

НАИМЕНОВАНИЯ ЛЮДЕЙ В РУССКОМ КОМПЬЮТЕРНОМ ПОДЪЯЗЫКЕ

В статье рассматриваются некоторые закономерности наименования людей в русском компьютерном жаргоне, а также использование наименований людей и антропоморфной лексики для обозначения особенностей функционирования компьютера.

The article reveals some naming tendencies in the Russian computer jargon and focuses on the names of people and anthropomorphic lexemes used to denote humans as well as the peculiarities of computer structure and functioning.

Ключевые слова: русский язык, компьютерный подъязык, компьютерный жаргон, компьютерный сленг, наименования людей, англицизм, гибридная номинация, фонетическая мимикрия, метафора, языковая игра.

Key words: Russian, computer lingo, computer jargon, computer slang, names of people, English borrowing, hybrid naming, phonetic mimicry, metaphor, language play.

Несмотря на сравнительно недолгую историю изучения компьютерного подъязыка, уже написано довольно много работ, посвященных изучению подъязыка программистов и пользователей компьютеров (П. В. Лихолитов 1997, 1999; К. Семкин, Д. Умеренков 1998; У. Эко 1998; Е. Викентьева 2000; Н. В. Виноградова 2001; А. Е. Войсунский 2001; Е. Н. Галичкина 2001; О. А. Кармызова 2002; Л. Л. Федорова 2002; Г. Н. Трофимова 2004; П. Е. Кондрашов 2004; И. А. Беликова 2004; Н. Н. Кошкарлова 2004; А. Б. Кутузов 2006; А. И. Глазырина 2006; М. В. Орлова 2008; В. Ю. Меновщиков 2009; М. В. Барт 2010; М. С. Лукина 2010) [4].

Помимо компьютерной терминологии изучению подвергается и разговорный пласт лексики, используемый компьютерщиками в сфере неформального общения. Неоднородность компьютерного языка и отсутствие единого подхода к его анализу отражается в разнообразии обозначений, среди которых используются термины «подъязык», «социолект», «компьютерная лексика», «компьютерный жаргон», «компьютерно-интернетовский жаргон», «компьютерный сленг». В литературе на английском языке и словарях компьютерной лексики встречаются термины: *slang, jargon, techspeak, cyberspeak, lingo*. Давая определение компьютерному жаргону, М. В. Барт указывает, что «компьютерный жаргон выступает как особая социальная (профессиональная) подсистема лексики, которая используется в общении специалистами и пользователями компьютеров и предстает как непрерывно пополняемый пласт языка, имеющий свою структуру, законы формирования и развития» [2]. Термин «жаргон» в отношении профессионально ограниченного подъязыка традиционно используется в русистике.

Как известно, русский компьютерный жаргон возник на базе английского, поэтому заимствование из английского языка является одним из основных способов образования русского компьютерного жаргона. Данная тенденция обусловлена: во-первых, наличием принятой во всем мире англоязычной компьютерной терминологии, что связано с господством на мировом рынке американских фирм, производящих компьютеры и программы к ним; во-вторых, модой на английский язык в молодежной среде и в обществе в целом, что приводит к активному заимствованию русским языком английских слов и выражений; в-третьих, довольно высоким образовательным уровнем людей, занятых в данной сфере деятельности, и хорошим знанием английского языка как одного из международных языков профессионального общения [3].

В структуре компьютерной жаргонной лексики выделяют тематические группы (1) «человек, имеющий отношение к миру компьютеров», (2) «предпочтения пользователей компьютеров», (3) «работа с компьютером», (4) «неудачи в работе с компьютером», (4) «составные части компьютера», (6) «название программных продуктов, команд, файлов», (7) «компьютерные игры», (8) «Интернет» [5].

Е. Н. Еремина на материале фразеологизмов выделяет следующие тематические группы: (1) человек, (2) его действия при работе с компьютером, (3) компьютерные фирмы и компании, (4) компьютер и его комплектующие, (5) программные продукты, (6) функциональные возможности программного обеспечения, (7) рабочее состояние компьютера, (8) Интернет, (9) этапы развития компьютерных технологий (англ.) / сфера компьютерных игр (рус.), (10) компьютерные преступления, (11) оценочные выражения складывающихся ситуаций, (12) неспециальные номинации [4].

В отличие от других тематических групп наименования людей в русском компьютерном сленге не очень многочисленны. Дифференциация представителей компьютерного сообщества имеет место с учетом уровня их компетенции. Так, для обозначения неквалифицированных специалистов используются номинации *dumty*, *ламер* (от англ. *lame*), *лузер* (от англ. *loser*), *чайник*. Этимология слова «чайник» в данном случае не ясна. Подобное компьютерному жаргону значение отмечено и в языке водителей. Есть версия, что значение пришло из жаргона туристов/альпинистов. Нейтральное наименование *юзер/юзер* приобретает негативные коннотации в сочетаниях *инвалид юзер*, *конченный юзер* [6].

Большая часть номинаций людей в рассматриваемой подсистеме служит для обозначения специалистов разных сфер: *Асе Хбасе* – специалист по Системе Управления Базами Данных (СУБД), *бета-тестер* – человек, на котором отлаживают пред релизные версии программы, *висельник* – системный

программист. При этом используются, как мы видим, англицизмы (*wizard* ‘умудренный опытом, талантливый программист’ от англ. *wizard*, *ви́рьмейкер* ‘человек, занимающийся созданием компьютерных вирусов’ от англ. *VirMaker*) и русскоязычные основы для деривации наименований (*примат* ‘прикладной математик’). Использование метафор единично: *некрофил* – программист, работающий на битом железе, *сутенеры* – связисты, телефонисты.

Большинство наименований возникло в результате языковой игры. Традиционно используется фонетическая мимикрия. Так, *алкоголиком* называют программиста, работающего на языке *Алгол* (англ. *Algol* от англ. *algorithmic* – алгоритмический и *language* – язык), *астматиком* – программиста на ассемблере, *дельфинистом* – программиста, работающего на языке *Borland Delphi*, *макрушиником* – программиста, работающего на *Макро Ассемблере* и т. п. Могут использовать и неизменные английские базы для деривации русских единиц: *фоксист*, *юниксоид* *бородатый*.

Номинации людей встречаются также в тематическом поле «Компьютерные игры» и служат для номинации игроков: *гаммер*, *квакер*, *сегер*, *фрагмастер* (данные номинации образовались от соответствующих английских единиц). Единичными случаями представлены клички: *Вовчик Воротов* – *Бил Гейтс*, *Один* – *Odinn Sorensen*, автор почтового процессора *Gold Edit*. Вид имен собственных могут принимать в силу стремления к языковой игре номинации неодушевленных объектов: *Альдус Пожмакер* – *Aldus PageMaker*.

В целом носители компьютерного подязыка сосредоточены на объекте своего интереса – компьютере, его строении, действиях, функционировании, в связи с чем, в компьютерном жаргоне имеет место олицетворение компьютера и его составляющих. Показательно, например, что в компьютерном сообществе возникло понятие компьютерного вируса (вирусы присущи всему живому) и длинного синонимического ряда для его обозначения: *бацилла*, *вирусняка* / *вирь* / *вир*, *глист*, *жук*, *живность*, *звери*. А в знаке @ создатели компьютерного подязыка «видят» *собаку*, *жабу*, *лягушку*, *обезьяну*. Аналогично для обозначения комбинации символов *.* (все файлы) используют *ежик-точка-ежик*.

В русском компьютерном сленге наименования людей могут использоваться для обозначения программ, выполняющих сходное действие: *Айболит* – тестовая программа *Aidstest* для идентификации вирусов, *библиотекарь* – программа для работы с библиотеками, *блехолов* – программа-отладчик для поиска и исправления сбоев, а также для взлома программ, *интерпретатор* – программа, выполняющая определенные действия на команды, записанные в текстовом файле, *приблуда* – программа, работающая совместно с какой-либо другой, *редактор* – программа, позволяющая исправлять информацию в файле, памяти или на устройстве.

В ряде случаев используются наименования людей не метафорически, а лишь по законам созвучия исконного и заимствованного имени: *ксюша / ксюха* – программа-мэйлер *Xenia*, *чекист* – тестовая программа *CheckIt*, *федора* – почтовая программа *Front Door*. К подобным номинациям относятся омонимы литературных номинаций: *Алюнчик* – *All*, *Бася* – состояние *busy* на линии, *Васик* – язык программирования *Basic*, *Вика* – видеокарта, *Клава* – кейборд.

Для обозначения действий компьютера встречаются метафоры, возникшие на основе ассоциаций с действиями человека либо одушевленных существ: *вылизывать* – искать и исправлять мелкие, ранее необнаруженные ошибки, *дрыгать* – выполнять обращение к диску, *заворачивать* – архивировать файл, *заниматься делом* – удалять файлы командой *del*, *лечь* – стать нефункциональным, *ругаться* – выдавать сообщения. Компьютеру приписываются физиологические и психологические особенности человека: *задумчивый* – местами медленно работающая программа, *заснуть* – перейти в зеленый режим, *зачахнуть* – иметь сбой в системе, *маразм* – резкая нехватка памяти на компьютере. Тем не менее, большинство многочисленных наименований действий и операций компьютера в русском компьютерном жаргоне образовано от англицизмов, адаптированных к правилам грамматики русского языка и представляющих собой гибридные номинации: *ар-жить* – использовать архиватор *arj*, *блинковать* – мигать светодиодами, *бутить* – перегрузить компьютер. Среди них выделяются такие единицы, которые на первый взгляд включают русские основы, однако на самом деле образованы от англицизмов: *думать* – играть в *Doom*, *катать* – использовать команду *CUT*, *квакать* – играть в *Quake*.

Исследование американского компьютерного сленга также свидетельствует об антропоморфном видении компьютера. Здесь при порождении ряда метафор актуализируется ассоциативная связь между строением компьютера и телом человека: *brain-damaged* adj. 1. Obviously wrong; 2. [esp. in the Mac world] May refer to free demonstration software that has been deliberately crippled in some way so as not to compete with the product it is intended to sell. Антропоморфизм проявляется в метафорах, подчеркивающих определенное состояние компьютера: *demented* A malfunctioning program. Said, for example, of a program that generates large numbers of meaningless error messages, implying that it is on the brink of imminent collapse. Функционирующий компьютер представляется как живой организм, а нефункционирующий – как мертвый (*dead* adj. 1. Non-functional; especially used of hardware. 2. At XEROX PARC, software that is working but not undergoing continued development and support. 3. Useless; inaccessible, *die* v. Syn. crash) [1]. Как живой организм, компьютер подвержен «заболеваниям» (*dread high-bit disease*, *teme plague*, *sig virus*), демонстрирует определенные симптомы

(*finger-pointing syndrome*), нуждается в «лечебных процедурах» (*massage, examining the entails*).

Таким образом, наименования людей и антропоморфная лексика в русском компьютерном жаргоне встречаются как для непосредственного указания на представителей компьютерного сообщества с учетом уровня профессиональной компетенции, сферы интересов и специализации, так и для обозначения программного обеспечения и особенностей функционирования компьютера и его составляющих. Подобная тенденция наблюдается и в американском компьютерном сленге, что позволяет говорить об универсальности использования наименований людей и антропоморфной лексики в обоих языках.

Литература

1. The New Hacker's Dictionary [Electronic resource] / ed. E. S. Raymond. – The MIT Press, 1996. – Mode of access : http://www.outpost9.com/reference/jargon/jargon_toc.html – Date of access : 30.10.2015.
2. Барт, М. В. Словообразовательные модели современного русского компьютерного жаргона : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / М. В. Барт ; Курский гос. ун-т. – Курск, 2010. – 21 с.
3. Виноградова, Н. В. Русский компьютерный сленг / Н. В. Виноградова // Энергия : экономика, техника, экология. – 2003. – № 9. – С. 65–67.
4. Еремина, Н. К. Лексика и фразеология компьютерного подъязыка : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 ; 10.02.01 / Н. К. Еремина ; Тамбовский гос. ун-т имени Г. Р. Державина. – Тамбов, 2012. – 25 с.
5. Кармызова, О. А. Компьютерная лексика : структура и развитие : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / О. А. Кармызова ; Воронеж. гос. ун-т. – Воронеж, 2003. – 23 с.
6. Садошенко, Д. Словарь компьютерного сленга [Электронный ресурс] / Д. Садошенко. – 2015. – Режим доступа : http://modernlib.ru/books/sadoshenko_denis/slovar_kompyuternogo_slenga/read_1/ – Дата доступа : 30.10.2015.