

## 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; интерд্রেпатор – 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; русинфицировать – 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; модед – модем; нацечатать – напечатать; оцечатка – опечатка; цечатор – (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 С+.

Активно создаются новообразования посредством *латинизации* (термин Вакуловой) [Вакулова: 55] или *идеографической деривации* (термин Пулиной) [Пулина]. Стрaшная 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 *креолизированный* (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/>