

НОВАЦІЇ У МОВІ КОМП'ЮТЕРНИХ КОРИСТУВАЧІВ

О.А. Кириченко,

Сумський державний університет, м. Суми

У статті йдеться про новий пласт лексики – комп'ютерний жаргон, що має багато специфічних рис та способів утворення. Надається класифікація жаргонних новацій за тематикою, визначаються головні особливості та джерела походження комп'ютерних жаргонізмів німецької, англійської та української мов.

Ключові слова: комп'ютерний жаргон, способи словотвору, джерела походження, тематичні групи.

З розвитком технічного прогресу у ХХ столітті по всьому світі почався процес інформатизації та комп'ютеризації. Комп'ютерні технології, які почали швидко розвиватися у другій половині минулого сторіччя, а також масове вторгнення у середині 80х років на всесвітній ринок персональних комп'ютерів призвели до виникнення великої кількості спеціальних слів та виразів, пов'язаних з комп'ютерною термінологією. Разом з цим, як у будь-якій професійній мові, існують і неофіційні позначення тих чи інших понять, тобто те, що можна назвати професійним жаргоном. З огляду на це валідними є питання формування комп'ютерної жаргонної лексики в різних дискурсах, джерел походження цього пласту лексики.

Метою дослідження є характеристика комп'ютерного жаргону як засобу міжкультурної комунікації, а також розподіл жаргонізмів англійської, німецької та україно-російської мови на тематичні групи.

Об'єктом дослідження у роботі виступають одиниці мови нової соціальної спільноти комп'ютерних користувачів.

Предметом є головні особливості комп'ютерного жаргону, а також тематичні групи жаргонізмів трьох мов.

Матеріалом дослідження стали лексикографічні джерела: Словник комп'ютерного жаргону та Інтернет сленгу, Стислий словник російського комп'ютерного жаргону (2004), Dictionary of American Slang (1995), Dictionary of Contemporary Slang, та словники комп'ютерної мови, які були запропоновані у Інтернеті.

Актуальність роботи зумовлена посиленою увагою мовознавців до нелітературних, маргінальних мовних явищ, до формування нових групових мов, виявлення подібностей та відмінностей у формуванні комп'ютерного жаргону різноструктурних систем.

Малодослідженим є питання інтерлінгвального характеру зазначеної лексики. У дійсності національна кіберкультура (напрямок у культурі, оснований на використанні можливостей комп'ютера, комп'ютерних мереж та технологій віртуальної реальності) і більша частина комп'ютерної лексики має наднаціональний характер, саме цим верифікується легкість спілкування англомовних та українських користувачів.

Комп'ютерний сленг тлумачиться як діалект, жаргон, набір фраз та висловів, що мають вузьке (комп'ютерне) застосування та не є граматично правильними словами в мові. Більшість є словами та похідними від слів англійської мови [4, с.10].

Із розвитком обчислювальної техніки у багатьох країнах світу почала складатися специфічна мова, якою спілкувалися комп'ютершики–професіонали. Розповсюдження персональних комп'ютерів і створення Інтернету залучило до цієї сфери широкі верстви населення, які сприйняли й збагатили комп'ютерну жаргонну лексику. Порівняно молодий вік спеціалістів, які зайняті у цій сфері професійної діяльності, а також популярність комп'ютерів у молодіжному середовищі, схильному до вживання жаргонізмів і висловів сленгу, визначають моду на комп'ютерний жаргон серед користувачів.

Однією із причин виникнення такої "мови" вважається її виключна місткість, коли трьома–чотирма специфічними словами можна передати чималий абзац літературно опрацьованого технічного тексту. Врешті–решт, комп'ютерний жаргон виражає навіть певні емоції, які в сухій та лаконічній реальній мережі відтворити майже неможливо.

Звичайно, що як будь–який винахід, комп'ютер спричинив появу термінології, яка розвивається за загальними семантичними законами та одночасно володіє рядом специфічних рис. Однією з таких рис є настанова на гумор. Це пов'язано з тим, що формування термінологічної системи трохи відстає від розвитку теорії та практики цієї науки, тому вільний лексичний простір заповнюється іронічними, жартівливими термінами або знаками (наприклад, смайликами). І до того ж хакери, які працюють у сфері програмування, відрізняються високим інтелектом, що, як правило, супроводжується наявністю почуття гумору.

Яскравою рисою комп'ютерної лексики є її метафоричність, образність. Комп'ютер – сфера хвилююча, загадкова, складна та неминуче викликає образні асоціації, які знаходять своє вираження у назвах.

Основою для нової комп'ютерної мови стали технічні терміни і поняття, а також елементи лексики та ідіоматики англійської мови.

Англійська мова використовується переважно для заповнення лакун, яких у новій мові велика кількість; із англійської мови береться частина граматичного строю (спрощена модель). Це може бути пояснено як виключною поширеністю англійської мови, так і відносною простотою її використання. Необхідно зазначити, що це не класична англійська мова, а американська розмовна англійська мова з її спрощеною граматикою та лексичним складом.

Морозова О. В. пропонує наступні способи утворення комп'ютерних жаргонізмів [3, с.11]:

1. Комп'ютерна мова використовує способи словотвору словотворчої системи тої чи іншої мови, в свою чергу, новий лексичний матеріал використовується як твірні основи при утворенні комп'ютерних жаргонізмів різноманітними способами словотвору, що зумовлено розвиненістю словотворчих систем мов, що досліджуються у даній роботі (особливо української мови).

2. Для утворення комп'ютерних жаргонізмів часто використовуються терміни та професіоналізми, які перетворюють форму або зміст у процесі отримання комп'ютерною мовою. Морфологічна, лексико–семантична або синтаксична трансформації термінів чи професіоналізмів сприяють зміні лінгвістичного статусу даних одиниць, сприяють їхній зміні та переосмислюванню, та приводять до їхнього стилістичного зниження.

3. Англломовні запозичення, які формують та збагачують жаргонний словник користувачів в українській мові, органічно поєднуються з морфологічними засобами української загальнолітературної мови.

Багатий запас морфологічних засобів української мови зумовлений його синтетичним типом, дозволяє інтегрувати запозичення лексеми за допомогою словотворчих формантів, в результаті чого чітко проявляється відмітна риса української комп'ютерно–ї мови – прагнення привести створювану лексему на основі запозичення до вже існуючого українського слова.

Найбільш продуктивними способами утворення комп'ютерних жаргонізмів на основі термінів та професіоналізмів є метафоричний перенос та запозичення. Вони можуть супроводжуватися такими словотворчими процесами як аббревіація (у формі складання та скорочення коренів, телескопії, універбації), фонетична мімікрія, яка має за мету утворення паронімів, використання метатези (перестановка звуків або складів у словах на основі асиміляції та дисиміляції) та епентези (перенесення звуків (переважно голосних) з наступного складу у попередній). Переважне використання того чи іншого словотворчого способу у кожній мові залежить як від мовних, так і від екстралінгвістичних факторів.

Наведемо приклади способів утворення комп'ютерного жаргону:

Словоскладання: *cyberbuddy* – співрозмовник в Інтернеті.

Афіксація: *hackishness* – програмістське мистецтво.

Контамінація: *Chatiquette* – chat + Etiquette (нім.) – правила поведінки у чатах, *hackmem* –hack(er) + mem(ory) – пам'ятка хакера.

Калькування: *device* (девайс), *harddrive* (хард драйв), *keyboard*–кейборд.

Напівкалькування: *CD-ROM*– сидиромка.

Універбація: *Execution file (EXE)* – екзешник, *strategic game* – стратегія.

Переклад: *to brake* – гальмувати.

Фонетична мімікрія: *cash memory* – кеш–пам'ять, *laser printer* – лазерь.

Абревіація та акроніа: *RTM*– *Read The Manual*.

Розглядаючи словотворення як джерело поповнення реєстру комп'ютерних жаргонізмів, можна навести наступні прийоми:

- 1) фонологічна германізація (при запозиченні);
- 2) лексична мутація;
- 3) творча словогра;
- 4) неологізація;
- 5) вербалізація іменників;
- 6) зміна значення слова [2, с.13].

У комп'ютерній мові деякі метафори запозичені в українську мову з англійської або є інтернаціональними. Використання однакового способу у процесі метафоризації може пояснюватися спільністю життєвого досвіду носіїв обох мов, тому що цей досвід виникає з одного і того ж матеріального світу. При метафоризації у комп'ютерній мові українців та англійців важливою є синонімія. У даних мовах спостерігається багатозначність метафори.

Зовнішні фактори зумовлюють наявність тематичних класів, денотативний характер жаргонізмів. Комп'ютерна лексика не є однорідною. В українському та англійському комп'ютерному жаргоні можна виділити наступні тематичні групи:

1. Людина, яка має відношення до світу комп'ютерів.
2. Людина, яка віддає перевагу чомусь у світі комп'ютерів.
3. Робота з комп'ютером.
4. Невдачі при роботі з комп'ютером.
5. Складові частини комп'ютеру.
6. Назви програмних продуктів, команд, файлів.
7. Комп'ютерні ігри.
8. Інтернет.

3 точки зору тематики лексичні одиниці охоплюють наступні предметно–логічні області:

- 1) програми;
- 2) символи, знаки;
- 3) дії;
- 4) функції, команди;
- 5) системи;
- 6) деталі та пристрої;
- 7) інформаційні одиниці вимірювання;
- 8) позначення та характеристики людей, пов'язаних з програмуванням [1, с.118].

Аналіз лексичних одиниць з точки зору тематики дає можливість побудувати синонімічні ряди, наприклад, для людини, яка добре розбирається у комп'ютерах, існують наступні визначення:

jock, (computer) wizard, hacker, Internaut (англ.).

Довгий синонімічний ряд можна побудувати й навпаки, для позначення неграмотного та неосвіченого користувача комп'ютерними системами:

(computer) nerd, luser, bagbiter, (computer) weeny, geek, lamer (англ.), Read-only user, Weasel, Twink,

Непотрібну інформацію, дані або властивості програми можна позначити такими словами, як *gibberish, gubbish, cruft, dwim, bells and whistles*.

Розподілимо комп'ютерні жаргонізми за наступними тематичними групами:

1 група – людина, яка має відношення до світу комп'ютерів: *Sys-frog*, *System jock* – системний програміст, адміністратор; *Wirehead* – сітьовик; *Flamer* – конфліктний користувач мережі; *Mousepotato* – людина, яка багато сидить за комп'ютером; *Programmer* – програмер (замість програміст); *Administrator* – адмін.; *User* – юзер; *ModeRATor* – модератор; *attic*, *avatar* – людина, яка довго сидить у чаті та не звертає ні на що уваги; *blogger*, *Podcasting*, *vlog* – той, хто сидить у блогах; *cracker*, *hacker*, *hacker ethic* – той, хто ламає захист програми, програмного забезпечення або системи; *cryppie* – нікнейм (прізвисько) хакера; *Screenagers*, *generation Y*, *mouse potato* – підлітки, які постійно сидять перед монітором.

У окрему підгрупу виділяються назви прихильників якої-небудь операційної системи, мови програмування, типу комп'ютеру, комп'ютерних ігор: *UNIX weenie* – користувач UNIX; *muddie* – той, хто захоплюється грою MUD; *OS Windows lovers* – віндузятники; *Gamer* – геймер; *Doomer* – думер; *OS Linux lovers* – лінуксоїди.

2 група – все пов'язане з Інтернетом: *Surfen* – шукати щось у Інтернеті; *Cobweb Site* ~ сайт, що не оновлюється; *download* – загрузжати, переносити інформацію з Інтернету на свій комп'ютер; *Internet* ~ нет, інет; *Information* – інфа; *to login* ~ логінитися; *Slag* – перегрузка комп'ютерної мережі; *mail bomb* – повідомлення у електронній пошті, що містить вірус; *honeypot*, *spam trap* – сервер електронної пошти, що вишукує спамерів; *kewl* – коротке повідомлення у блогах та електронній пошті; *bloodware* – передача інформації за гроші; *browse* ~ шукати щось у Інтернеті; *canon* ~ офіційне джерело інформації; *jabber* – передавати дані через мережу або чат; *jack in* – підключатися до мережі; *logoff* – відключитися від мережі.

3 група – робота з комп'ютером: *to print* – принтовати; *to crack* – крекнути; *to hack* – хакнути; *to click* ~ кликати; *to delete* – зносити, вбивати; *to press buttons on the keyboard* – топтати батони; *Latency* – час, який витрачається на завершення будь-якого процесу; *clickly* – швидко натискати кнопки клавіатури; *kevork* – скачувати проект, програму.

4 група – невдачі при роботі з комп'ютером: *ban* – бан, забанити (вигнати з серверу на час або назавжди); *to cick* – кікнути, кік; *snark*, *glitch* – глюк, глюкати, глючити; *the computer hung* ~ комп завис; *Buzzer* – зіпсований динамік; *hairball*, *spaghetti code* – щось заплутане у програмі; *hang-time*, *down time* – час зависання комп'ютера, таким чином ніщо не можна на ньому робити; *clusterfunk* – помилка дії якоїсь програми; *I/O error* – Ignorant Operator error.

5 група – складові частини комп'ютеру: *computer* – комп, камп, залізо, компютер, тачка, апарат, машина, верстак, компостер, мізківник; *video adapter (card)* ~ відуха, відяха (відеокарта); *disk drive* – сидюк, пісюк (дисківод); *Processor* – камінь, проц (процесор); *VGA* – вегеа, вежеа, вагон (відеоадаптер); *Winchester drive*, *hard disk*, *hard drive* – вінт, хард диск, важкий диск/драйв (вінчестер); *Motherboard* – мать, материнка (материнська плата); *inkjet printer* – струйник (струйний принтер); *keyboard* ~ клавиша, кіборд, клявішарня; *Chipset* – набір мікросхем, на яких зроблена плата (Чипсет SiS); *Main Frame* – головний комп'ютер; *mecca* – все, що є механічним (у комп'ютерах); *mips* – вимір швидкості роботи процесору; *pixel dust* – брудний, запилений екран монітору; *puter* – комп'ютер скорочено.

6 група – назви програмних продуктів, команд, файлів: *Program* – прога; *Windows* – вінда, віконця, кватирки; *operating system (OS) VAX* – вакса; *operating system (OS) DR-DOS* – дурдос, дирдос; *operating system (OS) Linux* – лінух; *ICQ* – ася, аська; *IRC* – ірка; *account* – Ак; *Firefox* – вогнелис; *to search in Google* – гугланути, гуглити; *basket* ~ горщик (корзина); *Microsoft* – дрібнософт; *Live Journal* – живий журнал; *Zip* – зіп, зіповати, зазіпований, зіповський; *Windows Professional* – XP Prof-проф; *NSF/NSM* – No such file/no such memory; *Plug and Play* – апаратне забезпечення, яке не потребує налаштувань; *Sneakernet* – обмін інформацією між комп'ютерами за допомогою дискет; *assicons* – смайлики; *clunky* – програма, яка дуже повільно працює.

7 група – комп'ютерні ігри: *Quake (game)* – квак; *To play Quake* – квакати; *Game* – гама; *to play computer game* – гамати; *to play Doom* – думати; *types of games* – леталка, стрелялка, бродилка, ролевик; *to kill* ~ кіляти, кильнути.

Більша частина жаргонізмів англійської та української мови утворюється за допомогою таких способів словотвору, як афіксація, словоскладання та абрєвіація.

Отже, використання вищенаведених слів та виразів, а також безлічі інших комп'ютерних жаргонізмів, полегшує спілкування між користувачами комп'ютерів не тільки однієї країни, але й зовсім інших культур, які пристосовують запозичену лексику під граматичні та фонетичні норми своєї мови, а також велика кількість жаргонізмів стають інтернаціональними термінами та поняттями.

Таким чином можна відзначити, що головною метою комп'ютерної жаргонної лексики є задоволення комунікативних потреб суспільства та підготовка інтеракцій.

Комп'ютерна жаргонна лексика – активна динамічна система, яка потребує подальшого вивчення та аналізу з огляду на міждисциплінарний характер сьогоденної науки.

НОВАЦИИ В ЯЗЫКЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Е.А. Кириченко

В статье анализируется новый пласт лексики – компьютерный жаргон, имеющий большое количество специфических черт и способов образования. Предлагается классификация жаргонных новаций согласно тематической направленности, определяются главные особенности формирования и происхождения компьютерных жаргонизмов немецкого, английского и украинского языков.

Ключевые слова: компьютерный жаргон, способы словообразования, происхождение, тематические группы.

LANGUAGE INNOVATIONS OF COMPUTERS USERS

О.А. Kyrychenko

The article deals with the new type of vocabulary – computer slang, bearing a great number of peculiar features and word building methods. It reveals the classification of slang novations according to the subject area, defines the main peculiarities and origin of German, English and Ukrainian jargon words.

Key words: computer slang, word building methods, origin, subject groups.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кармызова О.А. Некоторые особенности тематической организации лексики компьютерного жаргона / О.А. Кармызова // Язык, коммуникация и социальная среда. – Воронеж, 2002. – Вып.2. - С. 17–131.
2. Котова О.Е. Структура и семантика англоязычного компьютерного жаргона / О.Е. Котова. – Тольятти, 2001. – С. 13–17.
3. Морозова О.В. Тематические группы немецкого компьютерного жаргона / О.В. Морозова. – Тамбов, 2003. –С. 11–15.
4. Щур І. Особливості українського комп'ютерного жаргону/ Ірина Щур // Рідна школа. – 2001. - № 3. – С. 10.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

5. Словник комп'ютерного жаргону та Інтернет сленгу, 2007.
6. Dictionary of Contemporary Slang, 2005.

Надійшла до редакції 8 листопада 2010 р.