

## ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЛЕКСИКИ

*Макалада компьютердик лексиканын структуралык жана семантикалык өзгөчөлүктөрү жана алардын компьютердик лексикадагы орду каралган.*

*В статье рассматриваются компьютерные единицы, их особенности в компьютерной лексике*

*The article describes the peculiarities of lexical structure and semantic organization of computer lexics.*

Язык и общество, культура и язык – связь между этими понятиями очевидна для каждого, кто интересуется вопросами языкознания. Еще более очевидной эта связь становится в последнее время в современном бурно развивающемся обществе. Одним из величайших изобретений XX в. по праву считается компьютер /3/. Естественно, что, как и любое изобретение, компьютер породил новый мощный пласт терминологии, которая развивается по общим семантическим законам и в то же время обладает рядом специфических черт. Одной из таких черт является установка на юмор /6/. Это связано с тем, что формирование терминологической системы несколько отстает от развития теории и практики этой науки, поэтому свободное лексическое пространство заполняется шутливыми и ироничными терминами. Кроме того, хакеры, работающие в области программирования, отличаются высоким интеллектом, что, как правило, сопровождается наличием чувства юмора. Таким образом, компьютерный жаргон – особый лингвокультурный феномен, который заслуживает пристального внимания и изучения.

Прежде чем рассматривать лексический материал компьютерной терминологии, необходимо дать определение «жаргону». Ученый-языковед Ю.М.Скрбнев под жаргоном понимает слова профессиональных и социальных групп, отличающиеся неформальным характером и являющиеся шутливой заменой слов, которые уже существуют в нейтральной сфере литературного языка. По его мнению, формальные и даже нейтральные слова рассматриваются создателями жаргона как слишком педантичные и даже высокопарные. Использование жаргона предполагает определенное непослушание в языковом поведении /7/. С точки зрения тематики, выделенные лексические единицы охватывают следующие предметно-тематические области:

- 1) функции, команды;
- 2) символы, знаки;
- 3) действия;

- 4) программы;
- 5) системы;
- 6) детали и устройства;
- 7) (информационные) единицы измерения;
- 8) обозначения и характеристики людей, связанных с программированием.

Анализ выделенных лексических единиц с точки зрения тематики дает возможность выделить несколько синонимичных рядов. Так, например, для человека, хорошо разбирающегося в компьютерах, существуют следующие дефиниции: jock, (computer) wizard, hacker, Internaut /5/.

Длинный синонимичный ряд можно построить и, наоборот, для обозначения неграмотного пользователя компьютерными системами: (computer) nerd, luser, bagbiter, (computer) weeny, geek.

Ненужную информацию, данные или свойства программы можно обозначить такими словами, как gibberish, gubbish, cruft, dwim, bells and whistles /5/.

Практически для каждого символа или знака существует два, а иногда и более терминов:

звездочка (название символа) – gear, splat;

знак вопроса – ques, what;

тильда – twiddle, squiggle;

диез (#) – sharp, pigpen;

левая фигурная скобка – wax, embrace;

восклицательный знак – shriek, bang, wow /5/.

Подобная вариативность или семантическая избыточность являются характерной чертой стилистически сниженной лексики и просторечия. За счет этого во многих случаях и создается экспрессивная окраска наименования.

Чтобы охарактеризовать лексические единицы с точки зрения вида номинации, мы решили обратиться к классификации В.И.Заботкиной /3/. Она отмечает, что единицей эволюции языка является изменение номинации, т.е. соотношения между означаемым и означающим. Подобный процесс практически всегда имеет место в образовании слов слэнгового и жаргонного характеров. Поэтому классификация неологизмов, предложенная В.И.Заботкиной, применима и к компьютерному жаргону. Согласно данной классификации все лексические единицы можно разделить на:

- 1) собственно неологизмы (новизна формы сочетается с новизной содержания);
- 2) трансноминации, сочетающие новизну формы слова со значением, уже передававшимся ранее другой формой;
- 3) семантические инновации, или переосмысления (новое значение обозначается формой, уже имевшейся в языке).

В.И.Заботкина отмечает, что в языке последних десятилетий преобладают единицы первой группы, что связано с возросшей потребностью общества дать названия новым реалиям, возникшим в связи с научно-техническим прогрессом. В проведенном нами исследовании

вырисовывается принципиально иная картина: среди выделенных лексических единиц преобладают семантические инновации /3, 87/. Например, это такие слова, как *whirlpool*, *rigpen*, *hair*, *wallpaper*, *watchdog*, *bomb* и другие. В языке уже существовали данные формы слов, но с целью создания эффекта новизны, для эмфазы или в каких-то других стилистических целях были переосмыслены и приобрели совершенно иное значение. Преобладание семантических инноваций в компьютерном жаргоне вполне объяснимо. Создание компьютера привело к появлению большого количества новых объектов (различных деталей, устройств, программ, символов и т.д.). Обозначение этих объектов новыми формами вместо старых обозначало бы информационную избыточность для компьютерных пользователей, тем более что английский язык обладает огромными потенциальными возможностями для развития новых лексико-семантических вариантов (ЛСВ) слова. Подобное развитие может достигаться путем использования таких стилистических средств, как метафора, метонимия, литота и др.

Так, например, благодаря метафорическому переносу развились новые ЛСВ у следующих слов:

*mouse* (манипулятор «мышь»), *worm* (тире), *spike* (вертикальная черта), *twiddle* (тильда-символ) – перенос по форме;

*salt* (помехи в виде ошибочно белых элементов изображения) – перенос по цвету;

*bridge* (устройство, соединяющее две сети), *finger* (программа, отображающая какую-либо информацию) – перенос по функции;

*zip* (перебрасывать курсор), *gobble* (хватать, поглощать данные из буферной памяти), *sleep* (находиться в режиме ожидания) – перенос по характеру движений /5/.

Среди семантических инноваций встречаются также примеры метонимического переноса (*packet* – количество информации, посылаемое через компьютерную сеть), *hack* (кусочек работы, тонкая ювелирная работа), *garé* (уничтожить безвозвратно файл или программу).

На втором месте по количеству выделенных единиц находятся собственно неологизмы. Это такие слова, как *computron* (мифическая частичка вычислительной работы), *ctrlf* (возврат каретки с переходом строки), *laptop* (дорожная ЭВМ), *frob* (программа, поделка), *feer* (ровное жужжание работающего терминала), *hackmem* (памятка хакера), *kludge* (устройство или программа, которые теоретически не должны работать, но почему-то работают) и др. /6/.

И на последнем месте находятся трансноминации. Количество трансноминаций почти совпадает с количеством собственно неологизмов. Примерами трансноминаций являются такие слова, как *gronk* (отключать), *zorch* (работать с огромной скоростью), *two-spot* (двоеточие), *ques* (знак вопроса), *gedanken* (недоделанный (об алгоритме или программе)), *glork* (сбиваться с нормального функционирования) и др. Трансноминации обычно появляются в языке с целью дать новое, более эмоциональное имя предмету, уже имеющему нейтральное наименование, отражают тенденцию к употреблению более экспрессивных форм. Как известно, эмоциональность и экспрессивность – одно из свойств слэнга /6/.

Анализируя остальные лексические единицы с точки зрения словообразования, мы

выделили 4 способа.

1.Словосложение:

snail-mail – старомодный способ передачи информации

cyberbuddy – собеседник в Интернете

rollover – одновременное (случайное) нажатие (нескольких клавиш)

laptop – дорожная ЭВМ

user-friendly – система с удобными средствами общения и др.

2. Аффиксация:

crocky – нежный, боящийся изменений

chunking – разбивка на куски

smiley – знак-символ

gobbler – элемент, устанавливающий все входные линии в пустое состояние

router – система, соединяющая две и более сети и др.

3. Аббревиация и акронимия:

pine – программа (Pine Is Nearly Elm)

semi – точка с запятой (от semi-colon)

Net – от Internet

ques – символ-вопрос

jock – программист, пишущий программы в лоб (от jockey)

BBS – Be Back Soon

FAQ – Frequently Asked Questions

L33T – Elite и др.

4. Контаминация:

twiddle – tw(ist) + d(iddle) – тильда

sqiggle – squ(irm) + (w)iggle – тильда

grungy – grimy, dingy + grunt – неряшливая (о программе)

wedgitude – wedg(e) + (att)itude – затор, заклинивание

hackmem – hack(er) + mem(ory) – памятка хакера

Internaut – Intern(et) + (cosmon)aut – язык пользователей Интернета /5, 6/.

Как видно из примеров, в образовании слов жаргонного характера участвуют те же способы словообразования, что и для слов литературного английского языка. Так, например, в словосложении участвуют преимущественно основы тех слов, что входят в просторечный вокабуляр (cokebottle – несуществующий символ, cyberspace – киберпространство).

Аффиксация так же, как и для литературного языка, является продуктивным способом словообразования жаргонизмов. Среди суффиксов наиболее продуктивными для образования существительных являются морфемы -er (hacker, gobbler, router), -ese (Internetese, hackerese), -ish (hackish, crockish), -ing (hacking, chunking), -y (froggy, klydgy, crocky, smiley). Здесь необходимо отметить, что существующая в современном языке тенденция к совмещению агентивного и

орудийного значений в производных существительных, о которой говорили М.А. Кулинич и А.П. Левицкая в статье «Об одной модели производных существительных с агентивным значением в английском и немецком языках» /4/, находит свое подтверждение на материале компьютерного жаргона. Например, в таких словах, как *packet driver* (программа, подключающая сетевое программное обеспечение), *gobbler* (элемент, устанавливающий все входные линии в пустое состояние), *router* (система, соединяющая две и более сети) очевиден перенос человеческих действий на действия и качества ЭВМ. Это связано с тем, что само электронно-вычислительное устройство является одновременно и действующей силой, и средством для достижения какой-либо цели, и орудием.

Особое место в сфере компьютерного жаргона занимает аббревиация. Для литературного языка этот способ не является самым продуктивным словообразовательным приемом, хотя в XX в. и отмечается необычно широкое применение аббревиации. Особенно это касается разговорного языка. Сейчас модно сокращать все, что поддается сокращению. Так *dinosaurus*, *armoured*, *termination*, *graduate*, *technological*, *exhibition*, *exposition*, *doctor* и многие другие превратились, соответственно, в *dino*, *armo*, *termo*, *grad*, *techno*, *exhibit*, *expo*, *doc*. Слово *ecstasy* преобразовалось в просторечие *xtc* /6/.

Говорить об аббревиатурном взрыве возможно и в области «компьютеропользования». Особенно большое количество аббревиатур характерно для так называемых «чатов». «Чат» (от англ. *to chat* – болтать) – синхронный вид электронного общения, как в телефонном разговоре, однако обмен «репликами» происходит не в устной форме, а в письменной.

Аббревиация в компьютерном жаргоне представлена различными типами: усечение конечной части слова (*semi* (от *semicolons*), *jock* (от *jockey*), *quest* (от *question*)); усечение начальной части слова (*Net* (от *Internet*)). Но самым популярным типом аббревиации является, пожалуй, буквенное сокращение каких-либо словосочетаний и даже предложений. Например, буквенное сокращение предложений:

**DIAFYO** – Did I Ask For Your Opinion?

**FOAD** – F\* Off And Die

**GMAB** – Give Me A Break

**GMTA** – Great Minds Think Alike

**HAND** – Have A Nice Day

**NSD** – Never Say Die

**OV** – Opinions Vary

**PMEJI** – Pardon Me For Jumping In

**RIP** – Rest In Peace

**RTM** – Read The Manual

**RTFM** – Read The F\* Manual

**RYS** – Read Your Screen

**STFU** – Shut The F\* Up

**TBYB** – Try Before You Buy  
**TFTI** – Thanks For The Information  
**TFTT** – Thanks For The Thought  
**WYSIWYG** – What You See Is What You Get  
**YHNWOK** – You Have No Way Of Knowing  
**YW** – You're Welcome

Как видно из приведенных примеров, среди кодируемых предложений встречаются команды для пользователей (RTM, RTFM, RYS), советы (MLNW, NSD, TBYB), просьбы (GMAB, LMK), выражения благодарности (TFTI, TFTT), пожелания (HAND, RIP), ругательства (KMA, LAB, LABATYD, RTFM, FOAD, STFU). Здесь необходимо отметить, что аббревиатуры представляют собой эвфемистические возможности для употребления нецензурных слов и выражений, поскольку присутствует некоторая анонимность. Подобная непринужденность общения даже была причиной разработки особого сетевого этикета (Netz-Etikette oder Netiquette), цель которого была борьба с «сетевыми хамами». Во избежание неприятных последствий в некоторых случаях встречалась следующая расшифровка аббревиатуры RTFM – Read The Friendly Manual. Некоторые аббревиатуры представляют собой зашифрованные крылатые выражения: GMTA, MLNW, OV.

Подводя итог всему вышесказанному, необходимо отметить, что компьютерный жаргон – это особый лингвокультурный феномен, который находится в стадии бурного развития, поэтому дальнейшее изучение его особенностей представляется актуальным и перспективным.

### Список литературы

1. Борисов В.В. Аббревиация и акронимия. – М., 1972.
2. Беляева Т.М., Хомяков В.А. Нестандартная лексика английского языка. – Л., 1985. – С. 73-83.
3. Заботкина В.И. Новая лексика современного английского языка. – М., 1989. –С. 16-22.
4. Кулинич М.А., Левицкая А.П. Об одной модели производных существительных с агентивным значением в английском и немецком языках // Словообразование и его место в курсе обучения иностранному языку. – Владивосток, 1981. – С. 79-84.
5. Масловский Е.К. Англо-русский словарь пользователя персональной ЭВМ. – М., 1992.
6. Пичкур А.И., Трещева М.С. Компьютерный жаргон «Usertalk» как лингвистическое явление // Язык и культура. – Самара, 1999. – С. 69-73.
7. Скребнев Ю.М. Основы стилистики английского языка. – М., 2000. – С. 66-72.