
УДК 81'276
ББК 81.001.2
М 47

Мелконян Н.И.

Старший преподаватель кафедры иностранных языков Адыгейского государственного университета, KAFINYAZ@mail.ru

К вопросу о способах образования компьютерного сленга *(Рецензирована)*

Аннотация:

Рассматриваются некоторые инновации в английском языке, появление новых лексических единиц в условиях электронного общения. Анализируется появление компьютерного сленга, способы его словообразования, а также его распространение среди профессионалов и обычных пользователей.

Ключевые слова:

Интернет, инновации, лексические единицы, компьютерный сленг, калька, полукалька, перевод, фонетическая мимикрия.

Melkonyan N.I.

Senior Lecturer of Foreign Languages Department, Adyghe State University, e-mail: KAFINYAZ@mail.ru

On ways of formation of a computer slang

Abstract:

The paper discusses some innovations in English and emergence of new lexical units in the conditions of electronic communication. An analysis is made of the emergence of a computer slang, ways of its word-formation, as well as its distribution among professionals and ordinary users.

Keywords:

Internet, innovations, lexical units, computer slang, calque, semi-calque, translation, phonetic mimicry.

В конце XX – начале XXI столетия в результате научно-технической революции появляется совершенно уникальная инновационная коммуникационная система – Интернет. Потребность в Интернете складывалась в связи с необходимостью глобальной коммуникации в области науки, техники, экономики. Появившись в 60-х гг. в США как экспериментальная информационная сеть, Интернет быстро распространился на все виды человеческой деятельности, создав мощ-

ную информационную сверхмагистраль и охватив пространство всего мира. Первый *e-mail* был послан в 1972 году физиками коллегам-учёным, объединённым единой компьютерной системой в их профессиональной области. Интернет в его сегодняшнем виде можно представить как сплав телевидения, газет, журналов, телефона, телеграфа, библиотек, т.е. рассматривать его как единый интегральный информационный источник, который обладает реальными и потенциальными

возможностями для предоставления сведений из любой области человеческой деятельности в считанные секунды [1: 35].

Функционирование Интернета происходит в определённом лингвистическом поле, что позволяет нам считать его особым явлением лингвистической жизни человечества, т.к. на его базе стало возможным исследовать развитие языка, его приспособляемость к сверхскоростным инновационным условиям.

С точки зрения развития английского языка в системе Интернет необходимо отметить появление новых лексических единиц в условиях электронного общения, полученных с помощью традиционных способов словообразования: словосложения, префиксации, суффиксации и т.д. Среди новых слов наиболее употребляемыми являются сложные слова, образованные на основе слов: *mouse* (*mouseclick*), *web* (*webmail*, *www*), *click* (*one-click*), *net* (*netnews*, *usenet*), *hot* (*hotmail*, *hotlink*), *bug* (*Bug Net*), а также с помощью префиксов: *e-* (*e-mail*, *e-books*), *cyber-* (*cyberspace*, *cyberculture*), *hyper-* (*hypertext*, *hyperlink*).

Как и в стандартном английском языке, новые слова могут образовываться путём конверсии слова из одной части речи в другую без морфологических изменений: *a mouse* → *to mouse*; *a click* → *click*.

Стремление к лингвистической экономии, особенно необходимой в электронном языке, диктует продуктивность акронимического метода формирования инновационных единиц: *ASAP* – *as soon as possible*, *Bbfn* – *bye bye for now*, *ISP* – *Internet Service Provider*, *bbl* – *be back later*, *b4* – *before*, *cfc* – *call for comments*, *cm* – *call me*, *cu* – *see you*, *cul* – *see you later*, *dk* – *don't know*, *dur?* – *Do you remember*, *f2f* – *face-to-face*, *gr8* – *great*, *ruOK* – *are you OK*, *thx* – *thanks* и др.

Словарный состав языка является наиболее подвижным, наиболее чувствительным к изменениям конструктивным

элементом языка. Почти непрерывные изменения словарного состава, в которых отражается прямая и непосредственная связь с различными сферами общественной деятельности, состоят в пополнении гораздо большим количеством новых слов и выражений [2: 47].

Говоря о появлении новых лексических единиц, необходимо остановиться на таком явлении, как компьютерный сленг, который можно рассматривать либо как языковую революцию, либо как мощную разрушительную силу языковой системы. Сленг является своеобразным способом выражения отношения к явлениям и трансформациям общественного развития [3: 13].

Первые компьютеры появились в начале 50-х гг. XX века, и по мере того, как они совершенствовались, люди, работавшие с ними, обрели огромный словарный запас, который широко известен ныне [4: 385]. Но это было время до наступления эры персонального компьютера, т.е. до 1988 г. и, следовательно, данная лексика была известна лишь специалистам. В конце 1980-х гг. XX в. (это период компьютерной революции) компьютерная лексика и новые приращения к ней выходят за пределы специального использования и становятся общим достоянием. Новые термины из закрытого лексикона программистов и разработчиков компьютерной техники стали переходить в разряд общеупотребительной. Параллельно этому явлению происходит ещё один закономерный, с точки зрения лингвистики, процесс – образование специфического компьютерного сленга.

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 способы образования сленга, которые охватывают большинство ныне существующей сленговой лексики:

1. Калька. Этот способ образования включает в себя заимствования, грамматически не освоенные русским языком. При этом слово заимствуется целиком со своим произношением, написанием и значением (*device – девайс, hard - хард*). Вероятнее всего, некоторое количество подобных слов в русском языке явилось следствием того, что большинство программного обеспечения на компьютерах всё ещё работает на английском языке. Вследствие этого у людей происходит своеобразное привыкание к некоторым распространённым командам или сообщениям. Например, «инвалид юзер» (популярный ответ на вопрос о том, почему что-либо не работает) является перефразировкой сообщения операционной системы MS-DOS «invalid drive». Кроме «привыкания», здесь сыграла свою роль ещё и общая тенденция среди молодёжи к привлечению в свою повседневную речь англицизмов с целью приобщения к американской культуре и стилю жизни. Именно в этой группе имеет место русское или просто неправильное прочтение английского слова. Порой ошибка становится привлекательной до того, что овладевает массами: *message – мессаг*. Примечательно, что стилистически нейтральные в английском языке слова, перейдя в сленг российских программистов, приобретают иронически-пренебрежительную или просто разговорную окраску.

2. Полукалька. При переходе термина из английского языка в русский последний подгоняет принимаемое слово под нормы не только своей фонетики, но и грамматики. Существительные, к примеру, приобретают падежные окончания: *application – аппликуха* (прикладная программа), *аппликухи, аппликуху*. Слова этой группы образуются следующим образом: к первоначальной английской основе определёнными методами прибавляются словообразовательные модели русского языка. К ним относятся прежде всего уменьшительно-ласкательные суф-

фиксы существительных *-ик, -к(а)* и др.: *smile – смайлик, user's manual – мануалка, CD-ROM – сидиромка*. Также встречается суффикс *-юк*, характерный для просторечий: *CD (compact disk) – сидюк*. Вследствие того что английский язык является аналитическим, а русский синтетическим, имеет место добавление флексий к глаголам: *to connect – коннектиться* (соединяться при помощи компьютеров), *to program – программировать* (заниматься программированием), *to click – кликать* (нажимать на клавиши мыши). В соответствии с тем, что одной из причин необходимости сленга является сокращение длинных профессионализмов, существует такой способ, как универбация, например, *strategic game – стратегия*. Здесь из словосочетания заимствуется одно слово и при этом оно получает значение всего словосочетания. Довольно большое количество слов этой группы произошло от различных аббревиатур, например, *IBM – Айбиэмка*.

3. Перевод. Очень часто сленговая лексика образуется способом перевода английского профессионального термина. Одним из способов является перевод слова с использованием существующих в русском языке нейтральных слов, которые при этом приобретают новое значение со сниженной стилистической окраской: *windows – форточки, virus – живность, user's manual – букварь*. В процессе перевода работает механизм ассоциативного мышления. Возникающие ассоциации или метафоры могут быть самыми разными: по форме предмета или устройства и по принципу работы: *disk – блин, adapter card – плитка, matrix printer – вжикалка, patch file – заплатка*. Многочисленны также глагольные метафоры: *to delete – снюснуть, to read from disk – нулить диск, to seek smth on disk – шуришать*.

4. Фонетическая мимикрия. Этот метод основан на совпадении семантически не схожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов: *er-*

ror – *Egor*, *jumper* – *джемпер*, *home* (*домашняя страница*) – *хомяк*, *button* – *батон*, *shareware* – *шаровары*. Слово, которое переходит в сленг, приобретает совершенно новое значение, никоим образом не связанное с общеупотребительным: *laser printer* – *лазарь*. Возможны как случаи, основанные на фонетическом совпадении английского и стандартного слова, так и случаи, основанные на совпадении части слов. В этом случае сленговое слово дополняется оставшейся частью слова, заимствованной методом кальки у английского оригинала: *Windows* – *виндовоз*, *break point* – *брякпоинт*. Есть слова, у которых одна часть – фонетическое подражание, другая – перевод: *cache memory* – *кэш-память*. К этой группе слов также можно отнести названия различных программ. Вероятно потому, что именно эти названия чаще всего неясны в употреблении и восприятии для российских пользователей: *Corel Draw* – *король дров*, *Aldus PageMaker* – *Альдус Пижамкер*. К этому явлению относятся также случаи звукоподражания без каких-либо сходств со словами стандартной лексики. Они образуются путём отнимания, прибавления, перемещения некоторых звуков в оригинальном английском термине. Это самая обширная и абстрактная по своей тематике группа: *Internet* – *нет*, *mail* – *мыло*, *ICQ* – *аська*, *Opera* – *ёпера*.

Актуальными вопросами в изучении компьютерного сленга являются: его нынешнее положение, его устойчивость в русском языке и его дальнейшее развитие. В связи с этим нами был проведён опрос, в котором участвовали люди разных профессий и разных возрастных групп (всего 47 человек). Информантами выступили люди трёх возрастных групп: до 16 лет, от 17 до 25 лет, старше 25 лет. Их статус: программисты, обычные пользователи, геймеры (любители компьютерных игр). Вопрос звучал так: «Необходим ли компьютерный сленг или его можно заменить литературной речью?». Группа до 16 лет (в основном геймеры) считает, что сленг

нужен для того, чтобы выделиться среди сверстников, ведь, по их мнению, «чем подвешенней язык и чем больше умение изворачивать словечки, тем больше внимания и уважения». Были и такие ответы: «Да, надо знать сленг, чтобы не быть чайником». Данная группа считает, что можно обойтись и без литературных слов, чтобы «быстрее додуматься до сути».

Группа от 17 до 25 лет, в которую входят в основном студенты, считает, что сленг знать полезно, но нужно использовать его в соответствующих ситуациях: «На сленге можно общаться на форумах, чатах, но в каких-либо официальных документах необходимо использовать литературный язык». Или: «...при общении с незнающим человеком лучше выражаться литературно».

В группу старше 25 лет в основном входят люди работающие, причём те, кто является обычными пользователями и программистами. Их мнения разделились. Программисты отвечали: «Нужно одинаково знать и сленг, и литературные термины на русском, а также на английском языках. В нашей профессии сленг нужно знать, например, для общения на форуме, для общения с другими программистами, а литературные термины – при чтении журналов, при поиске информации в глобальной сети и др.». Обычные пользователи считают: «Зачем знать сленг, если им не пользуешься, и, кроме того, если нужна какая-либо информация о работе с компьютером, то можно просто выйти в Интернет, посетить там официальные сайты, в которых всё написано доступным языком. Поэтому сленг не нужен, его надо искоренять из русской речи». Но у этой группы были также ответы, объясняющие пользу компьютерного сленга для лёгкого общения в непринуждённой обстановке и для общего представления.

Мы можем выделить наиболее употребительные сленговые слова и фразы, характерные для каждой группы. Самый «скромный сленг» оказался в группе

обычных компьютерных пользователей: *скинь мне на диск музыку, нужно поискать в инете, я на клавишу кофе пролил.*

Чаще употребляют сленг студенты и школьники, причём количество употребляемых слов зависит от уровня знания компьютера: *жестяк* (жёсткий диск), *оперативка* (оперативная память), *проц* (процессор), *метр* (мегабайт), *гектар* (гигабайт), *мыло* (электронный адрес), *аська* (ICQ), *юзер* (компьютерный пользователь), *хакер* (человек, отлично знающий компьютер, взломщик).

У программистов, пожалуй, самый непонятный сленг: *«Чтобы создать сайт, нужно установить себе на комп локальный сервак, желательно апач с пхп 5, дримвивер, и после создания динамической странички выгрузить на хост»*. Это же предложение на литературном языке: «Чтобы создать сайт, нужно установить

на компьютер сервер, желательно под названием Apache, поддерживающий язык программирования php 5 версии и программу Macromedia Dreamweaver, и после создания страничек выгрузить их на хостинг». Можно заметить, что оба варианта обычному «юзеру» не понятны.

Своеобразен и сленг геймеров. Вот некоторые слова, употребляемые игроками: *арморы* – патроны, *боты* – компьютерные игроки, *зона* – место действия, *калаш* – автомат Калашникова, *мана* – магия, *апгрейт* – модернизация.

В заключении следует отметить, что компьютерный сленг существует уже около 20 лет, непрерывно развиваясь и пополняясь новыми языковыми единицами; роль и место сленга в современной речевой культуре остаются неоднозначными и требуют значительного осмысления [5: 108].

Примечания:

1. Володарская Э.Ф. Языковая изменчивость: лингвистические и экстралингвистические аспекты. Инновационные процессы в современном английском языке // Вопросы филологии. 2004. № 2 (17). С. 35-51.
2. Виноградов В.В. Лексикология и лексикография. Избранные труды. М., 1977. 310 с.
3. Арустамова А.А. Современный молодёжный сленг и особенности его функционирования (на материале речи студентов Республики Адыгея: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Майкоп: Изд-во АГУ, 2006. 26 с.
4. Дорожжина В.П. Английский язык для математиков. М.: Изд-во МГУ, 2006. 411 с.
5. Пеллих И.В. Молодёжный сленг как социальная разновидность речи // Вестник АГУ. Сер. Филология и искусствоведение. Майкоп, 2008. Вып. 1. С. 106-108.

References:

1. Volodarskaya E.F. Language variability: linguistic and extralinguistic aspects. Innovative processes in modern English // Philology Questions. 2004. No. 2 (17). P. 35-51.
2. Vinogradov V.V. Lexicology and lexicography. Selected works. M., 1977. 310 pp.
3. Arustamova A.A. The modern youth slang and peculiarities of its functioning (on the basis of speech of students of the Republic of Adygheya: Dissertation abstract for the Candidate of Philology degree. Maikop: AGU Publishing house, 2006. 26 pp.
4. Dorozhkina V.P. English for mathematicians. M.: MSU Publishing house, 2006. 411 pp.
5. Pellikh I.V. Youth slang as a social variety of speech // AGU Bulletin. Series «Philology and the Arts». Maikop, 2008. Issue 1. P. 106-108.