

Елена Русакова
(Калининград)

ЯЗЫКОВОЕ ТВОРЧЕСТВО ОБИТАТЕЛЕЙ ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЫ



Несколько десятилетий назад на бескрайних просторах Интернета сформировался необычный социум — виртуальное сообщество, или киберсообщество. У этого «кибернарода» есть и свое «кибернаречье» — одним из наименований сетевой разновидности современного русского языка стало новообразование *Руглиш* (*Русский + Инглиш*), возникшее по аналогии с английским словом *Weblish* (*Web + English*). Структура этого неологизма весьма любопытна: в его составе отсутствует исходный формант *Web*, однако он оказы-

вается имплицитно включенным в структуру лексического значения. В результате аналогия слова *Руглиш* с исходным гибридом *Weblish* работает благодаря тому, что элементы *English* прочно связаны в сознании современного носителя русского языка с сетевыми технологиями (*Web*). Интересно и созвучие существительного *Руглиш* с корнем *руг-* (*ругать, ругань*) — случайное или намеренное, оно придает иронический оттенок наименованию «сетевого наречья». Это специфическое наречье имеет синтетический характер: исконно русские и иноязычные языковые единицы в нем находятся в состоянии тесного взаимодействия и в то же время постоянного противоборства. Оппозиция «свое — чужое» находит выражение и в формальной, и в содержательной стороне языковых знаков, отражающих в русском языке реалии виртуального мира.

Однако вряд ли стоит вести речь о каком-то «новом русском языке», очередном «новоязе» или «киберязыке», существующем, по мнению многих, внутри языка традиционного или параллельно с



ним. В данном случае речь, конечно, идет о профессиональном подъязыке компьютерщиков, часть которого, необходимая для работы с ПК и Интернетом, переходит в разговорную речевую практику. Этот лингвистический феномен имеет множество наименований: *компьютерный жаргон*, *компьютерно-сетевой сленг*, *компьютерный язык (подъязык)*, *язык (субъязык) программистов (компьютерщиков)*, *руглиш*, *киберязык*.

Виртуальное сообщество — явление пестрое и многоликое, члены его характеризуются разными наборами социальных признаков, среди которых можно обнаружить некоторые общие свойства: а) относительно высокий образовательный уровень в сочетании с хорошей обучаемостью; б) наличие творческого потенциала; в) стремление к свободе личности и независимости от социальных институтов. Сочетание этих качеств предопределяет основные черты речевого поведения сетевых людей (компьютерщиков) — склонность к языковому творчеству, вульгаризация речи, «ритуализация» общения.

Наибольший интерес с лингвистической точки зрения представляет склонность к языковому творчеству. Характерная для большинства компьютерщиков и, на первый взгляд, противопоставленная языковому «беспределу», она на самом деле является лишь его оборотной стороной. Речь компьютерщиков богата экзотическими новообразованиями не только в области лексики и фразеологии, но и на графическом, фонетическом, синтаксическом уровне. Эти новообразования обязательно включают элементы игры с языковыми нормами и отклонениями от них, однако, в отличие от простой замены, здесь происходит наложение смыслов и форм, позволяющее продуцировать новые языковые знаки.

Творческое отношение компьютерщиков к языку проявляется не только в обращении к разговорной речи и жаргонам, но и в бесконечных «компиляциях» на тему «свое — чужое». Это естественно, ведь родина информационных технологий и компьютерной техники — англоязычный мир, а жители современной Силиконовой Долины — космополиты по мировоззрению — уже давно работают и общаются на «американском английском». Российские программисты, а вслед за ними и пользователи оказались в ситуации языкового шока, который спровоцировал активную языковую деятельность, направленную на творческое освоение чужой лексики. Иноязычные элементы (как формальные, так и содержательные), попадая в стихию русского разговорного языка, претерпевают причудливые метаморфозы. Так, профессионально-разговорное наименование пользователя *юзер* (транслитерация английского *user*) в результате фонетических ассоциаций с русским словом *зверь* превращается в ироничный жаргонизм *юззверь*, сохраняя свое основное значение 'пользователь' и приобретая дополнительные оттенки: 'дикий, необученный' или 'напористый, одержимый'. Другая ассоциация — со словом *изверг* — провоцирует появле-



ние жаргонизма *юзберг*, основное значение которого (все тот же 'пользователь') сопровождается дополнительным смыслом 'измываться, издеваться' (в данном случае — над компьютером).

Осуществляются и трансформации другого рода: звуковая оболочка исконно русского слова используется для выражения нового, совершенно не связанного ранее с этой формой содержания. Так, существительное *банщик*, имеющее в русском языке значение 'работник бани, обслуживающий моющихся в бане', компьютерщики используют для наименования модератора форума, который может лишить участников права публиковать свои высказывания. Оно образовано от жаргонизма *бан* (от англ. *ban* — 'запрет, объявление вне закона, анафема'; *to ban* — 'запрещать, объявлять вне закона') при помощи суффикса *-щик-* со значением «лицо, производящее действие, названное мотивирующим словом».

Приведенные примеры относятся к особой области речевой деятельности российских компьютерщиков — игровому словообразованию. Предрасположенность к игре в самом широком смысле, к моделированию действительности характерна для большинства компьютерщиков. В своем исследовании «*Homo Ludens*» Йохан Хейзинга говорит о том, что «сама культура возникает в форме игры, культура первоначально разыгрывается» [3, с. 60]. Рассматривая основные признаки игры, он указывает на ее замкнутость и отграниченность от внешнего мира и сравнивает игровое пространство со священной землей. Продолжая его мысль, Ф. О. Смирнов отмечает, что «для современного человека игровое пространство выступает в иных формах: это уже не храм, а киноэкран, сцена и, наконец, мир компьютера. В любом случае, речь идет о некоем замкнутом, отгороженном от остального мира пространстве, где порядок задает игра» [2].

Игровая форма создает свое сакральное игровое пространство и свои правила. Именно поэтому программистов (как и примкнувших к ним любителей) часто рассматривают как «замкнутых людей, зацикленных на реалиях мира компьютеров» [Там же]. Используя профессионализмы и жаргонизмы, представляющие собой яркие примеры языковой игры, компьютерщики создают некую закрытую территорию, игровое пространство. Чтобы получить доступ к этому пространству, одной лишь профессиональной и языковой компетенции недостаточно. Необходимо сходное мировосприятие, так как часто ответ на вопрос загадки, лежащей в основе наименования, не может быть найден путем размышлений или логических рассуждений [3].

Именно общность мировосприятия обеспечивает для «сетевых людей» возможность адекватного понимания тех новых наименований, которые появляются в процессе языковой игры с иноязычными тер-



минами и сниженными речевыми единицами. В процессе игрового словообразования компьютерщики используют различные приемы.

1. Звуковое сходство совершенно различных по смыслу слов создает эффект *парономазии*. Слова и сочетания, образованные в результате парономазии, привлекают внимание своей необычностью, нестандартностью, экзотичностью, например: *мыло* — ‘e-mail — электронная почта’, *квакать* — ‘играть в «Quake»’, *голый дед* — ‘редактор почты Gold EDIT’, *девица без презента* — ‘сообщение Device not present’, *деск-нопа* — ‘Desktop — рабочий стол’, *пися спукер* — ‘PS speaker — встроенный динамик компьютера’. Обыгрывается звуковое сходство с иноязычными (прежде всего английскими) словами: *плюнь и плачь* — ‘Plug and Play’, *смерть вам* — ‘Smart One’, *насилник гнусный* — ‘программист, пишущий на языке Си и работающий с компилятором GNU’. Используются и случайные созвучия со словами русского языка: *программа гибкая* — ‘программа, которая постоянно «загибается», то есть отказывается работать’. При помощи парономазии образовано множество названий программных продуктов, может быть потому, что именно эти названия чаще всего неудобны в употреблении и неясны в восприятии для русскоговорящих пользователей: *Король Дров* (Corel Draw), *Альдус Пижамкер* (Aldus PageMaker), *Дос Нафигатор* (Dos Navigator), *Командир Волков* (Volkov Commander), *Нортон — гад* (Norton guide).

2. Кроме того, компьютерщики используют прием перестановки слогов (*метатезу*): *даза банных* — ‘база данных’, *конченный юзер* — ‘конечный пользователь’, *Гил Бейтс* — ‘Билл Гейтс’.

3. Используется и так называемая *антономасия* (употребление имени собственного в значении нарицательного): *Аникей Аникеевич* (от англ. *any key*) — ‘шутливое наименование кнопки Reset’.

4. Использование различного рода *ассоциаций* в процессе словотворчества способствует возникновению весьма специфических жаргонных новообразований. К примеру, выражение *трупю це два креста* — ‘язык программирования Turbo C++’ появилось в результате использования целой группы приемов: звукового сходства (*турбо* — *трупю*), транскрипции (C — *це*) и графических ассоциаций (специальный символ «+» ассоциируется с крестом).оборот *ежик точка ежик* — ‘маска *.* — все файлы’ представляет собой попытку вербализации специального символа «*» на основании зрительной ассоциации. В этом же ряду находится экзотический, хотя и устаревший жаргонизм *гога* и его вариант *егог*, образованный на основе ассоциации графического облика английского слова *error* ‘ошибка’ с русским именем *Гога*.

5. Среди компьютерных новообразований встречаются и такое словотворчество, при котором морфологическое словообразование соседствует с метафорическим преобразованием. Например, прилагатель-



ное *ШАРОВАРный* — ‘написанный по принципу shareware’ — образовано от существительного *шаровара* ‘программное обеспечение shareware’ при помощи частеречного суффикса относительного прилагательного *-н-* со значением «относящийся к тому, свойственный тому, что названо мотивирующим словом». Однако в образовании слова *шаровара* используется и метафорический перенос на основании фонетического сходства иноязычного наименования *shareware* с русским жаргонизмом *шара* — «нечто, достающееся бесплатно, халява» [1, с. 567]. При этом за известной звуковой оболочкой закрепляется совершенно новый, не связанный со значением мотивирующего слова смысл — ‘бесплатный доступ к программным продуктам’. Благодаря смысловому богатству мотивирующей основы существительное *шаровара* имеет в компьютерном жаргоне множество производных: глаголы *шарить (базу)* — ‘предоставлять (базу данных) для работы в режиме общего доступа — *shareware*’, *расшаривать* — ‘делать программный продукт доступным для совместной работы в режиме *shareware*’, существительные *расшарка* — ‘программный продукт (файл, база данных), преобразованный для совместной работы в режиме *shareware*’, *расшаривание* — ‘преобразование программного продукта (файла, базы данных) для совместной работы в режиме *shareware*’.

Еще более сложен механизм образования глагола *отСОПТИРовать* (иронич.) — ‘удалить всю информацию’. Приставочно-суффиксальное (с помощью приставки *от-* со значением «совершить, довести до результата действие, названное мотивирующим словом» и частеречного глагольного суффикса *-ова-*) словообразование здесь обогащается созвучием слов *сортировать* и *сортир* и метафорическим переосмыслением: «*отсортировать*» представляется как «выбросить в сортир».

Приведенные примеры иллюстрируют лишь одну из составляющих речевого поведения сетевых людей — их ярко выраженную склонность к языковому творчеству. Наряду с этим основными элементами «ритуального речевого поведения» в сообществе компьютерщиков следует считать вербальную раскрепощенность, с одной стороны, и функционирование правил сетикета, использование сетевых логозписем — с другой. Разговор об этом, надеемся, — впереди.

Список литературы

1. Мокиенко В. М., Никитина Т. Г. Большой словарь русского жаргона. СПб., 2001.
2. Смирнов Ф. О. Язык общения компьютерщиков: потребность в аффилиации или нечто большее? [Электронный ресурс]. URL: <http://mytests.ru/articles/335>
3. Хэйзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. М., 1997.

ЗНАКИ ИСТОРИИ



Род Юсуповых известен в России с незапамятных времен. В 1563 году в Москву к Ивану Грозному пришли два сына влиятельного хана Ногайской Орды — Аль-мурза и Ибрагим-мурза. Потомки младшего брата Аль-мурзы и стали именоваться столетия спустя князьями Юсуповыми...

М. Яковлева

Во внутринемецком литературном споре после объединения страны литература как таковая уходит в тень. Дебаты среди представителей искусства в большей степени посвящены проблемам эстетики и морали, понимания роли писателя и его ответственности за свое творчество. Важным при этом остается вопрос о сведении счетов или примирении с прошлым...

М. Потемина

Насколько единой стала Германия? Почему все чаще стала повторяться фраза: «Если раньше было два государства, но одна нация, то теперь у нас одно государство, но две нации»? Можно сказать, что до подлинного единства германского общества пока еще далеко...

А. Золов

С годами уходят ветераны; не так остро, как ранее, воспринимается трагедия войны; тема Победы перестала быть идеологически приоритетом. Вместе с тем в научной литературе и публицистике преобладает мнение о том, что благодаря Победе советского народа все человечество было спасено от угрозы фашистского порабощения...

В. Маслов