

О НЕКОТОРЫХ ЭЛЕМЕНТАХ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РУССКОМ КОМПЬЮТЕРНОМ СЛЕНГЕ

Люди, чья деятельность связана с компьютерами, представляют собой своеобразную социальную группу. Они объединены не только общей профессией, родом занятий, сферой интересов, но и общим опытом, отношением к жизни и являются выразителями определенной субкультуры. Компьютерному сленгу посвящено не много работ, так как он появился сравнительно недавно и только складывается в связи с активным развитием компьютерных технологий. Хотя сообщество компьютерщиков представляет собой достаточно закрытую социальную группу, ее замкнутость не носит конспиративного характера, а является своего рода «коллективной игрой» и знаком принадлежности к группе [1, с. 247]. Подобно молодежи носители компьютерного сленга любят использовать игру слов и очень изобретательны в языке. Однако в отличие от молодежного сленга языковая игра в компьютерном сленге служит профессиональным целям.

Как и в других профессионально детерминированных языковых подсистемах субстандарта, возникновение единиц в компьютерном сленге обусловлено терминологической «недостаточностью» (отсутствием необходимого термина в литературном языке) либо стремлением назвать некоторое явление более кратко, просто, точно или экспрессивно, чем на языке терминологии: *жесткий диск – мозги, память, меги, гига; материнская плата – майнборда, материнка, мамка, матерная плата*. Это сближает компьютерный сленг с молодежным.

Отличительной особенностью компьютерного сленга от других профессиональных подсистем представляется довольно большой круг его носителей (компьютером пользуются не только специалисты в сфере компьютерных технологий и программирования). Тем не менее, количество слов, известных большинству из них, относительно невелико, так как знание сленгизмов связано с уровнем компетентности носителя данной подсистемы [2, с. 67]. Скорость изменения лексики и фразеологии компьютерного сленга выше скорости изменения других профессиональных подсистем субстандарта, так как эволюция компьютерных технологий на современном этапе идет ускоренными темпами. Быстрое устаревание компьютерной техники и

программного обеспечения ведет к активному обновлению вокабуляра компьютерного сленга.

Известно, что в русском компьютерном сленге широко используются заимствования из английского языка. Исследователи признают большое воздействие на данную разновидность русского сленга английского / американского специального языка как идейной и языковой основы. Значительное влияние англоязычного компьютерного сленга на русскоязычный связано с тем, что вычислительная и компьютерная техника первоначально наиболее успешно развивалась в США. На сегодняшний день «практически весь компьютерный лексикон на русском языке имеет источником английские единицы и, соответственно, английские эквиваленты» [3, с. 95]. Многие русские компьютерные неологизмы, если они аналогичны английским прообразам, вполне понятны английским носителям компьютерного языка. В то же время сегодня компьютерщики Европы и Скандинавии часто используют для речевого общения смесь английского и родного языков. При этом наблюдается взаимовлияние языков: английский язык приобретает черты других национальных языков и, «в свою очередь, сам проводит многочисленные мутации языков национальных» [2, с. 65].

Отличительной чертой русского компьютерного сленга является пополнение его состава не только путем заимствования английских слов, но и путем создания на основе иноязычных единиц слов, совпадающих по звуковому составу с русскими литературными словами [2, с. 66]. Многие компьютерные сленгизмы напоминают искаженные английские слова и представляют собой звуковое подобие англоязычной номинации, формально совпадающее с литературным словом (*nemux* ‘компьютер модификации *Pentium*’, *хомяк* ‘домашняя страничка (*home page*)’). Данное явление носит характер языковой игры, целью которой является не затемнение смысла или кодирование информации для непосвященных, а желание развлечь себя и других участников процесса коммуникации. Одновременно решается и задача формального освоения заимствованной лексической единицы (*конь* ‘винчестер *CONNER*’, *вобла* ‘программа *VLB*’, *гнус* ‘программа *GNUS*’).

Литература

1. Ермакова, О.И. Этика в компьютерном жаргоне / О.И. Ермакова // Логический анализ языка: языки этики / отв. ред.: Н.Д. Арутюнова, Т.Е. Янко, Н.К. Рябцева. – М.: Языки русской культуры, 2000. – С. 246-253.
2. Виноградова, Н.В. Русский компьютерный сленг / Н.В. Виноградова // Энергия: экономика, техника, экология. – 2003. – № 9. – С. 65-67.
3. Лейчик, В.М. Компьютерно-интернетовский жаргон на современном этапе / В.М. Лейчик, В.Ю. Павлов // Социальные варианты языка: тезисы докладов Международ. науч. конф., Н. Новгород, 25–26 апреля 2002 г. / НГЛУ; редкол.: Г.В. Глинских [и др.]. – Н. Новгород, 2002. – С. 93-96.