

Компьютерный сленг: состав, семантика, функционирование

В статье анализируется современный компьютерный сленг в структурно-семантическом и функциональном аспектах. Выясняются источники формирования современного компьютерного сленга и его функционирование в разных сферах современного русского языка.

Ключевые слова: русский язык, компьютерный сленг, полисемия, синонимия, антонимия, семантическая деривация, словообразовательные и семантические кальки.

Одним из интереснейших явлений современного периода языкового развития является становление и стремительное усовершенствование языка новой (сначала узкопрофессиональной, а теперь уже широкой социальной) общности — специалистов в области компьютерной техники и новых информационных технологий.

Компьютерный сленг как язык новой формации, несомненно сохраняя общие признаки сленга, имеет свои специфические черты. Пользуясь теорией В. А. Хомякова об общем и специальном сленге, рассматриваемый нами сленг относим к специальному, понимая под ним социальную речевую микросистему, весьма неоднородную по своему генетическому составу и структуре, и в своих разновидностях определяемую профессиональными параметрами [9; 35].

Материал, исследуемый в работе, а это более 1000 единиц, был собран путем интервьюирования носителей компьютерного сленга, не только жителей Одессы, но также Москвы, Санкт-Петербурга, Киева, Харькова и других городов Украины и России. Были использованы и проанализированы словари, созданные собственно носителями сленга; даты последнего обновления — 15 апреля 1999 и 21 января 2002 года.

Если понятие о сленге вообще существует достаточно давно, то образование собственно компьютерного сленга — достояние последних десятилетий двадцатого века. Прежде всего определим, что именно является компьютерным сленгом. Еще десять лет назад мы безоговорочно определили бы компьютерный сленг как разговорный вариант профессиональной речи людей, работающих с компьютерами. Но за последнее время распространение компьютерных технологий в обществе достигло такого уровня, при котором работа на компьютере перестала быть признаком принадлежности к профессиональной группе. Таким образом, на данный момент компьютерный сленг балансирует на грани между сленгом общим и сленгом специальным, склоняясь пока что к последнему.

Проследить источники возникновения компьютерного сленга не так уж сложно, поскольку данный сленг не является новообразованным, а скорее заимствованным вместе с понятиями, которые его породили, и основной пласт лексики компьютерного сленга является дублированием английского компьютерного сленга.

Основными источниками формирования компьютерного сленга являются:

1. В первую очередь, компьютерная терминология. Специфика компьютерной терминологии такова, что почти половину ее составляют слова, стилистически далекие от терминологической

сухости и громоздкости и созданные, вероятнее всего, на основе метафоризации, базирующейся на ассоциативном мышлении. (Семантическая деривация широко распространена в собственно компьютерном сленге). Так, например, приспособление для подключения программного обеспечения, внешним видом напоминающее широкую жесткую ленту, обозначено в компьютерном сленге лексемой *шлейф*, и это ни в коем случае не сленгизм, а термин в чистом виде. Основной набор информации, заложенной в компьютере, — "*память*". Устройство для работы без использования клавиатуры — "*мышь*" (и действительно, данное приспособление формой и размерами напоминает это животное, а многие фирмы выпускали "мышей" серого цвета).

2. Английский компьютерный сленг. *Геймер* (от *gamer*) — "приверженец компьютерных игр", *баг* (от *bug* — жучок) — "ошибка в программе", *кэш* или *краш* (от *crash* — разрушение) — "основательная поломка компьютера" и др.

3. Социально-маркированная лексика (элементы различных жаргонов и молодежного сленга). На начальном этапе своего образования, как мы уже неоднократно отмечали, компьютерный сленг принадлежал группе людей преимущественно молодого возраста, что повлекло за собой пересечение молодежного и компьютерного сленгов и проникновение единиц одного сленга в другой. Так, лексема "*глюк*", изначально функционировавшая в жаргоне наркоманов и обозначающая видение во время галлюцинации, перешла в молодежный сленг, изменив семантику. В сфере молодежного сленга лексема "*глюк*" в сочетании "*глюк поймать*", "*глюк отловить*" имела семантику 'обозначаться', 'ошибиться'. Это значение особенно ярко проявляется в контексте: "Иду по улице, вижу — Андрюха чешет. Догнал — глюк отловил". В данном случае участник языковой ситуации говорит о том, что, догнав предполагаемого Андрюху, понял, что обозначился. В компьютерный сленг лексема "*глюк*" пришла, во-первых, со значением 'неправильное функционирование аппаратного и (или) программного обеспечения', во-вторых, 'излишняя красивость во внешнем оформлении программы', сохранив главную сему 'что-то непонятное, странное' и получив дополнительные семы 'что-то ненужное', 'чужеродное'. Примерами могут также послужить лексемы "*сакс*" (плохо) и "*кульно*" (круто), широко используемые в современном молодежном сленге и пришедшие оттуда в сленг компьютерный. Анализ показывает, что 79% современного компьютерного сленга составляют заимствования либо новообразования на основе заимствованного корня. Транслитерация — наиболее частотный способ заимствования в компьютерном сленге. Однако лишь 40% транслитерированной лексики сохраняют изначальное произношение заимствованного слова. К ним относятся в основном существительные, реже глаголы, обозначающие действия, производимые при базовых операциях. Например, *user* — *юзер* (пользователь), *junper* — *джампер* (прыгун), *disaster* — *дизастер* (катастрофа), *hucker* — *хакер* (взломщик); *insert* — *инсерт* ("вставить"), *debugger* — *дебаггер* или *дебаггер* (программа, защищающая от компьютерных вирусов), *viewer* — *вьювер* (приспособление для просмотра) и др. Оставшаяся часть транслитераций претерпевает явно не случайные фонетические трансформации. Чаще всего это попытка приблизить транслитерированную лексему к созвучной русской лексеме, что привносит элемент смешного в компьютерный сленг, а также дает ощущение "свойскости" заимствованных и не всегда удобных для произношения английских слов. Так, лексема "*букапить*" или "*быкапить*" в значении 'делать backup, то есть создавать страховочные копии', произошла от англ. *backup* и изначально произносилась как "бэкап". В дальнейшем носители компьютерного сленга, стремясь приблизить "чужое" *бэкап* к "своему", "родному" русскому *бука*, *букашка*, *бык*, трансформировали англицизм *бэкап* в "*букапить*" или "*быкапить*". Данные трансформированные варианты, несомненно, приобрели юмористический оттенок.

Примерами подобных трансформаций могут также служить такие лексемы, как "*адаптык*" — от англ. *adaptes*, "*пожмакер*" — от англ. *pagemaker* (программа, работающая при оформлении текстовых файлов, буквально — "делатель страниц"), "*бузить*" — от англ. *busy* (сигнал занятости на линии), "*кобель*" — от англ. *cobol* (кабель сопряжения). Причем в первом случае трансформировалась вторая часть заимствованного слова по ассоциации с исконным разговорным "тыкать" — 'вонзать, втыкать что-либо острое, колющее' [12, IV:432], во втором случае слово трансформировано полностью по ассоциации с исконным просторечным "пожмакать" в значении "помять", и таким образом лексема "*пожмакер*" помимо основного значения "программа, работающая при оформлении текстовых файлов" получает дополнительное шуточное значение "программа, "жмакающая" (мнущая) текстовые файлы"; в третьем случае возникла полная омо-

ниями с исконным глаголом "бузить" — 'поднимать шум, вызывать беспорядок, скандалить' [12, I:122] при наличии абсолютно нового значения 'принимать сигнал занятости на линии'; и в четвертом случае английский компьютерный термин *cobol* трансформирован по ассоциации с исконным "кобель", смешение значений английского *cobol* — "кабель сопряжения" и русского *кобель* — 'собака мужского пола' дают оттенок насмешки. В компьютерном сленге встречаются также транслитерирование и фонетическая трансформация целых словосочетаний. Например, *аникей* — от англ. *any key*, сленговое обозначение кнопки перезагрузки компьютера. Дословно английское сочетание *any key* переводится как "любой ключ", "универсальный ключ". На русской почве данное словосочетание трансформировалось в созвучное слово, приобрело форму исконного русского имени, произошел процесс персонализации, мало того, возникли новообразования с дополнительным значением ласки — *Аникеюшка*, и уважительного отношения — *Аникей Аникеевич*. *Бинкоплюйсь* — от англ. *Bink pluse*, название почтовой программы. Вторая часть этого словосочетания трансформирована по ассоциации с русским глаголом в повелительном наклонении "плюйся" и его просторечным вариантом "плюйсь". *Брякпойнт* — от англ. *break point* (точка прерывания) "место в программе, где может быть прервано ее выполнение". Английское *break*, трансформировавшись в русское *бряк*, приобрело дополнительное шуточное значение "место в программе, где программа может брякнуться" (ср. разг. *Брякнуться* 'с силой, шумом упасть' [12, I:120]). Однако при этой дополнительной коннотативной семантике основная денотативная семантика сохраняется. Лексема *гамOVER* — от англ. *game over* (конец игры, игра окончена) при минимальной фонетической трансформации тем не менее испытывает значительные семантические изменения. Так, *game over* — надпись, обычно появляющаяся на мониторе при окончательном проигрыше. Отсюда дополнительные семы "проигрыш", "печальный конец игры". В компьютерном сленге словосочетание *game over*, слившись в одну лексему *гамOVER*, утратило значение игры, но сохранило значение 'неудача', 'печальный конец'. Таким образом, английское словосочетание перешло в русское существительное мужского рода *гамOVER*, получившее дополнительное значение 'максимально неприятный период жизни, переполненный сложностями, заботами и проблемами' и в этом значении пополнило синонимичный общежаргонный ряд *капец*, *звиздец*, *абзац*, *финиш*.

Помимо транслитерации, мы сталкиваемся в компьютерном сленге также с так называемым "заимствованием семантики", то есть с калькированием лексических единиц. Понятие кальки широко изучено в русской лингвистике. В данной работе мы следуем за авторами учебного пособия "Основы теории лексического калькирования" и "Лингвистического энциклопедического словаря" под ред. В. Н. Ярцевой.

Под калькой (от франц. *calque* — копия) мы понимаем "образование нового фразеологизма, слова или нового значения слова путем буквального перевода соответствующей иноязычной языковой единицы" [13:428]. Существует несколько разновидностей кальки: словообразовательная калька — поморфемный перевод иноязычного слова; семантическая калька — заимствование переносного значения слова; фразеологическая калька — пословный перевод фразеологизма; полукалька — разновидность словообразовательной кальки, когда переводится только часть слова. В процессе изучения компьютерного сленга мы убедились в том, что кальки возникают как реакция носителей языка на резкое увеличение числа прямых заимствований. Наиболее частотны в компьютерном сленге словообразовательные кальки — поморфемный перевод иноязычного слова. Однако словообразовательная калька без изменения стилистической окраски — большая редкость. Приведем несколько примеров. Такие лексемы как *видеопочта* — от англ. *videopost*, *видеокарта* — от англ. *videocart*, *мелкомягкие* — от англ. *microsoft*, функционируют на ряду со словообразовательными кальками со сниженной стилистической окраской. Так, лексемы *междумордие* и *междурожжа*, образованные путем поморфемного перевода английской лексемы *interface*, несут в себе сниженную стилистическую окраску, базирующуюся на замене второй нейтральной части *face* — лицо стилистическими синонимами *морда* и *рожа*, что производит эффект неожиданной пародийности, рождает и выражает насмешливое отношение говорящего к объекту номинации. Вариант лексемы *видеокарта* — *видимокарта*, не несет в себе дополнительной негативной оценки, однако в данном сочетании стилистически нейтральных, но функционально различных единиц *видимо* и *карта* возникает ситуация языковой игры, оттенок

иронии. Лексема *воплеследопыт*, образованная путем поморфемного калькирования лексемы *screamtracker* (*scream* — крик, *tracker* — следопыт) создает ситуацию, во-первых, лексической несочетаемости первой и второй части лексемы, что уже обращает внимание на нестандартность используемой лексемы и за счет этого делает речь более яркой и выразительной, а во-вторых, замена стилистически нейтрального *крик* на стилистически окрашенное *вопл* дополняет ситуацию нестандартности и привносит юмористический элемент.

Распространены в компьютерном сленге также семантические кальки, но и здесь не обошлось без стилистической трансформации. Сравним: *чайник* — от англ. *kettle* в значении 'человек, ничего не понимающий в компьютерах', *башня* — от англ. *tower* в значении 'тип корпуса для компьютера', *доска* — от англ. *board* в значении 'клавиатура', *жук* — от англ. *bug* в значении 'компьютерный вирус' или 'ошибка в программе', *окна* — от англ. *windows* в значении 'компьютерная программа' стилистически нейтральны, но имеют аналоги с лексемами либо со сниженной семантикой, либо со сниженной стилистической окраской. *Жук* — *клоп*, *блоха*. Отсюда лексемы типа *деблохер* — 'программа защиты от компьютерных вирусов', *клополов* — с тем же значением. И если лексема *жук* нейтральна и несет только основное значение, то лексемы *клоп* и *блоха* несут в себе дополнительный коннотативный компонент, негативную оценку, рожденную чувством брезгливости. *Окна* — *окошки*, *форточки*. В лексеме *окошки*, по сравнению с нейтральной лексемой *окна*, выражена сниженная семантика, *окошки* — что-то менее значительное, не такое важное, как *окна*. В лексеме *форточки* в значении 'окна' эта семантика выражена в еще большей степени. Коннотативный компонент в лексеме *форточки* устойчив и близок к отношению пренебрежения.

Фразеологические кальки почти не используются в компьютерном сленге, но все же заслуживают внимания. Например: английский фразеологизм *mouse driver* со значением 'схема для управления мышью' в русский компьютерный сленг пришел в буквальном переводе — *мышинный водитель*. Естественно, что транслитерированное словосочетание *маус драйвер* более частотно в употреблении, чем *мышинный водитель*, но, благодаря странному сочетанию лексем в этом фразеологизме, *мышинный водитель* функционирует в области компьютерного юмора, шуток, фольклорных образований.

Наряду со словообразовательными, семантическими и фразеологическими кальками в компьютерном сленге широко распространены полукальки. Здесь наиболее выражена тенденция приобретения дополнительного коннотативного компонента за счет неточного либо стилистически неверного перевода слова или части слова. Лексема *видимодрайвера* является полукалькой от англ. *videodrivers* с неточным переводом первой части слова; лексема *мелкософт* — от англ. *microsoft* (как вариант уже рассмотренной нами выше лексемы *мелкомягкий*). И в первом, и во втором случае мы имеем дело с элементами сниженной семантики.

Компонент *видимо* в сочетании с *драйверами* рождает сомнение в качестве последних, то есть обладает коннотативным компонентом с негативным, неодобрительным, пейоративным значением. Аналогичную картину мы наблюдаем и в случае сочетания компонентов *мелко* и *софт*. Таким образом, мы видим, что во всей системе заимствований в области компьютерного сленга, и в транслитерированной, и в калькированной лексике, значительную роль играет возникновение дополнительного коннотативного компонента значения, как правило, юмористического, шуточного и уничижительного. Следует отметить, что наличие коннотативного компонента является неотъемлемым признаком почти всего лексического пласта компьютерного сленга.

На уровне семантики рассматриваемого субъязыка можно выделить четыре основные лексико-семантические группы. Первая из них — группа слов, объединенных общим значением 'человек, работающий с компьютером'. В рамках данной ЛСГ наблюдается деление по двум признакам: по сфере специализации и уровню профессионализма. Объединяющим является общее обозначение — компьютерщик. В сфере применения профессиональных знаний выделяем такие слова, как *железячник* 'человек, работающий с деталями', *программер* или *програмщик* 'человек, пишущий программы', *пасквильант* 'специалист, работающий на компьютерном языке Паскаль', *насилльник* 'специалист, работающий на языке C++' и т. д.

В группе слов, определяющих уровень профессионализма, наблюдается следующая градация: *чайник*, *ламер* 'человек, ничего не смыслящий в компьютерах', *юзер* (от англ. *to use* — исполь-

зовать 'человек, знающий компьютер на уровне пользователя'), *чатланин* (по аналогии с известным фильмом "Кин-дза-дза") 'человек, способный выйти в чат'), *хакер* или *кракер* (от англ. to crack — взломать) 'человек, способный взломать любую компьютерную программу' и т. д.

Вторая — группа слов, объединенная общим значением — компьютер и его составляющие.

Общими являются обозначения самого компьютера в целом и номинации его моделей. Компьютер сам по себе определяется такими словами, как *машина*, *комп*, аббревиатурами типа ПК (персональный компьютер), РС (английский вариант аббревиатуры), образованным от него термином *писюк*, либо *писюшка*, *писишка*, и т. п.

Наиболее распространенными среди обозначений по модели являются эмотивные *пень*, *пен-тюх*, *Петя*, *полкан* (от названия модели Pentium) и более прозаические *двойка*, *тройка*, *четверка* и т. д.

Обозначения деталей компьютера разнообразны и всесторонни. Приведем лишь некоторые. Так, материнская плата имеет более десятка названий, например, *мать*, *мамка*, *материнка*, *маттаборд*, *плата*, *платок*, *борт* и проч.

Процессор обозначен по нескольким признакам — *мозги*, *профессор* (по ведущей функции), *камень*, *камушек* (по составу), *азмдэка*, *азмдэшка* (трансформация английской аббревиатуры), *дюрончик* (по названию фирмы-производителя, AMD, DURON).

Достойны упоминания также обозначения клавиатуры — *клава*, *доска*, *киборд*. Здесь мы сталкиваемся с персонификацией детали, что в принципе не является единичным случаем (например, *Моня* — "монитор"). Любопытен и термин *интерфейс*, переименованный компьютерщиками в очень звучное, экспрессивное и до боли родное слово *междумордие*.

Третья группа — слова, относящиеся к сети Интернет и компьютерным программам. Здесь в качестве примера приведем лексемы *прога*, *софт* — собственно программа, *винда*, *виндоза*, *доза*, *доса*, *дуса* (программа Windows), *маздай* (транслитерированное англ. словосочетание must die — "должен умереть", обозначающее все ту же программу), *пожмакер*, *пжсама* (PageMaker) и проч.

Сюда относятся также слова: *сеть*, *паутина*, *нет* (собственно Интернет), *мыло*, *ящик*, *мейл* "электронная почта", *чат* (от англ. to chat — болтать), отсюда — *чатиться*, *нетиться* (общаться по Интернету), *сисоп* и *сисадмин* "системный оператор" и "администратор", *скачать*, *слить* "переписать", *инфа* "информация", *мессага* "сообщение" и проч.

Отдельную группу составляют лексемы, относящиеся к компьютерным играм. Эта группа велика и постоянно пополняется все новыми и новыми единицами соответственно появлению все новых и новых игр. В первую очередь сюда относятся такие слова как *гамер*, *геймер* "любитель игр, игрок", *дума*, *думер*, *думать* "игра ДУМ, любитель игры ДУМ, играть в ДУМ", *квака* "игра Квейк", *квакать* "играть в Квейк", *квакер* "игрок в Квейк" и т. д.

В системе компьютерного сленга мы сталкиваемся с явлениями полисемии: так, слово *демка*, во-первых, имеет значение 'демонстрационная версия', во-вторых, 'видеоролик в игре', *интерфейс* или *междумордие* употребляются не только в значении 'клавиатура', но и 'функциональные знаки'. Достаточно развито явление синонимии: знак, используемый в электронной почте и известный как *собака*, обозначается также словами *капуста*, *клюшка*, *козявка*, *краказябка*, *жук*, *обезьяна*, *фига с хвостиком* и т. д. Винчестер (жесткий диск) — словами *винт*, *винч*, *хард*, *карабин*, *бердан*, *калаш*. Звуковая карта — *бластер*, *звуковик*, *крякалка* и т. д. Встречается также и антонимия — *чайник* — *технокрыса*, как крайние точки знания компьютера, *сакс* "плохо" — *рулез* "хорошо".

Как в системе любого языка, в компьютерном сленге имеются общеупотребительные и малоупотребительные слова. Так, к малоупотребительным можно отнести такие слова, как *хард*, *моня*. К активно употребляемым относятся лексемы: *зависло*, *глючит*, *мастдай* и проч.

Динамика развития компьютерных технологий такова, что многие термины вместе с обозначаемыми ими понятиями уже отошли в область прошлого, и мы можем говорить об образовании устаревших слов в компьютерном сленге. К ним относятся, например, *фидошник* "человек, подключенный к сети Фидо", *би-би-си* "сайт Фидо" и др.

Лексический состав КС постоянно пополняется новыми единицами и тесно взаимодействует с общей системой языка. КС функционирует не только в сфере, относящейся к компьютерным

технологиям. Очень многие компьютерные сленгизмы становятся со временем общеупотребительными, например, *чайник*, *заинсталлировать*, *хакер* (включено в "Толковый словарь иноязычных слов" Л. П. Крысина без ограничительной пометы), а некоторые уже не воспринимаются как принадлежащие КС. Например, слово из молодежного жаргона *рулезный* образовалось от компьютерного *рулез*, которое впервые начали употреблять системные администраторы устаревшего на сегодняшний день Фидо.

Подводя итоги, можно сказать, что современная компьютерная лексика имеет системный характер, и основными чертами КС можно считать открытость, подвижность границ, тесное взаимодействие заимствованной и исконной лексики, метафоричность.

1. *Англо-русский словарь*. — М., 1992.
2. *Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов*. — М., 1966.
3. *Белошапкова В. А. Современный русский язык*. — М.: Высшая школа, 1989.
4. *Гейтс Б. Дорога в будущее*. — Нью-Йорк, 1996.
5. *Голубева Е. Б. Формирование современного компьютерного лексикона* // Аванесовские чтения. — М., 2002.
6. *Казарян Г. Г. Английские заимствования в русском языке на стыке веков* // Аванесовские чтения. — М., 2002.
7. *Крысин Л. П. Иноязычие в нашей речи — мода или необходимость?* — М., 2002.
8. *Крысин Л. П. Толковый словарь иностранных слов*. — М., 2001.
9. *Лингвистический энциклопедический словарь*. — М, 1990.
10. *Маринова Е. В. Экзотизмы как объект лексикологии* // Аванесовские чтения — М., 2002.
11. *Основы теории лексического калькирования. Учебное пособие*. — Волгоград, 1964.
12. *Словарь русского языка: в 4-х тт.* — М., 1981–1984.
13. *Хомяков В. А. Введение в изучение сленга — основного компонента английского просторечия*. — Вологда, 1971.
14. *Хомяков В. А. Три лекции о сленге*. — Вологда, 1970.

О. А. Лосева

СУЧАСНИЙ КОМП'ЮТЕРНИЙ СЛЕНГ: СКЛАД, СЕМАНТИКА, ФУНКЦІОНУВАННЯ

У статті проаналізовано сучасний комп'ютерний сленг у структурно-семантичному та функціональному аспектах. З'ясовані джерела формування сучасного комп'ютерного сленгу та його функціонування у різних галузях сучасної російської мови.

Ключові слова: російська мова, комп'ютерний сленг, полісемія, синонімія, антонімія, семантична деривація, словотворчі та семантичні кальки.

A. A. Loseva

MODERN COMPUTER SLANG: STRUCTURE, SEMANTIC, FORMATION

Modern computer slang in its structural-semantically aspects is analyzed in the present article. The sources of the formation of modern computer slang and its functional aspects in different domains of the modern Russian language are found out in the work.

Keywords: Russian, computer slang, polysemy, synonymy, antonymy, semantic derivation, word-formational and semantic loans.