. *Random Number Generator* „Zufallszahlen Generator“) случайный генератор чисел
20. *Rtb* (engl. *return to base* „Rückkehr zur Basis“) вернуться на базу
21. *S&Z Suchen und Zerstören* найти и уничтожить (в игре базу противника)
22. *TP* (Trefferpunkt) место встречи
23. *T4T* (engl. *thanks for trade* „Danke für den Handel“) спасибо за торговлю

1.3. Классификация компьютерных жаргонизмов по способу словообразования

Днём рождения интернета можно считать 17 мая 1991 года. Именно с этого дня семимильными шагами в ежедневную речь всего человечества начали входить новые слова, а старые принимать иное значение. Поэтому особый интерес представляет рассмотрение продуктивных способов образования компьютерного жаргона и его особенностей в современном немецком языке, что и является целью нашего исследования. Мы проанализировали отобранный материал и выявили наиболее продуктивные способы словообразования. Результаты исследования представлены в таблице №2.

Таблица №2

Способы словообразования компьютерных жаргонизмов

Способ словообразования	Количество	Процент
Словопроизводство	17	17%
Словосложение	19	19%
Сокращение (Аббревиация)	42	42%
Конверсия	10	10%
Звукоподражание	0	0%
Перенос значения (метафора)	12	12%

Согласно данным таблицы самым продуктивным способом образования компьютерных жаргонизмов является **сокращение** (42%). Создание сокращённых слов – сравнительно новый способ словообразования. Функция аббревиатуры в процессе коммуникации состоит

в более экономном выражении мысли и устранении избыточности информации. Другими предпосылками для появления у слова или словосочетания сокращенного варианта являются также удобство запоминания, словообразовательные возможности аббревиатур, а так же то, что они играют роль посредника между специальными языками и языком повседневного общения. Сокращенные слова – явление, характерное для современного этапа в развитии многих языков.

Мы выделили в исследуемом материале структурные типы аббревиатур [Антропова Н.А., 2006]. Результаты представлены в таблице №3.

Таблица №3

Типы аббревиатур

Тип аббревиатуры	Количество	Процент
Образование из названий начальных букв или из начальных звуков	24	24%
Образование аббревиатур из начальных слогов или произвольно выделенных частей слова	1	1%
Неполные аббревиатуры, у которых сокращена только одна часть	2	2%
Контрактуры	7	7%
Графические сокращения	8	8%
Итого	42	42%

Самым распространённым типом (24%) является образование из названий начальных букв или из начальных звуков частей словосочетаний и сложных слов:

AFK(engl. *Away from keyboard*: „Weg von der Tastatur“) игрок, вышедший по каким-либо причинам из игры

АоЕ – АЕ (engl. *area of effect* „Effekt-/Wirkungsbereich“) зона действия, влияния

apm (engl. *Actions per minute*) действий в минуту, скорость игрока

b (engl. *back* „zurück“) назад

bg (engl. *bad game* „schlechtes Spiel“) плохая игра или „bis gleich“ до скорого

bm (engl. *Bad manners* „schlechte Manieren“) неспортивное поведение игрока, в чате „bis morgen“ до завтра

BND, „Bündnis“ союз
CTF (engl. *Capture The Flag* „Erobere die Flagge“) команда захватить флаг
ffa (engl. *Free for all* „frei für alle“) каждый сам за себя
GA Game Admin (engl. für „Spieladministrator“ "Spielmeister")
gg (engl. *good game* „gutes Spiel“) хорошей игры! пожелание игрокам
LoF (engl. *Line of Fire* „Schusslinie“) линия огня
LP – (engl. *Let's Play* „Spielen wir“) Сыграем!
Ns (engl. *nice shot!* „Schöner/Guter Schuss!“) удачный выстрел
ptw (engl. *pay to win* „bezahle, um zu gewinnen“) заплати, чтобы выиграть
pG (engl. *professional gamer* „professioneller Spieler“) профессиональный игрок
PK (engl. *Player Killer* für „Spielermörder“) убийца игроков
PvM (engl. *Player versus Monster* „Spieler gegen Monster“) игрок против монстров
PvP (engl. *Player versus Player* „Spieler gegen Spieler“) дуэль игроков
RL (engl. *Real Life* „wirkliches Leben“) реальный мир
RNG (engl. *Random Number Generator* „Zufallszahlen Generator“) случайный генератор чисел
Rtb(engl. *return to base* „Rückkehr zur Basis“) вернуться на базу
S&Z *Suchen und Zerstören* найти и уничтожить (в игре базу противника)
TP (Trefferpunkt) место встречи

На втором месте по продуктивности стоят усеченные слова (**контрактуры**), представляющие собой более или менее произвольные сокращения слов с различной словообразовательной структурой (7%): *Mac* (Macintosh Computer) компьютер, *Aggro* (von „Aggressivität“) агрессивный игрок, *Ally* (engl. *allied/allies* „verbündet/Verbündete“) союзник, *atten* (engl. *toattack*) нападать, *Bot* (engl. *robot* „Roboter“) компьютерный игрок, заменяющий человека, *disco* (engl. *disconnect* für „trennen“) отсоединение от сети, *Equip* экипировка игрока (оружие, доспехи, магические предметы) и **графические сокращения** (8%). Они зачитываются полностью: *EZ* (engl. *easy*), *lv – lvl* (engl. *Level*), *lvlup!* (engl. *Level Up!*), *Rmk* (engl. *remake*), *rndm* (engl. *random*). Сюда же относятся графические сокращения, в которых используются не буквы, а цифры: *l2p* (engl. *learn to play* „lerne spielen“), *p2w* (engl. *pay to win* „bezahle, um zu gewinnen“) заплати, чтобы выиграть, *T4T* (engl. *thanks for trade* „Danke für den Handel“).

К наименее продуктивным типам относятся аббревиатуры из начальных слогов (1%) или произвольно выделенных частей сложных слов и словосочетаний: *dupen* (engl. *duplicate* „Duplikat/duplizieren“) клонирование, удвоение предметов из-за ошибки в программе и неполные аббревиатуры (2%), у которых сокращена только одна часть: *BrainAFK* (von *brain* „Gehirn“ und engl. *Away from keyboard* „Weg von der Tastatur“) игрок, совершающий ошибки во время игры, не включающий мозги; *RNG-God* игрок, кому везёт с генерированием чисел.

Словосложение

На втором месте по популярности, согласно проведённому исследованию, находится такой способ словопроизводства как **словосложение**. Сущность данного способа заключается в том, что два корня или две словообразующие основы, состоящие из корня и аффикса, или два грамматически оформленных слова, или несколько корней, основ, слов соединяются в одну лексическую единицу, обладающую признаками слова. К внешним признакам относятся: единая неизменяемая, хотя и сложная словообразующая основа и главное ударение, при наличии второстепенных. В большой степени словосложение служит для образования существительных и прилагательных. Немецкое сложное слово отличается большим разнообразием своего морфологического состава. Компоненты сложного слова могут выражаться основами, относящимися к различным частям речи. В исследуемом материале наиболее частотной является модель

- **существительное+существительное (13%)**

- без соединительного элемента:

Computerfreak компьютерный фанат

Googlebuch компьютер

Googlefisch человек, который больше не пользуется книгами для получения нужной информации

Nikipedia очень хитрый человек;

Computerflüsterer «компьютерный шептун», человек, который постоянно и долго сидит перед компьютером и начинает нежно с ним разговаривать

Klickarbeit процесс игры на компьютере
Buttonmashing (engl. *button* „Knopf“ und *to mash* „zerdrücken“) беспорядочное нажатие на все кнопки
Clanhopper (Jumper) игрок, переходящий из одной команды в другую
Endgegner особенно сильный противник, которого надо победить в конце игры

- с соединительным элементом *-n*: *Tastenhengs* человек, зависимый от компьютера;

- с дефисом в качестве соединительного элемента: *Internet-Troll* тролль (провокация на форумах), *Compi-Freak* – компьютерный фанат, *Multimedia-Handy-Generation* современное поколение.

Другие морфологические модели:

- **прилагательное+существительное (3%)**: *Lowlife* (engl. *low life*) игрок с низким уровнем жизненных сил, *Chobo* неопытный игрок (негативная оценка) (корейский язык), *Gosu* (koreanisch „hohe Hand“) Go (hoch/weit, oben/über jmd.) + *Su* (eine Person) игрок с выдающимися способностями
- **прилагательное+существительное+существительное (1%)**: *dark-sidehacker* преступный взломщик
- **существительное+прилагательное (1%)**: *Laptopot* человек, который очень много времени проводит за компьютером
- **существительное+наречие (1%)**: *Cleanup* убийство ослабленного противника

Словопроизводство

На третьем месте по частотности способом словообразования компьютерных жаргонизмов в исследуемом материале является словопроизводство (17%). Здесь мы выделили разные способы словопроизводства и представили результаты в таблице №4.

Таблица №4

Способы словопроизводства

Способы словопроизводства	Количество	Процент
Корневые слова	6	6%

Безаффиксное словопроизводство	0	0%
Аффиксное словопроизводство:	10	10%
суффиксация	9	9%
префиксация	0	0%
префиксация-суффиксация	1	1%

К **корневым словам** относятся все заимствования из английского языка: *Nerd* фанат компьютерных игр; *Crash* поломка компьютера; *Frag* окончание Online-игры; *Clan* команда игроков; *Freez* (engl. freeze „einfrieren“) становить игру на короткое время; *Noob* неспособный к игре новичок или опытный игрок, совершающий глупые ошибки как тупой новичок (негативно); *Quest* (engl. für „Suche“) квест, поисковые задания. Именно заимствованные слова пополняют состав корневых слов, в то время как состав немецких корневых слов стабилен.

Примеры безаффиксного словопроизводства нам не встретились. Этот способ типичен для немецкого языка, а компьютерные жаргонизмы представлены в основном английскими заимствованиями.

Аффиксальное словопроизводство наиболее продуктивно. Способ состоит в присоединении словообразовательных суффиксов и префиксов к корню слова или основе слова. В исследуемом материале нам встретились случаи суффиксации и префиксации-суффиксации.

Формально **суффиксация** характеризуется тем, что связанная словообразовательная морфема находится после производящей основы. Сущность суффиксации заключается в том, что суффикс подводит соответствующую лексическую единицу под более широкую семантическую категорию. Суффикс **-er** обозначает разные оттенки значения лиц: *Cracker* компьютерный взломщик; *Flamer* онлайн-игрок, который раздражен из-за, как он полагает, нечестной игры; *Camper* игрок, долго сидящий на одном месте и подкарауливающий жертву; *Leaver* (engl. to leave „verlassen“) игрок, выходящий из игры раньше времени *Quitter* (engl. to quit „beenden“) игрок, преждевременно покидающий игру. Два существительных, означающих

лицо, образовано при помощи уменьшительного суффикса *-ie*, *-y*, имеющего негативную окраску: *Kiddie* негативное обозначение игрока с недостаточным знанием игры; *Salty* (engl. *salzig*) игрок, который нервничает или психует из-за нечестного поведения других .

Суффиксация тесно связана с морфологией. Каждый словообразовательный суффикс указывает, в первую очередь, на принадлежность слова к той или иной категории частей речи. При помощи суффикса *-ier* был образован глагол *errorisieren* (engl. *error*) вызывать ошибку. Прилагательное образовано с помощью английского суффикса *-ish*: *hackish* искусный, хакерский.

Префиксация-суффиксация использована при образовании немецкого слова *Abstauber* (человек, убивающий в игре ослабевшего в борьбе противника), что типично для немецкого языка

Конверсия

Переход из одной части речи в другую (конверсия) при образовании компьютерных жаргонизмов не достаточно продуктивен (10%), он уступает сокращению, словопроизводству и словосложению. Теоретически возможен переход в любую часть речи, однако в исследуемом материале нам встретился переход заимствованных английских существительных в морфологический класс глаголов при помощи немецкого суффикса – *en*: *trollen* троллить; *chatten* общаться в сети; *googeln* пользоваться системой поиска; *twittern* твитнуть; *spammen* отправлять спам; *bashen* победить, уничтожить противника; *deleten* удалять (об игроке, потерявшем жизнь); *smurfen* использовать имя в аккаунте, отличающееся от ника игрока; *teamen* собрать команду. Наблюдается один переход немецкого существительного *Messer* в глагол *messern* устранить игрока с помощью ножа.

Звукоподражание – это непосредственная передача звука внешнего мира с помощью звуков человеческой речи. Среди отобранного материала нам не встретилось слов, образованных данным способом. Но здесь можно

отметить первый компонент *Klick*- сложного слова *Klickarbeit* (процесс игры на компьютере), который имитирует несильный удар по кнопке мыши, с целью активизации экранного объекта, выполнения той или иной команд.

Перенос значения слова

Обычно новые значения возникают путём переноса одного из уже существующих слов на новый для него предмет или явление. Перенос слов с одного предмета на другой на основе их сходства называется метафорой.

Метафорический перенос представлен среди компьютерных жаргонизмов 12% случаев. В основе метафоры может лежать сходство:

- формы (компьютер: *Eimer* ведро; *Box* коробка, ящик; *Büchse* кружка, банк; *Dose* банк; *Gurke* огурец; *Kiste* ящик, сундук);

- впечатлений, ассоциаций, порождённых воздействием предметов: *Schildkröte* черепаха (игрок, затягивающий прохождение уровня);

Computerwurm компьютерный червь;

Glücksbärchi счастливчик, счастливый медвежонок (человек, играющий с компьютерным противником или дающий советы неопытным игрокам, в то время, как сам остаётся пассивным в игре игрок);

Googelfisch компьютерная рыба (человек, который больше не пользуется книгами для получения нужной информации);

Sandwich сэндвич (игрок, зажатый с двух сторон противниками);

Wanze клоп (ошибка в программе).

Таким образом, мы видим, что самым продуктивным способом образования компьютерных жаргонизмов является сокращение, т. к. функция аббревиатуры в процессе коммуникации состоит в более быстром экономном выражении мысли и устранении избыточности информации, что важно при работе с компьютером, общении в чате, в компьютерной игре, требующей быстрой реакции. Менее продуктивными способами являются словосложение, словопроизводство, перенос значения (метафора), конверсия.

2. Применение результатов исследовательской работы в практической деятельности школы

Компьютерные технологии уверенно внедряются в нашу жизнь. Современная молодёжь много времени проводит за компьютером: поиск учебной информации, общение, игры. В процессе работы с компьютером сложилась определённая группа слов, используемая для общения и игр, так называемый компьютерный жаргон. Человек, активно использующий в своей речи жаргон, выделяется на фоне других пользователей как специалист, то есть по его языковой компетенции делается вывод о степени владения им информационными технологиями. Используя компьютерный жаргон, можно заслужить определённую репутацию в авторитетном сообществе профессионалов. С помощью расширения собственного словарного запаса, касающегося определенных реалий мира компьютеров, носитель языка может производить желаемое впечатление на окружающих.

Поэтому знание компьютерного жаргона так актуально в современном обществе, особенно в молодёжной среде. Молодежная культура немецкоязычных стран, в частности молодёжный сленг, вызывает неподдельный интерес у школьников, изучающих немецкий язык. Они хотят понимать и быть понятыми своими сверстниками в Германии. Изучение компьютерного жаргона немецкой молодежи приобретает возрастающую актуальность в условиях расширяющихся международных контактов, помогает ученикам лучше представить особенности и своеобразие национальной картины мира, понять национально-специфические особенности менталитета немецкой молодежи. Понимание и знание сленга приобщает обучаемых к естественной языковой среде, способствует развитию их коммуникативной компетенции. Незнание же компьютерного жаргона затрудняет межкультурную коммуникацию, может привести к речевым ошибкам, курьёзам, непониманию. На уроках

немецкого языка можно предложить следующие варианты изучения компьютерного жаргона:

1. Создание школьного словаря немецкого компьютерного жаргона (исследовательская работа). Эта деятельность рассчитана на 2-3 месяца. Учащиеся обращаются к различным сетевым ресурсам. Задания позволяют отрабатывать практические навыки поиска информации в Интернете и других источниках, а также способствуют обучению систематизации полученной информации и представлению ее в виде электронных текстовых документов.

2. Игра «Поле чудес» на материале немецкого компьютерного жаргона. Эта игра позволяет выучить тематическую лексику.

3. Работа в группах. Разделив учеников класса на две группы, можно предложить учащимся одинаковые ситуации. Например, члены первой группы составляют диалог на заданную учителем тему, используя компьютерный жаргон, а члены второй группы для составления диалога на ту же тему используют обычную речь. Для составления диалогов могут быть предложены различные ситуации, связанные с общением подростков в интернете.

По окончании работы проводится обсуждение результатов. Учителю необходимо выяснить, на каком языке ребятам было легче и удобнее общаться, необходимо сравнить составленные учащимися тексты и проанализировать их достоинства и недостатки, а также обсудить саму проблему существования жаргона. С обучающимися необходимо вести разговор о том, что употребление жаргонизмов – это игра, попытка преодолеть обыденность, что жаргон постоянно обновляется, он обладает определённым лексическим и словообразовательным потенциалом и эмоциональной окрашенностью. Все эти факторы делают его привлекательным для подростков. Однако жаргон ограничен тематически, обладает ограниченной эмоциональной окрашенностью, не передаёт весь

спектр эмоций, сводит общение к примитивной коммуникации и не может быть основой национальной культуры.

4. Творческая работа. Класс делится на две группы. Каждой группе выдаются карточки, отражающие аспекты темы урока, например, общение игроков в чате. Представители первой группы называют пять слов компьютерного жаргона на указанную тему, не называя самой темы. Члены второй группы должны составить три предложения с использованием этих слов, отгадав заданную тему.

Такие задания позволяют совершенствовать работу в группах, воспитывать у учеников чувство взаимоуважения, умение слушать другого, способность считаться с другой точкой зрения.

Нами был разработан урок «Компьютерный жаргон в Германии». Урок по данной теме входит в состав содержательной линии «Информационные технологии», проводится в одиннадцатом классе. Урок рассматривается как обобщающий по пройденным темам немецкого языка и информатики и дает возможность ученикам на практике использовать полученные ими на уроках знания, умения и навыки. Сам урок и подготовительный этап направлены на:

- формирование у учащихся ценностного отношения к информационным знаниям и навыкам информационной деятельности, к изучению немецкого языка; воспитание стремления к самообразованию с использованием информационных технологий и Интернет-ресурсов;
- подготовку школьников к широкому практическому использованию информационных технологий в различных сферах жизни и деятельности; овладение немецким компьютерным жаргоном;
- развитие коммуникативных компетенций.

Проведению урока предшествует подготовительная работа. На уроке немецкого языка учащимся при изучении темы «Компьютерная лексика немецкого языка» даётся задание найти в Интернете немецкие компьютерные жаргонизмы и составить индивидуальный словарик компьютерных жаргонизмов по темам: синонимы к слову *Computer*; пользователь

компьютера; действия, совершаемые за компьютером; действия, совершаемые в компьютерной игре; общение игроков в чате.

Цель урока: обобщение и систематизация знаний, полученных на уроках немецкого языка, информатики при изучении тем “Компьютерная лексика” (немецкий язык), “Текстовый редактор Word”.

Задачи урока:

- **Образовательная:** познакомить с компьютерным жаргоном Германии, показать основные способы его образования; проверить с помощью компьютера знания компьютерной лексики учащихся по немецкому языку; отработать умения работы с компьютерными приложениями Word; познакомить с правилами работы в Интернете.

- **Воспитательная:** воспитывать чувство ответственности, коллективизма, коммуникабельности через работу в группе; воспитывать интерес к немецкому языку, немецкой культуре; воспитывать культуру неформального общения в Интернете.

- **Развивающая:** развивать навыки устной монологической, диалогической немецкой речи; развивать творческое мышление при выполнении нестандартных заданий; развивать навыки тестирования при помощи компьютера; закрепить, углубить приемы и навыки работы в текстовом редакторе: отработать технику редактирования, форматирования текста, использования различных вставок, эффектов оформления текста, открытия и сохранения компьютерной презентации.

- **Здоровьесберегающая:** соблюдать правила и нормы при работе на компьютере, выполнять комплекс физических упражнений и гимнастику для глаз.

Оборудование: мультимедийные ПК.

Ход урока:

1. Организационный момент. Приветствие учащихся.
2. Основной этап.

2.1. Вступительное слово учителя немецкого языка: сообщение на тему «Способы образования немецких компьютерных жаргонизмов».

2.2. Лексическая разминка «Поле чудес». На экране пустые клетки, в которые нужно вписать слова. Учащиеся должны отгадывать слова профессиональной лексики, используемые при обучении информатике, значение которых было описано на немецком компьютерном жаргоне.

«Googlen» – искать информацию с помощью Google

«Jam» – нарушение связи интернет

«Wanze» – ошибка в программе

«Nerd» – фанат компьютерных игр;

«Bagbiter» – программист, допустивший ошибки

«Googlefish» – человек, который больше не пользуется книгами для получения нужной информации;

«Flamer» – онлайн-игрок, который раздражен из-за, как он полагает, нечестной игры;

2.3. Работа в группах по составлению рассказа на заданную тему с помощью компьютерного жаргона.

Класс делится на 2 группы. Учащимся предлагаются одинаковые ситуации. Члены первой группы составляют диалог на заданную учителем тему, используя компьютерный жаргон, а члены второй группы для составления диалога на ту же тему используют обычную речь. Ситуации: *звонок другу, обсуждение новой компьютерной игры, приглашение поиграть с друзьями в команде и т.п.* Время выполнения задания 10 мин. По окончании работы проводится презентация диалогов.

2.4. Творческая работа в группах

Класс разделен на две группы. Каждой группе выданы карточки, отражающие аспекты темы урока: синонимы к слову *Computer*; пользователь компьютера; действия, совершаемые за компьютером; действия, совершаемые в компьютерной игре; общение игроков в чате. Представители первой группы называют пять слов компьютерного жаргона на одну из

указанных на карточке тем, не называя самой темы. Члены второй группы должны составить три предложения с использованием этих слов, отгадав заданную тему.

Выполняя задание, учащиеся повторяют не только компьютерную лексику, но и порядок слов в немецком предложении, закрепляют навыки грамотного письма на немецком языке.

2.5. Сравнение общения с употреблением компьютерного жаргона и официальной компьютерной лексики.

Преподавателю необходимо выяснить, на каком языке обучающимся было легче и удобнее общаться, необходимо сравнить составленные учащимися тексты и проанализировать их достоинства и недостатки, а также обсудить саму проблему существования жаргона. Жаргонизмы иногда удобны, но они сводят общение к примитивной коммуникации и не могут быть основой национальной культуры.

2.6. Тестирование.

Тестирование учащихся проводится на компьютерах с использованием специально составленной программы-теста, в базе данных которой содержатся вопросы, проверяющие знание компьютерного жаргона в Германии.

2.7. Работа в сети Интернет.

Отправление сообщения в гостевую книгу по образцу. На уроке учащимся предлагается задание написать на немецком языке сообщение – приветствие немецким школьникам с предложением познакомиться и разработать совместный проект «Компьютерный жаргон в Германии и России».

3. Итог урока. Комментируются и выставляются оценки за работу учащихся на уроке и по результатам тестирования.

4. Домашнее задание. Учащиеся получают задание выучить по 5 немецких компьютерных жаргонизмов из тем: синонимы к слову *Computer*; пользователь компьютера; действия, совершаемые за компьютером; действия, совершаемые в компьютерной игре; общение игроков в чате.

Выводы по 2 главе

1. В настоящее время компьютерный жаргон стал неотъемлемой составляющей электронной коммуникации. Жаргонизмы значительно расширили сферу своего функционирования, переместившись из бесед специалистов в повседневную речь многочисленных пользователей персональных компьютеров и Интернета. Этим объясняется необходимость его изучения.

2. Проанализировав большое количество интернет ресурсов, мы получили следующие результаты.

— Основным источником возникновения и пополнения немецкого компьютерного жаргона являются заимствованные англоязычные слова (англицизмы) – 76% . В ходе исследования было выявлено, что в немецком компьютерном жаргоне присутствуют и корейские заимствования (2 %).

— Мы отобрали методом сплошной выборки 100 компьютерных жаргонизмов, которые распределили по 7 семантическим группам: синонимы к слову *Computer*; пользователь компьютера; существительные, связанные с работой за компьютером; прилагательные, связанные с работой за компьютером; действия, совершаемые в компьютерной игре; действия, совершаемые в компьютерной игре, общение игроков в чате.

— Важное место в нашем исследовании уделено рассмотрению способов образования немецкого компьютерного жаргона с точки зрения их продуктивности. Мы проанализировали отобранный материал и выявили наиболее продуктивные способы словообразования.

— Согласно полученным результатам самым продуктивным способом образования компьютерных жаргонизмов является **сокращение (42%)**. Функция аббревиатуры в процессе коммуникации состоит в более экономном выражении мысли и устранении избыточности информации. Аббревиация широко распространена чаще всего в виде буквенных сокращений сложных слов, словосочетаний и контрактур.

— На втором месте по популярности, согласно проведённому исследованию, находится такой способ словопроизводства как **словосложение (19%)**. В большей степени словосложение служит для образования существительных и прилагательных. Немецкое сложное слово отличается большим разнообразием своего морфологического состава. Компоненты сложного слова могут выражаться основами, относящимися к различным частям речи. Словосложение представлено в основном моделью: существительное плюс существительное. Реже встречаются композиты, образованные по моделям: прилагательное плюс существительное, существительное плюс прилагательное, существительное плюс наречие.

— На третьем месте по частотности способом словообразования компьютерных жаргонизмов в исследуемом материале является **словопроизводство (17%)**. Анализ способов словопроизводства в немецком компьютерном жаргоне показал, что наиболее распространёнными являются аффиксное словопроизводство, суффиксация и корневые слова.

— Переход из одной части речи в другую (конверсия) при образовании компьютерных жаргонизмов не достаточно продуктивен (10%), он уступает сокращению, словопроизводству и словосложению.

3. На уроках информатики, немецкого языка необходимо воспитывать у подрастающего поколения культуру общения в Интернете, знакомить их с основными группами компьютерного жаргона, способами его образования, уместного использования. С этой целью нами был разработан интегрированный урок «Компьютерный жаргон в Германии», который можно проводить в 11 классе.

Заключение

Подводя итоги нашего исследования важно отметить, что в данной выпускной квалификационной работе нами были выявлены способы и особенности образования компьютерного жаргона в современном немецком языке.

Цель работы достигнута, поставленные задачи выполнены:

- изучены теоретические вопросы, связанные с темой исследования;
- определены основные словообразовательные модели в немецком языке;
- систематизированы и классифицированы интернет жаргонизмы по семантическому признаку и по происхождению;
- исследованы основные пути образования немецкого компьютерного жаргона; выявлены их характерные особенности.

Наше исследование выявило, что главным источником возникновения и пополнения немецкого компьютерного жаргона являются заимствованные англоязычные слова. Анализ исследуемого материала позволил классифицировать немецкий компьютерный жаргон по происхождению, семантическому признаку и способам словообразования и выделить наиболее продуктивные способы его образования.

Перспективы нашего дальнейшего исследования мы связываем с изучением жаргонизмов в других сферах деятельности (моде, спорте, СМИ) с точки зрения словообразования.

Библиография

1. Адмони, В. Г. Теоретическая грамматика немецкого языка. [Текст] / В. Г. Адмони // М.: Просвещение, 1986. - 333 с.
2. Александрова, Т. С., Пригоникер, И. Б. Новые слова в XXI веке. Немецко - русский словарь: ок. 3000 слов и выражений / Т. С. Александрова, И. Б. Пригоникер. – М., 2007.
3. Аникеева, Л. А. Англицизмы в немецком языке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http:// festival.1september.ru/articles/415089/](http://festival.1september.ru/articles/415089/)
4. Антропова, Н. А. Словообразование немецкой разговорной лексики (на материале имени существительного): Автореф. дисс. на соискание уч. степ. канд. филолог. наук. 10.02.04) – Москва, 2006, 24 с.
5. Антрушина, Г. Б., Афанасьева, О. В., Морозова, Н. Н. Лексикология английского языка: Учеб. пособие для студентов. – М.: Дрофа, 1999. – 288 с.
6. Антрушина, Г. Б., Афанасьева, О. В., Морозова, Н. Н. Лексикология английского языка / Г. Б. Антрушина. – М. : Дрофа, 2000. – 208 с.
7. Банщикова, М. А. Заимствованные англоязычные профессионализмы как компонент профессионального жаргона в немецком рекламном медиадискурсе: дис. канд. филол. наук. – М.: Высшая школа, 2011.– 231 с.
8. Бастрыгина, К. С. Словарный состав немецкого языка. [Электронный ресурс] / К. С. Бастрыгина // Режим доступа: <http://studydoc.ru/doc/2324122/slovarnyj-sostav-nemeckogo-yazyka.-bastygina-k.s.-kazanskiy>, 2014, свободный.
9. Белова, Л.А. Образование сетевых имён (никнов) в русском и немецком языках. [Текст] / Л.А. Белова // Сборник материалов V международной научно-практической конференции «Язык и культура»: Сб. ст. Вып. 7. – Челябинск, 2010. – С. 12-15
10. Береговская, Э. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания, 1996, № 3, с. 32 – 41.

11. Богатырева, Н. А. Стилистика современного немецкого языка. *Stilistik der deutschen Gegenwartssprache: Учеб. пособие для студ. лингв. Вузов и фак.* / Н. А. Богатырева, Л. А. Ноздрина. – М. : Издательский центр «Академия», 2005. – 336 с.
12. Борисова, Е. Г. О некоторых особенностях современного жаргона молодежи // *Русск. яз. в шк.* / Е. Г. Борисова. – 1981.
13. Брандес, М. П. Стилистика текста. Теоретический курс: Учебник / М. П. Брандес. – 3 - е изд., перераб, и доп. – М.: Прогресс - Традиция; ИНФРА - М, 2004. – 416 с.
14. Будагов, Р. А. Введение в науку о языке. М., 1996. 536 с.
15. Вайнрайх, У. Одноязычие и многоязычие. Новое в лингвистике. - Вып. 6. Языковые контакты. - М., 1972. - с. 25- 60.
16. Васильева, Г. М. О чем щебечет нам ласточка и кукует кукушка? // *Слово. Семантика. Текст.* - СПб. : Нева, 2002. - с. 198- 201.
17. Виноградова, Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык : проблемы конкуренции. (Исследования по славянским языкам. - № 6. - Сеул, 2001. - с. 203 - 216)
18. Володарская, Э. Ф. Языковая изменчивость: лингвистические и экстралингвистические аспекты. Инновационные процессы в современном английском языке // *Вопросы филологии.* 2004. № 2 (17). с. 35 - 51.
19. Гальперин, И. Р. О термине «сленг» // *Вопросы языкознания* / И. Р. Гальперин. – М. : Высшая школа, 1956. – № 6. – с. 107 – 114.
20. Гальперин, И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. Изд. 4-е, стереотипное. М.: КомКнига, 2006. — 144 с. (Лингвистическое наследие XX века.).
21. Гальперин, И. Р. Стилистическое использование разных типов лексических значений. [Электронный ресурс] / И. Р. Гальперин // Режим доступа : http://www.prekrasnakraina.com/my_english/galperin/metaphor.htm.
22. Герцен, А. И. Былое и думы. [Текст] / А. И. Герцен // М. : ГИХЛ, 1946, 651 с.

23. Горбачевич, К. С. Русский язык. Прошлое. Настоящее. Будущее : Иностранцам о русском языке. [Текст] / К. С. Горбачевич // М. : Рус. яз., 1990. – 278 с.
24. Горький, А. М. Собр. Соч. в 30-ти т. [Текст] / А. М. Горький // М. : ГИХЛ, 1953, т. 24, с. 491.
25. Демидова, О. Кто – с – кем - знаком или Социальные сети в Германии и России [Электронный ресурс]. – //www.dw-world.de/dw/article//
26. Девкин, В. Д. Диалог. Немецкая разговорная речь в сопоставлении с русской / В. Д. Девкин. – М. : Высшая школа, 1981. - 160 с.
27. Девкин, В. Д. Немецко - русский словарь разговорной лексики . Deutsch - russisches Wörterbuch der umgangssprachlichen und saloppen Lexik : свыше 30 000 терминов. - М. : ЭТС, 2000. - 407 с.
28. Девкин, В. Д. Немецкая разговорная речь. Синтаксис и лексика / В. Д. Девкин. Москва, "Международные отношения", 1979. - 257 с.
29. Думина, Е. В. Англоязычные заимствования в компьютерной лексике немецкого языка : лингводидактический аспект. Журнал, Вестник московского государственного лингвистического университета. Выпуск № 659 / 2012 с. 42 – 52.
30. Егорочкина, Л. В. Основные пути развития словарного состава немецкого языка и способы словообразования в немецком языке с точки зрения их продуктивности [Текст] / Л. В. Егорочкина // Вестник Башкирского университета. - 2011. - Т. 16, N 1. - с. 130 - 133.
31. Жаркова, Т. И. Сленг современной немецкой молодежи как средство развития коммуникативной компетенции студентов / Т. И. Жаркова. <http://festival.1september.ru/articles/500187/>
32. Жаркова, Т. И. О сленге современной французской молодежи // Иностранные языки в школе / Т. И. Жаркова. – М. : 2005. – № 1. – с. 96 - 100.
33. Жирмунский, В. М. Введение в сравнительно-историческое изучение германских языков / В. М. Жирмунский. – М. : Наука, 1964. – 109 с.

34. Жирмунский, В. М. Общее и германское языкознание [Текст] / В. М. Жирмунский. - Л. : Наука, 1976. - 696 с.
35. Жирмунский, В. М. Немецкая диалектология [Текст]. / В. М. Жирмунский // М. : Издательство Академии Наук СССР, 1956. - 636 с.
36. Завьялова, В., Ильина, И. Практический курс немецкого языка [Текст] / В. Завьялова, И. Ильина. - М. : Лист Нью, 2003.
37. Зимин, В. И., Модебадзе, Э. А. Метафора и метонимия [Текст]. / В. И. Зимин, Э. А. Модебадзе // Русский язык в национальной школе. – 1977. – № 2. – с. 77 - 84.
38. Зуев, А. Н., Мошанова, И. Д., Мурашов, Р. З. Словарь словообразовательных элементов немецкого языка [Текст] / А. Н. Зуев, И. Д. Мошанова, Р. З. Мурашов. М. : Русский язык, 1979.
39. Ивлева, Г. Г. Тенденции развития слова и словарного состава [Текст]. / Г. Г. Ивлева. – М. : Наука, 1986. – 136 с.
40. Илия, Л. И. Грамматика французского языка [Текст] / Л. И. Илия. // М. : Высшая школа, 304 с.
41. Искоз, А. М. Хрестоматия по лексикологии немецкого языка. [Текст] / А. М. Искоз // Л. : Просвещение, 1975. - 279 с.
42. Искоз, А. М., Ленкова, А. Ф. Лексикология немецкого языка. [Текст] / А. М. Искоз., А. Ф. Ленкова. // 3 - е изд. – Л.: «Просвещение», 1970, 296 с.
43. Каратаева, Л. В. Сопоставительный анализ рекламной лексики в текстах русской и немецкой прессы: функционально-семантический и словообразовательный аспект: дис. канд. филол. наук. Майкоп, 2003. 193 с.
44. Кармызова, О. А. Некоторые особенности организации лексики компьютерного жаргона // Язык, коммуникация и социальная среда. – Воронеж : ВГТУ, 2002. – Вып. с. 117 - 131.
45. Коломиец, Е. А. Русско-немецкий словарь современного молодежного жаргона. – М.: АСТ: Восток - Запад, 2005. - 326 с.

46. Краморенко, Г. И. Молодежный язык ФРГ как объект исследования современной германистики : задачи и перспективы / Г. И. Краморенко // Актуальные проблемы германистики и романистики. Вып. 6. 4 : 1. - Смоленск : СГПУ, 2002. с. 54 - 66.
47. Левковская, К. А. Лексикология немецкого языка. [Текст] / К. А. Левковская. // М. : изд-во Московского университета, 1967. - 248 с.
48. Лингвистический энциклопедический словарь. Под ред. В. Н. Ярцева. - М. : Большая российская энциклопедия, 1990. – 685 с.
49. Лихолитов, П. В. Компьютерный жаргон // Русская речь. – 1997. – № 3. – с. 43 – 49.
50. Ломб Като, «Как я изучаю языки» [Текст] / Като Ломб. // М. : Прогресс, 4 - е издание, 1995. 241 с.
51. Мальцева, Д. Г. Германия : страна и язык : Лингвистический словарь. [Текст] / Д. Г. Мальцева. // - М. : АСТ, Русские Словари, Астрель 1991 г. - 384 с.
52. Матюшенко, Е. Е. Современный молодежный сленг: формирование и функционирование. - Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Волгоградский государственный педагогический университет, Волгоград, 2007. - 29 с.
53. Мейе, А. Основные особенности германской группы языков. [Текст] /А. Мейе // М. : Издательство иностранной литературы, 1952. – 166 с.
54. Мироненко, С. А. Аббревиация английских заимствований в немецком жаргоне компьютерных игроков Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2 : Филология и искусствоведение, Выпуск № 1 (152) / 2015.
55. Митрошкина, Т. В. Грамматика английского языка: готовимся к централизованному тестированию / Т. В. Митрошкина. - 2 – е изд. – Минск : ТетраСистемс, 3 - е издание, 2011, 368 с.
56. Москальская, О. И. История немецкого языка. [Текст] / Москальская О. И. // - М. : Высшая школа, 1985. - 280 с.

57. Олейник, О. В. Немецкие сленгизмы в свете неологической теории. Автореферат дис. к. ф. н. / О. В. Олейник. – Самара, 2007.
58. Ольшанский, И. Г., Гусева, А. Е. Лексикология (современный немецкий язык), [Текст]. / И. Г. Ольшанский // Москва : издательский центр «Академия», 2005 г., 160 с.
59. Павилёнис, Р. И. Проблемы смысла. Современный логико - философский анализ языка. [Текст]. / Р. И. Павилёнис // – М. : Мысль, 1983. – 286 с.
60. Partridge Eric London: Routledge, 1981 (1940). - 261 с. На английском языке.
61. Переверзева, Н. А. Некоторые особенности метафорического и метонимического переноса в немецком языке. [Текст]. / Н. А. Переверзева // Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова, № 3, 2016, 198 – 201 с.
62. Розен, Е. В. Немецкая лексика: история и современность [Текст]. / Е. В. Розен // М., 1991. - 94 с.
63. Розен, Е. В. Новые слова и устойчивые словосочетания в немецком языке / Е. В. Розен. – М. : Просвещение, 1991. - 192 с.
64. Розен, Е. В. Как появляются слова? Немецкая лексика : история и современность. [Текст]. / Е. В. Розен // - М. : Изд-во МАРТ, 2000. – 156 с.
65. Розен, Е. В. На пороге XXI века: Новые слова и словосочетания в нем. яз. / Е. В. Розен. - М. : Менеджер, 2000. - 189 с.
66. Романова, М. С. Специфика функционирования англицизмов в немецком молодежном языке : автореферат. дис. канд. фил. Наук: 10.02.04. – М., 2001. – 17 с.
67. Росихина, М. Ю. Молодежный жаргон в русской и немецкой лексикографии XIX - XXI вв.: автореф. дис. канд. фил. наук. / М. Ю. Росихина. – 2009. – 24 с.
68. Росихина, М. Ю., Цыганкова, О. С. Специфика употребления немецкого молодежного языка в сети Интернет. Вестник Брянского государственного университета № 2 (2). – 2012. – 306 – 310 с.

69. Саливон, Е. С. Жаргонизмы в компьютерной лексике немецкого языка Материалы Республиканской студенческой научно - практической конференции «Лингвистические и социокультурные аспекты иностранного языка» Брест, 18 мая 2012 г. Кафедра немецкого языка с методикой преподавания, УО «Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина» с. 49 - 52.
70. Скребнев, Ю. М. Основы стилистики английского языка / Ю. М. Скребнев. М.: Астрель, 2003. – 221 с.
71. Слебцова, Е. В. статья «Заимствования, их роль и место в системе современного немецкого языка» ИЯШ 2006г. № 2.
72. Словообразование в немецком языке. Методические рекомендации по развитию навыков грамматического и лексического анализа. Составитель Т. А. Копцева. // Петрозаводск: Издательство Петр ГУ. - 2016, 21 с.
73. Смирнов, Ф. О. Искусство общения в Интернет. Краткое руководство. — Научно - популярное издание. — М. : Издательский дом Вильямс, 2006. - 240 с.
74. Спирс, Р. Словарь американского сленга / Р. Спирс. - М. : Русский язык, 2001. - 210 с.
75. Spears R. A. / Спирс, Р. А. - Essential American Slang Dictionary / Словарь американского сленга [2007, PDF, ENG].
76. Спирс, Р. А. Словарь сленга и эвфемизмов Издательство : Jonathan David Publishers., 2007, 427 с.
77. Степанова, М. Д., Фляйшер, В. Теоретические основы словообразования в немецком языке. М. Д. Степанова, В. Фляйшер. М.: Высшая школа, 1984.
78. Степанова, М. Д., Чернышева, И. И. Лексикология современного немецкого языка / М. Д. Степанова, И. И. Чернышева. М.: Академа, 2007, с. 376.

79. Суперанская, А. В., Подольская, Н. В., Васильева, Н. В. Общая терминология : Вопросы теории / Отв. ред. Т. Л. Канделаки. Изд. 2 - е, стереотипное. М. : Едиториал УРСС, 2003. - 243 с.
80. Суслов, И. Н., Фролова, П. И. Немецкое словообразование в моделях и заданиях: учебно-методическое пособие по немецкому языку для студентов технического вуза. – Омск: СибАДИ, 2010. – 80 с.
81. Телия, В. Н. Метафоризация и ее роль в создании языковой картины мира. Роль человеческого фактора в языке. Язык и картина мира. – М.: Наука, 1988. – с. 186 – 196.
82. Фриз, Ч. К. Фрагмент пособия: Методика обучения иностранным языкам за рубежом. М.: Прогресс, 1967. с. 33 – 51.
83. Хомяков, В. А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия / В. А. Хомяков. – Вологда: 1971. – 381 с.
84. Хорольцева, В. С. Англицизмы в русском и чешском языках: сферы проникновения и способы адаптации // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. Филология и искусствоведение. Майкоп, 2014. Вып. 2 (140). с. 106 - 112.
85. Шемчук, Ю. М. Модернизация существующей лексики современного немецкого языка. Автореферат дис. докт. фил. наук / О. М. Шемчук. – М, 2006.
86. Шляхова, С. С., Шестакова, О. В. Изучение звукоподражательности в немецком языке : проблемы и перспективы [Текст] Шляхова С. С., Шестакова О. В. // Пермь, Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики, 2010, с. 108.
87. Шувалов, В. И. Метафора в лексической системе немецкого языка Автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора филологических наук, Москва – 2006.

88. Щипицина, Л. Ю. Жанры компьютерно - опосредованной коммуникации: монография / Л. Ю. Щипицина; Поморский гос. ун-т им. М. В. Ломоносова. - Архангельск: Поморский университет, 2009 - 238 с.
89. Щипицина, Л. Ю. Особенности образования жаргонизмов в русской и немецкой компьютерной коммуникации // Лингвистика и лингводидактика : современные подходы : Сборник статей / Отв. ред. и сост. В. Я. Мыркин, Л. Ю. Щипицина. Архангельск, 2006. с. 48 - 66.
90. Юшкова, Л. А. Конверсия как продуктивный способ словообразования в современной немецкой молодёжной лексике. [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://en.vestnik.udsu.ru/files/originsl_articles/vuu_05_5.2_22.htm 2005, свободный
91. Ярцева, В. Н. Развитие национального литературного английского языка. 1. М., 1969. 286 с.
92. www.duden.de/sprachwissen/newsletter/Duden-Newsletter-vom-010713
93. www.duden.de/sprachwissen/sprachratgeber/wort-und-unwort-des-jahres-in-deutschland.
94. www.bambusratte-forum.de
95. www.board.t4e-community.de
96. www.forum.buffed.de
97. www.kwick.de/forum
98. www.maedchen.de
99. <http://lib.ru/TEXTBOOKS/GERMAN/jungendsprache.txt>, Нина Михайлова, Даниил Кипнис, Александр Кипнис. Молодежный язык Германии, 10.02.2006
100. www.facebook.com
101. www.netzwelt.de

Список компьютерных жаргонизмов

1. *Abstauber* человек, убивающий в игре ослабевшего в борьбе противника
2. *AFK* (engl. *away from keyboard*, dt.: „Weg von der Tastatur“) игрок, вышедший по каким-либо причинам из игры
3. *Aggro* (von „Aggressivität“) агрессивный игрок.
4. *Ally* (engl. *allied/allies* „verbündet/Verbündete“) Союзник
5. *AoE – AE* (engl. *area of effect* „Effekt-/Wirkungsbereich“) зона действия, влияния
6. *apm* (engl. *actions per minute*) действий в минуту, скорость игрока
7. *atten* (engl. *to attack*) нападать
8. *b* (engl. *back* „zurück“) назад
9. *bashen* (engl. *to bash* „schlagen“) победить, уничтожить противника
10. *bg* (engl. *bad game* „schlechtes Spiel“) плохая игра или „bis gleich“ до скорого
11. *bm* (engl. *bad manners* „schlechte Manieren“) неспортивное поведение игрока, в чате „bis morgen“ до завтра
12. *BND* „Bündnis“ союз
13. *Bot* (engl. *robot* „Roboter“) компьютерный игрок, заменяющий человека
14. *Box* компьютер
15. *BrainAFK* (von *brain* „Gehirn“ und engl. *away from keyboard* „Weg von der Tastatur“) игрок, совершающий ошибки во время игры, не включающий мозги
16. *Büchse* компьютер
17. *buttonmashing* (engl. *button* „Knopf“ und *to mash* „zerdrücken“) беспорядочное нажатие на все кнопки
18. *Camper* игрок, долго сидящий на одном месте и подкарауливающий жертву
19. *Char (Charakter)* фигура в игре.
20. *chatten* общаться в сети
21. *Chobo* неопытный игрок (негативная оценка) (корейский язык)
22. *Clan* команда игроков
23. *Clanhopper (Jumper)* игрок, переходящий из одной команды в другую
24. *Cleanup* убийство ослабленного противника
25. *Compi* компьютер
26. *Compi-Freak* – компьютерный фанат.
27. *Computerflüsterer* «компьютерный шептун», человек, который постоянно и долго сидит перед компьютером и начинает нежно с ним разговаривать
28. *Computerfreak* компьютерный фанат
29. *Computerwurm* компьютерный червь
30. *Cracker* компьютерный взломщик
31. *Crash* поломка компьютера
32. *CTF* (engl. *Capture The Flag* „Erohere die Flagge“) команда захватить флаг противника

33. *dark-side hacker* преступный взломщик
34. *deleten* (engl. „auslöschen“) удалять (об игроке, потерявшем жизнь)
35. *disco* – dc (engl. disconnect für „trennen“) отсоединение от сети
36. *Dose* компьютер
37. *Dupen* (engl. *duplicate* „Duplikat/duplizieren“) клонирование, удвоение предметов из-за ошибки в программе
38. *Eimer* компьютер
39. *Endgegner* особенно сильный противник, которого надо победить в конце игры
40. *Equip* экипировка игрока (оружие, доспехи, магические предметы)
41. *errorisieren* (engl. *error*) вызывать ошибку
42. *EZ* engl. *easy* „einfach“ легко - в чате означает лёгкую победу в игре (негативно)
43. *ffa* (engl. *free for all* „frei für alle“) каждый сам за себя
44. *Flamer* онлайн-игрок, который раздражен из-за, как он полагает, нечестной игры;
45. *Frag* окончание Online-игры
46. *freeze* (engl. *freeze* „einfrieren“) остановить игру на короткое время
47. *GA* Game Admin (engl. für „Spieladministrator“ "Spielmeister") администратор игры
48. *gg* (engl. *good game* „gutes Spiel“) хорошей игры! пожелание игрокам
49. *Glücksbärchi* человек, играющий с компьютерным противником или дающий советы неопытным игрокам, в то время, как сам остаётся пассивным в игре игрок (негативная оценка)
50. *googeln* пользоваться системой поиска
51. *Googlebuch* компьютер
52. *Googelfisch* человек, который больше не пользуется книгами для получения нужной информации
53. *Gosu* (koreanisch „hohe Hand“) Go (hoch/weit, oben/über jmd.) + Su (eine Person) игрок с выдающимися способностями
54. *Gurke* компьютер
55. *hackish* искусный, хакерский
56. *Internet-Troll* тролль (провокация на форумах)
57. *Kiddie* негативное обозначение игрока с недостаточным знанием игры
58. *Kiste* компьютер
59. *Klickarbeit* процесс игры на компьютере
60. *l2p* (engl. *learn to play* „lerne spielen“) учись играть
61. *Laptot* человек, который очень много времени проводит за компьютером
62. *Leaver* (engl. *to leave* „verlassen“) игрок, выходящий из игры раньше времени
63. *LoF* (engl. *Line of Fire* „Schusslinie“) линия огня
64. *Lowlife* (engl. *low* „niedrig“ und *life* „Leben“) игрок с низким уровнем жизненных сил
65. *LP* – (engl. *Let's Play* „Spielen wir“) Сыграем!

66. *lv – lvl* (engl. *Level*) уровень
67. *lvlup!* (engl. *Level Up!* „Stufe rauf/Stufenaufstieg!“) подняться на уровень
68. *Mac* (Macintosh Computer) компьютер
69. *messern* устранить игрока с помощью ножа
70. *Multimedia-Handy-Generation* современное поколение
71. *Nerd* фанат компьютерных игр;
72. *Nikipedia* очень хитрый человек;
73. *Noob* неспособный к игре новичок или опытный игрок, совершающий глупые ошибки как тупой новичок (негативно)
74. *Ns* (engl. *nice shot!* „Schöner/Guter Schuss!“) удачный выстрел
75. *pG* (engl. *professional gamer* „professioneller Spieler“) профессиональный игрок
76. *PK* (engl. *Player Killer für „Spielmörder“*) убийца игроков
77. *ptw – p2w* (engl. *pay to win* „bezahle, um zu gewinnen“) заплати, чтобы выиграть
78. *PvM* (engl. *Player versus Monster* „Spieler gegen Monster“) игрок против монстров
79. *PvP* (engl. *Player versus Player* „Spieler gegen Spieler“) дуэль игроков
80. *Quest* (engl. für „Suche“) квест, поисковые задания
81. *Quitter* (engl. *to quit* „beenden“) игрок, преждевременно покидающий игру
82. *RL* (engl. *Real Life* „wirkliches Leben“) реальный мир
83. *Rmk* (engl. *remake* „neu machen“) обновить
84. *rndm* (engl. *random* „Zufall“) случайность
85. *RNG* (engl. *Random Number Generator* „Zufallszahlen Generator“) случайный генератор чисел
86. *RNG-God* игрок, кому везёт с генерированием чисел
87. *Rtb* (engl. *return to base* „Rückkehr zur Basis“) вернуться на базу
88. *S&Z Suchen und Zerstören* найти и уничтожить (в игре базу противника)
89. *Salty* (engl. *salzig*) игрок, который нервничает или психует из-за нечестного поведения других
90. *Sandwich* игрок, зажатый с двух сторон противниками
91. *Schildkröte* игрок, затягивающий прохождение уровня
92. *smurfen* (engl. *smurf* „Schlumpf“) использовать имя в аккаунте, отличающееся от ника игрока
93. *spammen* отправлять спам
94. *T4T* (engl. *thanks for trade* „Danke für den Handel“) спасибо за торговлю
95. *Tastenhengs* – человек, зависимый от компьютера
96. *teamen* (engl. *ein Team bilden*) собрать команду
97. *TP* (Trefferpunkt) место встречи
98. *trollen* троллить
99. *twittern* твитнуть
100. *Wanze* ошибка в программе