

УДК 811.161.1'373.45

## КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ: ПСЕВДОЗАИМСТВОВАНИЕ КАК СПОСОБ НОМИНАЦИИ

Селиванова Е. А.

*Черкасский национальный университет имени Богдана Хмельницкого*

*В статье охарактеризован один из продуктивных способов номинации русского компьютерного сленга – псевдозаимствование, отличительной чертой которого является наличие трех операций: 1) заимствования; 2) сближения на базе языковой игры заимствованной номинативной единицы или ее компонента с корнем, аффиксом, словом, словосочетанием языка-реципиента; 3) создания коннотативно маркированной неосемемы, неолексемы или неофраземы.*

*Ключевые слова:* компьютерный сленг, псевдозаимствование, транскрипция, транслитерация, языковая игра, фонетические процессы.

*Селиванова О. О. Комп'ютерний сленг: псевдозапозичення як спосіб номінації. У статті схарактеризовано один із продуктивних способів номінації російського комп'ютерного сленгу – псевдозапозичення, відмінною рисою якого є наявність трьох операцій: 1) запозичення; 2) зближення на основі мовної гри запозиченої номінативної одиниці або її компонента з коренем, афіксом, словом, сполукою мови-реципієнта; 3) створення неосемеми, неолексеми або неофраземи з конотативним маркуванням.*

*Ключові слова:* комп'ютерний сленг, псевдозапозичення, транскрипція, транслітерація, мовна гра, фонетичні процеси.

*Selivanova O. O. Computer slang: pseudoborrowing as a means of naming. The article deals with one of the productive means of the Russian computer slang naming – pseudoborrowing that has such differentiating features as the presence of three operations: 1) borrowings; 2) convergence of the borrowed nominative unit or its component with the suffix, affix, word or word combination of the recipient language on the basis of a language game; 3) creation of neosememe, or neolexeme, or neophraseme with connotative marking.*

*Key words:* computer slang, pseudoborrowing, transcription, transliteration, language game, phonetic processes.

**Постановка проблемы и анализ релевантных ей исследований.** Одной из актуальных проблем современной лингвистики является изучение сленга как лексической подсистемы языка в аспектах его структурно-семантической, функциональной, социолингвистической и дискурсивно-прагматической природы.

Исследователи разграничивают общий и специальный сленг: первый декодируется и используется всеми носителями языка, второй представлен различными субкодами за пределами литературного языка, обслуживающими социально или профессионально обособленные группы людей [14, 12]. В русистике сленг трактуют обычно на основе его противопоставленности литературному стандарту, в зарубежных, в частности, англоязычных студиях сленг рассматривается исходя из его функционального свойства идентифицировать субкультуру неких социально или профессионально интегрированных групп носителей языка.

Дискуссионной остается и сегодня проблема ключевого слова (родового понятия) в дефинициях сленга, на базе которого он может отождествляться с формой существования языка, или особым языком (E. Raymond), подязыком, стилем речи [13], частью словаря, особой лексической подсистемой языка или простой, часто случайной и неупорядоченной совокупностью лексем.

Одной из причин такого многообразия ключевых слов является различное понимание соотношения понятий сленга, жаргона, аргоса и социолекта. Чаще всего сленг отождествляют с жаргоном, считая его разновидностью социолекта. Кроме того, недостаточно обоснован и термин «форма существования языка», к которой нередко относят лексические подсистемы просторечия, жаргонов, социолектов и проч. К тому же стиль речи в современном речеведении обычно не соотносится с традиционным пониманием функционального стиля, а обозначает сферу общения. Такое понимание позволяет рассматривать профессиональный сленг на периферии терминологических полей, ядром которых являются термины и номенклатуры так называемых «языков для специальных целей» [6].

Противоречиво также понимание соотношения жаргона и сленга с нормой и кодификацией: данные подсистемы языка, безусловно, ненормативны, однако многие из них кодифицированы в специальных словарях (ср. мнение Э. Патриджа о том, что сленговые единицы «никак не кодифицированы, а часто и вовсе беспорядочны и случайны» [17, 24]). Спорным является вопрос особой маркированности сленга: обычно ему приписывают стилистическую сниженность, эмоционально-экспрессивный и оценочный [14], юмористический и уничижительный характер [12]. Бесспорно, для обычного носителя языка сленг характеризуется такой маркированностью, но является ли ощутимой подобная его природа для социальной или профессиональной группы? Не стирается ли данная коннотация сленгизмов в процессе их множественного функционирования в профессиональной сфере?

Мы определяем сленг как нелитературную и ненормированную, отличающуюся эмоционально-экспрессивной и стилистической маркированностью дополнительную лексическую подсистему языковых единиц, обозначающих для определенной социальной или профессиональной группы систему понятий их сферы существования и деятельности как субкультуры с целью достижения групповой идентичности.

Одним из наиболее интересных для современных исследователей является компьютерный сленг, обслуживающий субкультуру программистов, профессиональных пользователей компьютерных сетей. Нередко к компьютерному сленгу относят албанский язык (сленг Падонкаф), используемый несколько иной сферой носителей языка, далеко не всегда профессиональной (к ней принадлежат обычные пользователи Интернета). Н. Ильина-Соловьева характеризует данный «язык» как своего рода игровое общение: «Именно игровое оформление мира и создает в сетевых социумах своеобразный стиль общения, который можно определить как стиль, характеризующийся отрицанием реальной жизни, реальных статусов, общепринятых норм общения, да и, в определенной мере, просто реальных людей» [3, 134]. Язык Падонкаф, на наш взгляд, не может быть включен в компьютерный сленг, он является сленгом определенной группы пользователей Интернета.

**Анализ последних исследований и публикаций.** Компьютерный сленг различных языков является предметом множества исследований лингвистов. Изучению функционирования данной лексической подсистемы в дискурсе сети Интернет посвящены работы Л. Кальве, Д. Кристалла, З. Гирса, М. Хаазе, С. Левинсон, С. Антоновой, Л. Королевой, А. Кутузова и др. Структурно-семантический и функциональный аспекты компьютерного сленга и его динамика описаны в работах А. Лебедевой, В. Колябина, Т. Тобоевой, О. Кармызовой, И. Беликовой, Н. Русаковой, Н. Виноградовой, О. Ворон, И. Щур и др. Лингвокультурная природа данного сленга в русском языке была предметом изучения Е. Шейгал. Экстра- и интралингвистические факторы формирования компьютерного жаргона обоснованы в диссертации Е. Лушниковой. Украинскому компьютерному сленгу посвящены работы Л. Ставицкой, И. Щур, Л. Ярошук, О. Медвидь и др. Словообразовательные модели русского компьютерного жаргона описаны в диссертации М. Барт [1].

Одним из наиболее продуктивных способов пополнения русского компьютерного «языка» и сленга в том числе является заимствование номинативных единиц из английского язы-

ка. Однако для множества компьютерных сленгизмов заимствование нередко служит лишь первым звеном номинативного механизма, ибо простые заимствования обычно не обладают экспрессивностью и стилистической маркированностью и часто формируют ядро терминологического поля компьютерной сферы общения. Для создания же особого стилистического колорита заимствования претерпевают воздействие на них языка-реципиента, отмеченное нами как второе звено данного номинативного процесса, представленное языковой игрой. Игра, базирующаяся на различных способах фонетического или графического ассоциирования заимствованного слова или компонента с русскими словами или их компонентами, обеспечивает парадоксальность созданного сленгизма, шокирующего своей внутренней формой обычных носителей языка, но понятного в профессиональной сфере и соотносимого с определенным значением. Именно такое несоответствие внутренней формы и значения придает сленгизмам эмотивность, экспрессивность, юмористический колорит и парадоксальность. Тем самым процесс заимствования оказывается ложным, но без него невозможно бы было продуцирование сленговых номинативных единиц.

Исследователи компьютерного сленга называют подобную номинацию фонетической мимикрией. С. Полозова отмечает: «Другим видом русификации иноязычных слов и словосочетаний является создание жаргонизмов на основе фонетической ассоциации (фонетическая мимикрия): *e-mail* – *Емеля* (электронная почта); *bad* – *бедный* (плохой, испорченный); *shell* – *шелуха* (оболочка) [8, с. 85]. Однако, на наш взгляд, данный термин не соответствует, к примеру, способам номинации множества сленгизмов, полученных на основе транслитерирования (графической мимикрии), к примеру, *shareware* – *шаровары*, или ассоциирования со стилистически маркированными лексемами языка-реципиента.

На этом основании для обозначения способа номинации всего спектра таких сленгизмов мы вводим термин «псевдозаимствование», отличительной чертой которого является наличие трех операций: 1) заимствования, 2) сближения на базе языковой игры (каламбура, парадокса) заимствованной номинативной единицы или ее компонента с корнем, аффиксом, словом, словосочетанием языка-реципиента; 3) созданием неосемемы, неолексемы или неофраземы с разнообразной коннотативной маркированностью (эмоциональностью, оценочностью, экспрессивностью, парадоксальностью, юмористическим колоритом). В когнитивном аспекте сленгизмы-псевдозаимствования представляют собой номинативные единицы, созданные путем псевдомотивации или модусной мотивации, характеризующейся выбором из структуры знаний об обозначаемом лишь ее оценочной составляющей [9, 176–180; 11, 30–31].

**Целью** статьи является характеристика различных механизмов псевдозаимствования, используемых в русском компьютерном сленге.

**Новизна исследования** заключается в отсутствии комплексных разработок данного способа номинации, ограничивающихся, как правило, описанием фонетической мимикрии на примере незначительного количества сленгизмов.

**Изложение основного материала исследования.** В компьютерном сленге может обыгрываться заимствованный префикс, ассоциирующийся с русской приставкой. Так, глагол *апгрейдить* – «обновить что-либо, перекомплектуя устаревшие детали ПК или заменяя системные блоки» – имеет синоним *апгаживать* с ассоциированным аффиксом (приставка *об-*) и антонимичным заимствованному *grade* – «качество», корнем с пейоративным и стилистически маркированным компонентом.

Псевдозаимствование в сленгизмах может осуществляться лишь в одном из компонентов сложных слов. К примеру, в слове *автогад* – «система автоматизированного проектирования AutoCAD» второй корневой компонент передается сниженным, отрицательно оценочным русским корнем. Иногда такая оценочность в сленгизме может быть мотивирована: слово *брякпойнт* – «место в коде программы, где должно быть прервано его исполнение, используется при отладке» – образовано на базе заимствованного англ. *break*

*point* исходя из каламбурной ассоциации с разговорным русским глагольно-междометным словом *бряк* в переносном значении с негативной оценкой «невыпадение совершенный поступок как действие».

Композитные сленгизмы *фотожаба*, *фотожопа*, образованные обыгрыванием заимствованного *Photoshop* программы Adobe Photoshop, содержат негативно оцениваемый зооним и обценное слово, ассоциированные со вторым корнем английской лексемы. В данном случае ассоциация не использует ни транскрипцию, ни транслитерацию. Подобное можно наблюдать при образовании сленгизма *жабаскрипт* – «язык программирования JavaScript».

Наиболее частотными являются случаи псевдозаимствования однокорневых слов и аббревиатур. Нередко транслитерация или транскрипция иноязычного слова в сочетании с языковой игрой порождают сленгизмы антропонимического типа: *Аська*, *Ася* – «Интернет-пейджер ICQ – аббревиатура созвучна английской фразе *I seek you* – Я ищу тебя»; *Васик* – «язык программирования BASIC – сокращение английского Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code» (используется неточная транслитерация); *Емеля* – «электронная почта e-mail»; *Нюра* – «программа для записи дисков Nero Burning ROM» (осуществлена замена гласного); *Оля* – «технология редактирования OLE – Object Linking and Embedding»; *Ирка* – «система онлайн-общения IRC – Internet Relay Chat»; *Димка* – «модуль памяти DIMM – Dual In-line Memory Module», *Симка* – «модуль памяти SIMM – Single In-Line Memory Module». Данные сленгизмы, обычно основанные на англоязычных аббревиатурах, представляют собой антропонимы-гипокористики, выраженные суффиксом *-к-* и неофициальностью имен, что придает наименованиям выразительность и эмотивность.

Особая прагматическая мотивированность присуща сленгизмам антропонимического типа *Лола*, *Лолита*, *Лолка*, *Лолик*; ими называют человека, отличающегося глупым и несуразным поведением и зачастую вызывающего смех окружающих. Данные лексемы мотивированы частым неадекватным применением таким пользователем в сетях реплики *ЛОЛ* (англ. *LOL* – *laughing out loud* – «громко хохотать»).

Сленгизм антропонимического типа *Ванесса*, обозначающий внутренний программный язык платформы IC, создан путем интеграции транскрипции обозначения числа 1 в английском языке с транслитерацией буквы С и языковой игры на основе ассоциации с женским именем.

Псевдозаимствования английских слов и аббревиатур послужили базой для создания в русском компьютерном сленге наименований, интегрирующих транскрипцию или транслитерацию с языковой игрой и различными фонетическими и грамматическими процессами:

1) метатезой с заменой гласных и последующей грамматикализацией (*алкоголик* – «программист на языке Algol – смешанной аббревиатуры от англ. *Algorithmic Language*», с присоединением суффикса наименования лица; *укрон* – «модем Ascorp», сопровождается заменой гласного);

2) количественной метатезой, передвигающей ударение в сленгизме *ба'тон* – «кнопка» (англ. *button* [ˈbatn]);

3) эпентезой (*барсик* – от языка BASIC; *астма* – «язык программирования низкого уровня Assembler, от расширения файлов ASM»; *оракул* – «база данных Oracle»; *пасквиль* – «программа на языке Pascal»; *стервер* – «сервер»; *соллярис* – «операционное название системы Solaris»; *юзверь* – «от англ. *user* – пользователь ПК»; *мерзилка* – «браузер Mozilla» с заменой гласного и присоединением суффикса; *вобла* – «движок форума vBulletin» с усечением конца слова);

4) двойной эпентезой с последующим формированием композитной неолексемы с парадоксальной внутренней формой (*порнослоник* – «фирма Panasonic и/ или любое ее устройство»);

5) протезой (*кацанта* – «Microsoft Business Solution – Ахapta» с заменой согласного; *тор-мозилла* – «браузер Mozilla»);



б) заменой гласных звуков и приспособлением к готовому знаку русского языка (*дурень* – «процессор AMD Duron»; *мыло* – «электронная почта e-mail»; *мазила* – «браузер Mozilla»; *мудем* – «модем»);

7) усечением слова, заменой гласных звуков и приспособлением к русскому существительному (*дрова* – «драйверы», от англ. *driver*; *Лазарь* – «лазерный принтер»; *пень* – «центральный процессор марки Pentium»; *самса* – «название фирмы Samsung»; *сырки* – «исходный код программы от англ. source»; *халва, халява* – «компьютерная игра Half-Life»; *винт* – «жесткий диск» от *винчестер*»);

8) заменой при транслитерации или транскрипции согласных в слове (*нафигатор* – «навигатор»; *сейф* – «сохраненная игра, от англ. *save*»);

9) присоединением при транслитерации или транскрипции конечных звуко сочетаний с приспособлением их к русским словам (*перловка* – «язык программирования Perl»; *солярка* – «операционная система Solaris»; *прескотина* – «интелевский процессор на ядре Prescott»; *сервант* – «сервер»; *хомяк* – «пользователь ПК от англ. *home*»; *девица* – «любое устройство от англ. *device*»; *дельфин* – «программист, пишущий на языке Delphy»; *норка* – «файловый менеджер Norton Commander»; *шаровары* – «условно-бесплатное программное обеспечение shareware»; *пентюх* – «центральный процессор марки Pentium»; *целка, целлюлит* – «процессор Intel Celeron»; *наскуда* – «программа на языке Паскаль»; *шпрот* – «модем Sportster») и т. п.

Сленгизм *винدوز* является результатом транслитерации Windows и ассоциации со словами с русским аффиксоидом *-воз-* (*тепловоз, паровоз*), что придает слову юмористический колорит и пейоративность (на базе отождествления программы сложного устройства компьютера с простыми механическими устройствами). Ряд аббревиатур при псевдозаимствовании в русских сленгизмах передаются буквенным способом (*кеды* – «KDE – K Desktop Environment»; *кутя* – «библиотека QT»; *лыжи, лажя* – «компания LG»; *писюх, писюха* – «IBM-PC-совместимый компьютер»; *жопорез* – «GPRS») или звуковым (*гнушный* – «написанный под эгидой GNU – рекурсивный акроним от англ. GNU's Not Unix»; *бздунь, бздя* – «оскорбительное название пользователей операционных систем линейки BSD»; *еж* – «EDGE»).

Псевдозаимствование опосредует создание на основе английских словосочетаний русских неолексем или неосемем (*нижамкер* – «программа Adobe Page Maker»; *ковырялка* – «программа Corel Draw»; *корка* – «файл с дампом памяти, остающийся на диске после аварийного завершения программы, от англ. *en:core dump*»). В русских сленгизмах часть заимствованного словосочетания может опускаться, сопровождаясь иными фонетическими процессами (*люстра* – «векторный графический редактор Adobe Illustrator»; *контра* – «Counter-Strike»; *дуб* – «программа для работы с видео Virtual Dub»). Английские словосочетания реже соответствуют сленговым сочетаниям в русском языке: *голый дед* – «редактор почты Gold Edit»; *горелые дрова, карельские дрова, корявые дрова* – «Corel Draw»; *командир волков* – «Volkov Commander»; *федорино горе* – «свободная ветка Linux от англ. *Fedora Core*»; *трубо наскакаль* – «компилятор языка программирования, от англ. *Turbo Pascal*»).

Особо следует рассмотреть способы псевдозаимствования сленгизмов *гнусмас* и *бердан*: первое слово является обратным транскриптом слова *Samsung*, второе – заменой заимствования его эквонимом на основе языковой игры с омонимами (*бердан* – «жесткий диск, винчестер», *берданка* и *винчестер* – эквонимы гиперонима – оружие). Особняком стоит псевдозаимствование английской аббревиатуры *ИМНО* – *In My Humble Opinion* (по моему скромному мнению), которая при транскрипции в русском компьютерном сленге получила статус бэкронима: *ИМХО* – «истинное мнение, хрен оспоришь».

**Выводы и перспективы дальнейших исследований.** Как видим, в большинстве случаев в процессе псевдозаимствования представители профессиональной группы программистов избирают в качестве русских сленговых соответствий, как правило, немотивированные знаниями об обозначенном, а лишь сближаемые по звуковому или буквенному составу компоненты,

нередко пейоративные или обценные, порождающие парадоксальную внутреннюю форму наименований. Это создает своеобразную закрытость сленга, обеспечивает его виртуальность. Тем самым программисты в своей сфере общения устанавливают законы собственной реальности, мистифицируя и играя, шутя и иронизируя. Не случайно исследователи отмечают, что вся компьютерная сленговая лексика пронизана карнавальностью, оформляющую дискурс особым игровым образом: «Именно игровое оформление мира и создает в сетевых социумах своеобразный стиль общения, который можно определить как стиль, характеризующийся отрицанием реальной жизни, реальных статусов, общепринятых норм общения. Карнавальное общение базируется на разнообразнейших мистификациях, театральности, инсценировках реальных и нереальных ситуаций, ироничности и юморе, оно почти предельно насыщено шутками, остротами, каламбурами, игрой слов» [3, 134]. Карнавализация, по М. Бахтину, требует установки на «слово, нарушающее законы и нормы речевого поведения», «разрывающее иерархическую условность речи и мысли» [2, 44]. Кроме того, сленг основан на фамильяризации виртуальной реальности, используя «прозаические энергии языка, движущиеся от полюса имени к полюсу прозвища (бранного, амбивалентного)» [2, 128]. Поскольку сленговая лексика характеризуется особыми, нетривиальными способами номинации, перспективным следует считать изучение номинативной природы сленгизмов и дискурсивного пространства их функционирования.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Барт М. В. Словообразовательные модели современного русского компьютерного жаргона : автореф. дис. ... канд. филол. наук. : спец. 10.02.01 – русский язык; 10.02.19 – теория языка / Мария Вячеславовна Барт. – Курск, 2010. – 20 с.
2. Бахтин М. М. Собрание сочинений: В 7 т. / М. М. Бахтин; Институт мировой литературы имени М. Горького Российской Академии наук. – М. : Русские словари, 1996. – Т. 5. – 731 с.
3. Ильина-Соловьева Н. Олбанский язык (компьютерный сленг Падонкаф) / Н. Ильина Соловьева // *Eslavistica Complutense*. – 2013. – 13. – P. 131–148.
4. Королева Л. Ю. Сленг в профессиональном дискурсе программистов: функционально-семантический аспект : автореф. дис. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.19 – теория языка / Людмила Юрьевна Королева. – Тамбов, 2006. – 20 с.
5. Кутузов А. Б. Модель функционирования терминологического сленгизма в дискурсе сетевых форумов : дис. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.21 – прикладная и математическая лингвистика / Андрей Борисович Кутузов. – Тюмень, 2006. – 170 с.
6. Лейчик В. М. Терминоведение. Предмет, методы, структура / В. М. Лейчик. – М. : КомКнига, 2006. – 256 с.
7. Маковский М. М. Английские социальные диалекты / М. М. Маковский. – М. : Высшая школа, 1982. – 135 с.
8. Полозова С. В. Иноязычные заимствования как источник пополнения лексико-фразеологического состава современных русских жаргонов / С. В. Полозова // *Вестник Воронежского государственного ун-та. Серия Лингвистика и межкультурная коммуникация*. – 2008. – № 3. – С. 83–87.
9. Селиванова Е. А. Когнитивная ономазиология / Е. А. Селиванова. – К. : Фитосоциоцентр, 2000. – 248 с.
10. Селиванова О. О. Лінгвістична енциклопедія / О. О. Селіванова. – Полтава : Довкілля-К, 2010. – 844 с.
11. Селіванова О. О. Світ свідомості в мові. Мир сознания в языке. Монографічне видання / О. О. Селіванова. – Черкаси : Ю. Чабаненко, 2012. – 488 с.
12. Скребнев Ю. М. Основы стилистики английского языка / Ю. М. Скребнев. – М. : АСТ, 2000. – 240 с.
13. Смирницкий А. И. Лексикология английского языка / А. И. Смирницкий. – М. : Иностранная литература, 1956. – 260 с.
14. Хомяков В. А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечья / В. А. Хомяков. – Вологда, 1971. – 104 с.
15. Щур І. І. Україномовний комп'ютерний сленг: формування й функціонування : автореф. дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.01 – українська мова / Ірина Ігорівна Щур. – Київ, 2006. – 20 с.
16. Eble C. *Slang and Sociability* / C. Eble. – London and Chapel Hill : University of North Carolina Press, 1996. – 228 p.
17. Partridge E. *Slang Today and Yesterday* / E. Partridge. – L. : William Press, 2007. – 484 p.