

РАЗВИТИЕ КОМПЬЮТЕРНОГО ЖАРГОНА НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

И. В. Забело

В статье рассматриваются пути образования компьютерных жаргонов на современном этапе.

Ключевые слова: трансформация, искусственное синтезирование, компьютерная жаргонная лексика

У статті розглядаються шляхи створення комп'ютерного жаргону на сучасному етапі.

Ключові слова: трансформація, штучне синтезування, комп'ютерна жаргонна лексика

The article presents the ways of slang's creating in the computers in our times.

Key words: transformation, artificial coming, slang's speech of the computers

Актуальность. Сегодня русский язык переживает колоссальные перемены, которые нельзя игнорировать. Одна из основных проблем – проблема экспансии (заимствования) иностранных слов и речевых оборотов, которые мы всё более «вживляем» в нашу речь: *менталитет* вместо *характера*, *презент* вместо *подарка*, – и такие примеры можно приводить ещё очень долго. Некоторые заимствованные слова изменили свое значение вследствие влияния социально-политических причин: например, слово «*спекулянт*» первоначально употреблялось в значении мелкого предпринимателя.

Цель. Особенно интересен анализ речевых новаций молодежи. Часто хакеры говорят «*яблоко*», но это означает вовсе не фрукт, а фирму «Apple» или же компьютер этой фирмы, «*чайник*» – человек, не умеющий обращаться с компьютером или (и) не знающий правил поведения в сети, «*крыса*» – пират (хакер, профессионально занимающийся снятием программ с закрытых серверов и проникновением в закрытые компьютерные сети, с целью шпионажа, блокирования сети или нанесения участникам материального ущерба). Всё это создает проблемы согласования языков, поэтому, возможно, в скором будущем придется создавать специальные словари фидо-диалектов, чтобы хоть как-то понимать языки различных субкультур.

В настоящее время пропасть между «классической» речью и сленгом расширяется с каждым днем под влиянием демократизации и «вульгаризации» общественной жизни. Значительную роль в появлении новых слов играют СМИ, особенно телевидение, которое смотрят все. Жаргон теснит респектабельную речь и, благодаря массовой культуре, накладывает свой отпечаток на язык всей нации. С ускорением темпа жизни и ее изменением растет словарный запас и соответственно расширяется словарь сленга. В связи с бурным ростом массовых коммуникаций были добавлены тысячи новых слов, отразивших политические и социальные перемены. Новые отражаются в средствах массовой информации, естественно, что они находят свое выражение и в жаргоне, который бросает вызов «правильной» жизни. Сленг быстрее других языковых пластов отражает тенденцию «сжатости» в слове, которая проявляется достаточно сильно и в разговорной речи. И сами термины «арго» и «жаргон» устаревают, уступая место более краткому, односложному «slang». Социальные диалекты русского языка делятся на 3 большие группы: арго, жаргоны и условно-профессиональные языки (классификация М.А. Грачева). Анализ классификации выделяет разные типы социальных диалектов и видовое многообразие жаргонов и арго. Но в этой классификации отсутствует дифференциация профессиональных языков.

Компьютерные технологии, бурно развивающиеся со второй половине нашего века, и особенно массовое вторжение в середине 80-х на наш рынок персональных компьютеров, внесли в язык громадное количество специальных слов и выражений, богатую разветвленную терминологию, к примеру: *сетевая карта, микропроцессор, операционная система, форматирование, инсталляция, винчестер, пиксели, диалоговое окно, объект* (например: объект Delphi) и т.д. Многие из этих терминов – англицизмы, но есть и немалое количество слов «отечественного» происхождения.

Вместе с наукой и производством, связанными с компьютерами, на рынок проникли и виртуальные развлечения – компьютерные игры. Хорошо сделанная игра – сложный организм, требующий от играющего определенного профессионализма. Игры разбиваются по типам, получающим специфические названия, часто требуют много специальных терминов и правил для обозначения различных игровых процессов (особенно обладающие возможностями сети, то есть одновременного участия в игре нескольких человек): *квест, стратегическая игра, авиасимулятор, мультиплеер, дезматч, фраг* и т.д.

Как и в любом профессиональном «языке», в среде людей, так или иначе связанных с компьютерами, существуют и неофициальные обозначения тех или иных понятий, то, что можно назвать профессиональным «арго» (или жаргоном). Одним из способов образования жаргонизмов является трансформация какого-нибудь термина, как правило большого по объему или трудно произносимого. Для этого в речевой практике используются сокращение, например, *компьютер* – *комп*, *винчестер* – *винт*, *макинтош* – *мак*; и ассоциация, например, *материнская плата* – *мать*, *стратегическая игра* – *стратегия*, *ролевая игра* – *ролевик*, *струйный принтер* – *струйник* и др. Как и в профессиональном языке компьютерщиков, в жаргоне много английских заимствований. Часто это заимствования из английского

компьютерного жаргона: слово *Геймер* – от англ. жаргонизма Gamer (Профессиональный игрок в компьютерные игры), *смайли* – смешная рожица, представляющая собой последовательность знаков препинания (: – |), от англ. жарг. Smily, *думер* – Doomer (поклонник игры Doom).

Другими способами образования жаргонизмов может являться **искусственное синтезирование ключевых «слов – основ» с русскими морфемами (или словами)**. Ключевые слова являются, как правило, профессиональными терминами английского происхождения с синонимичным эквивалентом в нашем языке: *хард-драйв*, *хард-диск*, *тяжелый драйв* – *hard drive* (жесткий диск), *коннектиться* – to connect (присоединяться), *programmer* – программер (программист), *user* – юзер (пользователь) *to click* – кликать, щелкать (хотя сейчас «кликать» начинает конкурировать с «щелкать»). Интересно, что здесь присутствует эффект языкового взаимообмена. Появляется синонимичный термину жаргонизм, образованный от слова, уже давно закрепившегося в русском языке, например, «*форточки*» – презрительное название операционной системы Windows. Кроме заимствования, нами выявлены и другие источники пополнения лексики, например: способы метонимии и метафоры, которые являются новыми стилистическими фигурами. Способ метонимии означает перемещение свойств одного предмета на другой («Телефонная трубка сказала: «Алло») в образовании жаргонизмов, например: слова «*железо*» используется в значении «*компьютер или его составляющие*», «*кнопки*» – «*клавиатура*». Способ использования глагольной метафоры можно обнаружить в синонимичном ряде слов, мотивация смысла в которых понятна только посвященному: *компьютер завис* – *упал* – *сдох* – *отключился* и т.д. Существенные преобразования слов не только приобрели иные смыслы, но и стали устойчивыми лексическими структурами, то есть приобрели статус фразеологизмов: *синий экран смерти* (текст сообщения об ошибке Windows на синем фоне перед зависанием), *комбинация из трех пальцев или послать на три пальца* (Ctrl-alt-delete – экстренное снятие любой запущенной программы), *топтать батоны* (работать на клавиатуре button – кнопки). Многие слова компьютерного жаргона образуются по словообразовательным моделям, принятым в русском языке. Например, суффиксальным способом образованы: *леталка*, *стрелялка*, *бродилка* (впоследствии эти слова были вытеснены терминами симулятор, квест, 3D action). В словах «*сидюк*» (компакт диск или устройство чтения компакт дисков) или «*тисюк*» (PC) встречается суффикс -юк, характерный для просторечья и диалектной речи. Интересен также и своеобразный фольклор компьютерщиков, в котором терминологическая лексика употребляется в широком переносном смысле: *Cant' open* – отказ от выполнения какой-либо просьбы (сообщение компьютера о невозможности извлечения какого-либо файла), «*перезагрузка*» – скажет компьютерщик, когда он из-за усталости оказывается не в состоянии воспринимать поступающую информацию. Часто можно встретиться со специфическими шутками, анекдотами, каламбурами компьютерщиков (примеры из известной игры ГЭГ): корпорация *Macrohard* (поморфемный антоним слова Microsoft), *Гелл Бейтс* – (инверсия имени и фамилии главы фирмы Microsoft Билла Гейтса), «*Гарри спал, но он знал, что по первому щелчку мыши он проснется*».

Выводы. Итак, компьютерная жаргонная лексика – активно развивающаяся динамическая система, обусловленная прогрессом компьютерных технологий и их освоением, прежде всего, молодежью. Это один из путей проникновения в русский язык заимствованных слов, которые постепенно переходят в официальную терминологию. Жаргонизмы существуют не только в устной речи, но и в многочисленных электронных документах писем и виртуальных конференций, их можно встретить и в печати, нередко они попадают в солидных компьютерных изданиях. Таким образом, происходит языковое взаимодействие и взаимовлияние стилей речи, при котором речевая культура оказывает доминирующее влияние на содержание письменности.