

*in the educational text due to the incongruity of the background knowledge of the addresser and the addressee. It is realized in the form of certain speech genres: historical, linguistic and biographical information, historical and linguistic commentary, etc. Subtexts of the precedent phenomena can be represented in such subgenres as de□nitions, rules and algorithms of its use, and samples of linguistic analysis, etc. Linguistic precedent phenomena in the educational text denote the object of knowledge, forms of knowledge, names of scienti□c schools, their representatives; theoretical methods and means of knowledge acquisition, ways of empirical research, linguistic terms, etc.*

**Keywords:** precedent phenomenon, precedent subtexts, educational text, precedent name, precedent phrase.

Ю. А. Шепель  
(Днепропетровск)

УДК 811.161.1

## СНОВА О КОМПЬЮТЕРНОМ СЛЕНГЕ

В последние десятилетия в условиях демократизации общественных отношений речь молодежи обогатилась новыми терминами и понятиями. Для людей, которые связаны в той или иной мере с компьютерами, сформировался целый пласт лексики, образовавшей “компьютерный сленг”.

Динамические процессы в лексиконе во многом связаны со сменой одной научно-технической технологии другой. Многие уже общеизвестные слова забываются, им на смену приходят другие, некоторые из которых остаются в речи, закрепляются и переходят в профессионализмы. Этот процесс в последние годы проходит очень стремительно. Примером тому может служить то, что в компьютерном сленге лишь за прошедшее десятилетие бурного технического прогресса появилось и ушло в историю невероятно большое количество слов.

*Цель статьи* – рассмотреть новые виды компьютерного сленга и факторы, влияющие на его появление. *Объектом нашего анализа* является английская нелитературная лексика, к которой относится сленг. *Предметом описания* является компьютерный сленг.

Компьютерный сленг обычно рассматривается как разновидность специального сленга, используемого как профессиональной группой IT-специалистов, так и другими пользователями компьютеров [10].

В настоящее время словарь компьютерного сленга насчитывает сравнительно большое количество слов. Сленг Интернета и компьютерщиков не является постоянным, потому как меняются технологии, появляются новые понятия, которые расширяют границы сленга. Поэтому компьютерный сленг содержит слова с тождественными или предельно близкими значениями – синонимы, ср.: *computer* ® *комп* – *компухтер* – *цампутер* – *банка* – *тачка* – *аппарат* – *машина*; *to hack* ® *хакнуть* – *хрякнуть* – *ломануть* – *грохнуть* – *проломить*; *hard drive* ® *винт* – *хорд* – *тяжелый драйв* – *бердам* [11].

Чем употребительнее слово, тем больше у него синонимов. Они могут быть образованы разными способами, людьми с разным уровнем владения английским языком. А коммуникация между людьми, использующими разные слова, пока не слишком развита. Поэтому они порой даже не понимают друг друга. Поэтому для создателей словарей компьютерного сленга (над которым мы работаем вот уже несколько лет) первоочередная проблема – записать как можно больше возможных синонимов каждого термина и выяснить какие-то общеизвестные слова.

Большое количество русских компьютерных терминов и сленговых слов заимствовано из иностранных языков, чаще – из английского. Их основу составляет перевод или калькирование, ср.: “интернет” – “internet”, “винчестер” – “Winchester”, “компьютер” – “computer”, “интерфейс” – “interface”, “курсор” – “cursor”, “кэш” – “cache”, “драйвер” – “driver”, “картридж” – “cartridge” и “окна” – “windows”, “закладка” – “bookmark”, “фон” – “background”, “мышь” – “mouse”, “корзина” – “basket”, “клавиатура” – “keyboard”, “сохранить” – “save”, “перетащить” – “drag”, “перезагрузить” – “reboot”, “reload”, “restart”.

Некоторые слова формируются путем сокращения названий, и часто употребляются именно в таком виде, например: *VGA, TIFF, VBA, RAM, IP, CD-ROM, HD, DVD, FAT*.

Сокращения сленга имеют более свободные формы, чем у терминов, сокращаются устоявшиеся фразы, например: “*By The Way*” > BTW – “Между прочим”, “*See You*” > CU – “Увидимся” / “До свидания”, “*As Far As I Know*” > AFAIK – “Насколько мне известно”, “*In My Humble Opinion*” > ИМНО – “По моему скромному мнению”, “*Lot Of Laugh*” > LOL – “Очень смешно” / “Умираю со смеху”, “*Good luck*” > GL – “Удачи”. Или используются эти же сокращения, но в написании русскими буквами, например: ИМХО, ЛОЛ, АФАИК и т.д.

Часто сленговые сокращения принимают буквенно-цифровую форму, заменяя слоги цифрами, похожими по произношению, например: “*Forget*” > 4GET – “Забудь”, “*Metoo*” > ME2 – “Я тоже”, “*Thanks*” > 10X – “Спасибо”.

Надо сказать, что подобных аббревиатурных образований, основанных на русских фразах и словах, гораздо меньше, так как интернет вошел в украинское пространство несколько позже. Так, встречаются усеченные формы русских слов, например: компьютер – комп, программист – программер, программа – прога, робот – бот, регистрировать – регить, ноутбук – ноут, бук.

Компьютерный сленг последних лет не лишен также всевозможных фразеологических оборотов. Среди них есть как глагольные, так субстантивные обороты [1, с. 112]. Такие обороты построены на ассоциативном переводе.

Иногда компьютерный сленг употребляется в широком переносном смысле в различных ситуациях, не имеющих отношения к компьютерам. Например, программист, который не хочет выполнять чью-либо просьбу, говорит: “*Can't Open*” или “*Invalid Request*”. Именно такой англоязычный текст высвечивается на экране компьютера, когда он не может выполнить поставленную задачу. Или программист может сказать: “*System halted*” [7], что будет означать его высшую степень усталости в конце тяжелого дня.

Нельзя обойти стороной и такую проблему, как переход слов из сленга в разряд профессиональных или нормативных. Чаще всего, профессиональными терминами становятся достаточно старые, успевшие “притереться” сленговые слова / выражения. Слово при этом теряет свою эксцентрическую окраску. Немаловажную роль в этом играют специальные (профессиональные) газеты и журналы по компьютерным вопросам и технологиям. Сленговое слово появляется в них чаще всего потому, что профессиональные слова, им соответствующие, неудобны при частом использовании или же вообще отсутствуют. Журналы же, посвященные компьютерным играм, употребляют сленговые слова в огромном количестве, с целью создания более веселой, молодежной атмосферы. Но из таких развлекательных журналов сленг нередко “перебирается” на страницы более серьезных периодических изданий, а иногда и научной литературы. Так, например, слово “железо” в значении ‘*hardware*’, которое некоторое время являлось исключительно сленговым, со временем перешло в профессиональную лексику [1, с. 123].

В настоящее время в лингвистике предложены разные классификации компьютерного сленга. Мы кратко остановимся лишь на двух наиболее удачных классификациях, представленных в исследованиях Н. В. Виноградовой и П. А. Горшкова.

Н. В. Виноградова предлагает следующую классификацию компьютерного сленга [1, с. 147]:

первая группа – прямая транслитерация английского слова при сохранении основного значения лексемы, например: *бай* (от английского слова “*bye*”) означает обычную форму прощания; *варнинг* (от английского “*warning*”) означает предупреждение о возможной ошибке программы или об исключительной ситуации;

вторую группу составляют слова, относительно которых можно говорить уже не о транслитерации, а о фонетическом и грамматическом “искажении” (своеобразной “русификации”) оригинала (аналогично “шерочке с машерочкой” и “шаромыжнику”), например: *батон* (от английского “*button*”, что переводится как пуговица, кнопка, т.е. любая кнопка); *гама* (от английского “*game*”, что переводится как игра, означающее компьютерную игру); *зюх* или *зюксель* (от названия программы “*Zuxel*”) – высокоскоростной модем фирмы ZUXEL.

Сюда же можно отнести многочисленные глаголы санглийской транслитерированной основой и русскими грамматическими показателями типа: *заиповать*, *заенкодить*, *заоффлайнить*, *зарестриктировать*, *заюзить*, *отквотить*, *прилинковать*, *припойнтовать* и т. п.

Третью группу представляют слова, имеющие омонимы в составе литературного языка. Подобно тому, как в воровском жаргоне, например, слово *соловей* в результате переосмысления приобрело значение “*свисток надзирателя*”, многие нейтральные по стилистической

принадлежности русские слова, употребляясь и переосмысливаясь носителями компьютерного диалекта, приобретают дополнительные значения.

Во-первых, это русские слова, выбранные из соображений фонетического подобия английским оригиналам, ср.: *ария* (от английского “*area*”, что переводится как область, область на ВВС, в которой собраны файлы или сообщения по определенной тематике. Физически это обычно каталог на диске); *мылить* (от англ. “*mail*”, имеющего перевод “письмо”, “почта”) – писать или передавать сообщение по сети.

Во-вторых, это гораздо более многочисленная группа слов, приобретших новое значение в результате иронически-карнавального переосмысления уже существующей лексемы, ср.: *блин* – компакт-диск; *голдед* или *голый дед* (от названия программы GoldEd – редактор сообщений) – название наиболее популярного редактора сообщений; *железо* имеет два значения: 1. Любая “компьютерная” аппаратура. 2. “Внутренности” компьютера.

Четвертая группа слов представлена акронимами. Это английские по происхождению и по способу образования сложносокращенные слова, пока еще не вовлеченные в процесс освоения их русским языком.

*AFAIK* – “*as far as I know*” (насколько мне известно);

*BTV* – “*by the way*” (кстати);

*FYI* – “*for your information*” (к вашему сведению);

*IOW* – “*in other words*” (другими словами);

*TTUL* – “*talk to you later*” (поговорим позже) [10].

Эти примеры показывают, что компьютерному сленгу присуща тенденция к упрощению, минимизации и стандартизации языковых средств. Транслитерация вызывает в жизни такие необычные для русского языка слова, как “*ЗП*” – *PS* (“*post scriptum*”) (на клавиатуре компьютера при переключении латиницы на кириллицу “*P*” соответствует букве “*З*”, а “*S*” – “*Ы*”).

Интересным и новым, ранее не характерным для русского языка, представляется такой способ образования сложносокращенных слов, при котором слово заменяется тождественно звучащим названием буквы или цифры. В английском языке это известный и широко распространенный прием (ср.: *IOU* = “*I owe you*”), который теперь, как мы видим, пока в пределах компьютерного жаргона, но все же совершает “переход” в русскую систему словообразования.

*2* – “*to*”;

*U* – “*you*”. Пишется с большой буквы даже в середине фразы. Употребляется чаще всего в сочетании *2U* – (вам, тебе).

*CU* – “*see you*” (увидимся).

*L8R* – “*later*” (позже).

Последний способ осмысляется носителями компьютерного жаргона как универсальный.

Ещё одну классификацию предлагает П. А. Горшков:

1) калька (полное заимствование),

2) полукалька (заимствование основы),

3) перевод,

а) с использованием стандартной лексики в особом значении,

б) с использованием сленга других профессиональных групп,

4) фонетическая мимикрия [2, с.150].

Первая группа, называемая калька, включает в себя заимствования, грамматически не освоенные русским языком. При этом слово заимствуется целиком со своим произношением, написанием и значением. Такие заимствования подвержены ассимиляции. Каждый звук в заимствуемом слове замещается соответствующим звуком в русском языке в соответствии с фонетическими законами. Эти слова кажутся иностранными в произношении и написании, они соответствуют всем нормам английского языка. Вот примеры слов, полностью заимствованных из английского языка: *device* ® *девайс*; *harddrive* ® *хард* [10].

Вероятнее всего, некоторое количество подобных слов в русском языке явилось следствием того, что большинство программного обеспечения на компьютерах все еще обеспечивается английским языком. Вследствие этого, у людей происходит своеобразное привыкание к некоторым распространенным командам или сообщениям. Вот, к примеру, “*инвалид юзер*” (популярный ответ на вопрос о том, почему что-либо не работает) является популярной перефразой сообщения операционной системы *MS-DOS* “*Invalid drive*”.

Кроме “привыкания”, здесь, конечно же, сыграла свою роль еще и общая тенденция среди молодежи к привлечению в свою повседневную речь англицизмов. Увлечение англицизмами стало в последние десятилетия своеобразной модой, обусловлено созданными в молодежном обществе стереотипами и идеалами. Таким стереотипом мог служить образ идеализированного американского общества. Включая в свою речь английские заимствования, молодые люди определенным образом как бы приближаются к этому стереотипу, приобщаются к американской культуре, стилю жизни.

Именно в этой группе имеет место русское или просто неправильное прочтение английского слова. Порой ошибка становится привлекательной до того, что овладевает массами, например: *message* ® *мессаг* [11].

Очень часто встречается просто перенос слова в русский язык с неправильным ударением: *label* ® *лабэль*.

Поэтому некоторые сленговые заимствования неустойчивы в написании. Например, можно встретить несколько разных заимствований слова *keyboard* ® *кэйборд* – *кэборд* – *кйборд*.

Примечательно, что стилистически нейтральные в английском языке слова, перейдя в сленг российских программистов, приобретают иронически-пренебрежительную или разговорную окраску.

Во второй группе, именуемой полукалька, при переходе термина из английского языка в русский, последний подгоняет принимаемое слово под нормы не только своей фонетики, как в предыдущей группе, но и спеллинга с грамматикой. При грамматическом освоении английский термин поступает в распоряжение русской грамматики, подчиняясь ее правилам. Существительные, к примеру, приобретают падежные окончания:

*application* ® *апликуха* (прикладная программа)®, *апликуху* (В.п.), *апликухи* (Р.п.) [9].

Чаще всего такая группа слов образуется по модели: английская основа + уменьшительно-ласкательные суффиксы имен существительных (-ик, -к(а), -ок и др.):

“*User’s Manual*” (руководство пользователя) > *мануалка*;

“*CD-ROM*” (от английского *compact disc read-only memory*, т. е. разновидность компакт-дисков с данными, доступными только для чтения) > *сидиромка*.

Также встречается суффикс -юк, характерный в русском языке для просторечий:

“*PC*” (от английского сокращения “*personal computer*”) > *писюк* [7].

Вследствие того, что исходный язык является аналитическим, а заимствующий – синтетическим, имеет место добавление флексий к глаголам, например: *connect* (от английского *to connect*, которое переводится, как *соединять*) имеет значение “соединяться с помощью компьютеров”.

В соответствие с тем, что одной из причин появления сленга является сокращение длинных профессионализмов, существует такой прием, как универбиализация (сведение словосочетания к одному слову), например: *strategic game* ® *стратегия* [10]. Довольно большое количество слов этой группы произошло от различных аббревиатур, названий различных протоколов, фирм, ср.:

*Bulletinboardsystem* ® *BBS* ® *бебеска*, *бибиэска*

*IBM* ® *Айбизмка* [8].

Здесь нельзя не вспомнить, что операционная система *MS-DOS*, работавшая многие годы на большинстве персональных компьютеров в России, позволяла давать файлам и каталогам имена, состоящие не более чем из восьми знаков и расширения, состоящие всего из трех знаков. Это привело к тому, что при названии многих программ и игр также приходилось или сокращать эти названия, или использовать аббревиатуры, если полные названия состояли из нескольких слов. Производные от различных прочтений этих сокращений попадали в русский сленг. Таким путем появилось много слов типа:

*NortonUtilities* ® *NU* ® *нушка*;

*Kai’s Power Tools* ® *KPT* ® *кэпэтэшка*;

*Execution* □ *le* ® *EXE* ® *экзешиник*;

*Three-dimensional Studio* ® *3DS* ® *тридэшка* [11].

В третьей группе, “перевод”, очень часто сленговая лексика образуется способом перевода английского профессионального термина. Первый способ включает в себя перевод слова с использованием существующих в русском языке нейтральных слов, которые при этом приобретают новое значение со сниженной стилистической окраской: “*Windows*” (от

английского слова “*windows*” – окна) название программы, которая приобрела сленговый аналог “*форточки*”.

В процессе перевода работает механизм ассоциативного мышления. Возникающие ассоциации или метафоры могут быть самыми разными: 1) по форме предмета или устройства – “*disk*” (от английского слова “*disk*” – “*диск*”), по своему устройству, напоминающее блин, от этого и получив свое название в сленге “*блин*” [10]; 2) по принципу работы – *matrixprinter* ® *вжикалка*.

Многочисленны также и глагольные метафоры: “*to delete*” (англ. “*удалить*”) имеет значение “*сносить*”.

Нужно заметить, что к этой группе относятся лишь те слова, которые ранее не имели никаких сленговых значений. Но гораздо более многочисленна вторая группа – термины, которые приобрели свою “сленговость” путем использования лексики других профессиональных групп. В результате значение слова несколько изменяется, приобретая специфический для компьютерного сленга смысл. Чаще всего встречаются слова и выражения из молодежного сленга: *incorrect programm* ® *глюкало*; *streamer* ® *мофон* [8].

Слово “*шофер*” перешло из молодежного сленга, где оно означает *магнитофон*, в компьютерном сленге таким же словом называют устройство хранения для информации на магнитной ленте – “*стример*”. Многочисленны также переходы слов из водительского, уголовного и т.п. сленга:

*microassembler programmer* ® *макрушник*;

*to connect two computers* ® *шлангировать*.

Например, о компьютере *Pentium-200* говорят: “*Модная тачка с двухсотым мотором*”.

Примечательно, что при таком образовании сленговых слов, создается некоторая размытость в значении, не характерная для профессиональных английских терминов. В большинстве случаев обозначается только характер действия или явление, и не определяется его специфика. Сравним два эквивалента английскому термину, первое из которых принадлежит к профессиональной лексике, а второе – к сленгу, ср.: *LED*, означающее “*светодиод*”, приобрело значение “*фонарь*”. Когда человек впервые слышит сленговое “*фонарь*”, ему вряд ли станет понятно, о чем речь, т.к. это слово указывает лишь на то, что предмет разговора излучает свет. Слово, вероятно, появилось в сленге благодаря его тенденции к преувеличению, которое создает несоответствие. И из небольшого “*светодиода*” появился “*фонарь*”.

Четвертая группа, “фонетическая мимикрия”, интересна с точки зрения лексикологии. Она основана на совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов: “*Error*” – от английского “*error*”, означающее “*ошибка*”, приобрело название в сленге “*Егор*”.

Слово, которое переходит в сленг, приобретает совершенно новое значение, никаким образом не связанное с общеупотребительным. Рассмотрим такой пример: “*laser printer*”, которое переводится с английского как “*лазерный принтер*”, в сленге Интернета и компьютера называется “*Лазарь*”.

Возможны как случаи, основанные на фонетическом совпадении всего английского и стандартного слов, так и случаи, основанные на совпадении части слов. В этом случае сленговое слово дополняется оставшейся частью слова, заимствованной методом кальки у английского оригинала: *Windows* ® “*виндовоз*”.

В этой группе слов много названий различных программ. Видимо, это связано с тем, что именно эти названия чаще всего неясны в употреблении и восприятии для наших соотечественников и пользователей вычислительной техники:

*Corel Draw* ® *Король дров*;

*Aldus PageMaker* ® *Альдус Пижамкер*;

*AutoCAD* ® *Автогад* [11].

К этому явлению также относятся случаи звукоподражания без каких-либо сходств со словами стандартной лексики. Такие слова представляют собой своеобразную игру звуками. Они образуются путем отнимания, прибавления, перемещения некоторых звуков в оригинальном английском термине: *MS-DOS* ® *мздос*; *interpretator* ® *интерпрепатор*; *Pentium* ® *пентюх* [4].

Целый ряд английских исследователей использует слово сленг просто как синоним жаргона, арго или кэнта. Проанализировав их работы, можно прийти к выводу, что в это понятие входит целый список различных видов нелитературной лексики. Исходя из мнений различных авторов,

становится ясно, что “сленг” в настоящее время терминологической точностью не обладает.

Характерный для устной речи, сленг внезапно обрел письменную форму в интернете. Его быстрое распространение в настоящее время обусловлено свободным доступом широких масс к Сети при отсутствии регламентированного контроля над языком. Но новая свободная среда не сформировала в нем системности и единства, присущие классическим языкам. Нормой языка общения он не становится.

В связи с развитием компьютерных технологий, словарный запас компьютерного сленга постоянно пополняется новыми словами, вытесняя устаревшие слова, что составляет сложность в изучении таких слов и создании классификаций компьютерного сленга. В этом прослеживается *перспектива дальнейшего изучения* этой темы.

### Литература

1. Виноградова Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции / Н. В. Виноградова // Исследования по славянским языкам. – 2001. – № 6. – С. 203–216.
2. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 – русский язык / П. А. Горшков. – М., 2006. – 15 с.
3. Хомяков В. А. Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 – германские языки / В. А. Хомяков. – Л., 1985. – 23 с.

### Электронные ресурсы:

1. <http://www.compsleng.narod.ru/CyberWar.htm>
2. <http://www.linuxcenter.ru/lib/articles/soft/emul.phtml?style=print>
3. [http://www.piter.com/contents/978546901737/978546901737\\_p.pdf](http://www.piter.com/contents/978546901737/978546901737_p.pdf).
4. <http://www.siduk.ru/pisjuk.htm><http://ru.wikipedia.org/wiki/index.html>
5. <http://staffstyle.ru/cgi-bin/yabb2/YaBB.pl?num=1192219700>
6. <http://www.techspot.com/vb/topic18270.html>
7. <http://ru.wikipedia.org/wiki/index.html>
8. <http://ru.wikipedia.org/wiki>

### Аннотация

#### Ю. А. Шепель. Снова о компьютерном сленге

В статье рассматривается понятие сленга в рамках русской и английской нелитературной лексики, определяется ее роль в разговорной речи, рассматриваются новые виды компьютерного сленга и факторы, которые влияют на его появление. Объектом анализа стала английская нелитературная лексика, к которой относится сленг. Предметом описания послужил компьютерный сленг.

**Ключевые слова:** сленг, компьютерный сленг, литературная норма, молодежный сленг, динамические процессы, лексикон, нестандартная лексика.

### Анотація

#### Ю. О. Шепель. Знову про комп'ютерний сленг

У статті досліджено поняття сленгу в межах російської та англійської нелітературної лексики, визначено його роль у розмовному мовленні, проаналізовано нові види комп'ютерного сленгу й чинники, що зумовлюють його появу. Об'єктом аналізу стала англійська нелітературна лексика, зокрема сленгові слова. Предметом опису є комп'ютерний сленг.

**Ключові слова:** сленг, комп'ютерний сленг, літературна норма, молодіжний сленг, динамічні процеси, лексикон, нестандартна лексика.

### Abstract

#### Yu. O. Shepel. Revising Computer Slang

The article discusses the concept of slang in the Russian and English colloquial languages. The study deals with new types of computer slang and the factors that affect its appearance. It has been admitted that such words often originate with the purpose of saving keystrokes or to compensate for small character limits. Acronyms, keyboard symbols and abbreviations are common types of computer slang.

It has been stated that Russian is quickly catching up with English on the Internet though it has its own language background and cultural differences. Internet slang does not constitute a homogeneous

language variety; it differs according to the user and type of Internet situation (letter homophones, punctuation, capitalizations and other symbols, onomatopoeic spelling). The study also determines the ways and means in which the computer slang has grown (affixation, composition, abbreviation, semantical and phraseological derivation). Basic structural-semantical patterns have been described in the article. Some extralinguistic factors involved in the formation of the given lexical and phraseological units have been considered.

**Keywords:** slang, computer slang, literary norm, youth slang, dynamic processes, vocabulary,