

Новая лексика сферы компьютерных технологий. Обзор словарных материалов 2017-2021 гг.

Е. Д. Кукшинова

New vocabulary in the field of computer technology. Dictionary materials review 2017-2021

E. D. Kukshinova

Екатерина Дмитриевна Кукшинова – магистрант;
Новгородский государственный университет имени
Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Российская
Федерация

Ekaterina D. Kukshinova – master’s program student;
Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky
Novgorod, Russian Federation

E-mail: heivvaevigt@gmail.com

ORCID 0000-0003-4711-5772

Статья поступила: 10.02.2023. Принята к печати: 02.03.2023.

Received: 10/02/2023. Accepted for publication: 02/03/2023.

В обзоре рассматриваются неологизмы, которые появились в русском языке в сфере игровой индустрии и компьютерных технологий в период с 2017 по 2021 годы. Приводятся примеры использования представленных слов авторами блогов про видеоигры и технологии, журналистами специализированных медиа.

The review examines the neologisms that appeared in the Russian language in the field of the gaming industry and computer technology in the period from 2017 to 2021. Examples of the use of the words presented by the authors of blogs about video games and technologies, journalists of specialized media are given.

Ключевые слова: компьютерные технологии, видеоигры, неологизмы, новая лексика

Keywords: computer technologies, video games, neologisms, new vocabulary

УДК 82-2

OECD: 6.02OT

V

Индустрия компьютерных технологий в конце второго – начале третьего десятилетий XXI века переживает стремительное развитие. В настоящее время основным источником распространения новых слов являются традиционные и новые средства массовой коммуникации. Сформирована обособленная информационная среда, в которой ежедневно появляются новые материалы о технологиях, где употребляются новые слова. В них мы можем наблюдать, например, использование заимствованных из иностранных языков слов, выражений или специальных терминов. В первую очередь нас интересует само новое слово, его значение, коннотация, примеры употребления. Прекрасную базу для проведения подобного исследования дают словари новых слов.

В предыдущей публикации автор данного обзора предлагала ретроспективный взгляд на жанры игровой журналистики [Кукшинова, 2022]. Теперь интересно узнать, какие неологизмы появились в русском языке благодаря развитию сфер компьютерных технологий и видеоигр за последние пять лет. Провести репрезентативную выборку неологизмов выбранных сфер удалось из более чем 6 600 слов и выражений, зафиксированных авторами лексикографических описаний «Новое в русской лексике», найденных ими в информационных и публицистических изданиях, в медиадискурсе, корпусе текстов «Интегрум».

Начнём обзор со словарных материалов 2017 года. Стоит отметить, что авторы выделяют порядка 143 слов, образованных от аббревиатуры ИИ – искусственный интеллект [Словарные материалы, 2019]. Такой репертуар обусловлен активным вхождением искусственного интеллекта в технологическую сферу именно в 2017 году. На мировом рынке появились уникальные проекты и инструменты, вместе с которыми в информационную среду пришли новые слова и термины.

Среди таких слов есть, например, **ИИ-БОГ** с двумя иллюстративными текстами. Примечательно, что первый текст приведён из специализированного медиа об игровой индустрии и технологиях The Daily Telefrag (DTF) и датирован 02.03.2017, а второй – из новостного агрегатора «Рамблер – Новости», что может говорить о разнообразии корпуса медиа, в которых уместно употреблять подобные неологизмы. Второй текст датирован 20.11.2017. В обеих иллюстрациях слово **ИИ-БОГ** указано в кавычках, что может говорить о его образности, переносном значении и, вероятно, даже негативной коннотации. Путём поиска более современных упоминаний этого слова в медиaprостранстве было обнаружено, что в издании «Нож», в публикации «Культ бот-бога. Как и кому мы будем молиться в эпоху искусственного сверхинтеллекта», датированной 04.01.2018, неологизм **ИИ-БОГ** употребляется уже без кавычек: «ИИ-бог будет осязаем» [Knife.media, 2018].

Аналогичными по значению словами авторы словаря определяют слова **ИИ-БОЖЕСТВО** и **ИИ-ПОВЕЛИТЕЛЬ**. Получается, что слова **ИИ-БОГ**, **ИИ-БОЖЕСТВО** и **ИИ-ПОВЕЛИТЕЛЬ** составляют синонимический ряд неологизмов.

Интересными для изучения можно назвать неологизмы **КРИПТОКОТЁНОК** и **КРИПТОКОТИК**. Оба слова образованы путём сложения сегмента *крипто-* (относящийся к криптовалюте) и слов *котёнок* и *котик*. Примечательно, что они являются окказионализмами – индивидуально-авторскими словами – их создали разработчики компьютерной игры CryptoKitties [Vc.ru 2017].

Всего в словаре за 2017 год удалось обнаружить 156 новых слов, связанных со сферой компьютерных технологий и видеоигр. Интересно, что из них только 8,4% составляют неологизмы, не относящиеся к понятию искусственного интеллекта.

Словарь за 2018 год предлагает намного меньше слов по выбранной теме. Так, из ~350 словарных статей, для нашей выборки подходят всего 14 [Словарные материалы, 2020]. Среди них четыре новых слова относятся к, можно сказать, главной технологической теме словаря за предыдущий год, – искусственному интеллекту, что можно назвать остаточным проявлением захватившей медиaprостранство «волны ИИ».

Интересен неологизм **ЗОМБИ-ВЫЖИВАЧ** (жанр компьютерных игр, где герой должен выжить во время зомби-апокалипсиса). Слово *зомби* нельзя назвать неологизмом, оно возникло уже давно, а вот *выживач* начинают упоминать обособленно и очень активно, согласно дополнительному поиску по медиа, в 2021-2022 годах [Overlockers, 2022]. В качестве иллюстрации к словарной статье приведён пример медиатекста с сайта GameGuru.ru от 02.05.2018, где путём сращения слов *зомби* и *выживач* уже образовался неологизм **ЗОМБИ-ВЫЖИВАЧ**. Эта иллюстрация – единственная, что может говорить о редкости предложенного слова.

Рассмотрим слово **ФЕЙКОБОТ**. Подобно лексеме *выживач*, оно получило активное распространение в 2021-2022 годах. Активно слово используют на разных форумах, в чатах и соцсетях, поскольку его значение – «программа, которая распространяет фейковые публикации в интернете». Иллюстративным текстом в словаре стал фрагмент материала с сайта Mobiltelefon.ru, опубликованный 09.06.2018. Можно отметить закономерность: некоторые слова, обнаруженные авторами словаря 2018 года, начинают широко употребляться позднее, чем были впервые обнаружены в медиадискурсе.

Важно подчеркнуть наличие в словаре таких лексических единиц, как **ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЕ** и **ФИДЖИТАЛ-ТЕХНОЛОГИЯ**. Это первые неологизмы, которые образованы путём неполного сращения слова *фиджитал* с другими. Интересно их появление в словаре 2018 года. Согласно авторскому примечанию, слово *фиджитал* (в значении «соединяющий оффлайн- и онлайн-технологии») упоминалось уже в 2013 году. Сложно сказать, был ли пятилетний «провал» в медиадискурсе, когда указанные слова не употреблялись, поскольку о фиджитал-течении говорили хоть неохотно, но очень давно, и подобные неологизмы могли возникать естественно. Можно предположить, что в 2022-2023 годах, в ходе высокого интереса к тематике фиджитал-спорта и формирования «культуры фиджитал», в очередном словаре могут появиться новые слова и сочетания, образованные от *фиджитал*.

В словаре 2019 года подходящих для обзора неологизмов чуть больше – 23 [Словарные материалы, 2021]. Здесь уже закономерно появляются пять новых ИИ-слов: **ИИ-АЛЬЯНС**, **ИИ-ЕВАНГЕЛИСТ**, **ИИ-НАДСМОТРИЦА**, **ИИ-ОЧЕРЕДЬ** и **ИИ-ЭТИКА**. Их наличие в словаре показывает, что тенденция развития искусственного интеллекта и разработки новых проектов на его основе продолжается.

Интересным для обзора словом выступает **ГАДЖЕТНИК-ПОТРЕБИТЕЛЬ**. При его чтении или произношении сразу возникает ощущение некоторого неодобрения, поэтому можно сказать, что данный неологизм имеет негативную коннотацию. Иллюстрация к словарной статье показывает, что неологизм возник на интернет-форуме, где знакомятся люди от 40 лет – *Znakomstva-za40.ru* и, вероятно, является окказионализмом, созданным одним из пользователей. Примечательно, что дополнительный поиск в медиадискурсе не помог найти другие варианты употребления этого неологизма.

В этом же словаре продолжается тема фиджитал подобно «взрыву» ИИ-слов в словаре 2017 года, хотя и в меньших масштабах. Всего авторы предлагают 17 слов, связанных с тематикой фиджитал-культуры. Среди них такие, как, например, **ФИДЖИТАЛ-ЗАЛ**, **ФИДЖИТАЛ-ОБУЧЕНИЕ**, **ФИДЖИТАЛ-ПАРК**.

Авторы словарей новых слов 2020 и 2021 год, как ни странно, отметили намного меньше неологизмов по теме технологий и игровой индустрии [Словарные материалы, 2021]. Так, в словаре за 2020 год, всего четыре подходящих для обзора слова, не считая 92 слов, образованных от названия компьютерной программы для видеоконференцсвязи «*ZOOM*», к примеру, **ZOOM-ИГРА**, **ZOOM-ТРОЛЛЬ**.

Интересна графическая составляющая таких слов: они состоят из латиницы и кириллицы. Однако, в медиаполе встречаются и другие вариации написания таких сочетаний, когда сегмент «Zoom» пишется кириллицей, например, **ЗУМ-ИГРА**.

Более интересен неологизм **МАЙНКРАФТ-СПЕКТАКЛЬ**. Он возник в 2020 году, когда в разгар пандемии коронавируса Большой драматический театр открыл филиал в популярной компьютерной игре Minecraft [Nabr.com, 2020]. Культовые спектакли, например, «Вишнёвый сад» режиссёра Эймунтаса Някрошюса, показывали на импровизированных сценах прямо в игре. Казалось бы, тема внутриигровых спектаклей должна раствориться в истории вместе с периодом самоизоляции, но она настолько полюбилась фанатам Minecraft и любителям театра, что даже в конце 2022 года в Москве устраивали **МАЙНКРАФТ-ШОУ**. Упоминание неологизма **МАЙНКРАФТ-ШОУ** встречается и сейчас, это целая индустрия развлечения для детей.

В словаре за 2021 год насчитывается 81 сочетание с сегментом **ZOOM**. Появляются такие неологизмы, как **ZOOM-ФОРУМ**, **ZOOM-ФОТОСЕССИЯ** [Словарные материалы, 2022].

Зафиксирован в словаре неологизм **ХОРНИ-НОВЕЛЛА**. Это вид компьютерных игр – визуальных новелл, персонажи которых обычно сексуализированы. Интересно, что авторы обнаружили целый тематический ряд, образованный от «*хорни*»: **ХОРНИ-ВАКЦИНА**, **ХОРНИ-ВЕРСИЯ**, **ХОРНИ-ПАРОЧКА**, **ХОРНИ-ПОДБОРКА**, **ХОРНИ-ШУТКА**.

Предположительно, столь малое количество слов в двух последних словарях обусловлено установкой авторов на поиск и систематизацию лексики, связанной с пандемией коронавируса. Это разумно, поскольку медиапространство буквально разрывалось от неологизмов, которые навсегда изменили русский язык.

В завершение обзора можно представить новые слова, обозначающие факты, связанные с компьютерными технологиями и видеоиграми, зафиксированные в словарях новых слов, графически, что покажет соотношение их количества в разные годы (Рис. 1).

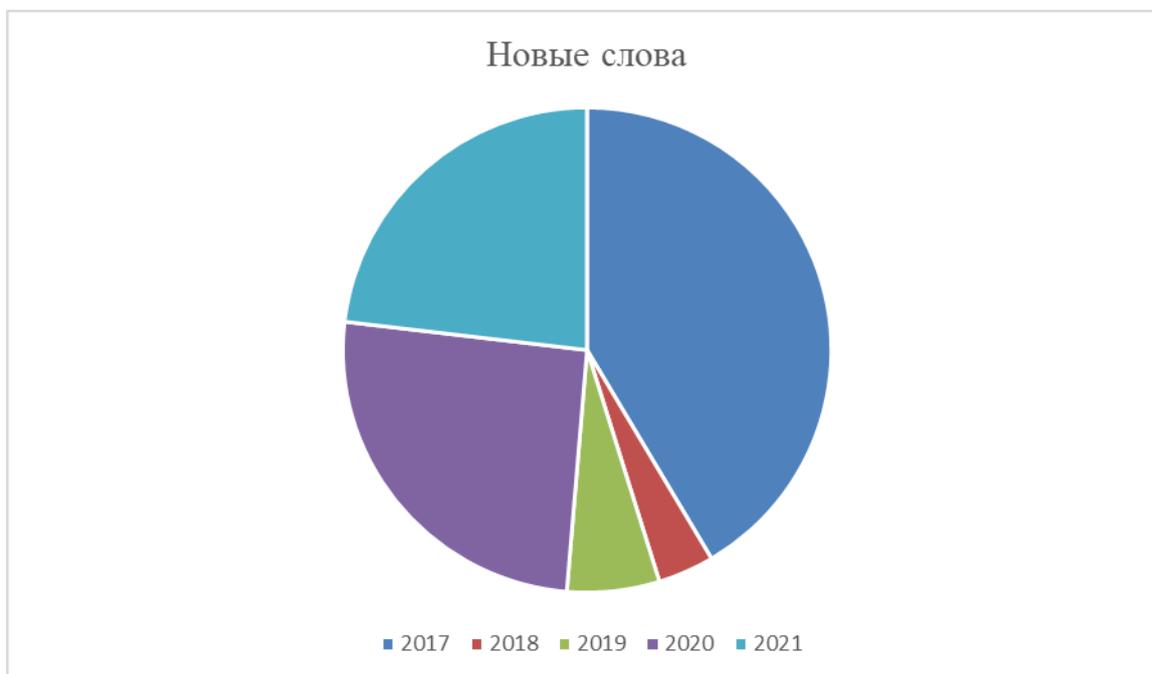


Рис. 1. Новые слова со значением компьютерных технологий в 2017–2021 гг.: сопоставление объемов

Итак, с каждым годом русский язык пополняется сотнями новых слов. Они заимствуются из иностранных языков или создаются (авторские слова). Среди них, как показал обзор, определённое место занимают лексемы с семантикой компьютерных технологий и видеоигр. Разобраться в значениях таких слов, провести их анализ и узнать много нового об этой лексике позволяют словари новых слов, значение которых для понимания динамики современного русского лексикона трудно переоценить.

Литература

Горностаев, С. В. (2016). Специальная лексика сферы игровой индустрии. *Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского*, 6, 189–196.

Громенко, Е. С., Кожевников, А. Ю., Козловская, Н. В., Ридецкая, Ю. С. (Ред.). (2021). Новое в русской лексике. Словарные материалы – 2019. Санкт-Петербург: ИЛИ РАН, 2021. 110 с.

Громенко, Е. С., Кожевникова, А. Ю., Козловская, Н. В. (Ред.) (2021). Новое в русской лексике. Словарные материалы – 2020. Санкт-Петербург: ИЛИ РАН, 486 с.

Громенко, Е. С., Козловская, Н. В., Козулина, Н. А., Павлов, А. С. (Ред.) (2022). Новое в русской лексике. Словарные материалы – 2021. Санкт-Петербург: ИЛИ РАН, 318 с.

История игр про выживание. (2022). *Overclockers*: официальный сайт. Электронный ресурс <https://overclockers.ru/blog/gamingtech/show/67243/istoriya-igr-pro-vyzhivanie>

Кожевников, А. Ю., & Ридецкая, Ю. С. (Ред.). (2019). Новое в русской лексике. *Словарные материалы – 2017*. Санкт-Петербург: ИЛИ РАН, 138 с.

Козловская, Н. В. (Ред.). Новое в русской лексике. Словарные материалы – 2018. Санкт-Петербург: ИЛИ РАН, 104 с.

Кукшинова, Е. Д. (2022). Жанры игровой журналистики: ретроспективный взгляд. *VERBA: Северо-Западный лингвистический журнал*, 2(4), 75–91.

Култ бот-бога. Как и кому мы будем молиться в эпоху искусственного сверхинтеллекта. (2018). *Knife.media*: НОЖ: официальный сайт. 2018. Электронный ресурс: <https://knife.media/bot-god/>

Реальный спектакль в виртуальной среде: Большой драматический театр открыл филиал в Minecraft. (2020). *Habr.com*: официальный сайт. Электронный ресурс <https://habr.com/ru/company/selectel/blog/509766/>

Стрыгина О. А. (2022). Трансформация языка сетевых медиа в условиях глобализации. *Журналистика в эпоху цифровых трансформаций: ценности и практики*. Тамбов: Тамбовский государственный университет имени Г. Р. Державина, 168–174.

Чем запомнился 2017 год в области искусственного интеллекта: краткий обзор. (2018). *Vc.ru*: официальный сайт. 2018. Электронный ресурс <https://vc.ru/future/32297-chem-zapomnilsya-2017-god-v-oblasti-iskusstvennogo-intellekta-kratkiy-obzor>

Что не так с криптовалютами и чем это кончится. (2017). *Vc.ru*: официальный сайт. Электронный ресурс <https://vc.ru/crypto/30240-cto-ne-tak-s-kriptokotikami-i-chem-eto-konchitsya>

References

Gornostaev, S. V. (2016). Special vocabulary of the gaming industry. *Vestnik of Lobachevsky University of Nizhny Novgorod*, 6, 189–196. (In Russian).

Gromenko, E. S., Kozhevnikov, A. Yu., Kozlovskaya, N. V., Kozulina, N. A., Levina, S. D. (Comps.), Ridetskaya, Yu. S. (Ed.). (2021). New in Russian vocabulary. Dictionary materials — 2019. Saint Petersburg, Institute for Linguistic Studies of the RAS. 110 p. (In Russian).

Gromenko, E. S., Kozhevnikov, A. Yu., Kozlovskaya, N. V., Kozulina, N. A., Levina, S. D., Pavlova, A. S., Priemysheva, M. N. (Ed.), Rideckaya, Yu. S. (2021). New in the Russian vocabulary. Dictionary materials — 2020. Saint Petersburg, Institute for Linguistic Studies of the RAS. 486 p. (In Russian).

Gromenko, E. S., Kozhevnikov, A. Yu., Kozlovskaya, N. V., Kozulina, N. A., et al. (Comps.) (2022). New in Russian vocabulary. Dictionary materials — 2021. Saint Petersburg, Institute for Linguistic Studies of the RAS. 318 p. (In Russian).

Kozhevnikov, A. Yu., & Ridetskaya, Yu. S. (Ed.). (2019). New in Russian vocabulary. *Dictionary materials — 2018*. Saint Petersburg, Institute for Linguistic Studies of the RAS. 138 p. (In Russian).

Kozlovskaya, N. V. (Ed.). (2020). New in Russian vocabulary. Dictionary materials — 2018. Saint Petersburg: Institute for Linguistic Studies of the RAS. 104 p. (In Russian).

Kukshinova, E. D. (2022). Genres of game journalism: a retrospective view. *VERBA. Northwest Linguistic Journal*, 2(4), 75–91. (In Russian).

Strygina, O. A. (2022). Transformation of the language of network media in the context of globalization. *Zhurnalistika v epokhu tsifrovoykh transformatsiy: tsennosti i praktiki [Journalism in the era of digital transformations: values and practices]*, Tambov: Derzhavin Tambov State University, 168–174. (In Russian).

The cult of the bot god. How and to whom we will pray in the era of artificial superintelligence. (2018). *Knife.media*. Retrieved from <https://knife.media/bot-god/>

A real performance in a virtual environment: The Bolshoi Drama Theater has opened a branch in Minecraft. (2020). *Habr.com*. Retrieved from <https://habr.com/ru/company/selectel/blog/509766/>

The story of survival games. (2022). *Overclockers*. Retrieved from <https://overclockers.ru/blog/gamingtech/show/67243/istoriya-igr-pro-vyzhivanie>

What was remembered in 2017 in the field of artificial intelligence: a brief overview. (2017). *Vc.ru*. Retrieved from <https://vc.ru/future/32297-chem-zapomnilsya-2017-god-v-oblasti-iskusstvennogo-intellekta-kratkiy-obzor>

What's wrong with cryptocurrencies and how it will end. (2017). *Vc.ru*. Retrieved from <https://vc.ru/crypto/30240-cto-ne-tak-s-kriptokotikami-i-chem-eto-konchitsya>

Для цитирования статьи:

Кукшинова, Е. Д. (2023). Новая лексика сферы компьютерных технологий. Обзор словарных материалов 2017-2021 гг. *VERBA. Северо-Западный лингвистический журнал*, 1(6), 85–91. DOI: 10.34680/VERBA-2023-1(6)-85-91

For citation:

Kukshinova, E. D. (2023). New vocabulary in the field of computer technology. Dictionary materials review 2017-2021. *VERBA. North-West linguistic journal*, 1(6), 85–91. (In Russian). DOI: 10.34680/VERBA-2023-1(6)-85-91