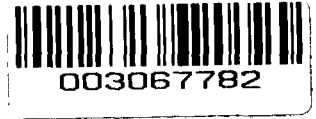


На правах рукописи



Горшков Павел Алексеевич

Сленг хакеров и геймеров в интернете

Специальность 10.02.19 – теория языка

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Москва – 2006

Работа выполнена на кафедре переводоведения
Института лингвистики и межкультурной коммуникации
Московского государственного областного университета

- Научный руководитель - заслуженный деятель науки РФ,
доктор филологических наук,
академик РАЕН и МАИ, профессор
Лев Львович Неллобин
- Официальные оппоненты - доктор филологических наук,
академик МАИ, профессор
Юрий Николаевич Марчук
- кандидат филологических наук,
доцент
Елена Юниоровна Пугина
- Ведущая организация - Военный Университет

Защита диссертации состоится « 16 » 02 2007 года в « 11.30 »
часов на заседании диссертационного совета Д 212.155.04 при Институте
лингвистики и межкультурной коммуникации Московского
государственного областного университета по адресу: 105082, г. Москва,
Переведеновский пер., дом 5/7.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Московского
государственного областного университета по адресу: 105005, г. Москва, ул.
Радио, дом 10а.

Автореферат разослан « 11 » января 2007 года.

Ученый секретарь
диссертационного совета
доктор филологических наук,
профессор



Г.Т.Хухуни

Общая характеристика работы

Актуальность работы обусловлена нестабильностью состава пласта лексики, являющегося сленгом таких категорий людей как хакеры и геймеры. Компьютерный сленг – это постоянно изменяющийся лексический пласт, который значительно обновляется каждые 7 лет.

В работе используются синхронный и диахронический подходы к изучению данной проблемы.

Объектом исследования послужил сленг хакеров и геймеров, найденный в материалах специализированных книг и пособий по компьютерным технологиям и из чатов хакеров и геймеров в электронной сети Интернет.

Предметом исследования являются структурные и лексико-семантические и семасиологические характеристики лексических единиц, относящиеся к сленгу хакеров и геймеров.

Цель данной работы – провести комплексный анализ лексического корпуса современного сленга хакеров и геймеров в трех аспектах: с точки зрения тематики, номинации и словообразования.

Теоретическая значимость работы определяется тем, что диссертация вносит определенный вклад в разработку некоторых проблем лингвистики, а также это исследование продолжает рассмотрение проблем, связанных с развитием словарного состава языка в ракурсе устойчивости/изменчивости лексических единиц и динамики взаимодействия различных лексических единиц.

Практическая ценность работы состоит в возможности применения ее результатов при составлении специализированных узкопрофильных словарей, глоссариев. Полученные выводы могут использоваться в теоретических курсах по лексикологии русского и английского языков, стилистике, в рамках спецкурса по компьютерному сленгу, могут быть использованы психологами в медицинских учреждениях при работе с людьми, страдающими игровой и интернет зависимостью. Материал

исследования может быть использован в практике преподавания английского языка, а также на занятиях по научно-техническому переводу.

Теоретической базой послужили работы О.С. Ахмановой, Л.С. Бархударова, Л.И.Борисовой, В.В. Виноградова, В.Н. Комиссарова, И.Г. Кошевой, Л.Л. Нелюбина, В.А.Хомякова, Г.Т. Хухуни, А.Д.Швейцера, Л.В. Щербы и др. по различным проблемам лингвистики, лингвостилистики и переводоведения.

Апробация работы. Теоретические положения и результаты нашего исследования нашли отражение в статьях и докладах на научных теоретических конференциях «Перевод и переводоведение» Института лингвистики и межкультурной коммуникации МГОУ (2005-2006), на заседаниях кафедры переводоведения ИЛиМК МГОУ (2004-2006).

На защиту выносятся следующие положения диссертации:

1. Сленг хакеров и геймеров является общеупотребительным лексическим пластом средней степени сниженности лишь внутри специфической разговорной речи (просторечия), функционирующим в сфере фамиллярного общения.
2. Функции компьютерного сленга происходят из той широкой системы, компонентом которой он является, то есть обоснована стилистическими и коммуникативными характеристиками разговорной речи хакеров и геймеров.
3. Функции сленга в речи хакеров и геймеров рассматриваются как системные, общие, и как отдельные, дифференцирующие сленг от смежных лексических проявлений той же системы.
4. Сленг хакеров и геймеров постоянно претерпевает изменения и частично обновляется каждые 7-10 лет.
5. Несмотря на сравнительную со стандартным лексиконом недолговечность сленга, в нем имеется ядро устойчивых элементов, в которое входит около половины лексических единиц сленга хакеров и геймеров.

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, трех глав, посвященных общей характеристики развития компьютерных технологий и сети Интернет, общелингвистической характеристике сленга, а также комплексного исследования сленга хакеров и геймеров, заключения,

библиографического списка, включающего 260 наименований, перечня справочной литературы и использованных словарей, включающего 10 наименований, перечня ссылок на Интернет ресурсы, включающего 15 наименований и двух приложений в виде словаря. Общий объем диссертации составляет 150 страниц.

Во введении (с. 5-9) обосновываются актуальность и новизна реферируемого исследования, его объект, предмет, цель, задачи и метод, отмечается теоретическое и практическое значение полученных результатов, и формулируются положения, выносимые на защиту.

Глава первая- «Общие характеристики развития компьютерных технологий» (с.9-45) посвящена появлению такого явления современности как компьютер и компьютерные технологии. Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в развитии многих отраслей промышленности, на порядок повысило мощь и эффективность военной техники, внесло множество прогрессивных изменений в работу средств массовой информации, систем связи, качественно изменило принцип работы банков и административных учреждений.

Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех других отраслей. Без компьютеров и компьютерных сетей не обходится сегодня ни одна средняя фирма, не говоря о крупных компаниях. Современный человек начинает взаимодействовать с компьютером постоянно - на работе, дома, в машине и даже в самолете. Компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в нашем сознании, а мы зачастую не осознаем того, что начинаем во многом зависеть от работоспособности этих дорогостоящих кусков цветного металла.

В данной главе мы приводим описание таких «жителей компьютерного мира» как: хакеры, геймеры и пользователи Интернета, а так же выделяем отрицательные аспекты влияния компьютерных технологий.

Хакеры

Т.М. Беляева и В.А. Хомяков традиционно разделяют хакеров на представителей “старой” и “новой” школы (“старого кодекса чести” и “нового кодекса чести”). К старой школе принадлежат люди, для которых интересен сам дух виртуальных приключений, жажда знаний и борьба за справедливость. Основной принцип, который исповедуют хакеры “старого кодекса чести” это “не навреди”. Они способствуют развитию технического прогресса и используют свои знания и умения на благо человечества. Как раз такие люди по праву носят название “*хакеры*”. А вот хакерам (хацкерам) новой школы совсем не интересно, что и как работает. Поэтому для своих целей они используют программы и наработки, созданные более опытными коллегами (хакерами “старой школы”). Их девиз: “дайте мне инструмент, и я взломаю систему”. Действия же гораздо менее предсказуемы и куда более разрушительны. В своем большинстве “хацкеры” стараются походить друг на друга и своих кумиров (героев фильмов про хакеров). Очень часто подобное подражание может перерасти в навязчивую идею, а порой и психическое заболевание.

Геймеры

Игры были всегда. Играя, человек отдыхает, закаляет здоровье, тренирует реакцию и ловкость. С появлением компьютеров добавились и развлечения – компьютерные игры. Компьютерная игра — дает вам способность быть иным, отойти от той социальной роли, к какой человек привык и в какой его привыкли видеть окружающие. Дает возможность почувствовать себя “супер человеком”, в руках которого находятся судьбы целых народов (Игры: цивилизация, диктатор и т.д.), в одиночку справляться с полчищами “врагов” (doom, quake, half-life и т.д.). Но разные игры по-разному привлекают человека. Начнем с *Doom*. Сразу после своего появления в 1994 году эта игра стала невероятно популярной. Она побеждала в рейтингах, получала награды, это первая компьютерная игра, которая породила собственную музыку и литературу. Такие игры вызывают в человеке противоречивые и специфические переживания: игра и притягивает, и отталкивает

одновременно; игрок не понимает, почему он играет и от чего получает удовольствие: “Нет ничего глупее и ничего увлекательнее. Ни одна другая игра не потребует от вас изворотливого ума и безупречных рефлексов одновременно, а эти— потребуют”.

Однако первыми компьютерными играми были стратегические. Большинство людей считает, что эти игры развивают мышление и расширяют кругозор. Прототипом стратегических игр являются шахматы. Может быть, прелесть подобных игр в том, что, как считает Е. Викентьева, “Все люди хотят командовать, но у большинства нет такой возможности, вот они и играют в стратегические игры. Игры дают власть, причем власть, которая не влечет за собой никакой ответственности. В жизни так не бывает. Кроме того, в играх быстрее течет время. За несколько часов можно сделать то, на что порой уходит вся жизнь” (пример Starcraft. Всего за 15 минут можно создать целую цивилизацию и “обстроить” целую планету). Еще одним популярным типом игр является Quest. Людям всегда нравилось разгадывать загадки. Об этом свидетельствует хотя бы тот факт, что, раскрыв практически любую газету, вы обязательно обнаружите в ней кроссворд. Компьютер позволяет человеку самому найти разгадку, стать своего рода Шерлоком Холмсом. Каждый шаг вызывает реакцию компьютера, позволяющую определить, правилен ли ход мыслей игрока. Но часто увлечение компьютерными играми перерастает в болезнь. Как любой недуг, она проходит несколько стадий.

Первая стадия – любопытство: друзья посоветовали, как отвлечься от проблем. **Вторая стадия** – втягивание: “игрушки” становятся слишком простыми и неинтересными, надоело складывать картинки в “Тетрисе”, раскладывать пасьянсы. Вторая стадия возникает обязательно, так как на первой игрок остановиться не в состоянии. Воздержание сопровождается настоящими “ломками”: и скучно, и грустно, и дела не идут на ум. **Третья стадия** – полная зависимость: бледные молодые люди с красными глазами и странной речью, которую понимаю только те, кто так же сидел и жал на кнопки не один час. Все это приводит к эмоциональному и физическому истощению, к нервным срывам. Специалисты разводят руками и сетуют на

то, что нет сил, времени да и средств на исследование этой проблемы. Сотрудники игровых клубов говорят, что это приносит деньги, а остальное их не касается. Геймеры испытывают устойчивую потребность в игре, но вместе с тем не могут полностью удовлетворить ее, хотя и имеют возможность удовлетворять потребность. Для игрока реальный мир скучен, неинтересен и полон опасностей, т.к. большинство геймеров - люди, плохо адаптирующиеся в социуме. Вследствие этого человек пытается жить в другом мире - виртуальном, где все дозволено, где он устанавливает правила игры. Логично предположить, что выход из виртуальной реальности болезненен для геймера - он вновь сталкивается с ненавистной для него реальностью, что и вызывает снижение настроения и активности, ощущение ухудшения самочувствия.

Есть в компьютерных играх то, что трудно выразить словами, но легко ощутить телом. Это простое и полное радостной энергии состояние, когда знаешь тайный смысл происходящего без всяких объяснений. Не смотря на множество примеров и подтверждений существование психологической зависимости от компьютерных игр все еще вызывает сомнения у многих людей, увлекающихся компьютерными играми.

Интернет-зависимость.

Интернет в США и Западной Европе развит гораздо больше, чем в России, опыт этих стран может быть показателен. В настоящее время в сети Интернет интенсивно обсуждается и исследуется феномен (заболевание/синдром) "(нарко) зависимости от Интернета", или Интернет-аддикции (Internet Addiction Disorder, или IAD). Появился очень образный термин Netaholic, или Интернет-аддикт.

Исследователи (например, А.Жичкина) отмечают, что большая часть Интернет-зависимых (91 %) пользуется сервисами Интернет, связанными с общением. Другую часть зависимых привлекают информационные сервисы сети.

Интернет-зависимость может возникать как зависимость от самых различных форм использования Интернета, по своим проявлениям она

схожа с уже известными формами аддиктивного поведения (например, в результате употребления алкоголя или наркотиков). По данным различных исследований, Интернет-зависимыми сегодня являются около 10% пользователей. Другие исследования называют цифры 2-6%.

Отмечаются особенности Интернет-зависимости - это не химическая зависимость, т.е. не приводящая к разрушению организма, по воздействию на организм она ближе к зависимости от азартных игр и т.п. Отмечается, что если для формирования традиционных видов зависимости требуются годы, то для Интернет-зависимости этот срок резко сокращается: по данным К. Янг, 25% аддиктов приобрели зависимость в течение полугода после начала работы в Интернете, 58% - в течение второго полугодия, а 17% - вскоре по прошествии года. Зависимость, как правило, замечают родные и близкие аддикта по изменениям в его поведении, распорядке дня.

Большая часть Интернет-зависимых "сидит" в Сети ради общения. Интернет-зависимость становится возможной благодаря отличиям реального общения от виртуального. Главенствующим фактором, благодаря которому явление получило широкое распространение, является анонимность личности в Сети.

Вторая глава «Основные характеристики сленга» раскрывает понятие самого термина «сленг»(с.с. 45-68), классификацию компьютерного сленга по способу образования, а также раскрывает особенности функционирования сленга как такового.

В английской лексикографии примерно в начале XIX в. появляется новый термин, который составители словарей начали широко использовать как пометку для слов, не получивших по тем или иным причинам признания в качестве вполне литературных единиц словарного состава английского языка. Этот термин получил название «сленг». Одной из первых лексикографических работ, в которой используется термин «сленг», является словарь Дж. Эндрьюса. (1809) Разнообразные трактовки сленга включают в себя следующие: *illigimate colloquial speech, the language of a low and vulgar type, the special vocabulary or phraseology of a particular calling of profession, etc.* В словаре Oxford English Dictionary приводится следующее

определение: *language of a highly colloquial type, considered as below the level of educated standard speech, and consisting either of new words or of current words employed in some special sense.* Подчеркивается значимость наречия «highly», которое считается важным элементом характеристики сленга, чем фактически и отличается от собственно разговорной лексики. До сих пор нет единого толкования самого понятия «сленг». Пути и способы образования компьютерного сленга весьма разнообразны, но все они сводятся к тому, чтобы приспособить английское слово к нашей действительности и сделать его пригодным для постоянного использования. Вот основные методы образования сленга, которые, по нашему мнению, охватывают преобладающее большинство ныне существующей сленговой лексики:

- 1) Калька (полное заимствование)
- 2) Полукалька (заимствование основы)
- 3) Перевод
 - а) с использованием стандартной лексики в особом значении
 - б) с использованием сленга других профессиональных групп
- 4) Фонетическая мимикрия

2.1. Калька

Этот способ образования включает в себя заимствования, грамматически не освоенные русским языком. При этом слово заимствуется целиком со своим произношением, написанием и значением. Такие заимствования подвержены ассимиляции. Каждый звук в заимствуемом слове замещается соответствующим звуком в русском языке в соответствии с фонетическими законами. Эти слова кажутся иностранными в произношении и написании, они соответствуют всем нормам английского языка. Вот примеры слов, полностью заимствованных из английского языка:

device - девайс

hard drive - хард драйв

2.2. Полукалька

При переходе термина из английского языка в русский, последний подгоняет принимаемое слово под нормы не только своей фонетики как в предыдущей группе, но и спеллинга с грамматикой. При грамматической ассимиляции английский термин поступает в распоряжение русской грамматики, подчиняясь ее правилам. Существительные, к примеру, приобретают падежные окончания:

application - аппликуха (прикладная программа)

аппликуху (В.п.)

аппликухи (Р.п.)

Слова этой группы образуются следующим образом. К первоначальной английской основе определенными методами прибавляются словообразовательные модели русского языка. К ним относятся, прежде всего, уменьшительно-ласкательные суффиксы существительных -ик, -к(а), -ок и других:

disk drive - дискетник,

User's Manual - мануалка

Вследствие того, что исходный язык является аналитическим, а заимствующий синтетическим, имеет место добавление флексий к глаголам:

to connect - коннектиться (соединяться при помощи компьютеров),

В соответствие с тем, что одной из причин необходимости возникновения сленга является сокращение длинных профессионализмов, существует такой прием, как прием универбизации (сведение словосочетания к одному слову).

Вот пример такого явления:

strategic game - стратегия.

Здесь из словосочетания заимствуется данным методом одно слово и при этом оно получает значение всего словосочетания. Довольно большое количество слов этой группы произошли от различных аббревиатур, названий различных протоколов, фирм.

Bulletin board system- BBS - бeбecka, бибизьска

IBM - Айбизьмка

2.3.Перевод

Не всегда в русский компьютерный сленг попадают слова, заимствованные из английского языка. Очень часто сленговая лексика образуется способом перевода английского профессионального термина. В своей классификации мы различаем два возможных способа перевода. Первый способ включает в себя перевод слова с использованием существующих в русском языке нейтральных слов, которые при этом приобретают новое значение со сниженной стилистической окраской:

Windows - форточки

В процессе перевода работает механизм ассоциативного мышления. Возникающие ассоциации или метафоры могут быть самыми разными: по форме предмета или устройства:

disk - блин

Многочисленны также и глагольные метафоры:

to delete - сносить

Следует отметить, что к этой группе относятся лишь те слова, которые ранее не имели никаких сленговых значений. Но гораздо более многочисленна вторая группа – это термины, которые приобрели свой сленговый перевод путем использования лексики других профессиональных групп. В результате значение слова несколько изменяется, приобретая специфический для компьютерного сленга смысл. Чаще всего встречаются слова и выражения из молодежного сленга:

incorrect programm - глюкало

2.4. Фонетическая мимикрия

Этот метод, на наш взгляд, наиболее интересен с точки зрения лексикологии. Он основан на совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов:

button - батон

shareware - шаровары

Слово, которое переходит в сленг, приобретает совершенно новое значение, никаким образом не связанное с общеупотребительным. Рассмотрим такой пример:

laser printer - лазерь

Так, слово, имеющее в общенародном языке значение мужского имени Лазарь, в компьютерном сленге приобрело совершенно новое содержание. Возможны как случаи, основанные на фонетическом совпадении всего английского и стандартного слов, так и случаи, основанные на совпадении некоторых слов. В этом случае сленговое слово дополняется оставшейся частью слова, заимствованной методом кальки у английского оригинала:

Windows - виндовоз.

Отдельным способом словообразования могут являться слова, у которых одна часть – фонетическое подражание, другая перевод:

cache memory - кыш-память

В этой группе слов особенно много названий различных программ, быть может, потому, что именно эти названия чаще всего неясны в употреблении и восприятии для российских пользователей вычислительной техники:

Corel Draw - Король дров

К этому явлению также относятся случаи звукоподражания, без каких-либо сходств со словами из стандартной лексики. Такие слова представляют собой своеобразную игру звуками. Они образуются путем отнимания, прибавления, перемещения некоторых звуков в оригинальном английском термине:

MS-DOS - мздос

В настоящее время словарь компьютерного сленга насчитывает сравнительно большое количество слов. Поэтому компьютерный сленг содержит слова с тождественными или предельно близкими значениями - синонимы. Например, можно выделить синонимичные ряды:

computer (комп - компухтер - цампутер - банка - тачка – аппарат - машина

to hack (хакхумн - хрякнуть - ломануть - грохнуть – проломить

hard drive (винт - хорд - тяжелый драйв – бердан

Компьютерный сленг не лишен и всевозможных фразеологических оборотов.

Среди них есть как глагольные, так субстантивные обороты:

жать батоны (работать с мышью),

глюк полировать (отлаживать программу)

Персональный компьютер, пройдя огромный путь от своего рождения до сегодняшнего дня, во многом усовершенствовался, появились новые устройства, новое программное обеспечение, новые технологии. Пользователи компьютерной техники перешли от использования достаточно примитивных устройств и технологий к более современным и сложным.

Вследствие этого меняется и словарный багаж компьютерщиков. Сленг также не остается постоянным. Со сменой одной технологии другой, старые слова забываются, им на смену приходят другие. Этот процесс, также как и развитие самих компьютеров, проходит очень стремительно. Если в любом другом сленге слово может существовать на протяжении десятков лет, то в компьютерном сленге лишь за прошедшее десятилетие бурного технического прогресса появилось и ушло в историю невероятное количество слов. Так, к примеру, многие молодые компьютерщики не употребляют в своей речи или вообще не знают о существовании таких слов, как:

Цэжэ (CGA, Color Graphic Adapter)

Но есть и такие вещи, которые на протяжении всей компьютерной революции не подверглись особым изменениям. Но и их сленговые обозначения не остаются неизменными. Идет (хоть и намного медленнее, чем развитие компьютерной техники) процесс смены поколений, и те слова, которые казались модными и смешными пять-семь лет назад, сейчас выглядят устаревшими. Меняется мода, тенденции в обществе, некоторые слова просто надоедают. Например, слово “числогрыз”, обозначающее компьютер в современном сленге заменили слова “тачка” или “комп”.

Третья глава «Стилистические особенности сленга хакеров и геймеров» (с.с.67-139) охватывает общие характеристики языка хакеров и геймеров и общих пользователей, лексические особенности хакеров и геймеров, структурно-семантические особенности языка хакеров и геймеров. В настоящее время значительно увеличилось число людей, имеющих отношение к компьютеру. Осваивая компьютер и все что с ним связано, новички приобщаются к специфической лексике - компьютерному сленгу. Порой, даже непонятно: где кончается молодежный и начинается компьютерный жаргон. Большинство компьютерных жаргонизмов создано молодежью. В настоящее время трудно разграничить специфические жаргонизмы хакеров и «честных» компьютерщиков, см. примеры: крек, крик, крикалка - программа-«взломщик», используемая для вскрытия других программ; бацилла, вирусяка, живность, шуршун - компьютерный вирус; хакать, заламывать, ковырнуть, копануть, хакнуть, кре(я)кнуть, крошить, крушить - взламывать, вносить несанкционные изменения в программное обеспечение, например, снимать защиту. Хакер, крикер, хрякер - опытный программист, который может сделать то, что рядовой компьютерщик сделать не в силах; компьютерный маньяк.

Несмотря на то, что в компьютерном жаргоне очень много хлестких слов, жаргон компьютерщиков не является грубым, скажем, таким, как жаргон панков, хиппи и, конечно, блатной язык. Дело в том, что профессия (или увлечение) компьютерщика относится к высокоинтеллектуальным. Хотя особо увлекаться сленгизмами также не следует: речь будет непонятна для окружающих. Не исключено, что одной из причин появления молодежных сленгизмов стал внутренний протест против американизации русской речи. Вот и появилось много смешных слов: пентюх - компьютер Pentium, компьютер Pentium Pro - пропентюх (точно так же, как прохвост - «мошеник» от профос (немецкое Profoss - тюремный надзиратель за арестованными солдатами). Компьютерный сленг, как и другие виды молодежного жаргона, все расставляет на свои места. Так, слова, обозначающие опытного компьютерщика, имеют положительную окраску, а

неопытного - отрицательную: волшебник, программмер, юзер продвинутый - «программист высокого класса», лузер (от англ. Looser - «неудачник»), ламер (от англ. Lame - «увеличить»), инвалид, чайник - «неопытный пользователь», висельник - «неопытный системный администратор», глюкальчик - «программист, пишущий программы с ошибками». Аналогично и с характеристиками предметов и явлений: глюк, глюкоза, глюкало - «ошибка в программе»; белый, душевный - «качественный», гнилой, левый - «неработающий, плохой, изломанный»

Следует различать три разновидности компьютерного сленга: хакеров, прогеймеров и общих пользователей, в число которых входят и программисты.

Чаще всего хакеры воздействуют на чужую компьютерную систему с помощью вирусов. Их цель - создать свои вирусы в программах различных компьютеров, прежде всего военных - в этом практически солидарны все хакеры мира. Вот примеры жаргонизмов, отражающих их специфическую (нередко преступную) деятельность: шуршун, вирь, писицид - «доведение компьютера с помощью вирусов до полного разложения»; Белка - «неожиданная перезагрузка компьютера по непонятным причинам», вирьмейкер - «хакер, занимающийся написанием и запуском вирусов в компьютерную сеть», ламер - человек, считающий себя хакером, ломик, отмычка, фомка, фомич - «файл, содержащий информацию для взлома какой-либо программы», снести - «разрушить полностью систему с помощью вирусов», копануть, проломить, хакнуть - «взломать или внести несанкционированные изменения в программное обеспечение», халаты - «антивирусы». Напрашивается вывод, что подобное компьютерное хулиганство и, соответственно, жаргон получают в дальнейшем развитие: среди хакеров обязательно найдутся люди, для которых будет делом чести «взломать» защиту от вирусов. Все это обязательно найдет в будущем отражение в компьютерном сленге.

Сленгизмы прогеймеров делятся на устные и «чатовые», т. е. те, которые они используют в чате при общении как между членами своей команды, так и между командами-соперниками.

При чатовом общении выбираются короткие слова, нередко аббревиатуры, например, команды сай (say) и тимсай (teamsay); LOL (Laughing Out Loud - буквально «помираю от смеха»), ХП (от хэндикап - «фора слабым игрокам»).

В устной речи используются «полновесные» жаргонизмы: бот (Bot) - «игрок, персонаж игры», мошнить - «предъявлять претензии во время игры про-геймеров», «чит» (Cheat) - программа-приложение к игре про-геймеров, квакер - «хороший игрок в распространенной компьютерной игре квэйк».

В жаргоне про-геймеров имеется так называемое «производственное ядро», то есть слова, которые отражают их непосредственную игровую деятельность: тимкиллерство - «виртуальное убийство члена(ов) игровой команды», морщить - «убивать противников в игре-стрелялке», пофича - «мелкий противник в игре-стрелялке», рванузы - «мелкие многочисленные противники (нередко экзотичные животные) в компьютерных играх и др.

В компьютерном сленге можно выделить и специфические жаргонизмы программистов, хотя не исключена возможность их употребления всеми пользователями. Вот примеры: КПСС - «файловая система (от OS/2 HPFS - High Performance File Systtm), крысодром - «коврик для мыши», панаслоник - фирма Панасоник, монстр - «высококвалифицированный программист» (произносится всегда восхищенно: «Ну ты и монстр!»), чекист - «тестовая программа Checkit»). Нередко используются в жаргоне программистов и религиозные мотивы: абадон - конец всему (от библ. Абадонна «разрушение, гибель, ангел смерти и разрушения, мир теней, ад»), аве мария - «лидер среди мультимедийного аппаратного обеспечения» от Sound Blaster AWE (Аве Мария - «начало католической молитвы»). Жаргон компьютерщиков не является замкнутой системой: его элементы переходят в другие пласты лексики русского языка: юзер - компьютерный пользователь (слово перешло в молодежный жаргон с измененным значением - «человек, использующий других людей для своих целей»), изначально слово компьютерщиков хакер уже приобрело права литературности и широко используется в общенародном языке.

С точки зрения тематики жаргон компьютерного мира охватывает сле-

дующие предметно-тематические области:

программы;

символы, знаки;

действия;

функции, команды;

системы;

детали и устройства;

(информационные) единицы измерения;

обозначения и характеристики людей, связанных с программированием.

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

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

звездочка (название символа) – gear, splat;

тильда – twiddle, squiggle;

диз (#) – sharp, pigpen;

Чтобы охарактеризовать лексические единицы с точки зрения вида номинации, мы решили обратиться к классификации В.И. Заботкиной. 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: собственно неологизмы (новизна формы сочетается с новизной содержания); трансноминации, сочетающие новизну формы слова со значением, уже передававшимся ранее другой формой; 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 научнотехническим прогрессом. В проведенном нами исследовании вырисовывается принципиально иная картина: среди выделенных лексических единиц преобладают семантические инновации. 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)

Интересным примером метафорического переноса являются также слова, отображающие символ левой и правой круглой скобок:

wax – левая скобка (в литературном языке – один из ЛСВ «прибывать (о луне)»);

wane – правая скобка (в литературном языке – один из ЛСВ «убывать (о луне)»).

Среди семантических инноваций встречаются также примеры метонимичес-

кого переноса (packet - количество информации, посылаемое через компьютерную сеть), hack (кусочек работы, тонкая ювелирная работа), gare (уничтожать безвозвратно файл или программу).

На втором месте по количеству выделенных единиц находятся собственно неологизмы. Это такие слова, как computer (мифическая частичка вычислительной работы), crlf (возврат каретки с переходом строки), laptop (дорожная ЭВМ), frob (программа, поделка), feer (ровное жужжание работающего терминала), hacktrem (памятка хакера). 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). 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 сленга.

Анализируя остальные лексические единицы с точки зрения словообразования, мы выделили 4 способа.

1.Словосложение:

snail-mail – старомодный способ передачи информации

cyberbuddy – собеседник в Интернете

2. Аффиксация:

crocky – нежный, боящийся изменений

chunking – разбивка на куски

3. Аббревиация и акронимия:

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

BBS – Be Back Soon

4. Контаминация:

twiddle – tw(ist) + d(iddle) – тильда

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

В заключении (с.139-150) подводятся итоги исследования и формулируются основные выводы и отмечается, что изучение сленга компьютерного мира, представляет большой интерес в общепереводческом плане и должно быть признано актуальной и важной задачей отечественного переводоведения. Также Приложения 1 и 2 составлены в форме словника, в котором обозначен лексикон хакеров, геймеров и общих пользователей

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях автора:

1. К проблеме классификации компьютерщиков// Проблемы теории языка и переводоведения. Сборник статей №24.-М., 2004.
2. Понятие о термине сленг// Проблемы теории языка и переводоведения. Сборник статей №30. – М., 2007.
3. Структурно-семантические особенности языка хакеров и геймеров //Вестник МГОУ(раздел лингвистика). Выпуск III. – М., 2007

Заказ № 636. Объем 1 п.л. Тираж 100экз.
Отпечатано в ООО «Петроруш»
г.Москва, ул.Палиха 2а. тел.250-92-06
www.postator.ru