

Языковая игра в современном русском компьютерном жаргоне

Барт Мария Вячеславовна

Соискатель, Сыктывкарский государственный университет, Сыктывкар, Россия
Компьютерный жаргон – это новый слой лексики в современном русском языке. Одним из ярких средств экспрессивизации этой лексики является языковая игра, результат которой – обилие новообразований.

Анализ электронного словаря компьютерного жаргона [<http://at-first.info/content/blogsection/17/57/>] показал, что экспрессия жаргонизмов возникает в результате фонетических и графических изменений.

Наиболее продуктивна *субституция* (замена) – это замещение одного другим, обычно сходным по назначению, по функции [Ожегов: 777]. *Компухтер* – компьютер; *обрушить* – русифицировать что-либо; *Труцопаскакаль* – (от жаргонизма *Трубопаскакаль*) язык программирования Turbo Pascal; *фотожоп* – (от *фотошоп*) программа Adobe Photosop® – профессиональный графический редактор; *Дос Нафигатор* – Dos Navigator; *интердпреатор* – интерпретатор; *мудем* – плохой модем; *херокс* – ксерокс.

Следующий способ *диереза* (вставка), в других источниках *эпентеза*, музыкально-лингвистический прием *эпентезис*, который, по мнению Е.А. Пулиной заключается в появлении в составе слова, морфемы или просто сочетания звуков дополнительного (вторичного) звука, развившегося чисто фонетическим путем, т.е. вне прямой связи со смысловой стороной речи [Пулина]. *Ближковать* – создавать блики, мигать; *панасдоник* – фирма Panasonic; *пердаль* – педаль; *русицифировать* – русифицировать; *стервер* – сервер; *НотПадда* – программа Notepad.

Фонетический прием *метатеза* (перестановка), который обозначает «непроизвольную перестановку двух соседних звуков или слогов в слове» [Ефремова: 345]. *Даза банных* – база данных; *момед* – модем; *нацечатать* – напечатать; *оцечатка* – опечатка; *целатор* – (от жаргонизма *печатор*) принтер.

Далее в случае жаргонизмов следует иметь в виду и возможность реализации в экспрессивном пространстве языка механизмов *фонетической мимикрии* или другими словами может происходить *омофонизация* жаргонной лексики. Этот метод основан на фонетическом совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов. *Автогад* – система проектирования auto Cad; *голый дед* – редактор почты Gold Edit; *петух* – pentium; *егор* – error (ошибка); *джемпер* – jumper (переключатель); *батон* – button (кнопка); *шаровары* – shareware (бесплатная испытательная версия программы); *король дров* – Corel Draw (пакет программного обеспечения); *ирка* – программа IRQ; *енот* – Интернет.

На письме происходит так называемая «карнавализация» языка.

Графические окказионализмы могут образовываться *от нарицательных слов*: *СОПТИРовка* данных – форматирование винчестера; *НаСИльник* – программист, работающий на языке C+.

Активно создаются новообразования посредством *латинизации* (термин Вакуловой) [Вакулова: 55] или *идеографической деривации* (термин Пулиной) [Пулина]. *Страшная* клавиша – функциональная клавиша F8; *за'loop'иться* – заикнуться; *Power'нуть* тачку – переустановить компьютер; *бесctrashная* дискета – дискета с защитой от записи.

Обратный процесс от латинизации – *кириллизация* – способ словотворчества, который изначально с точки зрения языка не мотивирован, но довольно распространен на письме среди компьютерщиков. Реализуется он посредством клавиатуры: если печатать английские слова русскими буквами. *ЗДЫ* – (от please) pls; *ину!* – Bye!; *фдд* – all; *ЗЫ* – PS. Возможен обратный вариант: *лытдыбр* – дневник. Если печатать русское «дневник», не переключив клавиатуру с английского, получается «lytdybr».

Сочетание вербальных и невербальных, изобразительных средств передачи информации образует *креолизованный* (смешанного типа) текст. Взаимодействуя друг с другом, вербальный и иконический тексты обеспечивают целостность и связность произведения, его коммуникативный эффект. Чаще всего в компьютерном жаргоне используются цифры 8 и 4, чей фонемный состав [eɪt] и [fo:] обыгрывается в различных вариациях m[eɪt], l[eɪt]r, b[fo:], w[eɪt], [fo:]get. 2L8 – Too Late (слишком поздно); 4 – For (предлог для, чтобы, ради и т.п.); B4N – Bye For Now (до встречи, пока); BBL8R – Be Back Later (вернусь позднее); L33T – Elite (элита, «сливки»); NE1 – Anyone (кто-нибудь, любой, никто); W8 – Wait (подождите); W8N – Waiting (ожидание); 10X – Thanks (спасибо); 2 – To (предлог к, в, на и т.п.); 4GET – Forget (забудь); ANY1 – Any one (кто бы то ни было или см. Anyone); BE4 – Before (прежде, до, перед, раньше и т.п.); ME2 – Me too (я тоже). Подобный прием шифровки используется и по отношению к буквам английского алфавита: U – You (ты, вы); CU – See you (увидимся); CUL – See you later (увидимся позже); IKWUM – I know what you mean (Я знаю, что ты имеешь в виду); IOU – I owe you (Я должен тебе); OIC – Oh, I see (О, я понимаю); Y – Why (почему, зачем).

Примеры показывают, что компьютерные жаргонизмы, подвергаемые фонетическим и графическим искажениям, создаются их носителями осознанно для достижения юмористического эффекта и повышения эмоциональности речи, также они служат для экономии языковых средств. И те, и другие окказионализмы демонстрируют принадлежность говорящего к «своим» и его стремление закодировать значение, понятное только носителям русского языка.

Особенностью «компьютерной» языковой игры является то, что новые лексемы образованы от заимствований из английского языка, а также от уже существующих компьютерных жаргонизмов. В большинстве случаев прослеживается намек на обценные слова.

Литература

Вакулова Е. Латинизация русской графики как литературный прием и языковая игра // Сборник статей международной конференции «XIX Оломоуцкие дни русистов». 2008. С. 55–59.

Ефремова Т.Ф. Современный толковый словарь русского языка. М., 1996.

Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка. М., 2003.

Пулина Е.А. Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Пермь, 2008.

Электронный словарь компьютерного сленга: <http://at-first.info/content/blogsection/17/57/>