



UDK 811.161.1'373.4

Нина Б. Мечковская

Белорусский государственный университет, Минск

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ КИБЕРПАНК В РУССКОМ ИНТЕРНЕТЕ: ФУНКЦИИ И ВИДЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ С АНГЛИЙСКИМИ ЗАИМСТВОВАНИЯМИ

V prispevku je pokazano, da v ruskem računalniško-internetnem slengu igre z angleškimi termini olajšujejo usvajanje sposojenk; ohranjajo rusko-angleško računalniško dvojezičnost; krepijo metajezikovno refleksijo uporabnikov; ustrezajo njihovim potrebam po umetniško-estetskem izražanju; pomagajo pri sproščanju čustev. Pojavi jezikovne igre so v članku sistematizirani glede na dve ravni: grafično in leksikalno-frazeološko.

The author demonstrates that in Russian computer-Internet slang, play with English terms facilitates adoption of borrowings, maintains Russian-English computer bilingualism, improves users' metalinguistic reflection, satisfies their need for artistic-aesthetic expression, and helps with relieving emotions. The examples of language play are categorized in terms of the graphic and lexical-phraseological planes.

**Ključne besede:** informacijske tehnologije, jezikovna dinamika, nenormativne (substandardne) variante jezika, strokovni jezik, angleške sposojenke

**Key words:** information technologies, linguistic dynamics, non-normative (substandard) language varieties, technical language, English borrowings

### 1 Об истоках игрового отношения к английским компьютерным терминам у русскоязычных программистов

Слово *киберпанк* (англ. *cyberpunk*, от *cybernetics* 'кибернетика' и *punk* 'дрянь, отребье; хулиган, шпана') в заглавии статьи представляет два узуальных значения: 1) 'направление в научной фантастике, фокусирующееся на компьютерах'; 2) 'ироничный хакер, компьютерный фанат'<sup>1</sup>. Предметом статьи является языковое творчество русскоязычных специалистов по компьютерам и Интернету в условиях профессионального контакта с английским языком.

Современные информационные технологии стали дополнительным фактором обращения к английскому как к родовому и доминирующему языку в этой сфере жизни, способствовали укреплению позиций английского языка в разных регионах мира. В Индии, например, традиционно хорошее владение английским, наряду с возможностями создания подключенных к Сети рабочих мест, было одной

<sup>1</sup> Для приверженцев компьютера и Интернета, особенно молодых, *киберпанк* – престижное самоназвание. Ср.: »Каждый хакер считает себя киберпанком, любой 18-летний «интернетчик» считает себя киберпанком« (Кузнецов 2004: 93). Виктор Пелевин в 1996 г. написал рассказ, в названии которого слово представлено в 1-м из отмеченных значений: «Святочный киберпанк, или Рождественская ночь-117.dir». Сам Пелевин прослыл в критике как первый *киберпанк русской литературы*; в этом определении реализовано 2-ое значение слова.

из предпосылок расцвета программирования как массового профессионального занятия, а также притока программистов из Индии в Европу и Америку.

Понятно, что за пределами англоязычных стран »компьютерный английский«, как и общий английский, в той или иной мере адаптировался и редуцировался, приобретая »местный акцент«, по-своему уникальный в каждом отдельном регионе. В русскоязычном компьютерном мире усвоение »компьютерного английского« сочетается с его неофициальной (субстандартной) экспрессивно-игровой и художественной модификацией. Сленговое переименование английских терминов связано с тем, что русскоязычный Интернет удерживает две характерные особенности русской ментальности – словоцентричность культуры и склонность к глобалистским оценкам и суждениям.

О том, что Рунет (от *ru* (запись домена России) + *net* 'сеть') унаследовал словоцентричность русской культуры, свидетельствует его интенсивная литературная жизнь. Изящная словесность (одно из ее самоназваний – *сетература*) и критика в Рунете развились в игровых интерактивных формах »открытого« (создаваемого коллективно) РОМАНа, клубов поэзии »Буриме«, »Сонетник«, »Пекарня лимериков«, »Сад расходящихся хоку« и др., а также в формах литературных дискуссий (в гостиных, блогах, форумах), конкурсов и выявления рейтингов авторов. Возникли электронные библиотеки на русском языке классической и популярной литературы, в том числе переводов (сайт »Лавка языков«). Как литературные произведения, так и библиотеки Рунета создавались энтузиастами в свободное от работы или учебы время, в основном из бескорыстной »любви к искусству«, т.е. без финансовой поддержки и перспектив сделать из хобби профессиональное занятие.

В подтверждение тезиса о пристрастии Рунета к литературе и слову сошлось на данные, приводимые В. Смоленским (2001) относительно электронных библиотек: если в США первая интернет-библиотека (»Проект Гутенберга«) была основана в 1971 г. и сейчас насчитывает около 3 тыс. текстов; если в крупнейшем проекте »Internet Public Library«, у которого для оплаты сотрудников есть спонсорская поддержка, имеется 12 тыс. текстов, то русская »Библиотека Максима Мошкова« (<http://lib.ru>), обходясь без спонсоров, насчитывает 28 тыс. текстовых файлов.

Что касается русской склонности к »глобализму в суждениях« (современный аналог »всемирной отзывчивости русской души«, по Достоевскому), то в компьютерном деле эта черта сказалась в психологии соперничества с американцами (и как следствие – в неосознанном (или не вполне осознанном) сопротивлении экспансии компьютерного английского). Исследователь русского компьютерного фольклора, говоря об отличительной »российской« особенностью »мифологизированной фигуры программиста«, пишет: »В среде программистов устойчиво бытует мнение, что именно наши программисты – самые лучшие в мире. Аргументация приводится следующая. Наши программы работают не хуже, а часто лучше американских, хотя наши программисты работают на таком »железе«, что американец взял бы только в музей древностей, – значит, профессиональный уровень российских программистов выше. У наших программистов мало работы,



поэтому наши компьютерные вирусы самые сложные и трудноуловимые. Автор самой распространенной компьютерной игры TETRIS – советский программист« (Шумов 2003: 135)<sup>2</sup>.

Русскоязычные игры с английскими заимствованиями распространены не только в России, но и в странах СНГ со значительным русскоязычным населением, прежде всего в городах Украины и Беларуси, а также в Риге. Характерно, что самые ранние и популярные словарики компьютерного сленга появились в Киеве (анонимный »Жаргонарий электронных жаргонизмов« (1995)) и Днепропетровске (»Словарь юного хакера«<sup>3</sup> (1995) Дениса Садошенко (Садош. 1995)<sup>4</sup>; словарь перепечатан в (Гусейнов 2000)).

## 2 Языковые стихии, вносимые в общий язык интернет-коммуникацией

Экспансия компьютерных англицизмов, игровой аспект которой будет рассмотрен в данной статье, представляет собой только одну из нескольких релевантных для динамики языка тенденций, вызванных расширением интернет-коммуникации. Названные тенденции проявляются прежде всего в ряде материально-языковых потоков, вливающих в общенародный язык, и в том числе в существенной мере в стандартный (литературный) русский язык. Во-первых, это влияние *с п е ц и а л ь н о г о* подязыка информатики и информационных технологий, которые давно вышли за пределы профессии или отрасли и стали детерминантой времени. Никогда прежде в истории русского языка воздействие профессионально-технического подязыка не было таким широким и радикальным (Подробно см. Мечковская 2006). Во-вторых, это влияние *н е н о р м а т и в н о г о* (субстандартного) варианта языка, именно компьютерного сленга; благодаря социальной значимости информатики, престижу профессии, воздействие компьютерного сленга превышает флюиды, исходящие от таких профессий-

<sup>2</sup> TETRIS – от греч. *tetra* ‘четыре’; в игре (класса головоломок) используется набор фигурок, состоящих из четырех квадратов. Игрок стремится заполнить этими фигурками виртуальные стаканы. По данным Википедии, TETRIS был написан в 1985 г. сотрудником Вычислительного Центра Академии Наук СССР Алексеем Пажитновым. Для IBM PC игра была переписана шестнадцатилетним школьником Вадимом Герасимовым. Распространение игры по миру отягощено многочисленными судебными спорами о правах на версии TETRIS’а для разных компьютеров, игровых консолей и карманных электронных игрушек, а также на бренд TETRIS. В настоящее время слово *Tetris* зарегистрировано как торговая марка The Tetris Company LLC (TTC). (Эта информация важна также для анализа киберпанковской пародии на »Отче наш«, представленной в разделе 5.3.).

<sup>3</sup> Две буквы *к* не имеют этимологической мотивации (англ. *hacker* от *to hack* ‘разрубать, разбивать мотыгой и т.п.’). По-видимому, это »звуковой (графический) жест« для пушей экспрессии.

<sup>4</sup> Список условных сокращений словарей см. в конце статьи, перед библиографией книг и статей. В ссылках на лексикографические источники, в отличие от ссылок на книги и статьи, перед годом имеется точка (.). При подборе иллюстраций предпочтение отдавалось именно печатным (»бумажным«) словарям, хотя на сайтах Рунета легко найти несколько электронных словарей компьютерного сленга. Однако такие словарики носят нередко слишком индивидуально-авторский и пристрастный характер; к тому же они эфемерны: автор легко может в своем словаре что-то исключить или добавить или вообще закрыть сайт. Между тем включение слова в печатный словарь – это гарантия известной узуальности лексемы. В конце концов, напечатанное в книге можно увидеть в каких-то библиотеках, в то время как слово на сайте может исчезнуть без следа.

ональных и корпоративных субстандартов, как аргю музыкантов и шоу-бизнеса, наркоманов, военных, хотя и не достигает влияния тюремно-лагерного аргю. В-третьих, влияние компьютерного подъязыка на общий язык означает воздействие речи м о л о д е ж и на речь людей всех возрастов; никогда прежде престижные профессии (при этом профессии достаточно массовые и способные реально влиять на языковой узус) не совпадали в такой степени с молодостью большинства профессионалов киберпространства. В-четвертых, информатика приносит в специальный язык потоки а н г л и й с к и х заимствований; некоторые из них проникают и в общий язык.

Помимо экспансии новых слов и значений, интернет-коммуникация создает в обычном общении новые виды словесности (сетература, интернет-лор<sup>5</sup>), новые коммуникативные жанры (чаты, блоги, сетевые журналы и конференции, доски объявлений и др.), а также новые стили общения, включая нормы корреспонденции с помощью электронной почты (*e-mail-этикет*, или *сетикет*, а также *нетикет*)<sup>6</sup>.

Хотя интернет-коммуникация далеко не общедоступна, в своих основных жанрах и стилях она значительно более демократична, чем все виды несетевого письменного общения, включая СМИ. Поэтому воздействие интернет-коммуникации на общение вне Сети и на этнические языки является либерально-демократизирующим.

### **3 Русская речь в области информатики и Интернета насыщена англицизмами в беспрецедентной в истории русского языка мере**

Во всех странах мира экспансия английских заимствований в сферы жизни, связанных с информационными технологиями, соответствует общему тренду в развитии языковых ситуаций, ведущему ко всё возрастающим объемам коммуникации на английском языке. Если сравнивать количества поступающих в языки англицизмов, то компьютеры и Интернет представляют собой первый по значимости канал распространения англицизмов; за информатикой следуют музыка, шоу-бизнес и другие отрасли массовой культуры.

В том, что именно из компьютерно-интернетного общения приходит в современный русский язык подавляющее число англицизмов, можно убедиться, сопоставив два сходных по замыслу приложения в двух словарях русского языка: с одной стороны, в «Толковом словаре русского языка» под ред. Д.Н. Ушакова (закончен в 1940 г.); с другой стороны, – в «Толковом словаре русского языка конца XX в. Языковые изменения» под ред. Г.Н. Складневской (1998). В словаре под ред.

<sup>5</sup> Интернет-лор, или Internet-log – т.е. фольклор Интернета (по аналогии с фольклор), см. Неклюдов 2003: 21.

<sup>6</sup> Перечисленные черты интернет-коммуникации являются в значительной степени общими для разных языков. В национальных лингвистических традициях работы о языке Интернета (прежде всего о языке чатов) появляются в начале нового века. О интернет-общении словенцев см. Kragjc, S., 2003 a; Kragjc, S., 2003 b. О языке русского Интернета см. Капанадзе 2001; о белорусском Интернете – Важник (в печати).



Ушакова в конце 4-го тома, в разделе «Иностранные слова и выражения», были представлены 236 слов и оборотов, синтаксически эквивалентных члену предложения (не высказыванию) и используемых без перевода и транслитерации. В приложение вошли заимствования из латыни и западноевропейских языков; при этом в кругу заимствований из новых языков львиная доля приходилась на французский, а итальянских заимствований было больше, чем английских. В конце XX в. в кругу новой русской лексики, судя по словарю Скляр. 1998, картина иная. Во введении к словарю сказано, что в приложении «описана лексика, функционирующая в современных текстах в написании латиницей» (Скляр. 1998: 31), т.е. отбор слов велся по чисто графическому принципу. Однако оказалось, что все 28 слов, вошедшие в приложение, были терминами информатики и при этом английскими заимствованиями (или англо-русскими гибридами типа *IBM-совместимость*). Итак, в конце XX в. самое заметное из того, что в русской письменной речи не транслитерировалось и что в силу своей заметности попало в общий толковый словарь, – это именно компьютерные термины, и все они родом из английского.

#### 4 Функции языковых игр с компьютерными англицизмами

Игры русскоязычных киберпанков с английскими терминами, разумеется, не продиктованы заданиями их работы или учебы, однако они органически и густо вплетены в повседневную профессиональную деятельность «игроков». Впрочем для русских (русскоязычных) компьютерных фанатов разделение времени на «службу» и «приват» (если «служба» состоит в программировании и т.п.) довольно условно,<sup>7</sup> но все же с выходом в «приват» игровое начало усиливается.

В приватном общении в Рунете (может быть, за исключением электронной почты) распространено шутивно-ироническое или игровое и экспериментирующее отношение к собеседнику, теме, процессу и языку сетевой коммуникации. Игровой (временами даже «игроделический») стиль сетевого общения проявляется ярче всего в чатах с их практически обязательной карнавальной «псевдонимностью», розыгрышами и мистификациями. Для всех интерактивных жанров Рунета характерна атмосфера состязательности в остроумии. Поэтому «профессиональные» языковые игры киберпанка пользуются здесь успехом в качестве продвинутых образцов сетевого юмора.

Игры с английскими терминами в меньшей мере интерактивны: они не адресованы непосредственно собеседнику; в большей мере это результат метаязыковой рефлексии, необходимой в первую очередь самому компьютерщику. У таких игр несколько функций.

<sup>7</sup> У Д. Садошенко в «Словаре юного хаккера» (1995) первое толкуемое слово – *хаккер*; это «человек, не мыслящий себя без компьютера» (Садош. 1995: 313). Исследователи сознания фанатичных компьютерщиков отмечают их «пренебрежение этикетом, безразличие ко всему, что не является профессией» (Шумов 2003: 132). Характерна инверсия в названии рубрики в оглавлении журнала «Мир Internet»: его постоянный раздел с информацией о том, что лежит (пока) за пределами Интернета (кино, музыка и др.), называется «Субкультура».

Во-первых, игра, состоящая в той или иной »переделке« оригинала, в его пересотворении – это интуитивно (а, может быть, и инстинктивно) доступный для человека путь у с в о е н и я и о с в о е н и я того, что требуется усвоить и освоить (ср. формулу современной дидактики »учись играя«).

Во-вторых, игры с английскими терминами реально сохраняют русско-английское компьютерное двуязычие. Если бы для русского киберпанка важно было только усвоить английские термины и »забыть« про их американское происхождение, то переименовывать термины (тем более на разные лады) и долго сохранять переделки, забавляясь ими не было бы необходимости. Игры с компьютерными англицизмами в какой-то мере – это еще и полемика с английским компьютерным, насмешка над ним, важные для русского киберпанка в качестве средства языкового самосохранения. Большинство языковых игр с английскими компьютерными терминами строится на контрасте между английским словом и тем русским материалом, который сближается с английским и отталкивается от него.

В-третьих, следует принять во внимание, что »стёб« и »приколы«<sup>8</sup> составляют вообще преобладающую жанрово-стилистическую тональность общения современной молодежи. У компьютерных »приколистов«, помимо английского компьютерного (как экзистенциального объекта насмешки и любви русского киберпанка), есть и более персонифицированные объекты – это прежде всего сами участники компьютерно-интернетной жизни<sup>9</sup>. Вообще говоря, в области смешного/комического игра слов, как известно, является далеко не первым по употребительности и не самым сильным средством создания соответствующих эффектов. Однако в компьютерной коммуникации роль языковой игры в генерировании смеха существенно выше, чем в обычном общении. Это связано с природой компьютера (как по преимуществу »языковой машины«) и Интернета (как среды, предназначенной для коммуникации). Компьютер и Интернет способствуют интенсификации и расширению метаязыковой рефлексии пользователей. В этом причина того, что шуточки и ирония здесь чаще, чем вне Сети, замешаны на языковых играх.

<sup>8</sup> В молодежном сленге *стёб* – это »ирония, насмешка«; *прикол* – »шутка, розыгрыш« (Кузн. 2001).

<sup>9</sup> Участники в зависимости от степени профессионализма образуют определенную градацию: от начинающих *чайников*, непрофессиональных и неопытных пользователей (*юзеров*, *лузеров* (от англ. *loser* »неудачник«), *висельников* (тех, кто часто зависает)) до профессиональных *программеров* (программисты, электронщики, системные программисты и т.п.), *систадминов* (системные администраторы, провайдеры), *геймеров*, *геймфанатов*, *гейманутов* (разработчики и фанатичные любители продвинутых компьютерных игр), *хакеров* и *кракеров* (виртуозы программирования и компьютерных взломов). В кругу обозначений »персонажей« компьютерной коммуникации почти нет слов, содержащих морально-этическую оценку человека, за исключением слова *ламер* (от англ. *lamer* »хромой«). В словаре Х. Вальтера и его коллег *ламер* (»начинающий пользователь компьютера, считающий себя большим специалистом«) дано с пометой презр(ительно) и в следующих коллокациях: *Гнусный (презренный, паршивый) ламер* (Вальт. 2004: 175). *Чайник*, в отличие от *ламера*, хотя »пока мало что знает, но стремится узнать, поэтому над ним хотя и подшучивают, но тем не менее относятся с уважением. Быть чайником не зорно. Зорно быть ламером« (Калмыков, Коханова 2005: 229). Слово уже вышло за пределы компьютерного сленга и приобрело расширительное значение: *ламер* – »полный дурак, тупица, «чайник»; дилетант« (Левик. 2003: 239); см. также 2-е значение слова в (Вальт. 2004: 175). Уже известен глагольный дериват: *ламернуться* »стать ламером«. Ср. записанный Т. Б. Щепанской афоризм: Не позволяй ламерам наезжать, а то, глядишь, и сам ламернешься (Щепанская 2003: 77).



В-четвертых, в языковых играх компьютерщиков реализуется их эстетические, художнические силы. Если в метаязыковой рефлексии проявляется интеллектуальное («левополушарное») сознание, то в эстетическом отношении к слову (в данном случае, к русско-английскому взаимодействию) реализуется эмоциональная («правополушарная») сторона сознания компьютерщика. То небольшое, что известно об асах языковых компьютерных приколов, свидетельствует, что это лингвистически одаренные личности. Они не только виртуозно владеют языком; им знакома чисто художническая радость самовыражения через словотворчество и мастерство<sup>10</sup>.

В-пятых, игры компьютерщиков с терминами-англицизмами – это еще и отдых, развлечение, забава, балагурство, т.е. средство эмоционально-экспрессивной разрядки и релаксации.

### 5 Графика: дуалфавитность русского Интернета

Английский компьютерный язык приходил к электронщикам и программистам одновременно с персональными компьютерами и позже Интернетом. Несколько первых лет компьютеры не русифицировались; все меню, даже самые стартовые, были на английском; основная масса англоязычных программ до сих пор используется без перевода. В импортированных компьютерах с инсталлированным кириллическим шрифтом буквы на клавиатурах были латинские, и до появления специальных наклеек пользователь сам вписывал на клавиши русские буквы. Эти надписи быстро стирались, так что приходилось запоминать, на какой латинской клавише искать ту или иную русскую букву. Однако и сейчас, несмотря на значительную русифицированность компьютеров, основных поисковых и почтовых систем и русскоязычный Рунет, сетевое общение невозможно, если пользователь не знает английского алфавита.

Обязательная дуалфавитность русскоязычных компьютерщиков вызвала причудливые и в чем-то иррациональные алфавитные игры. По-видимому, они связаны с особенно глубокой укорененностью алфавитов в языковом сознании человека, а также с такой технической случайностью, как совмещение двух алфавитов на одной клавиатуре.

#### 5.1 «Латинская симуляция русских букв» (Г. Гусейнов)

В годы нерусифицированных компьютеров появились тексты анекдотов и шуточных стихов, сочинители которых обходились, по выражению Г. Гусейнова (2000), «латинской симуляцией русских букв»: использовались только те латинские буквы, которые по начертанию «омографичны» русским (фонетическое значение которых чаще всего другое). Ниже приводится образец такого письма; в нем

<sup>10</sup> Ср. журналистскую характеристику Дмитрия Соколовского по кличке Удав, одного из создателей ряда эпатажирующих сайтов (включая <udaff.com>) в так называемой «албанской» орфографии (с намеренными отступлениями от нормы в пользу фонетических написаний): «На прошлой неделе ему исполнилось 35, по профессии он электрик, по призванию – писатель» (Вернидуб 2005: 48).

почти все буквы – прописные, поскольку они чаще (чем строчные) совпадают с русскими; отсутствуют буквы *Ч, Ц, Ш, Ы, Ю, Я*; вместо мягкого знака набирают строчное лат. *b*, вместо *У* – *Y*, а вместо буквы *З* – цифру *3*: «НА КАВКАЗЕ ЕСТЬ ТЕРЕК-РЕКА. [...] ВОТ ЗАМЕР СОВСЕМ. ТАК ЕМУ, СУКЕ ! [...] УРА! УРА!» (Цит. по: Гусейнов 2000: 312).

Встречается обратный случай: английское слово прочитывается так, что его буквы, омографичные с русскими (или только отчасти похожие на них), читаются по-русски. Таковы в жаргоне компьютерщиков шутливые слова

- *Básik* – язык программирования Бейсик (*Basic*); *zóga, egzóg, egzóg, egzór* – ошибка (*error*); все слова представлены в Вальт. 2004, со ссылкой на версию словаря Д. Садошенко 1996 г.

## 5.2 »Клавиатурные кальки«

В Рунете распространились, отчасти в шутку, для записи международных и английских частотных клише сочетания кириллических букв, которые можно назвать «клавиатурными кальками»: каждая латинская буква заменяется в них той кириллической буквой, которая расположена на одной клавише с латинской. Примеры (зафиксированные также в (Вальт. 2004: 136, 129, 131, 172).

- рус. *KY* = лат. RE (т.е. ‘повтор сообщения’)
- рус. *ИНУ!* = англ. *BYE!* (‘bye, До свидания’)
- рус. *ЗЫ* = постскриптум, P.S.
- рус. *ЗДЫ* = *please* (пожалуйста), сокращенно: *pls*

Последнее «слово» отмечено в молодежном сленге в устной речи: *Зды, не делай этого* (Левик. 2003: 175).

Возможный комический момент приведенных знаков состоит в карикатуре на такого фантастического «чайника», который не в состоянии запомнить английские буквы и пользуется латинской клавиатурой через посредство русской<sup>11</sup>.

## 5.3 Графико-морфемные и графико-лексические гибриды

Смешения кириллицы и латиницы в русскоязычных СМИ и искусствах восходят не только к сетевым контаминациям; здесь источники различны и намного старше компьютера и Сети<sup>12</sup>. Однако ни один источник не соединял два алфавита так легко и разнообразно, как это делает компьютер.

В нередких, но наименее игровых случаях за двуалфавитными написаниями стоит просто двуязычие пишущего: ему привычнее (легче) что-то записывать по-английски, чем транслитерировать или переводить (тем более, что и для

<sup>11</sup> В целом насмешек над человеком, недостаточно знающим английский, у компьютерщиков мало. На разные лады варьируется шутка о «чайнике», который после сообщения компьютера *Press any key* безуспешно ищет клавишу со словом *any*.

<sup>12</sup> Ср. наблюдения В. Г. Костомарова: рубрика «Stilьная страница» (в «Московском комсомольце»); компакт-диск под названием «Vремя, вперед», о чем сообщил (т.е. растиражировал написание) еженедельник «Аргументы и факты»; названия периодических изданий с контрастным соединением



адресата перевод может оказаться менее понятным, чем слово в его английском виде, хотя и с русским окончанием после апострофа): *прочитать в Wired'e книгу (wired – соединенный проводами, т.е. имеющийся в Сети), обзавестись nickname'ом (nickname – короткий псевдоним, сетевое имя (Леон. 2005: 699)); начали с »help'ов«, компьютерных учебников и словарей (help – помощник; краткое руководство, инструкция).*

Другой, но также не игровой случай дуалфавитности связан с английскими аббревиатурами или широко известными терминологическими элементами, которые без транслитерации используются в создании неологизмов: *e-mail-адрес, IBM-совместимость, IRC-конференции, IT-бизнес, on-line-режим, web-дизайн, web-серфинг, WWW-чат*. Многие из таких слов не только узуальны, но и нормативны (дополнительные примеры см. в Ваул. 2005).

Игровые случаи соединения разноалфавитных слов или частей слов связаны со семантическим или стилистическим контрастом, с двусмысленностью и насмешкой. Приведу примеры.

- *CDшка* (произносится *сиди́шка*) Разг. компакт-диск (Ваул. 2005: 441).
- *со скуки пом.ру* (Л. Петрушевская).
- *Как нас love'ят операторы* (в заглавии статьи в глянцево-журнальном о мобильной связи (март 2006 г.)); кроме буквенного острания, в заглавии обыгрывается возникшая двусмысленность: *love'ят* – это и 'ловят' и 'любят'.
- *Зима. Крестьянин, торжествуя, / На диске расчищает путь. / И архиватор, FAT почую, / Сжимает файлы как-нибудь.* В четверостишии пародируются хрестоматийно известные строки из «Евгения Онегина»; *FAT* (от *Files Allocation Table*) – 'файловая система, способ упорядочения и хранения файлов и папок на жестком диске' (Леон. 2005: 693). Фрагмент входит в анонимную «Сетевую азбуку», состоящей из алфавитной череды пародийных четверостиший (по мотивам популярных песен и классической поэзии), каждое из которых сфокусировано вокруг компьютерного или интернетного термина («Сетевая азбука» цитируется по публикации в книге: Мархвида 2001: 179).
- *Молитва программиста*<sup>13</sup>  
*Отче наш иже еси в моем РС<sup>а</sup> !*  
*Да святится имя и расширение твоё,*  
*да придет прерывание твоё и да будет воля твоя !*  
*TETRIS<sup>б</sup> насущный дай нам на каждый день.*  
*И прости нам вирусы наши, как копирайты прощаем мы.*  
*И не ввергни нас в Stack Overflow<sup>в</sup>, но избавь нас*  
*от зависания, ибо твоё есть адресное пространство,*  
*порты и регистры.*

дореформенных кириллических букв (Ъ, Ъ) и английской графики: «Коммерсантъ-daily», «Коммерсантъ-weekly», журнал «The Golden Age» – «Золотой вѣкъ» (Костомаров 1999: 280). В этом же духе смешал алфавиты в названии своего романа Виктор Ерофеев: «Russkaja красавица» (1990).

<sup>13</sup> Известно несколько компьютерных пародий на «Отче наш». Две из них («Молитва юзера» и «Молитва программиста»), изобилующие графическими и лексическими гибридами, варваризмами и макаронизмами, напечатал К.Э. Шумов (2003: 143) со ссылками на два разных интернет-сайта. В настоящей статье приводится один из этих текстов.

*Во имя CTRL'a, ALT'a и святого DEL'a,  
ныне и присно во веки веков RETURN<sup>а</sup>!*

Примечания:

- a) *PC* – personal computer.
- b) *TETRIS* – созданная в Москве в 1985 г. компьютерная игра класса головоломок, одна из наиболее распространенных в мире электронных игр (предмет гордости российских программистов; см. примечание 2).
- в) *Stack Overflow* (дословно ‘переполнение стека’) – ошибка, возникающая при попытке поместить в стек больше элементов, чем это позволяет выделенное для него место, что вызывает затирание части кода программы или области данных; *stack* (дословно ‘стек, магазин’) – область оперативной памяти, в которую записывается адрес возврата при вызове процедуры или функции.
- г) *CTRL'a, ALT'a и святого DEL'a* – морфологически русифицированные (с окончаниями как у сущ. муж. р. в род.п. ед.ч.) названия трех «горячих клавиш», одновременным нажатием которых осуществляется выход из программы (Такой выход у русских программистов известен также как *дуля*; см. Вальт. 2004: 115).
- д) *RETURN* – (‘возврат’); в компьютере – выход из подпрограммы и возврат управления вызвавшей программе.

## **6 Лексика и фразеология: игровое переименование английских компьютерных терминов в русском сленге**

Разнообразные смеховые переделки английских терминов русскоязычными компьютерщиками отвечали прежде всего их художественным играм, а отнюдь не «серьезным» поискам оптимальных терминологических форм. Об этом говорит развитая синонимия обозначений, обширностью синонимических рядов напоминающая скорее экспрессивную лексику сленга, чем терминологию. Ср. два таких ряда – обозначения персонального компьютера и операционной системы *Windows*.

В значении ‘персональный компьютер’ в русской речи встречаются следующие слова (по алфавиту): *аппарат, атишка, бандура, банка, железка, железо, ибээма* (также *бима, ибээмка* ‘IBM PC’), *комп, компик, компостер, компук, компустер, компутер, компухтер, контупер, машина, писи* (нормативное чтение англ. *PC* ‘персональный компьютер’), *писишка, писюг, писюк, писюха, пися, псих, путер, рубанок, тачила, тачило, тачка, цампутер, числогрыз, шампутер* (Левик. 2003: 776; Никит. 2003: 867).

В значении ‘Windows’ встречаются такие слова и обороты (по алфавиту): *винда, виндовоз, виндоза, виндозе, виндуз, виндуза, виндусятина, винды, виндюк, мелкомягие, мелкомягие окна, окна, окноуз, окошки, ставни, стёкла, стекляшки, форточки* (Ник. 2003: 856, Вальт. 2004: 66–67).

В материале приведенных двух синонимических рядов представлены почти все способы снижающего обыгрывания английских слов-первоисточников. Далее всё разнообразие механизмов языковых игр будет сведено в пять относительно обобщенных видов (разделы 6.1.–6.5.). При этом каждая группа допускает внут-

ренное подразделение и более подробную характеристику. Языковой материал носит иллюстративный характер и не претендует на исчерпывающую полноту.

### 6.1 Кириллическая транслитерация английского слова в сочетании с огрубляющей словообразовательной адаптацией

Английские термины при заимствовании в русский сленг получали не только грамматические (частеречные), но словообразовательные показатели. В большинстве случаев сленговая адаптация была нарочито примитивной и огрубляющей, в расчете на экспрессию контраста и смех (*виндовоз* как *паровоз*, *виндюк* как *индюк*, *виндусятина* как *гусятина*, *виндоза* как *стервоза* и т.п.). Примеры даны по алфавиту.

- *виндó*, *виндовóз*, *виндóза*, *в́индуз*, *винду́за*, *виндусятина*, *виндюк*, *винды* – операционная система *Windows*.
- *виндéц* – (шутливо) аварийное завершение приложения, работающего в системе *Windows* (Вальт. 2004: 66).
- *мэйлó* – электронная почта (*e-mail*).
- *файлó*, *файлóс*, *файлок* – файл (Левик. 2003: 475). Формы с финалью *-лó* (*мэйлó*, *файлó*), по-видимому, поддержаны разговорно-сниженным *мурлó* – 1) лицо человека (чаще толстое или некрасивое); 2) (презрительно) ‘о человеке, вызывающем неприязнь’ (Кузн. 2001: 564).

### 6.2 Вольная транслитерация английского термина и ее лексико-семантические эффекты

Английский термин посредством неточной транслитерации (с изменением 1–2 букв, реже места ударения) намеренно сближается с семантически далеким и обычно «снижающим» русским словом. Бессмысленность или отрицательная оценочность полученной переделки, поставленной в соответствие английскому термину, создает комический эффект, в подоплеке которого живет насмешка над «чайником», который будто бы вот так прочитывает английское слово. Примеры (по алфавиту).

- *батóн*, *бутóн* – кнопка, клавиша (*button*); ср. фразеологизмы с *батóн*: *батоны жать* (или *топтать*) – работать с клавиатурой или мышью, *кликнуть батон* – нажать клавишу (Вальт. 2004: 32), *крошить батоны* – сильно бить по клавиатуре (Садош. 1995: 314), *жать батоны* – работать на компьютере с «мышью» (Елистр. 2005: 123).
- *гнутый* (*гнушный*, *гнусавый*) – программный продукт, распространяемый по лицензии GNU (Шум. 2003: 151).
- *дисплой* – дисплей (Шум. 2003: 152).
- *Емеля* – электронная почта; сообщение электронной почты (*e-mail*); (омофоническое сближение с именем *Емеля* (от *Емельян*), популярным персонажем русской сказки); коллокация: *на Емелю* – ‘на адрес e-mail’, например, *Закинь мне два файла на Емелю из Питера* (Вальт. 2004: 119).

- *макрушник* – программист, работающий на Macro Assembler фирмы Microsoft (Вальт. 2004: 188); шутка состоит в омофонии со словом из уголовного арго *макрушник* ‘убийца’ (от *мокрое дело*, т.е. с пролитием крови).
- *морды* – музыкальные файлы с расширением .MOD (Садош. 1995, 315).
- *мыло* – электронная почта (*e-mail*); ср. мотивированные »*мылом*« дериваты: *мыльница* – почтовый ящик на сервере или на персональном компьютере, *мылить*, *намылить* – отправлять, отправить электронную почту, *мылсерв* – почтовый сервер, а также фразеологизмы: *кинуть мылом*, *писать мылом* – передать / передавать информацию по электронной почте (Левик. 2003); *написать мыло*, *кинуть мыло* – передать что-либо с помощью электронной почты; *уйти в мыло* – перейти от общения в конференции к личной переписке (Вальт. 2004: 205).
- *нафигатор* – программа Netscape Navigator (Вальт. 2004: 211).
- *полотёр* – плоттер (графопостроитель), от *plotter* (Садош. 1995: 315).
- *филе* в значении ‘файл’; сочетание *филе нам* в значении ‘название файла’ (от *file name*) (Вальт. 2004:343).
- *хаккер* (о варианте с двумя *к* см. выше примечание 3), *хакёр*, *хэ(к)ер*, *хэцкер*. В словарю Е.Ю. Ваулиной, *хэцкер* имеет неодобрительную коннотацию и обозначает »нехорошего« хакера (что соответствует 2-ому значению слова *хакер* в этом же словаре), т.е. это ‘программист (реже пользователь вычислительной системы) занимающийся поиском незаконных способов преодоления систем защиты данных’ (Ваул. 2005:421).
- *хомяк* – домашняя страничка в Интернете, от *home page* (Вальт. 2004: 373; Ваул. 2005: 422) .
- *юзверь* – юзер; отчетливое сближение со словом *зверь*; обозначает неумелого пользователя и имеет шутивно-пренебрежительный оттенок (Вальт. 2004: 392); в Сети *юзверь* иногда определяется как ‘юзер с модемом’. Известны также варианты *усер* и *усёр*, омофонически связанные со словом *усраться*.
- *юзер-гад* – руководство пользователя, инструкция по работе с программой *User guide* (шутивное сближение 2-й части сложения со словом *гад*) (Вальт. 2004: 392).  
Аналогичный механизм языковой игры (омофония русского и английского слов (далеких по семантике) в условиях возникающей »на глазах« их окказиональной смысловой связи) используется в интернет-журналистике, рекламе и т.п. Ср. изобретательные названия интернет-проектов:
- новостное агентство »*Гонец (Go Nets)*« (при хорошей мотивированности названия агентства новостей словом *гонец* (‘тот, кто послан куда-либо со срочным известием, поручением’ (Кузн. 2001: 218)), оно еще и направляет адресата к Сетям: *Go Nets* – ‘иди(те) <в> Сети’.
- »двойное« имя интернет-журнала: »*Ай / Eye*«, из которых 1-е имя (русское) есть транскрипция 2-го (»содержательного«: *Eye* – ‘глаз’) и одновременно – русское междометие.

### 6.3 Смеховая актуализация внутренней формы «фирменных» американских терминов

В кодифицированной русской речи соответствующие обозначения (американские названия фирм и продукции, идиоматические термины-словосочетания, антропонимы и т.п.) не переводятся. Поэтому их игровые дословные переводы, а также мотивированные переводом синонимы и дериваты неожиданны и забавны. Примеры.

- Словоформа *окна* вместо *Windows*; *окошки мелкомягкие* вместо *Windows MicroSoft*; в этом же значении встречается диминутив *окошки*, форма *окно́уз* (с английским окончанием мн.ч.), а также другие слова, парадигматически близкие к *окна*: *ставни, стёкла, стекляшки, форточки*, фразеологизм *стекляшки мелкомягкие*; обороты *под окошками, из-под окошек* ('о работе в системе MS Windows'); глагол *стеклить* в значении 'инсталлировать систему Windows на компьютер' (Вальт. 2004: 303).
- *Вовчик Воротов* – (шутл.) владелец фирмы «Майкрософт» Билл Гейтс, *gates* – ворота (Вальт. 2004: 69, со ссылкой на словарь Садошенко 1996 г.).
- *клоподав* – программа-отладчик для поиска и исправления ошибок; то же, что *дебаггер, деблохер, дебаггер, долбаггер, клопомор* (Шум. 2003: 152), (Вальт. 2004: 93, 108, 153). В слове *клоподав* частично сохранена и вместе с тем преобразована внутренняя форма англ. *debugger* (от *to debug* – 'проверять исходный код программы с целью обнаружения ошибок' (где *de* 'отделение, лишение'+ *bug* 'клоп, насекомое; вирус; »жучок«; технический дефект')).
- *ломануть* – хакнуть (Садош. 1995: 314).
- *пень-инфо* – дерево каталогов Norton Commander Tree-info (Садош. 1995: 315); компонент *tree* 'дерево' заменен «низким» словом *пень* («низким» в его переносном значении 'бестолковый или бечувственный человек').

К рассмотренному виду сленговых актуализаций внутренней формы заимствований близки случаи калькирования или перевода (обычно с шутливым огрублением) английских терминов, уже усвоенных языком в их английском облике. Ср.:

- *междумордие* – интерфейс (*interface*).
- *числогрыз* – компьютер.
- внутренняя форма названия компьютерного манипулятора *мышь* (семантическая калька по отношению к *mouse*) неоднократно была актуализирована в таких заменах, как *зверь, крыса, мышатина, хвостатая* (Никит. 2003: 871).

### 6.4 Игровое соединение русских и английских основ в сложном слове

Отдельные такие сложения «инициированы» непосредственно в русской речи (*web-бродилка* в значении 'браузер', *геймфанат* 'человек, увлеченный компьютерными играми или их разработкой'). Большинство сложений представляет собой игровую переделку английских сложных (двукорневых) терминов или словосочетаний. В более редких случаях английский термин с одним корнем превращается в сложное слово с двумя корнями (английским и русским), например,

*виндовоз, долбаггер*. Экспрессивный эффект таких соединений обычно состоит в семантическом и/или стилистическом контрасте между английским и русским компонентами. Примеры.

- *web-бродилка* – браузер (Ваул. 2005: 467).
- *виндовóz* – (от *Windows*) операционная система *Windows*.
- *долбаггер* – программа-отладчик для поиска и исправления ошибок; то же, что *клоподав* (см. в разделе 6.3.); от англ. *debugger*, в котором *de* ('отделение, лишение') преобразовалась в корень от популярного в разговорно-просторечном узусе глагола *долбать* ('методично ударять, бить').
- *контрол-брык* – (от *Ctrl-Break*) две клавиши для выхода из ряда программ; *break* переделано в *брык* (от *брыкаться* 'лягаться; проявлять упрямство, сопротивляться чему-либо').
- *кыш-память* – кэш-память, или память немедленного действия, предназначенная для хранения часто используемых данных и команд (Гук. 2003: 297, 364; Вальт. 2004: 173); от *cache memory*; *cache* (тайник, склад оружия, запас провианта, зерна и т.п.) переделано в междометие *кыш*, используемое для отгона домашних животных и птиц.  
К подобным сложениям относятся также такие случаи, как *юзер-гад* (см. раздел 6.2.) и *пень-инфо* (см. раздел 6.3.).

#### 6.5 Русские сленговые дериваты от английских терминов-аббревиатур

- *писишка, писюк, писюшник, пися, псих* – от *PC (personal computer)*; фразеологизмы: *писюк полетел* – компьютер испортился; *пися спукер* – встроенный динамик (*PC Speaker*) (Вальт. 2004: 240, со ссылкой на версию словаря Садошенко 1996 г.); дополнительная экспрессия идиомы связана с созвучием *спукер* и *пукать*.  
Слова *писюк, писишка* близки к русским детским названиям гениталий; в речи программистов при употреблении этих слов часто намеренно актуализируются их детские значения, причем дифференцированно по полу: *писюк* – это компьютер программиста-мужчины, *писишка* – компьютер женщины. Частушечные иллюстрации указанного словоупотребления см. в работе (Шумов 2003: 137–138).
- *CDишка* [произносится *сиди́шка*] – компакт-диск (Ваул. 2005: 441).
- *Сиди-Рóмка* – сидиром, от *CD-ROM (Compact Disk Read Only Memory)* (Вальт. 2004: 285).
- *аржéть* – использовать архиватор ARJ; ср. также дериваты: *аржéванный*, (шутл.) *аржанóй* – заархивированный, как правило, архиватором ARJ (Вальт. 2004: 19); юмор в том, что *аржаной* – это общеизвестный диалектизм со значением 'ржаной'<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> Одно из свидетельств популярности аббревиатуры ARG: «Песня программистов» начинается словами: Мы над пропастью в ARG; созвучность ARG с падежными формами от рожь подсказывает аллюзию к роману Дж. Сэлинджера «Над пропастью во ржи».

- *Ася, аська* – (от ICQ; произносится [ai si:k ju:], что образует фразу *I seek you* ('Я ищу тебя'), ставшую брендом и слоганом компании ICQ (предоставляющей программы для моментального обмена сообщениями в Сети).
- *эсмэска* – (от SMS, *SMSka*) короткое текстовое сообщение, отправленное на пейджер по SMS (Short message service).
- *эсэсовец* – (от SS – *Screen Saver*) заставка «спящего режима» компьютерного дисплея (Вальт. 2004: 391, со ссылкой на словарь Садошенко 1996 г.).

### 6.6 Легкость сленговой деривации от английских основ

В целом в сленге насыщенность речи англицизмами значительно выше, чем в кодифицированной терминологии и нормативных (например, учебных) текстах по информатике. Если в кодифицированной терминологии в кругу заимствований резко преобладают существительные, то в сетевом и, шире, молодежном сленге в ходу также и глаголы и прилагательные, образованные от компьютерных терминов-субстантивов. Ср. некоторые популярные глаголы: *ангрейдить* – обновлять, модернизировать (и *проангрейдить*); *геймиться* – заниматься компьютерными играми (играть или создавать); *кликнуть* – нажать на клавишу, открыть файл; *коннектиться* – связываться; *ламернуться* – стать ламером; *линковаться* – быть в контакте, устанавливать связь; *логиниться* – входить в систему, защищенную паролем, вводя зарегистрированное имя и пароль (и *залогиниться*); *отхачить* – вскрыть, изменить программу; *спамить* – рассылать спам; навязывать кому-либо ненужную информацию; *страйкнуть* – нажать (кнопку, клавишу); *флеймить* – ругаться, скандалить (например, *Хватит флеймить, народ!*); *хакать /хачить* – заниматься хакерством; *хакнуть* – вскрыть, взломать программу; *чекать* – проверять; *хоститься* – размещаться на компьютере определенного провайдера; *чатиться* – общаться в чате; *юзать* – использовать; ср. также прилагательные: *гейманутый, крэкнутый, хакнутый, юзабельный* (и *неюзабельный*), *юзанутый*. Это грамматическое разнообразие англицизмов в компьютерном и молодежном сленге подтверждает мысль о том, что тяга к англицизмам связана не только с производственными потребностями информатики, но и с более широкими космополитическими тенденциями современного языкового развития.

### 7 О сокращении расстояний между сленгом и общим языком

Соотнесение рассмотренного языкового материала с данными русской социальной диалектологии позволяет назвать две отличительные и связанные между собой особенности компьютерного аргота. Во-первых, это беспрецедентно высокая насыщенность профессионального сленга заимствованиями и, во-вторых, беспрецедентная семантическая определенность арготизмов, сохраняющая за большинством из них функции термина. Семантическая точность компьютерного сленга резко противостоит обычной для разных арготических распыленности, «нестабильности» и диффузности словоупотребления – тем чертам,



которые Д.С. Лихачев считал характерными для речи уголовников и трактовал как »атавистичность« и »языковой примитивизм« (Лихачев 1935: 75).

Компьютерный сленг, при всех киберпанковских »приколах«, полностью сохраняет свои содержательные связи с кодифицированным подязыком информатики и информационных технологий. В конечном счете компьютерный сленг не запутает новых »чайников« из все более младших классов школы.

Когда-то профессиональные аргы были тайными – для шифровки содержания. Позже, в XX в., потребность в аргы происходила от стремления к стилистическому (т.е. не содержательному, а более поверхностному) обособлению и к корпоративной экспрессии. Поэтому профессиональные жаргоны отчасти сближались с городским просторечием, отчасти – трансформировались в молодежные аргы, все менее обособленные от общенародного языка. Во взаимоотношениях компьютерного сленга и общего узуса можно видеть дальнейшее развитие этой тенденции к консолидации общенародного языка и сокращению расстояний между разными формами его существования.

#### СОКРАЩЕНИЯ ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКИХ ИСТОЧНИКОВ

- Вальт. 2004 – Вальтер, Х., Вовк, О., Зумп, А., Конупкова, Х., Кульпа, А., Порос, В. *Словарь: Заимствования в русском субстандарте. Англицизмы*. Москва.
- Ваул. 2005 – Ваулина, Е. Ю. *Информатика. Толковый словарь. Около 3000 слов и устойчивых сочетаний русского языка*. Москва.
- Гук. 2003 – Гукин, Д., Гукин, С. *Иллюстрированный компьютерный словарь для «чайников»*, 4-е издание. Москва.
- Елистр. 2005 – Елистратов, В.С. *Толковый словарь русского сленга: Свыше 12000 слов и выражений. Аргы. Кинемалогос. Жаргоны*. Москва.
- Кузн. 2001 – *Большой толковый словарь русского языка*. Гл. ред. С. А. Кузнецов. Санкт-Петербург.
- Левик. 2003 – Левикова, С. И. *Большой словарь молодежного сленга*. Москва.
- Леон. 2005 – Леонтьев, В. П., *Словарь «Сетеза»: популярные аббревиатуры*. V: Леонтьев, В. П. *Компьютерная энциклопедия школьника*. Москва. С. 751–752.
- Никит. 2003 – Никитина, Т. Г. *Молодежный сленг: Толковый словарь. Более 12 тыс. слов; свыше 3000 фразеологизмов*. Москва.
- Садош. 1995 – Садошенко, Денис. *Словарь юного хаккера*. V: Гусейнов, Г., 2000: *Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и литературы сетевых людей*. V: *Новое литературное обозрение*, № 43. 313–315.
- Скляр. 1998 – *Толковый словарь русского языка конца XX в. Языковые изменения*. Гл. ред. Н. Г. Скляревская. Санкт-Петербург.
- Шум. 2003 – [Словарь жаргона программистов и геймеров]. V: Шумов, К. Э. *Профессиональный миф программистов*. V: *Современный городской фольклор*. Москва. 151–154.





ЛИТЕРАТУРА

- Важник, С., (в печати): Беларуская мова ў Інтэрнэце. *Acta Neophilologica*. Olsztyn.
- ВЕРНИДУБ, А., 2005: У языка есть афтар. *Русский Newsweek*, № 17 (16–22 мая). 45–50.
- Гусейнов, Г., 2000: Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и литературы сетевых людей. V: *Новое литературное обозрение*, № 43. 289–321.
- КАЛМЫКОВ, А. А., КОХАНОВА, Л. А., 2005 : *Интернет-журналистика*. Москва.
- КАПАНАДЗЕ, Л.А., 2001: На границе письменного и устного текста: структура и тенденции развития электронных жанров. V: *Жизнь языка. Сборник статей к 80-летию М.В. Панова* / Отв. ред. С.М. Кузьмина. – Москва. 246–255.
- КОСТОМАРОВ, В. Г., 1999: *Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа*. Санкт-Петербург.
- КУЗНЕЦОВ, С. 2004: *Ощупывая слона: Заметки по истории русского Интернета*. Москва.
- ЛИХАЧЕВ, Д.С., 1935: Черты первобытного примитивизма в воровской речи. V: *Язык и мышление. Вып. 3–4*. Москва; Ленинград. 47–100.
- МАРХВИДА, И.В., 2001: *Интернет для начинающих*. Минск.
- МЕЧКОВСКАЯ, Н.Б., 2006: Естественный язык и метаязыковая рефлексия в век Интернета. V: *Русский язык в научном освещении*, N2 (12). 165–185.
- НЕКЛУДОВ, С.Ю., 2003: Фольклор современного города. V: *Современный городской фольклор*. Москва. 5–24.
- СМОЛЕНСКИЙ, В., 2001: Русская сетевая литература. V: *Русская культура на пороге нового века*. Сарго. 190–207.
- ШУМОВ, К.Э., 2003: Профессиональный миф программистов. V: *Современный городской фольклор*. – Москва. 128–164.
- ЩЕПАНСКАЯ, Т.Б., 2003: Молодежные сообщества. V: *Современный городской фольклор*. Москва. 34–85.
- KRANJČ, S., 2003 a: Jezik v elektronskih medijih. A. Vidovič Muha (ur.): *Slovenski knjižni jezik – aktualna vprašanja in zgodovinske izkušnje: ob 450-letnici izida prve slovenske knjige. Mednarodni simpozij Obdobja – metode in zvrsti (2001, Ljubljana)*. Ljubljana: Center za slovenščino kot drugi/tuji jezik pri Oddelku za slovenistiko Filozofske fakultete. 435–446.
- KRANJČ, S., 2003 b: Skladenjska analiza besedil, ki nastajajo v računalniških klepetih. V. Požgaj Hadži (ur.): *Zbornik referatov z Drugega slovensko-hrvaškega slavističnega srečanja, ki je bilo v Šmarjeških Toplicah od 5. do 6. aprila 2001*. Ljubljana: Oddelek za slavistiko, Filozofska fakulteta. 69–82.

POVZETEK

**Jezikovni »kiберпанк« na ruskih straneh medmrežja: funkcije in oblike jezikovne igre z angleškimi sposojenkami**

V članku obravnavamo eno od štirih za jezikovno dinamiko relevantnih teženj, ki jo je povzročil razvoj informacijskih tehnologij. Glede na to, da so te težnje v jezikovni dinamiki prepletene in delujejo hkrati, jih je smiselno predstaviti sočasno. Gre za naslednje težnje: 1) Širjenje angleščine: nove tehnologije prinašajo v strokovni jezik veliko angleških sposojenk; nekatere od njih prehajajo v splošni jezik. Za ruski podjezik informatike in rusko govorico Interneta je značilna tako velika količina anglizmov, kot še nikoli prej v zgodovini ruščine. 2) Širjenje strokovnih izrazov: prvič v zgodovini ruščine je postal strokovno-tehnični podjezik tako vpliven. 3) Širjenje nenormativne (substandardne) variante jezika: zaradi socialnega pomena informatike



in prestiža te stroke vpliv računalniškega slenga na splošni jezik presega vpliv profesionalnih in korporativnih substandardov kot so argo glasbenikov in šovbiznisa, narkomanov, vojske, ne dosega pa vpliva zaporniško-taboriščnega argoja. 4) Širjenje jezika mladostnikov: vpliv računalniškega podjezika na splošni jezik pomeni vpliv govornice mladostnikov na govorico ljudi vseh starosti; nikoli prej ni bilo v prestižnih poklicih (pri čemer so ti poklici dovolj množični, da lahko vplivajo na jezikovni okus) toliko mladih strokovnjakov.

V ruskem računalniško-internetnem slengu opazimo širše, funkcionalno bolj raznovrstno in ustvarjalno uporabo anglizmov kot v kodificiranem knjižnem (standardnem) jeziku. V slengu je usvajanje »računalniške angleščine« povezano z njeno ekspresivno-igrivo in umetniško modifikacijo. Šaljivo in zniževalno spreminjanje angleških izrazov je povezano z dvema značilnostima ruskega pogleda na svet: 1) osredinjenost na besedo; 2) z globalizmom povezan ambivalenten (hkrati pozitiven in negativen) odnos do vsega ameriškega, tudi do ameriških sposojenk.

V članku predstavljamo pojave jezikovne igre, sistematizirane glede na dva vidika: grafiko (raba dveh pisav v ruskem internetu); leksiko in frazeologijo (pet vrst modifikacije izrazne podobe terminov, ki povzročajo šaljivo zniževanje njihovega pomena).