

## КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖАРГОН В ЛИНГВИСТИКЕ

И. В. Забело

Таврический национальный университет им. В. И. Вернадского

В статье рассматривают пути и способы образования компьютерного жаргона в лингвистике.

**Ключевые слова:** компьютерный жаргон, метафорический и метонимический переносы, семантические заимствования, сокращения, арготизм, фонетическая мимикрия.

У статті розглянуто шляхи та засоби творення комп'ютерного жаргону в лінгвістиці.

**Ключові слова:** комп'ютерний жаргон, метафоричний та метонімічний переноси, семантичні запозичення, скорочення, арготизм, фонетична мимікрія.

The article deals ways and methods of computer in linguistic

**Key words:** K.n.: computer slang, metaphorical and metonymical transportation, shortening, semantics adoption, slang, phonetical mimicry

С появлением на отечественном рынке в середине 80-х годов персональных компьютеров англоязычные термины и аббревиатуры, иногда даже в английском написании, засорили речь специалистов. Одновременно с профессиональным языком программистов начал форсироваться специфический жаргон знатоков вычислительной техники и просто людей, увлекающихся компьютерными играми.

Компьютерный жаргон содержит лексику, отличающуюся разговорной, грубо-фамильярной окраской. В нем, как и в профессиональной лексике программистов, довольно много англицизмов. Однако иноязычные заимствования отнюдь не единственный источник пополнения жаргона компьютерщиков.

Воспользовавшись предложенной К.Н. Дубровиной моделью студенческого жаргона [1, с.40-45], попробуем выделить пути и способы образования компьютерного жаргона. Они весьма разнообразны.

Некоторые слова данной лексической системы заимствованы из жаргонов других профессиональных групп: например, «чайник» (неопытный программист) и «движок» (алгоритм – ядро компьютерной программы) взяты из жаргона автомобилистов, где они обозначают соответственно неопытного водителя и автомобильный двигатель. Жаргонизм «макрушник» (программист, использующий язык программирования «макроассемблер») является лексическим заимствованием из уголовного арго, в котором слово «мокрушник» имеет значение «убийца» [2, с.108]. «Тачкой» в городском фольклоре называется автомобиль [3, с.465], а в компьютерный жаргон это слово перешло со значением «компьютер». Например, о компьютере Pentium-200 говорят: «Модная тачка с двухсотым мотором» [4].

Случается, что заимствования семантически изменяются в результате метафорического переноса. Так, слово «мофон» в молодежном жаргоне означает магнитофон, а в компьютерном жаргоне «мофоном» может быть названо любое устройство с магнитной лентой, например *стриммер*. Сходство в значении, на основании которого происходит перенос, – это магнитная лента, позволяющая записывать информацию.

Для большинства жаргонных систем продуктивным оказался способ метафоризации. С его помощью в компьютерном жаргоне образованы слова: «блин» – компакт-диск, данные с которого считывает компьютер; «реаниматор» – специалист по «оживлению» отключившейся вычислительной машины; «мусор» – помехи в терминальной и телефонной сети.

Многочисленны глагольные метафоры: «тормозить» – проводить время за компьютерными играми, бездельничать; «сносить» (сов. вид «снести») – удалять из памяти компьютера невостребованную информацию (компьютерную почту); «жужжать» – устанавливать связь при помощи модема и др.

Помимо метафор, в компьютерном жаргоне можно обнаружить и другие способы переноса. Например, употребление слов «босс» (от англ. разг. boss – начальник) и «садист» в значении главный «негодяй» (противник) во всех без исключения компьютерных играх представляет собой синекдоху. Например, «любой наиболее трудноубиваемый, сильный и большой враг в игре может быть назван «боссом». Принято считать, что он должен логично завершать своим появлением уровень в игре. В «Энциклопедии компьютерных игр» [5, с.4] находим еще один пример

употребления жаргонизма «босс»: «Игровые уровни почти всегда кончаются поединком с «боссом» - особенно большим и вредным противником. Для уничтожения «босса» нужно найти его слабое место и умело использовать его соответствующим применением тактики».

Употребление жаргонизма «железо» в значении «компьютер» (механические и электронные части компьютера) – пример метонимии.

В компьютерном жаргоне встречаются арготизмы. Например, «пробкотрон» - мощное устройство, создающее помехи в электрической сети. Когда в работе компьютера происходит сбой из-за скачка напряжения в электрической сети, говорят: «Опять соседи пробкотрон включили!», «обуть» дискету – значит подготовить ее к загрузке в компьютер. Программный продукт, производящий только видеозаписи и не содержащий диалогов, называют «глюкалом» (или «глюкалой»). О самопроизвольно отключившемся компьютере говорят, что он «висит». Неопытного программиста, чей компьютер часто «зависает» (то есть отказывается работать), называют «висельником».

Особое место в компьютерном жаргоне занимают слова, не имеющие семантической мотивировки. От арготизмов их отличает связь с теми общеупотребительными словами и компьютерными терминами, вместо которых они используются в жаргонной системе. Связь эта строится на отношениях частичной омонимии: словам, не имеющим семантической мотивировки, свойственны отдельные морфо-фонетические совпадения с общеупотребительными словами и профессиональными терминами программистов (явление фонетической мимикрии).

Например, программисты называют лазерный принтер (печатающее устройство) «лазарем» вследствие частичных звуковых совпадений в корнях семантически несхожих слов: *Лазарь* и *лазерный*. Так, слово, имеющее в общеупотребительном языке значение мужского имени Лазарь, в компьютерном жаргоне приобрело совершенно новое содержание.

К лексике подобного рода можно отнести следующие слова: «вакса» (операционная система VAX) и «сивуха» (название компьютерной игры «Civilization» - «Цивилизация»), а также «пентюх» - компьютер модификации «Pentium» (Пентиум).

Многие слова компьютерного жаргона образуются по словообразовательным моделям, принятым в русском языке. Аффиксальным способом образован жаргонизм «леталка» (компьютерная игра, имитирующая полет на боевом самолете или космическом корабле) - от глагола *летать* при помощи характерного для разговорной речи суффикса **-К-**. В журнале «ЧИП» читаем: «Любителям же леталок можно напомнить об игре «US Navy Fighters», предыдущем авиасимуляторе в рамках целой серии «Jane`s Combat Simulations» [6, с.24-26].

По одной модели со словом «леталка» образованы слова «бродилка» и «стрелялка». «Бродилка» - это игра, в которой вам предлагается отбыть в «путешествие» по неизвестной местности, где необходимо найти некий предмет («артифакт»). «Стрелялкой» именуют, как правило, простую по сюжету компьютерную игру. Выигрыш в такой игре зависит только от скорости реакции игрока и его умения пользоваться клавиатурой компьютера. В «Энциклопедии компьютерных игр» находим такой пример: «...есть разработанные шаблонные темы и жанры, все равно что жанры «вестерна» или «любовного романа» в мире литературы. В первую очередь это самые примитивные «стрелялки...» [5, с.24].

В словах «писюк» (от английской аббревиатуры PC personal computer – персональный компьютер) и «сидюк» встречается суффикс **-ЮК-**, характерный для просторечия. Например, «все это вы узнаете из вступления, полностью занимающего первый диск (всего в игре 3 сидюка)» [6, с.25]. «Попросите человека, который утверждает, что он программист, показать свой писюк. Если он покажет вам что-либо, отличающееся от PC, можете дать ему пощечину и прогнать вон» [4, с.25].

Одним из путей пополнения компьютерного жаргона является заимствование лексики из английского языка. К заимствованиям, грамматическим не освоенным русским языком, можно отнести слова: «гамовер» - несанкционированная остановка компьютерной программы (от англ. game over - конец игры); «смайли» - смешная рожица, представляющая собой последовательность знаков препинания (:-)), набранных на клавиатуре компьютера.

Среди грамматически освоенных заимствований следует назвать жаргонизмы «мэйло» (от англ. mail почта) – письмо, переданное по компьютерной сети; «геймер» (от англ. жарг. gamer) – любитель компьютерных игр. Грамматическое освоение русским языком некоторых заимствований сопровождается их словообразовательной русификацией: «коннектиться» (от англ. to connect) – связываться при помощи компьютеров; «принтавать» (от англ. to print) – печатать; «килять»

(от англ. to kill полностью остановить) – прекратить какие-либо операции, выполняемые вычислительной машиной; «*программить*» (от англ. to program) – заниматься программированием; «*кликать*» (от англ. to click звукоподражание «клик») – нажимать на клавиши мыши.

В компьютерном жаргоне встречаются семантические заимствования. Например, *пинать* (сов. вид пнуть) – загружать в компьютер операционную систему или программу. Это значение возникло благодаря переносному значению английского слова to boot «пинать». Возможно, благодаря еще одному переносному значению английского выражения to boot русское «пнуть» стало означать в жаргонной речи программистов также «отправить по компьютерной связи письмо или файл». Говорят: «Давай попросим Microsoft пнуть нам исходники Windows» (Давай попросим фирму Microsoft передать нам исходные материалы к программе Windows).

Примечательно, что стилистически нейтральные в английском языке слова в жаргоне программистов приобретают функционально обусловленную сниженную стилистическую окраску: грубовато-фамильярную, иронически-пренебрежительную или просто разговорно-непринужденную.

В жаргонной речи программистов нередко встречаются сокращения. Например: «*маками*» называют компьютеры марки Macintosh – «Персональные компьютеры бывают IBM-совместимые и Macintosh. Сегодня мы поговорим только о первой разновидности, а владельцам маков остается только пожелать выдержки до следующего выпуска» [4, с.2].

Иногда словосочетания сводятся к одному слову (прием универбализации). Так, название компьютерной игры «Wolfenstein» (в переводе с немецкого «Волчь логово») сократилось до жаргонизма «*вольф*» (от нем. Wolf «волк»). В журнале «Страна игр» читаем: «Фанаты быстренько окрестили вышедшую демо-версию «вольфом» и с огромным удовольствием принялось спасать своего героя из фашистских застенков» [8, с.4].

Примером универбализации может служить жаргонизм *стратегия*, образованный от словосочетания «*стратегическая игра*». К категории «*стратегий*» относятся все компьютерные игры, где необходимо руководить военными действиями на уровне командира любого ранга. Часто в этих играх надо управлять не только войсками, но и экономическими ресурсами, то есть «*тылом*» [5, с.6-7]. «Стратегии, стратегии... Сколько их уже было! Что же, Close Combat [название новой компьютерной игры] так уж отличается от своих сородичей, но все заслуживает нашего внимания» [8, с.10].

Лексика компьютерного жаргона содержит множество синонимов. Можно выделить целые синонимические ряды: «*компутер*» – «*тачка*» – «*аппарат*» – «*машина*» (компьютер); «*повис*» – «*упал*» – «*рухнул*» – «*скорчился*» – «*потух*» (так говорят о компьютере, который отказался работать); «*винт*» – «*хард*» – «*диск*» – «*бердан*» – «*тяжелый драйв*» (винчестер – жесткий диск, установленный внутри компьютера, где помещены все программы).

В компьютерном жаргоне можно наблюдать и явление омонимии. Например: «*тормозить*» (плохо, медленно работать – о компьютере) и «*тормозить*» (убивать время, играя в компьютерные игры). В компьютерной лексике можно найти примеры как внутренней (между словами самого жаргона), так и внешней (со словами общелитературного языка) омонимии. Сравним, например, такие омонимы, как «*кликать*» («звать кого-либо», в русской разговорной речи), с одной стороны, и «*кликать*» в приведенном жаргонном значении – с другой.

В некоторых случаях можно говорить об омонимических отношениях, возникающих между словами из разных жаргонных систем.

Например, в молодежном жаргоне слово «*глюк*» имеет значение «*галлюцинация, мираж, видение*», а в компьютерном жаргоне «*глюк*» – это непреднамеренная ошибка в программе, дающая непредсказуемый результат.

Отечественные программисты пополнили язык многочисленными фразеологическими оборотами. Большинство их характеризуется яркой эмоциональной окраской и стилистической сниженностью. Среди глагольных фразеологизмов можно выделить следующие: «*топтать кнопки*» – работать на клавиатуре компьютера; «*жать батоны*» – работать с мышью; «*глюкало полировать*» – заниматься излишним украшательством уже написанной компьютерной программы и др. К субстантивным следует отнести фразеологические обороты: «*фаза луны*» – популярное объяснение для неожиданного включения компьютера или программы, которая вдруг «оживла» и принялась делать то, что от нее требуют; «*трехпальцевый салют*» («выход тремя пальцами») – выключение компьютера одновременным нажатием клавиш Ctrl – Alt – Del; «*мама родная*» – основная (или материнская) плата в вычислительной машине и т.д.

Интересен своеобразный фольклор программистов, в котором терминологическая лексика употребляется в широком переносном смысле в различных ситуациях, не имеющих непосредственного отношения к профессиональной деятельности специалистов по компьютерной технике. Например, когда программист не хочет выполнять чью-либо просьбу, он может сказать: «Can't open» (или «Invalid request») – «Не могу открыть» (или «Необоснованный запрос»). Именно такой англоязычный текст высвечивается на экране компьютера, когда машина не может выполнить поставленную перед ней задачу. «Divide overflow» («перегрузка») – говорит компьютерщик, когда он из-за усталости оказывается не в состоянии воспринимать поступающую информацию. В аналогичной ситуации такую фразу выдает вычислительная машина. Засыпающий вечером после трудового дня программист напутствует себя на сон грядущий словами: «System halted» («Система остановлена»). То же самое, отключаясь, «говорит» и компьютер.

В профессиональной речи программистов есть выражение «загрузить компьютер», то есть вводить в машину некую программу. Слово «грузить» сегодня в жаргоне компьютерщика и молодежном жаргоне получило новое значение «утомлять кого-либо длинными и «заумными» речами», например, «чтоб не грузить народ, приведу некоторые интересные места из ее работы...» [8, с.10].

Эмоционально окрашенная лексика программистов отличается от русской разговорной речи и просторечия «зацикленностью». Жаргонизмы часто оказываются производными от профессиональных терминов, заимствованных из английского языка. От профессиональной терминологии программистов жаргонная лексика отличается эмоциональной окраской и некоторой размытостью значений слов, не характерными для терминов. Как правило, жаргонизмы выступают в качестве стилистических синонимов профессиональных терминов. Сравним, например, синонимичные конструкции: «стрелялка» (жарг.) и аркада (проф.); «бродилка» (жарг.) и квест (проф.); «леталка» (жарг.) и авиационный симулятор (проф.) и др.

Компьютерный жаргон – новое явление в русском языке. Новизна его определяется тем, что носители и создатели данной лексики – представители сравнительно молодой профессии – программисты. Существование компьютерного жаргона позволяет специалистам не только понимать друг друга с полуслова. Благодаря знанию этого специального языка, компьютерщики чувствуют себя членами некоей замкнутой общности, обособленной от «непосвященных». Явление подобного языкового обособления свойственно практически всем профессиональным группам, а не только программистам.

Развитие компьютерного жаргона и его распространение среди все большего числа носителей русского языка обуславливается внедрением компьютерной техники в жизнь современного общества.

### Литература

17. Дубровина К.Н. Студенческий жаргон // Филологические науки.- 1980. - № 1. – С.40-45.
18. Толковый словарь уголовных жаргонов. – М., 1991.
19. Елистратов В.С. Словарь московского арго. – М., 1994.
20. Как купить компьютер...// Московский комсомолец.- 1999.- 24 декабря.
21. Энциклопедия компьютерных игр. – СПб: Прогресс, 1995. – 264 с.
22. «ЧИП». – К., 1996. – № 7. - С.24-26.
23. Южная столица. – 2002. – № 53. – С.10.
24. Страна игр. – 2002. – № 11.– 75 с.

Поступила в редакцию 11.12.2002

## ЭКОЛИНГВИСТИКА – НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В ЯЗЫКОЗНАНИИ

*Н. Н. Кислицына*

*Таврический экологический институт*

Статья представляет новое направление в языкознании, которое изучает роль языка в исследовании и поиске возможных решений проблем окружающей среды и экологии. Автор анализирует эволюцию значений понятий экология и антропоцентризм, а также их связь с эколингвистикой. Особое внимание уделяется перспективам проведения научно-исследовательских изысканий в данной области.

**Ключевые слова:** эколингвистика, экология, антропоцентризм

Стаття представляє новий напрямок у мовознавстві, що вивчає роль мови в дослідженні