

Компанцева Л.Ф.

КТО ТЫ, ВЕБОЖИТЕЛЬ? (О некоторых психолингвистических особенностях именовании личности в компьютерном сленге).

Заявив о себе, компьютерный мир разрастается с каждым днем. Из интенционального он превращается в мир, параллельный действительному. Но, в отличие от дезинтегрированной фрустрационной действительности, предоставляет своим жителям-пользователям комфортные условия для существования. Компьютерный мир приобретает все более четкие очертания: у него есть свои языки, свое пространство и время (организованные отнюдь не трехмерно), свои личности, которые могут быть выдающимися, например, создатели компьютерных языков, программ и т.д., рядовыми пользователями, беззаботными, ленивыми гамерами или даже принадлежать к антисоциальным элементам.

Широко представленные именовании личности в компьютерном сленге свидетельствуют о высоком уровне развитости компьютерного пространства. Проследим формирование этого тематического класса.

Центральными понятиями в этой области являются именовании “пользователь” и “программист”.

Программист. - В информатике. Специалист по написанию программ для компьютера и их отладке. *Около ста российских системных программистов, не выезжая из страны, получили работу в фирме Sun Microsystem.*

Пользователь - В информатике. Тот, кто пользуется компьютером для получения информации и решения различных задач. *Квалифицированный пользователь. Начинающий пользователь.*

В русском языке, в отличие от английского, термины “пользователь” (англ. user) и “программист” (англ. programmer) противопоставляются. *Программист* не включает *пользователя*. Каждое из этих именовании формирует широкий синонимический ряд.

ПРОГРАММИСТ - Алкоголик, астматик, взломщик, висельник, дельфинист, кракер, хакер или (редко) хаккер, макрушник, модулятор, насильник, системщик, сионист, сишник, некрофил, паскалик, пасквилянт, паскудник, турбочист, фоксис (КА), фокусник, юниксоид бородастый.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ - RISKовый boy, гамер, погамер, думер, иксы, инвалид юзер, квакер, ламер, лузер, пытливый кунден, сексепильный, усер, твит, труп, тмыльщик, фрекер назойливый, чайник, юзерь, юзер, юзер-гад, юзерг.

Как видим, эти группы разнообразны по своему лексическому составу и стилистической окрашенности. Так, в тематическую группу “**начинающий пользователь**” (юзер) входят именовании, различающиеся:

- эмоциональной окрашенностью, которая определяется профессиональными качествами юзера: *инвалид юзер* - тупой пользователь, *лузер* - невезучий юзер, *ламер* - чайник, мнящий себя крутым, *твит* - плохой юзер, *ламер* - юзер, мнящий себя особо компетентным;
- по степени осведомленности пользователя с компьютерным делом (*чайник* - начинающий пользователь, юзер, *усер* - пользователь, *юзерь* - чайник, имеющий модем).
- Можно говорить еще об одной формирующейся антонимической паре: “**создатели компьютерных вирусов**” (*вирьмейкер, технокрыса*) - “**специалисты по борьбе с компьютерными вирусами**” (*вирусолог*).
- В стадии формирования находятся такие тематические комплексы:
- “**создатель компьютерной программы**”: *вирьмейкер, технокрыса, прадед, прадед голый, один, страус мертвый;*
- “**игрок**”: *гамер, погамер, думер, квакер, труп;*
- “**программист, занимающийся незаконной деятельностью**”: *взломщик, хакер (хаккер), пират;*
- “**представитель компьютерных фирм**”: *айбиэмер, кум.*

У некоторых лексем этого класса развивается множественность значений (*хакер, пират*), омонимия (*висельник, иксы*).

Формирование синонимической, антонимической систем и многозначности свидетельствует об определенном уровне развития компьютерного сленга, его становлении.

Разнообразны лексемы этой группы и по происхождению. Многие компьютерные сленгизмы образовались в результате **экспансии иноязычных основ, в основном английских**. Русский язык пытается применить семантику этих основ к национальной ментальности.

1. Прежде всего, наблюдается фонетическая трансформация иноязычных основ, их побуквенное переложение на русский язык: *вирьмейкер* - от англ. VirMaker, создающий вирусы; *юзер* - от англ. user (пользователь). Как видим, в приведенных словах наблюдается полная экспансия не только иноязычных основ, но и их семантики.

2. Активная суффиксация иноязычных основ способствует их включению в систему русского языка. Суффиксация используется и для производства существительных от иноязычных глаголов (*хакер* - от англ. hack - ломать), и от именных основ (*айбиэмер* - от англ. названия фирмы IBM; *гамер* - от game (игра); *квакер* - от названия игры Quake; *иксы* - от англ. названия среды X-Windows for Unix; *дельфинист* - от англ. названия программы Boarland Delphi; *думер* - от англ. названия игры DOOM и т. д.). Особо активен суффикс **-ер**, который в русском языке обладал малой продуктивностью. Этот суффикс актуализирует значение “лицо по отношению к объекту, орудию действия, названию фирмы, компьютерной программы или марки компьютера”. Суффикс **-ик**, обладающий тем же значением, также активно используется в

образовании данной лексической группы (*алкоголик* - от англ. названия языка *Algol*; *макрушник* - от названия *Макро Ассамблер* и т. д.). “Герой современного словообразования - человек. Значительную часть новообразований составляют имена лиц нарицательные” (3, 103). Все рассмотренные слова порождены по требованию социальной действительности, они расширяют границы словообразовательного типа “именование человека”.

3. Экспансия иноязычных основ совмещается в словообразовании компьютерного сленга с ассоциативной интеграцией. Ассоциативная интеграция формирует контекст восприятия слова путем совмещения значения и формы ассоциантов (1, 17). Лингвистическим механизмом реализации этого принципа является контаминация - объединение языковых единиц в одну на основе равноправного их участия в формировании звуковой оболочки и значения номинации. Эта контаминация осуществляется путем формальной интеграции русского и английского ассоциантов, с учетом их реальной смысловой совместимости. Например, *RISKовый boy*, *KROOTой*. В приведенных примерах наблюдаются ассоциативные связи с русскими жаргонизмами *рисковый*, *крутой*. Совмещение в пределах одного слова русских и английских аффиксов свидетельствует, во-первых, о неполной усвоенности иноязычных основ русским языком, во-вторых, о попытке приспособить семантику и структуру иноязычных слов к русской ментальности и грамматике, в-третьих, об ироничном, осмысленном включении терминологии в разговорную речь, формировании компьютерного сленга, в-четвертых, о деспециализации терминов (*RISK*, *ROOT*).

4. В качестве мотивирующей базы компьютерного сленгизма могут использоваться узуальные слова. Морфодеривационная структура новообразований допускает вариативность лексического содержания. Так, лексема *висельник* обладает омонимией значений: 1) системный программист, 2) тот, чьи программы часто висят. Различны мотивирующие базы у представленных омонимов. В первом случае (*висельник* - *системный программист*) мотивирующей базой выступает просторечный фразеологизм (“*легче повеситься*”), во втором - жаргонизм *виснуть*, обладающий значением “не реагировать на запросы извне, не выдавать результаты”(5, 144). Актуальны ассоциации с архаическим значением лексемы *висельник* (человек, повешенный на виселице). Для семантики всех трех омонимов характерна отрицательная коннотация и общий элемент значения - негативное отношение к положению субъекта. Ассоциативный контекст восприятия образованных жаргонизмов - ономазиологический контекст с установкой на языковую игру. Реконструкция словообразовательного контекста жаргонизма, номинирующего новое понятие, опирается на внутреннюю морфемную структуру и деривационный прототип.

Когнитивный подход, основывающийся на анализе поверхностных структур языка как источника сведений об описываемом на этом языке мире, способен обеспечить новую интерпретацию фактов компьютерного сленга в его сопряженности с процессами познания мира и такими когнитивными феноменами, как память, восприятие, внимание, мышление и т. д. Наиболее ярким символом 90-х стал Интернет (или WWW - “Уорлд Уайд Уэб” . “Сочетание Интернета и постысторической фазы культурного процесса на глазах порождает новую реалию, которую мы рискуем назвать Всемирным Виртуальным Интерактивным Супермаркетом. Этот супермаркет, вполне вероятно, представляет собой будущую среду обитания поколения Икс. Начавшись как сеть обмена информацией, Интернет стремительно превращается в сеть обмена товарами и услугами, в том числе и культурно значимыми... Безграничная потребность Супермаркета в неограниченном ничем (кроме, возможно, человеческой биологии) ассортименте товаров ведет в мировых масштабах к перепроизводству духа” (2, 231). Энциклопедия “Alt. Culture” (London, 1995), в которой собраны описания нескольких сот реалий, персоналий и понятий, вошедших в “альтернативную” культуру 90-х, так трактует WWW: “WWW” (“повсеместно протянутая паутина”). Графический интерфейс компьютерной сети “Интернет”, появившийся в 1994 -1995 гг., стал самым распространенным программным обеспечением для создания гипертекста и электронных изданий. Несмотря на все достоинства, из-за недостаточной оперативности при передаче информации и многочисленных ограничений при использовании движущихся изображений и звука WWW пока не составляет конкуренцию телевидению. Но ситуация может измениться, поскольку язык программирования WWW эволюционирует в сторону мультимедийности”. На наш взгляд, WWW конкурирует не столько с телевидением, сколько с реальной действительностью. Выбирая место для своей будущей квартирki, *нетизен* (еще один сленгизм, образованный от американского “netisen”, - дословно гражданин Сети, или по-русски - “сетянин”) исходит из нескольких факторов: объем дискового пространства, качество связи с сервером, на котором будет размещена его квартирка, наличие дополнительных услуг вроде счетчика, гостевой книги и, конечно же, настоящей возможности реализовать себя, продемонстрировать свои способности всему миру. Очевидна аналогия с выбором места жительства в мире реальном. Психологическим основанием самоопределения личности в WWW является стремление сетянина выбрать для себя комфортное пространство. К этому призывают и средства массовой информации: “Признайтесь, наверное, были у вас в жизни моменты, когда вам хотелось издавать свой собственный журнал, показать всему миру коллекцию пивных этикеток или похвастаться перед всеми своим замечательным котенком. С наступлением эры Всемирной Паутины (WWW) все нереализованные творческие проекты, которые когда-либо не давали вам покоя, могут практически мгновенно стать всеобщим достоянием и вашим посильным взносом в мировую информационную копилку. Все, что для этого требуется, - это компьютер с модемом и соответствующим программным обеспечением, доступ в Internet, желание, творческие

способности...” (Компьютерное обозрение, №44, 1997). Связи внутреннего мира личности с миром налаживаются без их актуализации в реальной действительности. Личность получает возможность общаться без преград. Виртуальное пространство реализует несостоявшиеся в действительности желания и мечты личности. Наши современники отвергают конструктивные пути выхода из проблемных ситуаций. Ю. С. Сорокин ввел в научный обиход термины для оценки индивидуальности человека - WERT (ценность) и GELTUNG (значимость) (4, 98-100). По мнению ученого, в литературе и жизни преобладают личности с высоким уровнем WERT и низким GELTUNG. Несоответствие этих двух уровней в современном человеке, осознание им своей ценности и непризнание окружающими его значимости приводит к дискомфорту внутреннего мира. Утрата универсальными моральными ценностями своего первоначального смысла, разорванная связь между означающим и означаемым, разрушение нормы и традиции приводят поколение конца XX века к состоянию фрустрации, смыслоутраченности, ментальной некомпетентности. Интересен следующий факт: Интернет предоставил современной личности возможность избавления от “экзистенциального вакуума”. Основания такой возможности были определены В. Франклом в его логотерапии - науке о нахождении человеком смысла жизни: личность должна от рефлексии прийти к самотрансцендентности - “сущности существования”, так как “быть человеком - значит быть направленным не на себя, а на что-то иное” (6, 284).

Растет численность виртуальных городов. Одним из самых больших стал GeoCities, упоминая о котором многие говорят “Гео-Сайтс” (имея в виду WWW-сайты) или “ГеоСитиз”, “ГеоГород”. Как видим, появившееся новообразование является словообразовательной калькой. В русском языке прижилось название “Землеград”. В 1998 году в Землеграде зарегистрировались 1100000 жителей.

Как в любом возникающем обществе, да еще миллионном, появляется потребность в формировании его структуры. На вербальном уровне мы встречаем следующие окказионализмы, фиксирующие структуру виртуального пространства:

- названия улиц, “жилмассивов”: район Area 51 (www.geosties.com/Area51) – рай для любителей фантастики; Капитолийский Холм (www.geosties.com/CapitolHill) – трибуна для политиков; Кремниевая Долина (www.geosties.com/SiliconValley), где живут фанаты компьютеров и программ. Таких массивов уже более четырех десятков, внутри появляются улочки и переулки. Как видим, виртуальное пространство формируется по аналогии с пространством скорее фантастической, чем реальной действительности. Все его пространственные объекты отмечены положительной коннотацией. На лексическом уровне это фиксируется классическими именованиями, обращающими сознание в историю;
- средства связи: *Локатор Вакансий* - система, позволяющая выяснить, есть ли в интересующем пользователя пространстве свободные места;
- сообщество пользователей и его члены: *виртуальное сообщество, вебожители, землеградцы, сетянины*. Как видим, формируется целый синонимический ряд для обозначения пользователей GeoCities, что свидетельствует о развитости виртуального пространства.

Таким образом, мы можем говорить о ведущей роли личностного начала в виртуальном пространстве, что на языковом уровне отражается в широкой сети именовании личности. Виртуальная реальность более диалогична, чем мир действительный. Недостаток общения “немое поколение” (определение А. Битова) пытается возместить в компьютерном мире, который, на наш взгляд, по своему вербальному оформлению, когнитивным связям создается по аналогии с миром действительным, очищенным от отрицательных коннотаций.

Но насколько выход в виртуальные миры спасает современное поколение от смыслоутраченности? Года два назад на страницах газет появилось слово “иксер”, понятно было, что это именование молодой поросли. Вот лишь некоторые заголовки: “Поколение Икс - время делать инвестиции”; “Журналы поколения Икс страдают болезнью роста”, “Иксы рафинированные, циничные и сетевые”, “Как обучать иксеров”. Это именование имеет двойную этимологию. С одной стороны, традиционно последними буквами латинского алфавита (**X**, **Y**, **Z**) еще с XVI века обозначали в алгебре все неизвестные величины, с другой, сама информатика дает основания для именовании: *Иксы* - Пользователи программы X-Windows for Unix. “Математика - это искусство давать различным вещам одно и то же название”, - остроумно заметил Анри Пуанкаре, создатель многих современных областей математики. В работе “Наука и метод” Пуанкаре особо выделяет способность ученого не просто видеть голые факты, а заглядывать гораздо глубже - познавать душу фактов, производить обобщения: “Простым примером является алгебраическая формула, которая дает нам решение всех численных задач определенного типа, так что достаточно лишь заменить буквы числами. Благодаря такой формуле алгебраическое вычисление, однажды выполненное, избавит нас от необходимости повторять без конца все новые и новые численные выкладки”. Слова Пуанкаре необычайно актуальны в век триумфа компьютерной техники. Компьютеры научились понимать язык алгебраических формул и способны перерабатывать огромные массивы числовых данных. Нужно только подбирать и вводить исходные числа, чтобы получать готовые ответы. Как видим, метафорическое именование “поколение Икс” имеет глубокие исторические и научные корни: латинской буквой **X** может быть обозначен любой представитель поколения. Это именование как бы концентрирует в своей семантике одновременно достижения компьютерного века и когнитивный упадок.

Автор именованная “поколение Икс” - канадский писатель Дуглас Коупленд. Характерно название его романа - “**Рабы Майкрософта**”. Герои Коупленда не рвутся к славе, не делают карьеру, не устраивают семейную жизнь. Только разговаривают и смотрят в небо. В их повседневной жизни отсутствуют “малые сюжеты”, поэтому сами собой приходят мысли о судьбах человечества, но глобальных планов переделки мира коуплендовские герои не строят. Также и приверженцы виртуальной реальности ищут точку отсчета, относительно которой можно БЫТЬ. Таким образом, когнитивная деятельность многих представителей современного поколения оказывается нарушенной.

Особенность языка наших дней: определенные слова, преимущественно термины информатики и жаргонизмы, образованные на их основе, употребляются в текстах современных газет, журналов, деловой литературы, в разговорной речи. Недостаточная освоенность языком многих компьютерных терминов проявляется в написании их латиницей (*BBS, CD, DOS*). Другие слова русский язык уже принял, о чем свидетельствует их двойное написание (*UNIX*, юникс - операционная система, начинающий пользователь; *Dumty* - начинающий чайник). Но вне зависимости от частоты употребления данная лексика становится фактом языковой действительности. Первые попытки фиксации компьютерных жаргонизмов были предприняты организацией Fifth Measuring (Днепропетровск), которая создала “Словарик Компьютерного сленга”. Некоторые компьютерные жаргонизмы зафиксированы в “Толковом словаре русского языка XX века”. Неудержимый рост компьютерной техники является основанием для широкомасштабного образования компьютерной терминологии и сленгизмов.

Можно сделать вывод о том, что компьютерный сленг становится заметным языковым явлением, требующим изучения и фиксации. Мы представляем вниманию читателя сводный словарь именованная личности в компьютерном сленге, составленный на основании “Словарика Компьютерного сленга”, “Толкового словаря русского языка XX века”. В него также добавлены компьютерные сленгизмы, зафиксированные нами. Незнученность проблемы объясняет разные типы толкования лексического материала (от иронично любительского до академического), тем не менее мы попытались зафиксировать системные связи и отношения между словами.

RISKовый boy - Парень, работающий на RISK-машинах.

Айбиэмер - Представитель фирмы IBM,

Алкоголик - Программист на языке Алгол. Алгол - язык программирования высокого уровня, предназначенный для описания алгоритмов вычисления задач (от ALGOrithmic language).

Астматик - Программист на языке низкого уровня assembler.

Бета-тестер - Человек, на котором отлаживаются пререлизные версии программы, что-то вроде ОТК. Полезен тем, что помогает в работе и не просит денег.

Взломщик - Жарг. Тот, кто взламывает компьютерную программу, хакер (2 зн.) *В 1991 году вконец обнаглевшие хакеры (компьютерные взломщики) решили провести свой международный съезд в Голландии.*

Кракер - то же.

Хакер и (редко) *хаккер* (англ.hack - ломать). 1. В информатике. Программист высокого класса, способный работать в машинном коде и хорошо знающий операционные системы компьютеров, что позволяет ему вносить изменения в программы, не имеющие документации. *Быстро увеличивается число так называемых “хакеров” – одержимых программистов, увлекающихся своей властью над вымышленными мирами.* Программист (или пользователь), занимающийся поиском незаконных способов преодоления систем защиты данных. *Хакеры - это взломщики компьютерных программ.*

Хакнутый - Жарг. Обработанный хакером с целью преодоления системы защиты.

Вебожитель - Гражданин сети.

Вирьмейкер - Человек, занимающийся созданием компьютерных вирусов (от АНГЛ.VirMaker).

Технокрыса - то же.

Вирусолог - Специалист в области компьютерной вирусологии. Д. Лозинского можно назвать самым известным вирусологом.

Висельник - Системный программист.

Висельник - Тот, чьи программы часто висят.

Гамер - Человек, не мыслящий себя без игрушек, способный играть с утра и до вечера, ставя окружающих в неловкое положение. (К 30-ти годам обычно становится импотентом - Шутка!).

Погамер - то же.

Дельфинист - Программист на Boarland Delphi.

Думер - Человек, который не может жить без DOOM’а (игра).

Dumty - Начинаящий чайник.

Землеградец - Гражданин сети GeoCities.

Информаты - Студенты и сотрудники факультета информатики.

Иксы - Среда X-Windows for Unix.

Иксы - Пользователи программы X-Windows for Unix.

Инвалид юзер - Тупой пользователь.

Компьютерщик - В информатике. Разг. специалист по компьютерам; тот, кто работает с компьютерами.

KROOТой - Имеющий ROOT-привилегии.

Квакер - Человек, играющий в Quake.
Кум - Менеджер Expandend Memory QEMM.
Ламер - Чайник, мнящий себя крутым (англ. lame- хромой, неубедительный). Неопытный пользователь, обычно - считающий себя достаточно сведущим в компьютерах. *Тот, кто начинает в захлеб рассказывать о взломанных программах, - в лучшем случае ламер.*
Личер - Тот, кто тянет неизвестно откуда кучу новых вarezо (выкачивает программное обеспечение).
Лоадник - Человек, часто сохраняющий или загружающий свое состояние во время игры.
Лузер - Невезучий юзер.
Лузерлист - Список юзеров на BBS.
Макрушник - Программист-системщик, работающий на Макро Ассемблере.
Модулятор - Человек, пишущий на МОДУЛЕ - 2.
Насильник - Программист, работающий на языке С.
Нетизен - Гражданин сети. От амер. "netisen".
Сетянин - То же.
Системщик - Системный программист. Задача не для всякого программиста, для системщика.
Сионист - То же.
Сишник - То же.
Некрофил - Программист, работающий на битом железе.
Паскалик - Программист, пишущий на Паскале.
Пасквилянт - То же.
Паскудник - То же.
Пират - Перен. Криминал. Тот, кто занимается незаконным производством и распространением (аудио- и видео продукции, компьютерных программ, книг).
Прадед, Прадед голый, Один - Odinn Sorensen, автор почтового процессора Gold Edit.
Пытливый кунден - Конченный юзер.
Сабж - Любый человек, общающийся через компьютерную сеть.
Сексепильный - Фанат Ehel'a.
Сутенеры - Связисты, телефонисты.
Страус мертвый - Бьярн Страуструп. Он придумал C++.
Тапер - Бедняга, в машину которого вставлен стиммер, используемый другими.
Твит - Плохой юзер, доступ которого умышленно ограничивается.
Тмыльщик - Пользователь мэйлера N-mail.
Труп - Некрутой игрок в Doom.
Турбочист - Программист, предпочитающий компиляторы фирмы Borland.
Усер - Пользователь компьютера.
Фидошник - Член компьютерной сети Fidonet.
Фоксист (КА) - Программист (ка) в dBase-системах (FOX-pro).
Фоксприст - Программист, которому нравятся FOX-pro системы.
Фокусник - Программист, пишущий в FOX-pro системах.
Фрекеръ назойливый - Юзер, запрашивающий слишком много и часто.
Чайник - Человек, не смыслящий практически ничего в компьютерной технологии.
Юзверь - Чайник, имеющий модем.
Юзер -гад -User guided.
Юзерги - Юзеры
Юниксоид бородастый - Опытный, немолодой программист, работающий в UNIX.

Литература.

1. Гридина Т. А. Языковая игра. Стереотип и творчество. – Екатеринбург, 1996.
2. Кормильцев И. Поколение Икс: последнее поколение? // Новый мир, 1998, №4.
3. Русский язык конца XX столетия (1985-1995). – М., 1996.
4. Сорокин Ю. А. Психолингвистические аспекты изучения текста. – М., 1985.
5. Толковый словарь русского языка конца XX века. Языковые изменения. Под ред. Г. Н. Складневской. Российская Академия Наук, Институт лингвистических исследований. – Спб., 1998.
6. Франкл В. Человек в поисках смысла. – М., 1990.
7. Computer Slang Dictionary (tm) version 1522/ Fifth Measuring – Dniepropetrovsk. Ukraine. 1997.