

ОНОМАСИОЛОГИЯ. ЛЕКСИКОЛОГИЯ. ТЕРМИНОЛОГИЯ

УДК 811.161.1'373.45

Е. А. Селиванова

ПСЕВДОЗАИМСТВОВАНИЕ КАК СПОСОБ НОМИНАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА

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) созданием неосемемы, неолексемы или неофраземы с разнообразной коннотативной маркированностью (эмоциональностью, оценочностью, экспрессивностью, парадоксальностью, юмористическим колоритом). Сленг рассматривается как нелитературная и ненормативная, отличающаяся эмоционально-экспрессивной и стилистической маркированностью дополнительная лексическая подсистема языковых единиц, обозначающих для определенной социальной или профессиональной группы систему понятий их сферы существования и деятельности как субкультуры с целью достижения групповой идентичности. 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: метатезой, эпентезой, протезой, усечением слова, заменой гласных и / или согласных звуков, присоединением звукосочетаний в конце слов с приспособлением к морфологической подсистеме русского языка. Псевдозаимствование придает своеобразную закрытость сленгу, обеспечивает его виртуальность на базе создания иной мистифицированной реальности.

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

Постановка проблемы. 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, с. 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, арго 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, с. 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 олбанский 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, с. 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 языка. 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, с. 176–180; 11, с. 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. 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*, *фотожопя*, 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 Асогр», сопровождается заменой гласного);

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

3) эпентезой (*барсик* – от языка BASIC; *асмма* – «язык программирования низкого уровня Assembler, от расширения файлов ASM»; *оракул* – «база данных Oracle»; *насквиль* – «программа на языке Pascal»; *стервер* – «сервер»; *сонлярис* – «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 – Ахарта» с заменой согласного; *тормозилла* – «браузер Mozilla»);

6) 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 звукосочетаний 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 *виндовоз* 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, лажа* – «компания LG»; *писюх, писюха* – «IBM-PC-совместимый компьютер»; *жопорез* – «GPRS») или звуковым (*гнусный* – «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. *ep: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 паскаль* – «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. 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, с. 134]. Карнавализация, по М. Бахтину, требует установки на «слово, нарушающее законы и нормы речевого поведения», «разрывающее иерархическую условность речи и мысли» [2, с. 44]. Кроме того, сленг основан на фамильяризации виртуальной реальности, используя «прозаические энергии языка, движущиеся от полюса имени к полюсу прозвища (бранного, амбивалентного)» [2, с. 128].

Перспективы дальнейших исследований. Поскольку сленговая лексика характеризуется особыми, нетривиальными способами номинации, перспективным следует считать изучение номинативной природы сленгизмов и дискурсивного пространства их функционирования.

Список использованной литературы

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. Селиванова. – 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. – К., 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.

Одержано редакцією 21.01.15
 Прийнято до публікації 4.02.15

О. О. Селіванова

Псевдозапозичення як спосіб номінації комп'ютерного сленгу

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) створенням неосемем, неолексем або неофразем з різноманітним конотативним маркуванням (емоційністю, експресивністю, оцінкою, парадоксальністю, гумористичним колоритом). Сленг визначено як нелітературну й невнормовану додаткову лексичну підсистему мовних одиниць, що характеризуються емоційно-експресивною та стилістичною маркованістю й позначають для певної соціальної чи професійної групи систему понять їхньої сфери існування та діяльності як субкультури з метою досягнення групової ідентичності. Псевдозапозичення англійських слів й аббревіатур є ґрунтом для створення в російському комп'ютерному сленгу найменувань, що інтегрують транскрипцію чи транслітерацію з мовною грою й різноманітними фонетичними та граматичними процесами: метатезою, епентезою, протезою, усіченням слова, заміною голосних та / або приголосних звуків, приєднанням звукосполучень наприкінці слова із пристосуванням до морфологічної підсистеми російської мови тощо. Псевдозапозичення надає своєрідної закритості сленгу, забезпечує його віртуальність на підставі створення іншої містифікованої реальності.

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

O. O. Selivanova

Pseudoborrowing as the means of computer slang naming

This article characterizes 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 different connotative marking (emotionality, evaluation, expressiveness, paradoxality, humorous colouring). It defines slang as nonliterary and non-standard additional lexical units' subsystem, distinguished by emotional, expressive and stylistic marking. Slang serves for designating for the certain social or professional group the system of phenomena in their subculture's sphere of life and activity, and is used for reaching group identity. Pseudoborrowings of the English words and abbreviations served as the basis for the formation in the Russian computer slang namings that integrate transcription or transliteration with language game and various phonetic and grammatical processes: metathesis, epenthesis, prosthesis, change of vowels and / or consonants, adding of sound combinations at the end of the words with the adjustment to the morphological system of the Russian language. Pseudoborrowing provides slang with peculiar closeness and virtuality on the basis of a new mystified reality creation.

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