

Тамара Гончарова

Компьютерный сленг или профессиональная
речь «без галстука»

В современном обществе существует широкоразветвленная система социальных и профессиональных сленгов. Часто такого рода сленг приобретает характер социального символа – символа принадлежности к определенной социально-экономической, профессиональной, возрастной, этнической или иной группе и символа противопоставления ее другим группам.

Отрицательные черты многих сленгизмов – вульгарность, пренебрежение к литературным нормам, грубовато-фамильярный оттенок – хорошо известны, и тем не менее нельзя не согласиться, что эта область лексики представляет интерес и заслуживает внимания хотя бы потому, что сленг столь широко распространен.

Крупнейшим достижением технологической революции XX века являются компьютеры. По мере того, как они совершенствовались, люди, работающие с ними, обрели огромный словесный багаж. Когда в Советском Союзе, в середине 80-х годов появились персональные компьютеры, произошел своеобразный «обвал» англоязычных терминов и аббревиатур (Лихолитов 1997). С тех пор этот своеобразный лексикон, знакомый первоначально только программистам, стал переходить в разряд общеупотребительного. Параллельно имеет место еще один, очень важный с точки зрения лингвистики процесс – формируется новый тип речи. При помощи разных языковых операций возникает специфический компьютерный сленг. Подчиняясь огромным изменениям в обществе, феномен его употребления является предметом исследований многих лингвистов.

Поскольку в науке перспективной и интересной идее требуется иногда эмоциональность, «безумность», выход за рамки научных приличий, это могло послужить одной из причин возникновения

компьютерного сленга – слоя лексики, не совпадающего с нормой литературного языка, слов и выражений, употребляемых определенной социальной или профессиональной группой.

Нельзя забывать, что большинство слов, относящихся к компьютерному сленгу, являются производными профессиональных терминов, практически все из которых заимствованы из английского языка.

Хотя, по мнению ряда лингвистов (Даниленко В.П., Елистратов В.С., Рождественский Ю.В. и др.), нашествие политической и рыночной терминологии на современный русский язык в последние годы проложило дорогу его повсеместной варваризации, заимствования в области компьютерной техники представляются наиболее оправданными: *дисплей, и-мейл, монитор, файл, интерфейс, принтер* и т.п., поскольку русские эквиваленты здесь, как правило, отсутствуют (в число редких исключений попал термин «мышь»).

Язык всех областей науки, в том числе информатики, развивается настолько быстро, насколько быстро появляются связанные с ним новые предметы и явления. Хотя компьютерный сленг не всегда понятен всем, он функционирует в языке не спроста. Основной причиной образования и наполнения компьютерного сленга является развитие самих компьютерных технологий. Спецлитература и журналы постоянно представляют своим читателям какие-то новинки в этой сфере. Из-за того, что почти все они возникают в США, при их появлении в России, в большинстве случаев в русском языке трудно найти соответствующие эквиваленты, поэтому используют англицизмы для заполнения культурологических лакун.

Следующим поводом является громоздкость и неудобство ежедневного использования многих слов из профессиональной лексики. Вследствие этого, возникает тенденция сокращать и упрощать технические термины. Например, термин *материнская плата* (англ. motherboard) в сленге существует как *мамка, материнка* или *матрешка*; лазерный компактный диск (англ. CD – compact disc) употребляется как *сидюк*, персональный компьютер (англ. PC – personal computer) – *тисюк*, клавиатура (англ. keyboard) – *клава*. Хорошей иллюстрацией тенденции сокращения является предложение: «Персональные компьютеры бывают двух видов – IBM совместимые и Macintosh», которое в сленге компьютерщиков звучало бы: «*Компы* бывают двух типов – *бимы* и *маки*».

Образованию сленга способствует также факт, что русские, работающие в области вычислительной техники, как правило, достаточно

молодые, обычно до сорока лет, поэтому они часто разбавляют специальный язык юмором, добавляют его словам эмоциональную окраску. Например, они употребляют *флопповет* вместо «дискковод» или *утопанный* – вместо «сжатый программой архиватором».

Кроме того, расширяется круг любителей компьютерных игр, что послужило источником новых слов. Рождаются новые понятия такие, как:

бродилка – тип игры,

босс (англ. boss) – самый главный враг в игре,

думер (англ. doom) – человек, играющий в игру «DOOM»,

квакать (англ. quake) – играть в игру «QUAKE»,

гамовер (англ. game over) – конец игры.

Чтобы найти место компьютерного сленга в системе языка, надо внимательно проследить компоненты, входящие в состав каждого языка. Лексику любого языка можно разделить на литературную и нелитературную. Первую группу составляют слова, употребляемые либо в литературе, либо в официальной обстановке устной речи. Вторая группа – это нелитературные слова, характерной чертой которых являются разговорность и неофициальность. Она подразделяется на: профессионализмы, вульгаризмы, жаргонизмы и сленг. Вот в этой группе и находится место компьютерного сленга. Но дефиниция сленга всегда составляла проблему для лингвистов. Например, И.А. Гальперин не соглашается с существованием сленга в качестве отдельной категории. Он аргументирует это английским происхождением слова «сленг» и одновременно предлагает использовать термин «жаргон», как русский эквивалент для заимствования (Гальперин 1981). Совсем иная трактовка предлагается О.С. Ахмановой, для которой сленг является разговорным вариантом профессиональной речи (Ахманова 1969). Наиболее широкую дефиницию дает автор словаря сленга – Ричард Спирс. Он понимает сленг как эмоционально окрашенную лексику, возникающую и употребляющуюся прежде всего в устной речи, которая непонятна или малопонятна для основной массы населения (Spears 1991). По мнению Джорджа Юла, сленг употребляется группами «аутсайдеров», не связан с профессией, и непонятен тем, кто пользуется общеупотребительной разговорной лексикой (Yule 2006). Мы же в рамках данной статьи будем рассматривать сленг так, как его понимает О.С. Ахманова: профессиональные термины, употребляющиеся в неформальной обстановке.

Однако компьютерный сленг отличается от сленгов другого типа, несомненно, тем, что он составляет своего рода синтез всех четырех групп нелитературного языка.

Во-первых, этими словами пользуются люди одной профессии – программисты, или просто люди, пользующиеся компьютером. При этом они используются в качестве синонимов к профессиональным терминам, отличаясь от них эмоциональной окраской.

Во-вторых, компьютерный сленг отличается «зацикленностью» на реалиях мира компьютеров. Все сленговые названия относятся только к этой сфере, и они могут быть непонятны людям несведущим. Далеко не всем известно, что понятие «трехпальцевый салют» означает «одновременное нажатие клавиш Ctrl-Alt-Del- перезагрузка системы». Благодаря знанию специального языка компьютерщики чувствуют себя членами замкнутой общности.

В-третьих, в состав этой лексики могут входить достаточно вульгарные слова, например: *групповуха под Винды* (англ. Windows for Workgroup), *анус* (англ. Janus), *блястер* (англ. Sound Blaster).

Как видно, все эти наблюдения показывают, что компьютерный сленг надо рассматривать как явление содержащее в себе черты всех типов нелитературной лексики. На основании этого термин „компьютерный сленг” можно определить как «слова, употребляемые только теми людьми, которые имеют непосредственное отношение к компьютерам в повседневной жизни, заменяющие профессиональную лексику и отличающиеся разговорной, а иногда грубо-фамильярной окраской».

Как известно, у человеческого языка существует несколько основных, наиболее важных функций: 1) коммуникативная (функция средства общения), 2) когнитивная, 3) консервирующая (функция сбора и хранения информации), 4) эстетическая, 5) эмоционально-экспрессивная, 6) фатическая (контакто-устанавливающая), 7) метаязыковая (Мечковская 1996: 14-27; Русский язык 1979: 385-386; Якобсон 1975).

Между тем компьютерный сленг обладает рядом свойств, выводящих его за рамки собственно сленга, и может рассматриваться в определенном смысле как конкурент общелитературного языка. Здесь имеются в виду, прежде всего, претензии рассматриваемого сленга на реализацию основных языковых функций.

Рассмотрим отношение компьютерного сленга к выполнению основных функций языка. Использование компьютерного подязыка в коммуникативной функции, несомненно, например:

(1) «Объясни мне, на кой хрен писать такой бешеный макрос, если уже существует куча программ, которые перебрасывают обычный текст в ТРАНСЛИТ, а ТРАНСЛИТ в обычный!?!?!?!?!»

(2) «Мне ента тема приелась давно, я юзаю РЕДХАТ, который все больше виндируется каждой оболочкой.»

(<http://kulichki.rambler.ru/moshkov/INTRERIDEAS/Guestbook.un1>)

Разумеется, здесь встречаются общелитературные слова, и в этом смысле литературный язык остается фоном, на котором строится компьютерно-сленговая коммуникация. Однако базовыми, смыслообразующими единицами, обозначающими важнейшие экстралингвистические реалии, являются элементы компьютерного сленга. Поэтому мы вправе считать его в случае подобной языковой коммуникации доминирующим средством общения.

Обратимся к когнитивной функции, которая реализуется компьютерным жаргоном чрезвычайно широко. Можно сказать, компьютерный подъязык играет ведущую роль в осмыслении и освоении виртуальной реальности – «третьего мира», порожденного самими компьютерами. Кроме того, одним из примеров реализации данной функции могут служить лексемы, которые одновременно являются сленгизмами и профессионализмами (профессиональная, а также терминологическая лексика обслуживает сферу науки и компьютерных технологий), например, *винчестер, вирус, дисплей, файл, монитор, принтер*.

Наличие аккумулятивной (консервирующей) и эстетической функций у компьютерного подъязыка также совершенно очевидно. На нем создаются художественные тексты (можно говорить, вероятно, даже о целом направлении интернет-литературы), которые хранятся затем в электронных библиотеках. В качестве примера приведем небольшой фрагмент из широко известного в Интернете текста «Гуртовщики мыши»:

(3) «Если вы только что закрепили себе Окна 95, вы можете увидеть, что ваша мышь плохо себя ведет. Курсор может не двигаться или движение мыши может проявлять странные следы на поверхности стола, окнах и обоях. Мышь может неадекватно реагировать на щелчок по почкам. Но не спешите! Это могут быть физические проблемы, а не клоп Окон 95.» (<http://lib.ru>)

Можно, конечно, спорить о качестве реализуемой в подобных текстах эстетической концепции, однако в рамках принятых в Интернете эстетических систем художественная функция в данном случае осу-

ществляется. Эмоционально-экспрессивная функция проявляется во многих лексемах, которые могут рассматриваться как коннотативные синонимы к общелитературным лексическим единицам. Например: *клавиатура* – *клава*; *компьютер* – *компутер*, *комп*; *программист* – *программер*.

Фатическая (контактоустанавливающая) функция не просто наблюдается, но может считаться одной из самых важных функций компьютерного подязыка. Правда, она обладает определенной спецификой и выступает в различных вариантах, о которых подробнее пойдет речь ниже. Примеры реализации фатической функции:

(а) «Этот бук релизится для юзеров, только что на халяву влезших в Фидо. Хотя даже старые фидошники могут откопать тут юзабельный хинт, ну или просто приколоться.»

(б) «Данный справочник предназначен в основном для пользователей персональных компьютеров, недавно вступивших в мир коммуникаций бесплатной сети ФидоНет. Однако и достаточно опытные в этом деле люди могут найти здесь для себя что-нибудь интересное, или хотя бы забавное.» (Зыков 1996)

Введение к «Краткому словарю ФИДОВОГО диалекта» автор (Зыков 1996) строит таким образом, чтобы оно было понятно двум группам читателей. Во-первых, тем, кто уже владеет компьютерным подязыком (а), и в этом случае используется сам компьютерный подязык в контактоустанавливающей функции. Во-вторых, всем остальным (б), и в этом случае используется общелитературный вариант (Виноградова 2001).

Метаязыковая функция компьютерного подязыка легко обнаруживается при обращении к словарям компьютерного сленга, составленным его носителями. Очень часто при толковании того или иного сленгизма используются элементы самого сленга. Ср. примеры из Словаря Никиты Зыкова:

АТТАЧ – Специальное письмо, при отсылке которого мэйлер посылает вместе с ним файл(ы), имя которого содержится в субже;
БЕКБОН или *треугольник* – структура из трех хабов, через которую распределяется местная и входящая почта и эхи в крупных местных сетях.

Как средство коммуникации в данной среде компьютерный сленг выполняет и другие функции: идентификационную (служит показа-

телем принадлежности человека к числу профессионалов), реже – эзотерическую (выступает средством отчуждения от неспециалистов). Однако чаще всего все-таки из всех вышеупомянутых функций сленг выполняет функцию экспрессивную: употребляется в целях повышения выразительности речи, для передачи эмоций и оценки.

Главным отличием компьютерного подъязыка от обычного сленга является наличие у него письменной формы. Более того, письменная форма существования доминирует. Это вносит определенный уровень стабильности в жизнь компьютерного сленга и позволяет с достаточной уверенностью фиксировать факты и явления, с ним связанные (Виноградова 2001).

Следует отметить, что английская лексическая система занимает доминирующее положение в сфере компьютерных технологий, в то время как русская испытывает на себе значительное влияние компьютерных англицизмов.

Однако как в английском, так и в русском компьютерном сленге можно выделить следующие основные тематические группы:

1. Действия, выполняемые человеком, имеющим отношение к миру компьютеров (к этой категории относятся глаголы типа: *beam*, *намылить* – послать по электронной почте; *burn*, *полировать* – доводить написанную программу до совершенства; *scrog*, *прохнуть* – испортить, стереть информацию).
2. Работа с компьютером (примерами могут послужить лексемы *grovel*, *шевелиться* (о программе) – выполнять действия замедленно, но не теряя работоспособности; *breakpoint*, *брякпойнт* – место остановки в работе программы; *barf*, *ругаться* – выдавать сообщение об ошибке; *handshaking*, *сосвистелись*, *снюхались* – ситуация успешной установки связи модемами).
3. Неудачи в работе с компьютером (*chock* (о программе) – воспринять сведения как недопустимые; *бизевать* – безуспешно дозваниваться (о модеме); *взглюкнуть* – дать сбой (о программном обеспечении). Среди них многочисленны единицы, характеризующие нерабочее состояние системы: *wedged*, *hung*, *gronked*, *tanked*, *off the trolley*, *catatonic*; *залип*, *завис*, *кататония*).
4. Составные части компьютера (например, *кривое*, *гнутое железо*; *глюкало* – плохо работающее аппаратное обеспечение; *baroque*, *громоздкое* (об аппаратном обеспечении); *steam-powered iron* – устаревшее, но надежное устройство; *tired iron*, *металлолом*, *дрова* – устаревшее устройство).

5. Название программных продуктов, команд, файлов (к примеру, *tarball* – архив файлов с расширением. tar; *гифчик* – файл с расширением. gif; *three-finger salute*, *трехпальцевый салют* – команда перезагрузки; *wall-paper*, *простыня*, *портянка* – файл с листингом программы. Тематика этой группы охватывает также названия различных операционных систем: *винدوز* – Windows, *унох* – Unix, *масадос* – MS DOS.
6. Интернет включает в себя недавно созданную лексику типа *Ирка* – программа для интерактивного общения в сети (англ. IRC – Internet Relay Chat), *Аська* – программа для частного интерактивного общения (англ. ICQ – I seek you); *скачивать*, *сливать* – переносить информацию из сети на свой компьютер (англ. download) (Охова 2008).

Следует отметить, что большинство, пользующихся компьютерами, даже профессионалов, не владеют английским языком достаточно хорошо. В связи с этим они неправильно читают английские слова, что является причиной того, что возникающие таким образом «неправильные» лексические единицы, оседают в их словарных запасах «русифицированного английского». Например, от неправильного прочтения *NO CARRIER* в сленге появилось выражение *НО КАРЬЕР*, которое означает отсутствие соединения при связи по модему.

Причины быстрого непрерывного пополнения компьютерного сленга определяют его дальнейшие тенденции в развитии. Сначала в русский язык входили только технические термины, теперь они преобразуются в сленгизмы, имеющие определенную эмоционально-экспрессивную окраску, чаще всего иронического характера:

баццлла (англ. virus) – вирус,

Баба Яга (англ. EGA) – улучшенный графический адаптер,

му-му (англ. multimedia) – мультимедиа.

Это содействует увеличению количества сокращений и преобразовывает термины в сленг (Кузнецова 2006). Язык этой сферы так эластичен, что появляется тенденция отделения других, более конкретных типов сленга, например, в результате активного роста пользователей Интернета и компьютерных игр. В настоящее время исследователи отмечают феномен Интернет-зависимости (англ. Internet Addiction), и появились термины *Интернет-аддикт* и *Нетоголик* (англ. Netaholic). Кроме общего сленга среди жителей компьютерного мира дополнительно рождаются такие разновидности их подъязыка, как язык хакеров, язык геймеров и язык Интернет-аддиктов (Горшков 2000).

Пути и способы образования компьютерного сленга очень разнообразны, но все они сводятся к тому, чтобы приспособить английское слово к российской действительности и сделать его полезным в повседневном использовании. Среди основных методов образования компьютерной сленговой лексики выделяются четыре основных типа:

1. Транслитерация
2. Полукалька
3. Перевод
4. Фонетическая мимикрия

Транслитерация – этот способ образования включает заимствования, грамматически не освоенные русским языком. Заимствованное слово сохраняет свое значение и написание, поэтому такие слова кажутся иностранными в произношении и написании:

юзер (англ. user),
девайс (англ. device),
хард (англ. hard drive),
геймер (англ. gamer),
смайли (англ. smiley),
бай (англ. bye),
варнинг (англ. warning),
вьюер (англ. viewer),
дефинишн (definition),
пасворд (англ. password).

Некоторое количество подобных слов явилось следствием того, что программное обеспечение работает только на английском языке. Поэтому у людей происходит своеобразное привыкание к некоторым командам и сообщениям. Например, сообщение системы «Invalid drive» перефразируют как *ивалид драйв*. Кроме привыкания, конечно, сыграла роль общая тенденция среди молодежи к привлечению в свою повседневную жизнь англицизмов, поскольку увлечение англицизмами стало своеобразной модой, обусловлено, созданными в молодежной среде стереотипами, идеалами. Именно в этой группе имеет место неправильное прочтение английских слов: *мессаг* (англ. message) или *лабель* (англ. label).

Полукалька – метод, который подгоняет принимаемое английское слово под нормы русского языка, т.е. придает ему фонетические и грамматические черты русского языка. Например, существительные приобретают падежные окончания: *аттликуха* (англ.):
аттликухи (Р.п.),
аттликуху (В.п.) и т.д.

В этом процессе могут употребляться следующие схемы словообразования:

Существительное+уменьшительно-ласкательные суффиксы: *дискетник* (англ. disc drive), *мануалка* (англ. User's Manual), *сидиромка* (англ. CD-ROM), *сидюк* (англ. CD – compact disc), *псюк* (англ. PC – personal computer).

Глагол (существительное) + аффикс (префикс, суффикс, флексия): *коннектиться* (англ. to connect) – соединяться при помощи компьютера, *программить* (англ. to program) – заниматься программированием, *кликать* (англ. to click) – нажимать на клавиши мыши, *зиповать* (англ. to zip) – архивировать.

Сюда же можно отнести многочисленные глаголы с английской транслитерированной основой и русскими грамматическими показателями типа: «заенкодить», «заофлайнить», «зарестриктировать», «заюзить», «отквотить», «прилинковать», «припойнтовать» и т.п.

Универбизация (сведение сочетания к одному слову с сохранением значения): *стратегия* (англ. strategic game), *Айбизмка* (англ. IBM), *бебеска*, *бибизска* (англ. Bulletin board system – BBS), *ролевик* – ролевая игра, *струйник* – струйный принтер (<http://vuiithelp.ru/Stati/?Code=263/>).

Поскольку операционная система MS DOD позволяла давать файлам и каталогам имена, состоящие не более чем из восьми знаков, это привело к тому, что названия многих программ и игр также приходилось сокращать или использовать аббревиатуры. Производные от различных прочтений сокращений попадали в русский сленг:

нушка (Norton Utilities – NU),
кэптэшка (Kai's Power Tools – KPT),
экзешник (Execution file – EXE),
тридэшка (Three-dimensional Studio – 3DS).

Перевод – способ преобразования, заключающийся в передаче английского слов при помощи лексики русского языка. Можно выделить два основных типа перевода компьютерного сленга.

1. Перевод с помощью нейтральных слов, которые приобретают при этом новое значение со сниженной стилистической окраской: Windows – *форточки*, virus – *живность*, user's manual – *букварь*.

В процессе перевода работает механизм ассоциативного мышления. Возникающие ассоциации и метафоры могут быть разными: по форме предмета или устройства – *блин* (англ. disc), *плитка* (англ. adapter card);

по принципу работы – *вжикалка* (англ. matrix printer), *заплата* (англ. patch file).

Многочисленны также глагольные метафоры:

сносить (англ. to delete),

шуршать (англ. to seek for smth. on the disc),

тилить (англ. to read from the disc).

2. Перевод с помощью лексики других профессиональных групп, причем специфический для компьютерного сленга смысл несколько изменяет значение данного слова.

Например, слово *шофер* в сленге молодежи означает «магнитофон», в компьютерном сленге таким же словом называют устройство хранения информации на магнитной ленте – стример (англ. streamer).

Еще примеры употребления молодежного сленга:

глюкало (англ. incorrect program),

мофон (англ. streamer).

Можно встретить переходы из водительского, уголовного и т.п. жаргонов:

макрушник (англ. microassembler programmer),

шланговать (англ. to connect two computers)

(<http://vuiithelp.ru/Stati/?Code=263/>).

Фонетическая мимикрия – самый интересный способ образования этого сленга с точки зрения лексикологии. Он основан на совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов: *батон* – button,

шаровары – shareware,

джемпер – jumper,

Егор – error,

гама – game,

Зюх или *Зюксель* – Zuxel

(<http://vuiithelp.ru/Stati/?Code=263/>).

Слово, которое переходит в сленг, приобретает совершенно новое значение, никак не связанное с общеупотребительным. Этот механизм можно проследить на примере слова *Лазарь*. *Лазарь* означает «лазерный принтер» (англ. laser printer). Слово, имеющее значение мужского имени Лазарь, в компьютерном сленге приобретает совершенно новое содержание.

Возможны случаи, основанные на полном или частичном совпадении английского общеупотребительного слова и единицы компьютерной лексики. Во втором случае сленгизм дополняется оставшейся частью слова, заимствованной методом кальки:

бракпойнт – break point,
аржеванный – ARJ archived,
виндовоз – Windows.

Есть слова, у которых одна часть – фонетическое подражание, другая – перевод:

кыш-память – cache memory,
автогад – Auto CAD,
Король дров – Corel Draw,
Альдус Пижамкер – Aldus PageMaker.

Здесь следует отметить случаи звукоподражания, без каких-либо сходств со словами из стандартной русской лексики, которые представляют игру звуками: перемещение, отнимание, прибавление некоторых звуков в оригинальном английском термине:

мздос – MS-DOS,
интертрепатор – interpretator,
пентюх – Pentium
 (<http://vuiithelp.ru/Stati/?Code=263/>).

Существует достаточно многочисленная группа слов, приобретших новое значение в результате иронического переосмысления уже существующей лексемы.

Блин – компакт-диск,
Голдед или *Голый дед* (от GoldEd – редактор сообщений) – название наиболее популярного редактора сообщений,
Подмышка – коврик под манипулятор «мышь»,
Червяк – сетевой вирус,
Ширинка – плата расширения памяти
 (Виноградова 2006).

В настоящее время словарь компьютерного сленга активно пополняется. Это результат не только развития компьютерной техники, но и упрощения профессиональной лексики. Однако компьютерный сленг не избегает и дальнейших языковых изменений. Поскольку меняется словарный багаж компьютерщиков, то и сленг не остается постоянным. Различные языковые процессы приводят к возникновению множества слов со значениями близкими к уже существующей лексике. Можно отметить, что список заимствований из английского пополняется, например, в результате употребления: синонимов, омонимов, метафоры, метонимии, синекдохи, фразеологических оборотов (Лихолитов 1997).

Синонимы – слова, относящиеся к одной и той же части речи, различные по своему звучанию, близкие или одинаковые по значению.

В компьютерном сленге можно найти много примеров такого способа развития лексики:

computer – комп – компухтер – комплюхтер – компутер – компук –
коспухтер – контупер – цампутер – банка – тачка – аппарат –
машина – писишка – писюк – пися – псих,
to hack – хрякнуть – ломануть – грохнуть – проломить,
hard drive – винт – хард – тяжелый драйв – бердан.

Стоит заметить, что чем более употребительно слово, тем больше синонимов оно имеет. Появление синонимов может быть связано с тем, что в разных регионах России одному и тому же термину соответствуют разные сленговые единицы. Кроме того, эти единицы могут быть созданы людьми с разным уровнем владения английским языком. Именно поэтому один термин имеет так много сленговых вариантов.

Омонимы – это слова одинаково звучащие и принадлежащие к одной и той же части речи, но разные по своему значению. Примеры компьютерной лексики дают два типа омонимии:

1. внутреннюю – между словами одного сленга, например:
тормозить – плохо, медленно работать (о компьютере),
тормозить – убивать время, играя в компьютерные игры,
2. внешнюю – со словами общенародного языка
кликать – нажимать на клавиши мыши – в компьютерном сленге,
кликать – звать кого-либо – в разговорной речи.

Сюда же относятся слова, выбранные из соображений фонетического подобия английским оригиналам.

Ария – область на ВВС, в которой собраны файлы или сообщения по определенной тематике (физически это обычно каталог на диске),

Винт – жесткий диск компьютера,

Лист – любой список,

Мылить – писать или передавать сообщение по сети (например, „Отмыль мне, что там у вас происходит?“)

(Виноградова 2001).

Стоит обратить внимание на омонимические отношения, возникающие между словами из разных типов сленга. Можно это заметить на примере слова *глюк*:

глюк – в компьютерном сленге – это «непреднамеренная ошибка в программе, дающая непредсказуемый результат»,

глюк – в молодежном сленге – это «галлюцинация, мираж, видение» (Лихолитов 1997).

Метафоризация – перенос названия с одного предмета на другой на основе сходства. В речи компьютерщиков очень популярны многочисленные глагольные метафоры такие, как:

тормозить – проводить время за компьютерными играми, бездельничать,

сносить – удалять из памяти компьютера не востребовавшую информацию (не востребовавшую почту),

жужжать – устанавливать связь при помощи модема.

Метонимия – перенос названия с одного предмета или явления на основе смежности двух понятий. Хорошим примером такого типа переноса может быть слово *железо*. В сленге *железо* употребляется вместо термина «компьютер» в смысле «находящиеся в нем механические и электронные части» (Лихолитов 1997).

Синекдоха – перенос названия с одного предмета или явления на другое по схожести признаков, т.е. называние части вместо целого и наоборот. Примером могут быть слова *босс* (начальник) или *сидист* (главный противник). Во всех компьютерных играх они представляют собой любого наиболее трудноубиваемого, сильного и большого врага в игре.

Фразеологические обороты – несвободные сочетания слов, обладающие целостным лексическим значением, используемые для названия отдельных предметов, признаков, эмоций, свойств, явлений и действий. В компьютерном сленге можно выделить два типа фразеологических оборотов:

1. глагольные, например:

жать батоны (работать с мышью),

глюк полировать (отлаживать программу),

топтать кнопки (работать на клавиатуре компьютера),

2. субстантивные, например:

фаза Луны (популярное объяснение для неожиданного включения компьютера или программы, которая вдруг «оживла» и принялась делать то, что от нее требуется),

трехпальцевый салют (нажатие трех клавиш Ctrl-Alt-Del одновременно – перезагрузка программы),

ветер перемен (смена операционной системы),

мама родная (основная (материнская) плата в компьютере) (<http://vuiithelp.ru/Stati/?Code=263/>).

Практически для всех этих оборотов характерной чертой является яркая эмоциональная окраска и стилистическая сниженность, которая подчеркивает сленговый характер языка компьютерщиков.

Компьютерный сленг в русском языке облегчает и ускоряет процесс адаптации англоязычного термина. Этот вид сленга в основном представляет англоязычные заимствования, а к привлечению иностранных слов в язык – варваризации, следует относиться внимательно, тем более, когда этот процесс так стремителен. Он служит средством коммуникации и позволяет специалистам не только почувствовать себя членами замкнутой группы, но и понимать друг друга с полуслова. Думается, что компьютерный сленг должен стать объектом пристального внимания еще и потому, что, как показывают примеры других жаргонных систем, специальная лексика проникает в литературный язык и закрепляется там надолго, а развитие этого сленга и его распространение среди большого числа носителей русского языка обуславливается неизбежным внедрением компьютерных технологий в современную жизнь.

Библиография

- Ахманова О.С., 1969: *Словарь лингвистических терминов*, Москва
- Виноградова Н.В., 2001: *Компьютерный сленг и литературный язык*, «Исследования по славянским языкам», № 6, Сеул, с. 203-216
- Гальперин И.Р., 1981: *О термине сленг*, «Вопросы языкознания», № 6, Москва, с. 23-28
- Горшков П.А., 2000: *Сленг хакеров и геймеров в Интернете*, <http://www/mgou.edu/mhost/ru/>
- Зыков Н., 1996: *Краткий словарь ФИДОВОГО диалекта*, <http://lib.ru/>
- Компьютерный сленг в русском языке*, <http://vuiithelp.ru/Stati/?Code=263/>
- Кузнецова А.А., 2006: *Англицизмы как один из способов образования компьютерного сленга*, Кемерово
- Лихолитов П.В., 1997: *Компьютерный жаргон*, «Русская речь», № 3, Москва, с. 55-58
- Мечковская Н.Б., 1996: *Социальная лингвистика*, Москва
- Охова И.А., 2008: *Компьютерный жаргон и его некоторые семантические особенности*, <http://www.pglu.ru/lib/publications/>
- Русский язык. Энциклопедия*, Москва, 1970
- Якобсон Р.О., 1975: *Лингвистика и поэтика*, [в сб.] *Структурализм: за и против*, Москва
- Yule J., 2006: *The Study of Language*, Cambridge
- Spears R.A., 1991: *Dictionary of American Slang*, Москва

Computer slang or professional speech „no tie”**Summary**

The article deals with peculiarities of computer slang. The greatest achievement of the technological revolution of the XX-th century – computers – resulted in a specific sublanguage, which occupied a particular place among others. Most of its words derived from professional computer terms and were borrowed from the English language. But those borrowings are considered the most defensible because of lack of their Russian equivalents. There are different reasons for development of computer slang: filling culturological lacunas, inconvenience of everyday use of professional terms etc. Computer slang can be distinguished among all other slang types as it represents some synthesis of four groups of colloquial language. It may also rival standard language realizing the main language functions. In contrast to other types of slang this variety has written form dominant in its existence. There are described the main thematic groups of computer slang. The article represents four most important computer slang-formation ways as well. Computer slang should be an object of rapt attention as special lexicon penetrates into literary language and becomes fixed there for a long time, and development of this slang and its spread among a great number of native speakers of Russian is conditioned on inevitable application of computer technologies to modern life.

Tamara Goncharova – prof. nadzw. Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego na Wydziale Humanistycznym, w Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej; doc. dr filologii na Charkowskim Uniwersytecie im. W. Karazina (Ukraina). Zainteresowania naukowe: językoznawstwo (psycholingwistyka, socjolingwistyka), teoria przekładu, metodyka nauczania języka angielskiego jako obcego. W dorobku naukowym ma około 60 publikacji.