**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Новопоселёновская средняя общеобразовательная школа»**

**Курского района Курской области**

**Проект по информатике на тему: «Компьютерный сленг»**

Автор:

Мальцева Екатерина

Ученица 8 класса

Руководитель:

Апанасенко Анна Викторовна

учитель информатики

д. 1-е Цветово, 2020 г.

Содержание

Введение3

Глава I. Теоретическая часть6

Раздел 1.1. История существования сленга. Причины его возникновения6

Раздел 1.2. Способы словообразования сленга8

Глава II. Научно-исследовательская работа12

Раздел 2.1. Методика исследования12

Раздел 2.2. Результаты анкетирования обучающихся13

Заключение17

Библиографический список18

Приложения19

**Введение**

Со времен огромных, занимающих целый спортивный зал ЭВМ, в начале 50-х и до наших дней компьютерные технологии прошли огромный путь в своем развитии. Теперь почти у каждого дома есть компьютер. Вместе с новыми технологиями прочно укоренились в нашей речи и слова, связанные с ними. Но в оригинале слова эти слишком громоздки и неудобны, поэтому они во многих случаях подверглись обработке и приспособлению их к разговорной речи. Так перед нами предстал новый пласт языка – компьютерный сленг.

Эта область языка еще мало изучена, но интерес к ней проявляют многие. Компьютерный сленг уже настолько прочно вошел в нашу жизнь, что современный человек просто не может его игнорировать или искоренить. Значит, нужно его понять, осмыслить, как-то систематизировать.

В чем же актуальность этого проекта для нас? Проведя опрос среди обучающихся 7-11 классов (см. приложение №1), мы выяснили, что более 70% школьников активно используют компьютерный сленг в разговорной речи, и чем старше был опрашиваемый, тем более насыщена была его речь данными словами. Чем же так привлекательна эта лексика для молодежи? Пытаясь ответить на этот вопрос, мы решили заняться изучением данной проблемы.

Новизна данной работы заключается в комплексном подходе к исследованию истории возникновения компьютерного сленга, определение специфики его употребления в живой речи.

**Актуальность выбора темы.** Все больше людей используют компьютер в своей профессиональной деятельности, в учебе, в быту и для развлечения. Знание компьютерного жаргона сплачивает людей, занятых в этой сфере, облегчает реальное и виртуальное общение пользователей. Интернет позволяет в сжатой форме обмениваться информацией, экономя тем самым время и деньги. Школьники тоже не отстают от взрослого общества, начинают использовать компьютерный сленг в своей речи. Однако большинство из них не знает историю возникновения компьютерного сленга, не всегда отличает слова компьютерного сленга от сленговых выражений других видов, недостаточно владеют всеми лексическими средствами данного вида сленга. Поэтому я считаю, что моя исследовательская работа является актуальной.

**Цель исследования**: изучить формирование компьютерного сленга и выявить его особенности в языковой системе.

**Предметом исследования** является сопоставительное изучение компьютерного сленга, а **объектом** – английская и русская лексика, относящаяся к компьютерному сленгу.

**Гипотеза: «**Сленг – это не нарушение нормы, а способ выразить видение мира по-своему; сленг, выработанный пользователями Интернета, переходит в общеупотребительную лексику. Можно предположить, что компьютерный сленг активно влияет на развитие современного языка и имеет право на существование».

**Задачи исследования:**

* + - * изучить материал по выбранной теме;
			* познакомиться с историей возникновения сленга;
			* выявить причины образования компьютерного сленга;
			* рассмотреть основные способы образования компьютерного сленга;
			* изучить часто употребляемые сленговые выражения и сокращения слов;
			* классифицировать компьютерный сленг по способу образования;
			* провести опрос и проанализировать употребление компьютерного сленга обучающимися МБОУ «Новопоселеновская СОШ»;
			* составить словарь подросткового компьютерного сленга;
			* подвести итоги исследования и описать результаты в заключительной части.

Для достижения поставленных цели и задач я обратилась к литературе, в которой рассматривается такое языковое явление, как компьютерный сленг, к дополнительной литературе, к материалам сети Интернет, а также провела опрос среди учеников школы.

**Методы исследования.** Для решения поставленных задач использовались следующие методы исследования:

* описательный;
* метод сплошной выборки;
* метод непосредственного лингвистического наблюдения;
* поисковый метод при организации этапа сбора материала;
* анкетирование;
* метод статистической обработки результатов;
* приём систематизации и классификации.

**Практическая значимость.** Данная работа будет полезна тем, кто уже владеет компьютерным сленгом, поскольку в исследовании представлены причины образования компьютерного сленга и классификация его по способу образования, что дает ребятам возможность узнать, как появился этот вид сленга, с чем связано его образование.

Каждому молодежному поколению требуются новые слова, чтобы объяснить свой взгляд на существовавшие ранее вещи. Именно это приводит в сленг современной молодежи такое большое количество сленговых слов и выражений, отражающих специфику виртуального мира.

Данная работа может быть использована на классных часах в среднем и старшем звене, на уроках информатики при изучении темы «Устройство компьютера», на уроках русского языка при изучении темы «Лексика», на уроках английского языка при изучении темы «Компьютер».

**Глава I. Теоретическая часть**

**Раздел 1.1. История существования сленга**

Первые компьютеры появились в начале 50-х годов, и по мере того, как они совершенствовались, люди, работающие с ними, обрели огромный словарный запас, который широко известен сегодня. Но это было время до наступления эры персонального компьютера, то есть до 1988-го года, поэтому она была достоянием посвященных, а их язык был закрытым для общества. С начала компьютерной революции конца 80-х годов этот словарный запас и новые приращения к нему стали общим достоянием.

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, так как количество людей, имеющих отношение к компьютерам, постоянно увеличивается. И параллельно этому явлению происходит еще один закономерный с точки зрения лингвистики процесс – образование специфического компьютерного сленга. Этот особый язык постепенно перебирается в нашу повседневную жизнь. В языкознании нет чёткого понятия сленга.

Сленг (от англ. Slang) – особая форма языка, слова, которые часто рассматриваются как нарушение норм стандартного языка. Это очень выразительные, ироничные слова, служащие для обозначения предметов, о которых говорят в повседневной жизни. Множество слов, которые составляют лексический состав этого пласта речи, заимствуются из "компьютерного" языка – английского.

Подобные слова вкрапливаются в русский текст, подчиняясь русской грамматике, получается некая искусственная англо-русская смесь, что, в конечном счете, придает общению легкое ироничное звучание, а информация, переданная в таком тоне, воспринимается несерьезно. Сленг позволяет молодому поколению отгородиться от старших, создать свой, пусть и призрачный мир. Набор слов иноязычного происхождения в сочетании с русским дает специфический экспрессивный стиль непринужденного общения.

**Причины образования компьютерного сленга**

Первой причиной столь быстрого появления новых слов в компьютерном сленге является, конечно же, стремительное, «прыгающее» развитие самих компьютерных технологий. Если заглянуть в многочисленные журналы, освещающие новинки рынка компьютерных технологий, то мы увидим, что практически каждую неделю появляются более или менее значимые разработки. И в условиях такой технологической революции каждое новое явление в этой области должно получить свое словесное обозначение, свое название. А так как почти все они появляются в Америке, то, естественно, получают его на английском языке.

Когда же об этих разработках через какое-то время узнают в России, то для их подавляющего большинства не находится эквивалента в русском языке. И поэтому русским специалистам приходится использовать оригинальные термины. Таким образом, отсутствие в русском языке достаточно стандартизированной терминологии в этой области, значительного числа фирменных и рекламных терминов повлекло за собой тенденцию к появлению компьютерного сленга.

Помимо этого, многие из существующих профессиональных терминов достаточно громоздки и неудобны в ежедневном использовании. Возникает мощная тенденция к сокращению, упрощению слов. Например, один из самых часто употребляемых терминов – «материнская плата». В сленге же этому слову соответствует «мамка» или «матрешка». Вследствие всего этого пользователи компьютеров заговорили на придуманном ими же самими языке.

**Раздел 1.2. Способы словообразования сленга**

Э.М. Береговская выделяет более 10 способов образования функциональных единиц сленга, тем самым, подтверждая тезис о постоянном обновлении словарного состава сленга. Она доказывает, что зарождение новых словарных единиц происходит именно в столицах, а уж потом происходит их перемещение. При этом в её исследованиях отмечается, что это перемещение в среднем занимает 6 месяцев, но в связи с научно-техническим прогрессом и появлением современных средств коммуникации сроки перемещения существенно сокращаются.

Пути и способы образования компьютерного сленга весьма разнообразны, но все они сводятся к тому, чтобы приспособить английское слово к российской действительности и сделать его пригодным для постоянного использования. Вот основные методы образования сленга, которые, по моему мнению, охватывают большинство ныне существующей сленговой лексики.

**Классификация компьютерного сленга по способу образования:**

1. Калька (полное заимствование).
2. Полукалька (заимствование основы).
3. Перевод.
4. Фонетическая мимикрия.

**Калька.** Этот способ образования включает в себя заимствования грамматически не освоенные русским языком. При этом слово заимствуется целиком со своим произношением, написанием и значением.Пример: device – девайс. Такие заимствования подвержены ассимиляции. Каждый звук в заимствуемом слове замещается соответствующим звуком в русском языке в соответствии с фонетическими законами. Эти слова кажутся иностранными в произношении и написании, они соответствуют всем нормам английского языка. Вот примеры слов, полностью заимствованных из английского языка.

**Аватар** – Avatar

**Бейсик** – Basic

**Гаджет** – Gadget

**Баттон** – Button

**Баг** – Bug

(полный вариант см. в приложении №2)

**Полукалька.** При переходе термина из английского в русский, последний подгоняет принимаемое слово под нормы не только своей фонетики, но и спеллинга с грамматикой. К первоначальной английской основе определенными методами прибавляются словообразовательные модели русского языка. К ним относятся, прежде всего, уменьшительно-ласкательные суффиксы существительных «-ик», «-к(а)», «-ок». Также встречаются суффикс «-юк», характерный в русском языке для просторечий: компик, писюк, варик. При грамматическом освоении английский термин поступает в распоряжение русской грамматики, подчиняясь ее правилам. Существительные, к примеру, приобретают падежные окончания – симк**а** (И.п.), симк**и** (Р.п.), симк**е** (Д.п.). Вследствие того, что исходный язык является аналитическим, а заимствующий синтетическим, имеет место добавлений флексий к глаголам: гугли**ть (**google), гама**ть** (game).

Примеры полукальки.

**Аватарка** – Avatar

**Гуглить –** Google

**Бэкапить –** Backup

(полный вариант см. в приложении №3)

Довольно большое количество слов этой группы произошли от различных аббревиатур, названий различных фирм. К примеру:

**Айпишник** – IP

**ИксПишка** – XP (Windows)

**Тридэшка** – 3DS (Three-dimensional Studio)

**Перевод (ассоциации)** – перевести английский термин на смешной русский. Очень часто сленговая лексика образуется способом перевода английского профессионального термина. Можно различать два возможных способа перевода. Первый способ включает в себя перевод слова с использованием существующих в русском языке нейтральных слов, которые при этом приобретают новое значение со сниженной стилистической окраской. Например: яблочник – apple, корень – root.

Во втором способе работает механизм ассоциативного мышления. Возникающие ассоциации или метафоры могут быть самыми разными – по форме предмета или устройства. Например, disk – блин (полный вариант см. в приложении №4).

**Фонетическая мимикрия.** Метод основан на совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов. Слово, которое переходит в сленг, приобретает совершенно новое значение, никаким образом не связанное с общеупотребительным. Рассмотрим такой пример: laser printer – лазарь. Так слово, имеющее в общенародном языке значение мужского имени Лазарь, в компьютерном сленге приобрело совершенно новое содержание.

**Батон** – Button

**Васик –** Basic

В последнее время произошло также повальное увлечение молодежи компьютерными играми. Это опять же послужило мощным источником новых слов. Появились различные слова для тех или иных понятий. К ним относятся «аркада», «бродилка», «босс» (в значении самый главный враг в игре), «думер» (человек, играющий в игру «DOOM»), «квакать» (играть в игру «Quake»).

Как мы видим, компьютерный сленг в большинстве случаев представляет собой английские заимствования или фонетические ассоциации, случаи перевода встречаются реже, да и то благодаря бурной фантазии компьютерщиков. К привлечению иностранных слов в язык всегда следует относиться внимательно, а тем более, когда этот процесс имеет такую скорость.

 Изучив материал, я пришёл к выводу, что наиболее встречаемыми в компьютерном сленге являются слова, образованные способом прямой транслитерации английского слова при сохранении основного значения лексемы (калька). Вероятнее всего, причиной этого стало то, что большинство программного обеспечения работает на английском языке. Вследствие этого, у людей происходит своеобразное привыкание к некоторым распространённым командам или сообщениям.

Кроме «привыкания», сыграла свою роль общая тенденция молодёжи к привлечению в свою повседневную речь англицизмов. Увлечение англицизмами стало своеобразной модой.

**Исходя из всего вышесказанного, следует**, что стремительное развитие компьютерных технологий приводит к тому, что новые термины из закрытого лексикона программистов и разработчиков компьютерной техники стали переходить в разряд общеупотребительных, так как количество людей, имеющих отношение к компьютерам, постоянно увеличивается. И параллельно этому явлению происходит еще один закономерный с точки зрения лингвистики процесс – образование специфического компьютерного сленга. Этот особый язык постепенно внедряется в нашу жизнь и становится общим для употребления.

**Глава II. Научно-исследовательская работа**

**Раздел 2.1. Методика исследования**

Теоретическое положение, изложенное в предыдущей главе данной работы, было подтверждено нами на практике. В опытно-практической работе ведущим стал метод анкетирования, так как он способствует накоплению массового эмпирического материала, представлению состояния дел в практике одной взятой школы в общем виде.

Анкетирование – разновидность исследовательского метода, опроса в психологии и педагогике, позволяющего на основе анализа письменных ответов на предложенные вопросы выявить точки зрения и тенденции, имеющие место в группе респондентов (В.Г. Рындак).

Цель проведения анкетирования – определение степени употребления компьютерного сленга учениками школы.

**Раздел 2.2. Результаты анкетирования обучающихся**

Компьютерный сленг в настоящее время стал неотъемлемой частью речи учеников нашей школы, которые не могут обойтись без таких сленговых слов, как «комп», «виснуть», «гуглить» и т.д. Определяется это явление, прежде всего, тем, что век компьютеризации диктует свои правила, связанные с необходимостью использования в речи компьютерного сленга. Для определения степени употребления компьютерного сленга ученикам школы были предоставлены вопросы и проведено анкетирование. Возраст опрашиваемых 12-17 лет. В анкетировании приняли участие 64 человека.

**Первый вопрос анкеты** – Знаете ли вы, что такое компьютерный сленг?

Большинство из опрошенных имеют представление о сленге в целом (58 человек из 64 опрошенных).

 **Второй вопрос анкеты** – Используете ли вы в своей речи компьютерный сленг?

Большинство обучающихся ответило «Да».

**Третий вопрос** – При общении в социальных сетях, какую речь вы обычно используете?

Большинство ответило сленг. Вывод: почти все молодые пользователи общаются в социальных сетях, используя сленг. Причем, употребляют его постоянно. Данный вид речи им нравится.

**Четвертый вопрос** – Какие слова компьютерного сленга вы употребляете чаще всего?

**В результате анкетирования**, мы выяснили, что 40 человек из 64 часто разнообразят свою устную речь сленговыми выражениями. Это указывает на то, что стиль Интернет-общения переходит в нашу повседневную жизнь.

Остальные 24 человека объяснили свой ответ тем, что они привыкли к обычной речи и их раздражает сленг. Вместо того, чтобы говорить слово "нормально", подростки говорят "норм" или "намана", вместо "пойдем" – "падем", "спасибо" – "спс", "почему" – "поч", "может быть" – "мб", "домашнее задание" – "дз", "не знаю" – "хз".

**Вывод**

В результате исследования я пришла к выводу, что в целом есть как положительные, так и отрицательные стороны использования компьютерного сленга.

Положительные стороны:

1. Подросткам нравится использовать Интернет-сленг. Это их раскрепощает, они могут свободно общаться на любые темы.
2. Сленг делает общение более быстрым.
3. Такой язык делает общение более простым, доступным и веселым.

Отрицательные стороны:

1. Использование Интернет-сленга приводит к изменению языка. Сленг начинает использоваться не только при работе с компьютером, но и в повседневной жизни.
2. Интернет-общение содержит множество нецензурных фраз. Это не способствует хорошему воспитанию.
3. Если постоянно общаться в виртуальном мире, возникнут сложности при знакомстве в реальном мире, можно разучиться общаться с друзьями в жизни. Возникнут трудности при выражении своих мыслей на литературном языке.
4. В лексикон подростка входит множество иностранных слов, употребляющихся без перевода.

Как можно заметить отрицательных сторон употребления сленга больше, чем положительных.

**Заключение**

Вследствие проведённой работы мы сделали вывод, что развитие языкового явления под названием «компьютерный сленг» и его распространение среди большого числа носителей русского языка обуславливается внедрением компьютерной техники в жизнь современного общества. Компьютерный сленг начинают употреблять не только компьютерщики, но и люди, совсем не имеющие никакого отношения к компьютеру.

В данной работе я попыталась изучить формирование компьютерного сленга и выявить его особенности в языковой системе. Для того, чтобы достигнуть цели, я познакомилась с историей возникновения и существования сленга. В результате чего я выяснила что, общение в сети Интернет оказывает большое влияние на речь подростка. Как видно из моего исследования, отрицательных сторон такого общения в 2 раза больше, чем положительных.

Результаты исследования свидетельствуют о том, что распространение интернет-сленга нельзя остановить. На мой взгляд, запретить это невозможно, а регулировать этот процесс необходимо. Можно допустить употребление подобной лексики только в Интернете, чтобы люди понимали его как отдельный язык (например, как диалект нормативного языка в области Интернета).

Для достижения цели мне пришлось выполнить ряд задач, в ходе которых мы выяснили, что компьютерный сленг используется большинством молодёжи. В результате чего можно сделать вывод, что моя гипотеза верна, и компьютерный сленг имеет право на существование. Считаю, что данная работа будет полезна тем, кто уже владеет компьютерным сленгом, поскольку в исследовании представлены причины образования компьютерного сленга и классификация его по способу образования, что дает возможность ребятам узнать, как появился этот вид сленга, с чем связано его образование.

Моя работа может быть использована на классных часах в среднем и старшем звене, на уроках информатики при изучении темы «Устройства компьютера», на уроках русского языка при изучении темы «Лексика», на уроках английского языка при изучении темы «Компьютер».

**Библиографический список**

1. Береговская Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопр. языкознания. М., 1996. № 3. С. 32-41
2. Валединский В.Д. Информатика. Словарь компьютерных терминов (для средней школы). – М.: Аквариум, 2007. С. 89, 154.
3. Виноградова Н.В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции // Исследования по славянским языкам. Корейская ассоциация славистов. М., 2011. С. 58.
4. Ермакова О.И. Особенности компьютерного жаргона как специфической подсистемы русского языка. – М.: 2011. С. 173.
5. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон. // Русская речь. 1997. С. 271-278.
6. Стенин И. А. 1992 – Словарь молодёжного жаргона. Воронеж, 1992. С. 249.
7. Толковый словарь пользователя РС. СПб.: Изд-во "Атон", 1998. С. 115.
8. <http://teenslang.su>
9. <http://ru.wikipedia.org>
10. <http://skio.ru/dict/sleng-ar> – словарь компьютерного сленга.

**Приложения**

**Приложение №1. Вопросы анкеты для обучающихся 7-11 классов**

1. Знаете ли вы что такое компьютерный сленг?

А) Да Б) Нет

1. Используете ли вы в своей речи сленг?

А) Да Б) Нет

1. При общении в социальных сетях какую речь вы обычно используете?
2. Какие слова компьютерного сленга вы употребляете чаще всего в своей речи?

**Приложение №2. Способ образования «Калька»**

Аватар – avatar

Апгрейд – upgrade

Асер – acer

Баг – bug

Бан — bun

Бэйсик – BASIC

Баттон – button

Виндус – windows

Вин – win (от Windows)

Винчестер – winchester (жесткий диск)

Ворд – word

Гаджет – gadget

Гейм – game

Геймер – gamer

Жабёр – jabber

Дамп – dump

Девайс – device

Диалап – dial-up

Игнор – ignore

Копипаст – copy-past

Ниббл – nibble

Лаг – lag

Ник – nick

Нуб – noob

Оверквотинг – overquoting

Офтопик – offtopic

Билд – build

Роутер – router

Рунет – runet

Сабж – (subj., от subject)

Руткит – rootkit

Сейв – save

Скин – skin

Скриншот – screenshot

Смайл – smile

Солюшен – solution

Сорс – Source

Софтресет – softreset

Спам – Spam

Стилус – stylus

Трабл – Trouble

Хард – Hard Disc Drive

Тул – tools

Куки – cookies

Ман – man (команда unix)

Лаг – lag

Убунта – ubuntu

Фейк – fake

Флейм – flame

Фрилансер – freelancer

Хакер – hacker

Чат – Chat

Юзер – user

Юзербар – userbar

Юникс – UNIX

Бук – notebook

Ява – Java

Яваскрипт – javascript

Трекер – tracker

Фича – feature

Релиз – release

Браузер – browser

Куки – cookies

**Приложение №3. Способ образования «Полукалька»**

Анрег – unregistered

Бренд – brandname

Софт – software

Аватарка – avatar

Айпишник – IP

Апгрейдить – upgrade

Бутить – boot

Бэкапить – backup

Варик – WarCraft

Видюха – video card

Винда – Windows

Виртуалка – VirtualBox

Вирь – virus

Гамать – game

Гуглить – google

Дебажить – debug

Думать – DOOM

Дока – doc

Дистрибутив – distribute

Мыло – mail

Сервак – server

Забанить – to ban

Зиповать – zip

ИксПишка – XP (Windows)

Кулер – cool

Логиниться – login

**Приложение №4. Способ образования «Перевод»**

Перевод Бродилка (игра) – 3D-shooter, Quest

Вафля – Wi-Fi

Дрова – driver

Жаба – jabber

Ишак – Internet Explorer 10

Корень – root

Наладонник – pocket (КПК)

Огнелис – MozillaFirefox

Осёл – eMule

Полуось – OS/2

Шкаф – NetscapeNavigator

Яблочник – apple

яПапко, Япапко – iFolder

Шаренный, расшаренный ресурс – shared

Винт – winchester (жесткий диск)

Движок, Двигло – engine

Жабаскрипт – javascript

Залить – update

Полумух – OS/2

Разгон – overclocking

Расшарить – share

Шкурка – skin

Солярка – solaris

Фляга – flash

НетШкаф – netscapenavigator

Мама, Мамка, Материнка – motherboard

Пень – pentium

Старый – Starcraft

Оракул – база данных Oracle

Сервант – server

Глюкало – incorrect program

Мофон – streamer

Синий экран (смерти), синяк — Blue screen of death

Доска – keyboard, что означает клавиатура

**Приложение №5. Способ образования «Фонетическая Мимикрия»**

Батон – button

Бубунта – ubuntu

Васик – BASIC

Вика – Wiki

Девисе – device

Зухель – ZyXEL

Гама – game

Ирка – IRC

Капча – CAPTCHA

Квака – Quake

Кумыс – QMS

Ось – OS

Муля – eMule

Мускул – MySQL

Пага – page

Тулза – tools

Тролль – troll

Халва – Half-Life

Кряк – crack

Хп – XP (Windows)

Шаровары – shareware

Юних – UNIX

Мускуль, Майскул – MySQL

Фрибзди – FreeBSD

Эникей – anykey

Пых-пых – PHP

Месага – message

Линух, Линь, Лялих, Люлих – ОСLinux

Лыжи, Лажа – Компания LG

Егор – Error

Горелые дрова – CorelDraw (Король дров)

Емеля – eMail

Алъдус Пижамкер – CorelAldusPageMaker

Автогад – AutoCAD

**Приложение №6. Краткий словарь компьютерного сленга**

Админ – создатель сервера или игры.

Айпишник – межсетевой протокол.

Архиватор – программа, осуществляющая упаковку одного и более файлов в архив или серию архивов, для удобства переноса или хранения, а также распаковку архивов.

Баг – ошибка в какой-либо программе.

Брендовая сборка – компьютер, собранный одной из авторитетных компьютерных фирм.

Бот – программа, имитирующая действия человека, иногда с зачатками искусственного интеллекта.

Бродилка – компьютерная игра жанра "квест" или "шутер".

Ноут – ноутбук.

Винт – винчестер (жесткий диск) компьютера.

Видюха – видеокарта.

Винда – операционная система MS Windows.

Девайс – какое-либо устройство или приспособление.

Демка – небольшая программа (порядка 1300 КБ), главной особенностью которой является выстраивание сюжетного видеоряда, создаваемого в реальном времени компьютером, по принципу работы компьютерных игр. Таким образом, демо является симбиозом программирования и искусства.

Скил – умение, навык. Чаще всего употребляется по отношению к персонажам ролевых компьютерных игр. Также часто употребляется в более широком смысле, например "скилы программистов" – умения программистов.

Скриншот – снимок экрана или части экрана. От англ. "screen shoot" – "снимок экрана".

Торрент – файл для программ-клиентов протокола файлообмена BitTorrent, содержащий информацию о передаваемых файлах.

ИксПи – операционная система Microsoft Windows XP.

Юзер – пользователь. От английсого user – пользователь.

NPC – игровой персонаж, управляемый компьютером.

PVP – "Player vs Player" ("Игрок против игрока" англ.), дуэль. Выражение распространено в среде игроков в компьютерные игры.

Гамать – чаще всего применяется в отношении компьютерных игр.

Геймер – игрок. Чаще всего применятся по отношению к игрокам в компьютерные игры. От английского gamer – игрок.

Дроп – вещи, выпавшие при убийстве монстра (произошло из игры Lineage).

Кемпер – игрок, сидящий в укромном месте и отстреливающий всех, кто мимо пробежит. Иногда, так называют снайперов, что не совсем правильно, хотя и популярно. Для counter-strike считается не так позорно, как для других игр.

Мясо – очень слабый игрок в компьютерные игры, по сути выполняющий роль пушечного мяса.

Нуб – новичок. Чаще всего используется в компьютерных играх.

Отец – игрок в компьютерные игры, достигший совершенства в своем деле.

Перс – персонаж. Чаще всего применятся в отношении персонажей ролевых игр, принадлежащих игрокам.

Слив – проигрыш.

Хп – уровень жизни. Используется применительно к компьютерным играм.

Чит – код в игре, дающий какие-либо бонусы.

Читер – человек, пользующийся компьютерными кодами в играх – читами. Чаще всего используется в не уважительном смысле.

Донатор – человек который закидывает деньги в игру.

Банить – удалить игрока с сервера.

Реал – деньги, закинутые в игру.

Задрот – игрок, который очень долго и много играет.

Аватар – картинка, которую пользователь выбирает себе в качестве «лица». В основном используется на форумах и в блогах в интернете.

Браузер – программа для просмотра веб-страниц.

Бан – запрет на какие-либо действия. Например, бан пользователя на форуме запрещает ему писать (а иногда и читать) сообщения; бан сайта в поисковой системе запрещает участие сайта в поиске.

Гугл – поисковая система Google.

Гуглить – искать какую-либо информацию в интернете с помощью поисковика Google.

Мейл – адрес электронной почты (E-mail ящик).

Конфа – конференция, форум.

Лол – обозначение насмешки или смеха, вызванного несуразностью чьих-то действий. От англ. Lol – «Laugh[ing] out loud».

Инет – интернет.

Оффлайн – состояние абонента «не в сети», либо же общение «по факту прочтения» (e-mail, эхоконференции, группы новостей, форумы, рассылки). В последнее время приобрело новое значение — встреча участников форума, конференции и т.д. вживую.

Сидер – пользователь файлообменной сети, обладающий готовым к раздаче файлом. Обычно он инициирует раздачу.

Смайл – комбинация различных знаков препинания или букв, обозначающая настроение внешней похожестью. Например, улыбка: :-)

Спам – непрошенные сообщения рекламного характера.

Тролль – провокатор. Чаще всего применяется в интернете, но иногда и к провокаторам в оффлайне.

Ютуб – интернет-сервис youtube.com

Флудить – писать большое количество одинаковых или практически одинаковых сообщений.

Школота – школьник(и). Употребляется в неуважительном контексте, как синоним глупых, недоразвитых и самоуверенных представителей молодежи.