

А.А. ЮНАКОВСКАЯ

(Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского,
г. Омск, Россия)

УДК 81'276.6+811.161.1

ББК Ш141.2-7

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЕДИНИЦЫ В РУССКОЯЗЫЧНОЙ СРЕДЕ (НА МАТЕРИАЛЕ Г. ОМСКА)

Аннотация. В статье представлен краткий анализ (в словообразовательном аспекте) компьютерных единиц, используемых в непрофессиональной среде жителями города. Предложенная автором интерпретация собранного материала показывает наличие русской составляющей при функционировании компьютерных жаргонизмов.

Ключевые слова: лингвокреативные возможности компьютерного жаргона, лингвокультурная основа преобразований, словообразовательные процессы и элементы.

С развитием электронных технологий наблюдается формирование терминологии, а также единого коммуникативного пространства – Internet.

На этапе активного внедрения англо-американской компьютерной терминологии в речи русских пользователей происходит 1) *фонетическая* и 2) *грамматическая* адаптация английской основы, 3) *семантическое* (смысловое) *калькирование* профессиональных единиц.

В первом случае происходит «переделка» исходного термина (так называемая *ассоциативно-фонетическая мимикрия*). Это: замена английского термина русским жаргонизмом на основе случайного внешнего фонетического сходства при полном расхождении смысла (**Горелые дрова**. Графический редактор *Corel draw*, **Мэйло** → **Мыло**. Электронное письмо (из англ. *mail* 'электронная почта'), **Намылить**. Послать сетевую почту *Netmall*, **Энурез**. Программа восстановления случайно стертых файлов *inerase* и т.п.), *фоносемантическое уподобление* на основе смыслообразующего технического понятия (**Алкоголик**. Программист, применяющий язык Алгол, **Макрушник**. Про-

граммист, работающий с макроассемблером, **Насильник**. Программист, использующий язык Си, и т.п.). В данном случае наблюдается *пейоративное переименование*.

Также возможна «игра звуками» (**Бима**. IBM (компьютерная фирма), **Дисплуй**. Дисплей, экран ПК, **Шара**. Режим SHARE и т.п.). В ряде случаев используется вставка звука (**Чеккист**. Тестовая программа *Checkit*, **Цитрус**. Видеоплата *Cirrus Logic* и т.п.).

Во втором случае наблюдается *морфемная адаптация* с использованием английских корней и русских структурных элементов для образования жаргонных единиц (**Аржить**. Использовать архиватор *arj*, **Батенгнуть**. Набирать текст на клавиатуре (от англ. *button* 'кнопка'), **Засетупить**. Установить конфигурацию системы (SETUP), **Зипануть**. Использовать архиватор *zip*, **Коннектиться**. Связываться модемами (от англ. *connect* 'соединяться'), **Законнектиться**. Связаться и т.п.).

При образовании имен существительных на основе заимствований, обозначающих деятелей, наблюдается а) *аффиксация* английской основы (**Компьютерщик**. Специалист по компьютерным технологиям (от англ. *computer*), **Нетчик**. Участник всемирной сети Internet (от англ. *net* 'сеть, паутина' и т.п.), б) *замена* английских суффиксов на русские структурные элементы (**Модерун**. Управляющий эхоконференцией (ср. англ. *moderator* 'регулятор, посредник'), **Хелпарь**. Помощник (от англ. *help* 'помогать', ср. *helper* 'помощник') и т.п.). Чаще всего используются малопродуктивные, «затухающие» суффиксы (элементы «старого качества» – термин О.А. Лаптевой [1974]), находящиеся на периферии русского языка.

Также в компьютерном жаргоне действует *особый вид аббревиации* («*телескопический* способ» – термин Е.А. Земской [1973]): включение начального элемента первого слова и конечной части второго, имеющих общий фонетический элемент (**Паскалянт**. Программист, работающий на Паскале+янт, ср. *дуэл-янт*, *пасквил-янт*), **Гейманутый**. Увлекающийся играми (*гейм*(ер) + (крес)анутый, (шиб)анутый 'человек со странностями' и т.п.). Здесь происходит «усложнение» за счет элемента, привносящего отрицательное значение.

Промежуточное положение между вторым и третьим случаями занимает *переводное заимствование*, при котором переносится ассоциативное значение и структурная модель слова или словосочетания. Это *калькирование* (**Быстроух**. Эхопроцессор *Fast Echo*, **Междумордие**. Интерфейс (англ. *Interface*), **Мелкомягкие**. Продукция фирмы *Microsoft*, **Окошки**. Операционная система *Windows* и т.п.), *фразеологическое калькирование* (**Батон волшебный**. Кнопка *magik button* компьютера ZX SPERTRUM, **Поюзать писюк**. Воспользоваться компьютером – от англ. *use* 'использовать', *PC* 'персональный компьютер' и т.п.), *гротескно-комическое* «*переименование*» исходного образа (**Бердан**. Берданка. Винт, жесткий диск; ср. **Винчестер**; **Овсянка**. Видеоадаптер Геркулес HGC, **Мозги** → **Склероз**. Оперативная память компьютера). В результате происходит «прояснение» исходного «образа», при котором новые единицы приобретают экспрессивно-оценочную окраску.

К третьему случаю можно отнести «*обыгрывание*» профессионального понятия-образа на основе использования ассоциаций (Операционная система **Windows** → **Окошки**, **Форточки**, которые нужно **Стеклит**, устанавливая *Windows*; **Камень**. Процессор, созданный на основе кристалла кремния; Программа-прозвончик *dialer* → **Долбило**, **Звонилка**, **Стучалка**; манипулятор типа *mouse* 'компьютерная мышь', **Мышь**, **Мыша**, **Мышатица**, коврик под мышку – **Подмышка** → **Тряпка** и т.п.). В данном случае имеет место «*игра наименованиями*». Также возникает *образная метафора* [Арутюнова 1978]. Например, при описании компьютера используются антропоморфные признаки (**Глаз**. Монитор, **Мозги**. Оперативная память компьютера, **Морда**. Передняя часть системного блока ПК, **Потроха**. Внутренняя начинка компьютера и т.п.).

В компьютерном жаргоне выделяется ряд единиц, отражающих активные действия человека при работе с «тонкими» технологиями. Это глаголы-интенсивы (**Дернуть**. Скопировать, **Закинуть на диск**. Записать информацию, **Крутить**. Архивировать файл, **Покосцать**. Удалить лишнее, отредактировать, **Потырить**. Скопировать, **Снести**. Удалить почту, **Свернуть**. Сжать файл, **Топтать**. Архивировать файл, **Хакнуть**.

Сломать компьютерную программу – от англ. *hack* 'разрубать' и т.п.). В результате формируется картина интенсивности виртуального мира. Здесь имеет место *метафора изображения*: создается представление о действии, динамике, т.е. семантически «обогащается» понятие того или иного признака. Формируется так называемая лексика «невидимых миров» [Арутюновой 1978].

В компьютерном жаргоне также представлено изображение виртуальных явлений образами живой природы. Так, для обозначения компьютерного вируса используется ряд зооморфизмов (**Живность**, **Зверь**, **Глист**, **Червяк** и т.п.), которые ассоциируются с мелкими живыми вредителями. Конкретные явления живой природы помогают формированию тех или иных характеристик, атрибутов компьютерной технологии (**Жук**. Вентилятор, охлаждающий процессор в персональном компьютере; **Гусь**. Музыкальный адаптер; **Утка**. Цифро-аналоговый преобразователь и т.п.). Также представлены случаи звукоизображения (**Жужжать**. Связываться модемами, **Шуршун**. Вентилятор и т.п.). Основанием для переноса служит звуковая ассоциация: подражание действию насекомых.

При образовании жаргонизмов наблюдается привлечение «образов» русской культуры: **Алтын**. Дисковод 3.5 дюйма (*алтын* '3 копейки 6 денег 12 полушек'), **Блин**. Компакт-диск, **Емеля**. Электронный адрес (от англ. *E-mail*), **Пятак**. Дискета 5,25 дюйма, **Баба-Яга**. Графический адаптер EGA и т.п.). Происходит своеобразный «возврат» (обращение) к единицам, относящихся к «культурному» лексикону. При этом не происходит «докомплектования» значения именуемого предмета, «обыгрывания» образа, понижения его статуса.

В приведенных примерах у предметов наблюдается получение характеристик через признаки другого класса. При этом компьютерным явлениям (виртуальным процессам) присваиваются имена, возникающие на основе аналогии с объектами, доступными чувственному восприятию.

В компьютерном жаргоне также функционирует ряд единиц, традиционный словообразовательный анализ которых затруднен: **Бжичек**. Встроенный динамик, **Бутявка**. Загрузочная

(системная) дискета, **Забузолить**. Вставить диск, **Марахайка**. Прикладная программа к персональному компьютеру, **Му-му**. Мультимедиа, **Поряпать**. Удалить что-либо из компьютерной программы и т.п. Они, оформленные как представители определенных грамматических классов слов, употребляются в качестве эмоциогенных знаков, прикрепленных к определенной ситуации. Это единицы с «парадоксальной внутренней формой» (термин Т.В. Матвеевой [1986]), которая и является средством создания экспрессивности.

Итак, на определенной стадии использования электронных технологий происходит расширение социальной базы, которая осваивает терминологию и приспосабливает ее под свои нужды. Наблюдения показали, что в компьютерном жаргоне, основанном на англо-американских понятиях, термины и их элементы функционируют не в «чистом виде», а происходит уход от «билингвизма»: постепенно формируется фонд компьютерных жаргонизмов на основе существующих в русском языке традиционных моделей и аффиксов, нетривиальных способов образования единиц. В результате наблюдается «уход» от международной терминологии, языковой культуры «замкнутого» социума (профессиональной группы) к более «открытой» на национальной основе. В компьютерном жаргоне (как и в других подсистемах общерусского языка) также происходит присвоение объектам «чужих» признаков. Расширение предметной области происходит за счет использования принципа антропоморфизма и зооморфизма.

Многолетние наблюдения показали, что по мере развития электронных технологий наблюдается расширение границ применения компьютерного жаргона, единицы которого начинают «вписываться» в городскую разговорную сферу. Данную разновидность речи можно воспринимать как «артефакт», в которой человек присутствует как активный деятель, переделывающий «компьютерное пространство» (в том числе и языковое) под обиходно-бытовое сознание, выражает субъективное мнение о предмете речи с помощью определенного набора словообразовательных моделей и средств.

ЛИТЕРАТУРА

Арутюнова Н.Д. Функциональные типы языковой метафоры // Известия Академии наук СССР. Серия литературы и языка. – М., 1978. Т. 37. № 4. С. 333–343.

Земская Е.А. Словообразование. – М., 1973. С. 227–240.

Лаптева О.А. Нормативность некодифицированной литературной речи // Синтаксис и норма. – М., 1974. С. 5–42.

Матвеева Т.В. Лексическая экспрессивность в языке. – Свердловск: Изд-во УрГУ, 1986.

© Юнаковская А.А., 2013