

Яковенко М.Е., Князева Н.А.

УДК 81.276.6

К ВОПРОСУ О СИСТЕМАТИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОГО КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА

Аннотация. В статье представлены результаты экспериментальной обработки набранного методом сплошной выборки компьютерного сленга, что позволяет заявлять о возможности его выделения в отдельную область словаря компьютерного подязыка с признаками лексико-стилистической вариативности и характеристиками отличительными от языковой нормы. Среди ведущих факторов системной организации компьютерной лексики выделяется наличие тематических связей различных лексем, а также ассоциативно-парадигматических и синтагматических отношений лексико-фразеологической коллокации, словообразовательных моделей и, наконец, экспрессивной оценочности. В центре внимания находится такая актуальная проблема как источники формирования современного сленга, демонстрирующие тенденцию к интеграции языковых единиц из различных пластов лексики на основе переосмысления, упрощения, мимизации и профессиональной стандартизации языковых средств. Подтверждается тезис о наличии функционально-стилистической дифференциации компьютерного сленга как различия, обусловленного спонтанностью, ситуативностью, стремлением к оригинальности, экспрессивности, а также экономии времени и усилий для коммуникации.

Ключевые слова: информационные технологии, термин, сленг, лексема, нестандартность.

Анотація. У статті представлені результати експериментальної обробки набраного матеріалу методом суцільної вибірки комп'ютерного сленгу, що дозволяє заявляти про можливість його виділення в окремі розділ словника комп'ютерної підмови з ознаками лексико-стилістичної варіативності і характеристиками відмінними від мовної норми. Серед провідних факторів системної організації комп'ютерної лексики виділяється наявність тематичних зв'язків різних лексем, а також асоціативно-парадигматичних і синтагматичних відносин лексико-фразеологічної колокації, словотворчих моделей і, нарешті, експресивної оціночності. У центрі уваги авторів знаходиться така актуальна проблема, як джерела формування сучасного сленгу, що демонструють тенденцію до інтеграції мовних одиниць з різних пластів лексики на основі переосмислення, спрощення, мінізації та професійної стандартизації мовних засобів. Підтверджується теза про наявність функціонально-стилістичної диференціації комп'ютерного сленгу як відмінності, обумовленого спонтанністю, ситуативністю, прагненням до оригінальності, експресивності, а також економії часу і зусиль для комунікації.

Ключові слова: інформаційні технології, термін, сленг, лексема, нестандартність.

Summary. Following theoretical foundations on the problem of slang, this piece of research gives an insight into the layer of computer slang, intended to communicate effectively specific IT information. Close analysis of collected word items brought the authors to some conclusions regarding lexico-semantic features, which make them as a self-contained subsystem of the computer metalanguage. The main evidence to suggest its special status is reformation of mainstream lexis into an exclusively narrow, stylistically and emotionally marked, non-standard, covert lexemes with certain derivational patterns, subject to situational variation. This kind of English vocabulary can be arranged in the following way: systematic organization of the vocabulary with the focus on associative/paradigmatic relations realized as derivatives, synonymic/antonymic series, pairs of general vs particular, sets of related items around IT topical areas; - and syntagmatic relations reproduced in recurrent patterns of lexical-phraseological collocation and syntactic colligation. There are a lot of new findings to prove the hypotheses that a special place is occupied by words with changed meaning (narrowing/widening) and innovative coinages recently having entered the lexicon to name a new concept, trend, procedure or approach and represented in modern glossaries of electronic media: mainly, these are words and expressions questionable from the point of view of the user, requiring comment and explanation, taking into account range of connotations, positive or negative, emotional or neutral. The IT vocabulary under consideration, being professionally induced, is affected by peculiarities of the particular register on account of conditions of communication related to originality, expressiveness, easy-going interaction, informality, economy of time and literacy efforts.

Key words: information technology, term, slang, lexeme, irregularity

На данном этапе общественного развития в повседневное употребление интенсивно входят новые компьютерные технологии, которые в силу отсутствия лексики, необходимой для обозначения новых понятий, требуют создание новых языковых единиц. Рождается и развивается новый пласт компьютерного лексикона, где особое место отводится сленгу, словам и фразам, противопоставленным стандартному языку по принадлежности к определенному социуму и отличающимся экспрессивной стилистической маркированностью: *crumb, bullfighter, geek speak, sneakernet, packet monkey, prophead, open-source, Ubuntu, banner, apps, Apple store, Google Play, case, motherboard, fan, expansion cards, power supply, heat sink, alias* [8]. Быстро меняющаяся языковая картина данного явления требует пристального внимания для выявления современных истоков формирования единиц компьютерного сленга и прослеживания изменений в его словарном составе. Авторы статьи не ставят перед собой задачу дать их лексикографический перечень; научный интерес вызывает выявление функционально-смыслового потенциала определенных классов словесных единиц компьютерного лексикона с учетом путей формирования специфической терминологии. Предпринимается попытка разобраться в ее систематизации, дабы не запутаться как пользователю в огромном количестве информации, представленной во всемирной паутине через компьютерный сленг. Главная цель проводимого исследования усматривается в определении объема понятия и содержания компьютерного сленга, чтобы показать его нестандартность, стилистическую значимость, словообразовательный потенциал и семантические законы функционирования на иллюстративном материале, отобранном из электронных ресурсов [8; 9; 10]. Собранный словарь компьютерного сленга не в состоянии зафиксировать все многообразие его речевого объема, но дает возможность выявить ряд

характерных признаков, позволяющих отнести сленг к особой стилиевой группе компьютерного подязыка, что и является предметом проводимого исследования.

В лингвистической литературе установилась прочная традиция усматривать в природе сленга признак специфики нестандартной лексики, точнее степени ее выразительности с точки зрения упрощения устной речи, очень часто ассоциируемое с ее вульгаризацией [6]. Очевидным является то, что сленговые новообразования могут быть стилистически нейтральными и стилистически сниженными: стилистическая сниженность провоцирует переход на нецензурную лексику. Может быть, поэтому стереотип «нецензурной разговорной речи» определяет сленг как язык простонародья [4]. Именно на этих понятиях основывается взаимосвязь между культурой речи и сленговой лексикой: стилистически нейтральные сленговые новообразования не засоряют речь, а стилистически сниженные считаются явлением негативным. Сленг рассматривается как лексико-семантическая подсистема, объединяющая слова и сочетания, которые по своей семантике и экспрессивно-стилистической оценочности характеризуются ограниченностью сферы их употребления, что позволяет вывить их жаргонную, профессиональную и, наконец, терминологическую специфику [1]. На общем фоне нейтральной лексики они выделяются своей особенностью, находящуюся вне норм литературного языка и обслуживающую определенный социум, в частности в качестве профессиональных наименований. При этом нельзя не отметить возможность их проникновения в литературный язык, несмотря на нестандартность (оставляем за пределами фактор непристойности или грубой фамильярности). Важной представляется еще одна отличительная черта - вторичное образование в сравнении с жаргоном, что определяет его своеобразную форму выражения, построенную на многочисленных случаях переноса значений.

Для данного исследования сленг интересен тем, что он входит в словесный багаж IT-специалистов, отождествляющих себя с компьютерными технологиями, прогрессивные изменения которых пополняют и расширяют границы используемой лексики, когда каждое новое явление в этой области должно получить свое словесное обозначение, свое название: *Jelly Bean* (*Android operating system*), *Ice Cream Sandwich* (*Android Operating system*), *LED* (*light-emitting diode*), *UEFI* (*Unified Extensible firmware interface*), *Black Tuesday* (*Patch Tuesday*), *Cygwin* (*collection of tools*), *Darwin* (*core of OSX*), *Raspberry pi* (*mobile PC*). Выделению компьютерных сленгов в отдельную область словаря способствовало то обстоятельство, что его элементы обладают признаками и характеристиками отличительными от языковой нормы, что проявляется в смысловых изменениях, словообразовательных процессах, нестандартном использовании слов, а также появлении необычной оценочности. Обратимся к примерам: *zombie* (*bot*), *bounce email* (*email returned to the sender*), *batch* (*friend*), *chizz* (*cool*), *crash* (*stupid*), *duppy* (*crazy*), *fenfen* (*stupid*), *script kiddie*. Сосредоточенность сленговых выражений на реальности мира компьютеров отделяет пользователей от действительности, делая их язык зачастую непонятным для окружающих: *BURN-Proof* (*Buffer Under Run Error Proof*), *hyper* (*keyed up/overwrought*), *bacn* (*an email which can't be read instantly*), *shelfware* (*a software which is bought*), *snail mail* (*post service*), *mouse miles* (*user time at a computer*), *kernel panic* (*fatal error of OS*), *Greasemonkey* (*web plug-in*), *mickey* (*unit for mouse movement*). Вместе с тем очевидным является то, что пользование компьютером становится обиходным явлением, в силу чего допускается узуализация значений лексики в общеупотребительной речи, а компьютерный жаргон следует рассматривать как основной источник пополнения компьютерного лексикона, показывающий взаимопроникновение различных лексических единиц. В английском языке, таким образом, наблюдается процесс взаимообмена лексикой между различными профессиональными и групповыми жаргонами, а также общим сленгом, подтверждающий тенденцию к интеграции языковых единиц из различных пластов лексики на базе общелитературного стандарта [2]. Компьютерный жаргон воспринял многие элементы из других нелитературных социолектов и сам является источником новых слов для других языковых систем, демаркируя расширение значения на семантическом уровне. Например: *down* "неработающий", *crash* "отключиться" (о любых механизмах и приборах); сленговое слово *nerd* из компьютерной сферы вошло в общее употребление, и теперь его используют не только компьютерщики, но и обыватели, говоря о скучном и неинтересном человеке; широко известный компьютерный термин *user* используется как абсолютно любой пользователь компьютера, новичок или профессионал. Таким образом, наблюдается миграция лексики из сленгового слоя в слой лексики общелитературного стандарта, употребляющейся в ситуациях неформального общения,

Сложность создания оптимального определения компьютерного сленга продиктована также лексико-стилистической вариативностью словесных единиц, употребляемых как в узком специальном значении: *geek speak*, *sneakernet*, *cruft*, *applet*, *Ping* (*message*), *mind-rain* (*explosion of creativity*), так и в широком переносном смысле, порой не имеющих отношение к компьютерам: *Can't Open*, *Invalid Request*, *System halted*, *workbench*, *fan*, *heat sink*, *bullfighter*, *Grease monkey*, *host*. Кроме того, нельзя не заметить переход 'притертых' слов в разряд профессионализмов: *front-end* (*back-end*) *development*, *hackathon*, *outsourcing*, *mainframe*, *burn*, *log*. В целом, компьютерному сленгу присуща тенденция к упрощению, мимизации и стандартизации языковых средств, а также эмотивной оценочности, что позволяет судить о наличии четырех основных функций сленга: **оценочной** (выражающей отношение говорящего к предметам и явлениям действительности): *geek*, *prophead*, *cracker*, *cewebriety*; **манипулятивной** (как волеизъявление, адресованное пользователю, и употребляющееся с целью оказать на него влияние, побудить к каким-либо действиям): *LOL*, *noob*, *nerd*, *dude*, *scanbox*, *crumbly* (*elderly person*); **творческой** (которая проявляется в тех случаях, когда возникает потребность выразить то, чему нет подходящего эквивалента): *bang on* (*perfect*), *barf* (*disgusting*), *133t* (*elite*), *chrome* (*fine*), *LMFAO*; и **коммуникативной** (в качестве языка внутригруппового общения): *copy-pasta*, *craplet*, *crash*, *cruft*, *dehose*, *dinky*.

Попытка систематизировать накопленный иллюстративный материал позволила провести его распределение по параметрам, излагаемым ниже. **Выстраивание лексико - тематических парадигм словесных единиц, объединенных семантическим сходством и принадлежностью к одной и той же тематической сфере.** Парадигмы слов организуются на основе интегрально-дифференциальных семных взаимодействиях, являющихся основанием системных связей слов.

- Компьютерные специалисты и оценка их деятельности по уровню компетентности: *doco, netter, tourist; flamer, pain in the net, script kiddie, read-only user, weasel, twink; guru, wizard, UNIX weenie, muddle, Quake; chomper, loser.*
- Действия пользователя и компьютера; удача/неудача в работе с компьютером: *beam, grovel, crack, geek, braino, mouso, chrome.*
- Детали компьютера и периферийных устройств (качество аппаратного обеспечения): *steam powered, iron, toaster, tree-killer, heat sink, fan, expansion card, I/O, case, RAM, CPU, bridge.*
- Названия программных продуктов, команд, файлов, игр с эмоционально-оценочной коннотацией: *tarball, three-finger salute, fps(First person shooter), shooter, simulator, online-fps, sandbox, EA(Electronic Games), DICE, Activision, Bandai, Sony, Square Enix, Ubisoft, Blizzard, Bethesda, CDPROJEKT.*
- Наименования во всемирной сети Интернет: *cobweb site, whack-a-mole windows, spam, gun, Internet Relay Chat, firewall.*
- Компьютерные преступления: (взломщики чужих систем) *dark-side hacker, samurai, guru, techie, emgineer; (программы для взлома) sniffers, exploits, attacks, icebreakers* ; (получение несанкционированного доступа и порчи) *social engineering, team attack, crashing a kernel, smashing a stack, getting root, DOS, DeDOS, XSS(Cross-Site scripting)*; (компьютерные вирусы) *Trojan Horse, worm, Hoax, Virus-companion, Dropper, Script virus.*

Системная организация лексики с учетом ассоциативно- парадигматических отношений, а также словообразовательных моделей.

- Синонимические\антонимические ряды по соотношенности с общими и конкретными смыслами, основанными на интегральной семе. В процессе исследования были выделены лексико-семантические группы с интегральными семами *computer, programming, network, electronics, internet.* В качестве примера приведем синонимический ряд из слов *toaster-box, bitny box, home-box, case, tower, chassis, base unit,* которые сообщают о качественном отличии называемого компьютера и состоят в отношении частичной синонимии к терминам *computer, PC;* ряды качественных прилагательных, расположенных по убыванию или возрастанию какого-либо признака положительной\отрицательной оценки: *broken - flaky - dodgy - fragile - brittle - solid - robust - bullet proof - armour - plated;* названия через синонимию с выраженной образностью: *confuser, fuzzi, beige toaster.*
- Лексемы, образованные по словообразовательным моделям на основе: аффиксации, с использованием сленговых суффиксов - o, -ie, -y, -er: *thinko, braino, typo, mouso, weenie, kiddie, scanno;* словосложение из двух слов на основе ассоциации, аналогии, сходства: *bloatware, careware, charityware, crapware, crippleware, cibandonware;* сокращение (усечение конца слова, начала или середины): *cruffy-cruft; hacker-hack; meme-mem;* стяжение (контаминация), когда оба слова – из литературного стандарта или технические термины: *cmdlet (script), fizt (physics tool), gzip (GNU zip).* Следует отметить, что одновременно со словообразовательным значением новообразованные слова приобретают дополнительную окраску, основанную чаще всего на метафорическом или метонимическом переносе. У некоторых производных наблюдается расширение их семантики и образование новых лексико-семантических вариантов: *hacker-hackerazzi, Trojan-RAT, malware-ransomware* [4].

Системная организация лексики на основе синтагматических отношений лексико-фразеологической коллокации, где превалирующее положение занимают фразеологические сочетания со связанностью по определенной шкале сочетаемости: *page out, hack on, batch up;* фразеологические единства с синтаксической целостностью и мотивированностью значения, часто с эмоционально-экспрессивной коннотацией: *stand-up (moral), No clock for this (haven't got time for this), Plug-and-Play (an adept), GOOD job ("Get-Out-Of-Debt" job).*

Экспрессивно вариативная лексика, воплощенная в метафорах и идиомах как результат словесной игры, отражающий стремление придать яркость и новизну привычным названиям: *toaster, tree-killer, eye candy, feature creep, leet, GOTY (Game of the year), Mezz (mesmerize), Easter Egg (hidden items).* Подобная образность воспринимается без технической нагрузки, но у слов при этом возникают дополнительные оттенки характерные для компьютерного контекста, что отражает новую ассоциативную соотношенность с ситуацией метафорического переноса. В этом случае происходит замена дифференциальных сем исходного общелитературного значения на семы нового значения при наличии одной общей семы, служащей основанием для переноса. Так, в компьютерной терминологии произошла терминологизация через метафору, например, такого широко употребительного слова как *to click,* что означает нажимать на клавиши мыши. Базой для метафорического переноса послужила аналогия между характерным звуком при нажатия мыши, который похож на щёлканье. Очевидным является присутствие процесса релаксализации, что ведет к игре с языком.

Опираясь на выполненный компонентный, когнитивный, трансформационный анализ словесных единиц, удалось проследить некоторые источники пополнения лексики компьютерной сленга, среди которых выделяются следующие: использование сленга другой профессиональной группы, приобретая специфический компьютерный смысл: *streamer, microassembler programmer, Camping (1st person shooter),*

RROD (Red Ring of Death), Teabag (FPS player), lag; процесс переосмысления в результате иронически экспрессивной переоценки, приобретаая фамильярно- разговорную окраску: *Big Room craplet, dogfoot, beermat, bot, zombie(bot), noob/newb*, а также с дополнительными значениями, имеющих нейтральные омонимы в составе литературного языка: *coaster (CD unsuccessfully burned), toaster (case), copy-pasta (repeatedly posted*; использование стандартной лексики в особом значении: *wine (software), wolf (biometric verification), safari (web browser), Siri (voice-recognition service)*; наличие слов с тождественными или предельно близкими значениями: *PC, home-box, bitty box; defriend, unfriend*; размытость значения, обозначающих только характер действия или явления: *FTW (for the win), FMV (full motion video), K (ok)*; возникающие ассоциации или метафоры (по форме предмета, устройства, работы, действия); акронимы как сложно-сокращенные слова: *AFAIK - as far as I know, BTW - by the way, FYI - for your information, TTUI - talk to you later*; акронимия, когда слово заменяется тождественно звучащим названием буквы или цифры: *CU - see you, L8R - later, 2U - to you*; сокращение длинных профессионализмов, универбизация (сведение словосочетания к одному слову): *Corel Draw, Aldus PageMaker, AutoCAD*; использование аббревиатуры (если полное названия состоят из нескольких слов): *EQ(Everquest), FF(Final Fantasy), WoW(World of Warcraft), WoT(World of Tanks)*; фонетическая мимикрия, основанная на совпадении семантики несхожих слов и совпадении части слов и компьютерных терминов: *ware – software – malware – crapware – ransomware*.

При детальном рассмотрении накопленного иллюстративного материала отмечается вариативность проявления общих для сленга признаков, отражающих расширение/сужение объема их значений, равно как и обрастания значения оттенками. Изменения в лексико-семантическом содержании способствует функционально-стилистической дифференциации как различию, определяемому внешними факторами, обусловленных стремлением к оригинальности, экспрессивности, а также экономии времени и усилий для коммуникации, спонтанности, ситуативности.

С авторской точки зрения, оправданным является выделение компьютерного сленга как подсистемы компьютерной жаргонной системы с мотивированным или условно закрепленным значением, зафиксированным в одном синхронном срезе для функционирования в определенной сфере общения с наличием стилистически маркированной коннотации, что выводит лексикон за пределы профессиональной тематики. Суть единицы языка в номинативной функции обозначения специального понятия расширяется за счет образности, что допускает совпадение денотата, но отличается наличием дополнительных коннотативных сем экспрессии и оценки, придающих оттенок яркости, новизны, порой шутливости. Рамки данной статьи не позволяют остановиться на проблеме вариативности компьютерного сленга, связанной с рядом специфических факторов, таких как графическое обозначение эмоций, стимуляция речевой фонологии, синтаксическая пунктуация, нестандартное правописание, воссоздание голоса, жеста, тона и т.д. Именно в этой проблематике авторы усматривают дальнейшую перспективу проводимого исследования.

Все названные особенности явления, установленные в процессе анализа и классификации, позволяют сделать главный вывод о способности единиц сленга вступать между собой в отношении семантической оппозиции и формировать лексико-семантические поля, отражающие их смысловую, стилистическую, функциональную вариативность. Проведенный анализ показал, что формирование компьютерного сленга во многом повторяет присущие языку этапы развития и дальнейшем возможно его развитие в полноправный языковой стиль.

Источники и литература:

1. Беликова. И. А. Особенности образования терминов-неологизмов в подязыке компьютерной техники: автореф... дис. канд. филол. наук / И. А. Беликова – Омск, 2004. – 37 с.
2. Виноградова Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции / Н. В. Виноградова // Исследования по славянским языкам. – Спб.: 2001. – С.203-216.
3. Кармызова О. А. Компьютерная лексика : автореф... дис. канд. филол. наук / О. А. Кармызова – Винница, 2003. – 34 с.
4. Хомяков В. А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия / В. А. Хомяков. – М.: Либроком, 2009. – 108 с.
5. Хомяков В. А. Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода / В. А. Хомяков. – Спб.: Проспект, 2001. – 95 с.
6. The American Thesaurus of Slang \ A complete reference book of colloquial speech \ Ed. By Lester V. Berry and Melvin Van Den Bark. – New-York, 1982. – 67 p.
7. Career Paths: Information Technology \ Express Publish: V. Evans, J. Dooley S. Wright. – United Kingdom, 2011 – 45 p.
8. The Online Slang Dictionary: (American, English, and Urban Slang). [Электронный ресурс] // W. Rader. Режим доступа к источнику: <http://onlineslangdictionary.com>
9. Urban Dictionary. [Электронный ресурс] // Urban Dictionary. Режим доступа: <http://www.urbandictionary.com>
10. WhatIs.com. [Электронный ресурс] // WhatIs.target.com – 2014 – Режим доступа к источнику: <http://whatis.techtarget.com>