

ДИАНА БЛАГОЕВА

ЛЕКСИКАЛНИ ОСОБЕНОСТИ НА БЪЛГАРСКИЯ И РУСКИЯ КОМПЮТЪРЕН ЖАРГОН (С ОГЛЕД НА РЕЛАЦИЯТА СТАНДАРТ – СУБСТАНДАРТ)

DIANA BLAGOEVA

SOME LEXICAL CHARACTERISTICS OF COMPUTER SLANG IN BULGARIAN AND RUSSIAN (CONCERNING THE RELATIONSHIP STANDARD – SUBSTANDARD)

(Summary)

This paper discusses some types of semantic and structural transformations of lexical units from the standard language as a way of completing the computer slang vocabulary in Bulgarian and Russian. The means of expressive nomination in the computer slang (such as metaphor, metonymy, hyperbole, synonymous irradiation and so called phonetic mimicry) are considered.

Компютърният жаргон в българския език е сравнително нов и се развива динамично. Носители на този жаргон са лицата от т. нар. професионални и социални компютърно базирани групи^[1]; членове на професионални общности, занимаващи се с компютърни технологии, както и лица, обединяващи се въз основа на извършване на друг тип дейност с компютър – забавление, комуникация и пр. (геймъри, чатъри, хакери и под.) (Кирова 2001, Кирова 2002). Характерно е, че някои от лексикалните единици в тази субстандартна езикова формация разширяват сферата си на употреба и преминават в речта на лица, които не се причисляват към подобни професионални и социални общности, но използват компютър в своята практика^[2]. Това се отнася до част от най-често употребяваните названия на обекти и явления от областта на компютрите и интернет като демо, инфо, комп, мейл, търсачка, хаквам, забива, увисва, отивам на сайт (Кирова 2002). Някои от тези единици разширяват значението си, като излизат извън границите на компютърната лексика. Това увеличава възможността те да се включат в идиолекта на по-голям кръг носители на езика. В печатните периодични издания например като “търсачка” се означават справочни рубрики (за програми на телевизии, кина, театри и др.), както и рубрики за запознанства. Съществителното инфо пък започва да се предпочита пред по-неикономичното информация и в дискурси извън компютърната или геймърската сфера^[3]. Дай ми инфо за срещата (bTV, 21.07.2004), Това бе въпросът на един германец, който дойде в моето градче преди няколко години и като истински германец си беше прочел инфото за България - жизнен стандарт, безработица и тем подобни. (в. “Новинар”, 04.12.2003).

Промените в комуникативните сфери на употреба на част от жаргонната компютърна лексика и тенденцията за придвижването ѝ към разговорния пласт на общонародния език са една от проявите на динамиката в релацията стандарт – субстандарт в най-новия период от развитието на българския език. Ще насочим вниманието към друг един аспект от тази релация: пресичането (в плана на съдържанието или плана на израза) на жаргонната компютърна лексика с лексикалната система в общонародния език и субстандартните пластове (други жаргони, диалекти), като за тази цел проследим попълването на лексиката в българския компютърен жаргон чрез процесите на вътрешно заемане и фонетична мимикрия. За да се очертаят по-ясно разглежданите проблеми, в изследването ще бъде привлечен и материал за съпоставка от руския език, в който компютърният жаргон също е изключително динамично явление (Ермакова 2001а, Ермакова 2001б, Лихолитов 1997).

Корпусът за изследването е ексцерпиран от следните източници: лексикографски трудове (Пернишка 2001, Армянов 2001), интернет ресурси (<http://eim.hit.bg>, <http://www.bgcm.hit.bg>, <http://lib.km.ru>, <http://slovari.net/contents.php?sl=ej>, <http://softishe/.narod.ru/jarg.html>, <http://slovarik.ru/slovari/ksl>), българска специализирана и друга периодика (списания PC Mania, Gamer's Workshop, PC Club, Компютри, в. Кеш), анкета с информанти (за български език) и др.

1. Вътрешно заемане

Съществена роля при попълване на лексикалните ресурси в българския и руския компютърен жаргон играе заемането на единици от общонародния език (в по-малка степен – и от някои субстандартни езикови пластове). Според Ермакова (2001б) около една четвърт от номинациите в руския компютърен жаргон са резултат на преосмисляне на думи от други лексикални подсистеми.

Наблюдават се следните семантични трансформации на лексикални единици, заемани за целите на експресивното преназоваване в компютърния жаргон:

1.1. Метафора

Както при всеки процес на метафорично преосмисляне, тук асоциацията се основава на определена косвена връзка между обектите или явленията. Тази връзка може да се изразява в сходство по вид, форма или в близост по някакви вътрешни свойства, функции, предназначение.

Първият тип метафорично преосмисляне е реализиран при жаргонни номинации като: бълг. телевизор 'монитор', килимче 'подложка за компютърна мишка'; рус. доска₁ 'клавиатура', светофор 'външен модем с лампички', палка 'джойстик', плитка, доска₂ 'платка', блин₁ 'твърд диск', блин₂, квадрат 'дискета', ухо, алфа, хвост, капуста, лапотъ 'символът @', лапша, шnurки, паутина, сопли, верёвки 'кабели', шлейф 'многожилен плосък кабел', тамагочи 'пейджър', коврик, тряпка 'подложка за компютърна мишка'. Тук се отнасят и зооморфните метафори маймуна, маймунка в български и собака, собачка, кошечка, бабочка, обезьяна, жаба в руски като названия на символа @.

Метафоричното преназоваване въз основа на сходство по определени вътрешни свойства, по функции, предназначение и др. също е широко застъпено в българския и руския компютърния жаргон. Представено е в случаи като: бълг. самурай 'компютърен специалист, проверяващ защитеността на компютърна програма от хакери', лекарство 'програма за пробив в защитен код', ръка 'компютърна мишка', мигач 'монитор', гащи 'обвивка на дискета', кифла 'дискета', пържа, изпържвам, надувам 'повишавам работната честота на процесор', свалям, тегля, точа, дърпам, смуча 'копирам информация от база данни в компютър или мрежа', забивам, увисвам 'преставам да работя, да отговарям на команди (за система, компютър и др.)', лекувам 'изчиствам компютърна система от вируси'; рус. камень, кирпич, железо₁, кристалл, ядро, мозги₁ 'централен процесор', мозги₂, склероз 'оперативна памет', карман 'CD-ROM устройство', морда 'лицев панел', зоопарк 'компютър, заразен с множество вируси', грузовик 'надежден, но бавен компютър', презерватив 'защита на дискета срещу запис', таблеточка, лекарство, клизма 'програма за пробив в защитен код', доктор 'програма за възстановяване на повредени файлове', букварь 'ръководство за потребителя', тракторист 'геймър, който използва само клавиатурата', сутенёр 'телефонист, провайдер', скачивать, вытягивать, сливать, ссасывать 'копирам информация от база данни в компютър или мрежа', сдохать, упадать, зависать, повисать, висеть, сваливаться 'преставам да работя, да отговарям на команди (за система, компютър и др.)', уютжить 'сканирам с ръчен скенер'.

Оформяне на жаргонна дума, съотнасяща се в плана на съдържанието с лексема от общонародния език, се наблюдава и в случаите на семантично калкиране на чужди лексикални единици, което е доста разпространен похват в изграждането и обогатяването на българската и руската компютърна лексика, включително и на нейния жаргонен пласт (Благоева 2003: 135-136). За разлика от разгледаните по-горе случаи семантичната трансформация тук се обуславя от външен стимул – влияние на чужда езикова система. Семантично калкиране наблюдаваме при следните названия: бълг. буболечка от англ. bug 'грешка в програма' (основно значение 'буболечка'), бълг. бисквитка, курабийка, рус. печенье от англ. cookie 'помощен файл, записван от сървър в компютъра на потребител' (основно значение 'курабийка, бисквитка'), бълг. кожа от англ. skin 'графичен изглед, облик' (основно значение 'кожа'), бълг. кръпка, рус. заплатка от англ. patch 'допълнение, с което се поправят грешки в програма' (основно значение 'кръпка').

Рядкост е заемането на думи извън активния речников състав. В корпуса на изследването е представен само един такъв случай – остарялата руска дума алтын се преосмисля за изразяване на значенията 'дискета' и 'CD-ROM устройство'.

И в двата езика е представено (макар и в по-слаба степен) метафорично преосмисляне и на лексикални единици извън книжовноезиковата система. В български от младежкия жаргон се заемат съществителните щайга 'стара, повредена, раздрънкана музикална уредба, обикн. магнетофон' (Армянов 2001: 380) с преосмислено значение 'компютър', мазало 'злополука, неприятност, свързани с разрушаване на нещо' (Армянов 2001: 196) с ново значение 'в компютърна игра – бой с противници', както и прилагателното дуракоустойчив 'за човек – който може да слуша, да издържа глупостите на другите, без да се влияе от тях' (Армянов 2001: 104), използвано в компютърния жаргон със значение 'за хардуер или софтуер – който не се поврежда лесно, който издържа при използване от неопитни потребители'. Вероятно с посредничеството на младежкия сленг в жаргонната компютърна лексика навлиза и протонародната форма дзвер за означаване на противник в компютърна игра. В руския компютърен жаргон заемки от т.нар. общ жаргон (интержаргон)^[4] са думите мофон 'устройство с магнитна лента' (в общия жаргон – 'магнетофон') и чайник 'неопитен потребител или геймър' (в интержаргона – 'глупав, неопитен човек') (Лихолитов 1997). Съществителното глюк 'грешка в работата на програма или устройство' произхожда от сленга на хипитата (където функционира със значението 'халюцинация'), но навлиза в речта на компютърно базираните групи с посредничеството на общия жаргон (Ермакова 1999, Лихолитов 1997).

1.2. Хипербола

Както в младежкия сленг (Карастойчева 1988: 37), в жаргона на компютърно базираните групи разликата между метафора и хипербола е условна и в повечето случаи се свежда до различие в степента на изразяваните признаци. Като пренасяне на названието по пътя на хиперболата може да се разглеждат следните случаи: бълг. Чернобил 'компютърен вирус', зомби 'стар, необновяван сайт'; рус. гуру, папа 'много опитен програмист или геймър', некрофил 'програмист, работещ на стар или повреден компютър', маразм 'недостиг на оперативна памет', кататония 'състояние на система, която не отговаря на външни въздействия', коран 'документация към програма или ръководство за потребителя', рояль 'клавиатура'.

1.3. Метонимия

Преосмисляне по пътя на метонимията се наблюдава по-рядко от метафоризацията. Открива се например при руските жаргонни номинации железо₂ 'компютър', уши 'наушници с микрофон', глаз 'монитор'. В резултат на синекдоха възниква българският жаргонизъм гараж 'интернет зала' и руският кнопки 'клавиатура'. Особен случай на синекдоха е налице при назоваването на софтуерен или хардуерен продукт посредством обект, чието изображение е включено в логото на продукта: бълг. пингвинът, рус. пингвин 'операционната система Linux' (имаща като лого изображение на пингвин), бълг. ябълката, рус. огрызок 'компютър от марката Apple' (в чието лого присъства ябълка).

1.4. Синонимна ирадиация

При синонимната ирадиация^[5], която е доста често явление както в българския, така и в руския компютърен жаргон, определено значение на член на синонимен ред (или в по-широк план – на тематична група) се пренася по аналогия върху други членове на синонимния ред (тематичната група). Такова пренасяне се наблюдава например при жаргонните номинации мишок, съсел ‘компютърна мишка’, червей, глист ‘вид вирус, разпространяващ се по интернет’, писе, маце ‘компютър’, вредител, гад, животинка ‘компютърен вирус’ в български и крыса, грызун, зверь₁ ‘компютърна мишка’, железоз₂, металлом ‘хардуер’, бердан, кольт ‘твърд диск’ (тези названия се съотнасят с термина винчестер), таблеточка, лекарство, клизма ‘програма за пробив в защитен код’, бацила, жук₁, зверь₂, живность ‘компютърен вирус’, болезнь, СПИД ‘компютърен вирус’, жук₂, блоха, клоп, насекомое ‘грешка в програма’ в руски.

2. Фонетична мимикрия

Много характерно за компютърния жаргон в двата езика е засиленото производство на единици чрез каламбурно сближаване със съществуващи думи от други езикови подсистеми. Такъв тип сближаване се разглежда като фонетична мимикрия (Лихолитов 1997). Съотнасянето на създаваната жаргонна номинация с конкретни лексикални единици от общонародния език или субстандартните формации в този случай засяга само плана на израза и е свързано с паронимна атракция (Ермакова 2001б). Според наблюденията на Ермакова (2001б) по такъв начин възникват около 15 % от думите в руския компютърен жаргон.

При фонетичната мимикрия пълното или частичното формално сходство между съответните лексикални единици (при липса на семантична връзка между тях) е съзнателно търсено за целите на експресията и се постига чрез различни фонетични и структурни трансформации с игрови характер. Характерно е, че много често се търси сближаване с думи от кръга на снижената лексика с груба или вулгарна оцветеност: бълг. кенеф ‘компютър’; рус. морды ‘музикални файлове с разширение .mod’, кукиш ‘помощен файл, записван от сървър в компютъра на потребител’ (по англ. cookie). Според някои автори (Хусейнов 2000, Смирнов 2003) подобни явления са белег на варваризация и нарастваща словесна агресивност в новите типове дискурси, свързани с компютърните технологии и интернет.

Прояви на фонетична мимикрия наблюдаваме при жаргонизми като: бълг. компот, компир ‘компютър’, крака́ (каламбурна множествена форма от заемката крак ‘програма за пробив в защитен код’), фалове ‘файлове’, филе ‘файл’ (каламбурна транслитерация от англ. file), емейл ‘електронна поща’ (по англ. e-mail), лама, ламя ‘неопитен потребител’ (по англ. lamer), джойнтам ‘включвам се към играта’ (по англ. join с търсена асоциация с познатото от младежкия сленг съществително джойнт ‘цигара с марихуана’, идващо от англ. joint)^[6], Стар Крав (название на играта Star Craft); рус. шаровары ‘условно безплатни програми’ (по англ. shareware), юзверь, усер ‘потребител’ (по англ. user), квакаты ‘играя компютърната игра QUAKE’, думать ‘играя компютърната игра DOOM’, макрушник ‘програмист, работник с програмния език макроасемблер’ (търсена омофония с мокрушник ‘наемен убиец’ – дума от аргото на престъпниците)^[7], реплей ‘отговор’ (по англ. replay), девица ‘устройство’ (по англ. device).

В някои случаи жаргонна номинация, съотнасяща се в семантичен или формален план с лексикална единица от други езикови пластове, възниква при комбинирането на семантична трансформация и фонетична мимикрия. Руският жаргонизъм профессор ‘централен процесор’ например е създаден едновременно по пътя на метафоричното преосмисляне и преднамереното уподобяване по звучене с терминологичната единица процессор.

Както всяко жаргонно преназоваване (Виденев 2000: 178), създаването на богати на конотации жаргонизми като алтернатива на компютърните термини и професионализмите е преди всичко търсене на образност и експресия, проява на езиково творчество и езикова игра. Един от игровите елементи тук е свързан точно с пораждането на оригинални и забавни асоциации, резултат от семантични трансформации и каламбурни сближения с думи от общонародния език или субстандартните езикови пластове.

Проведените наблюдения показват, че в българския и руския език попълването на жаргонната компютърна лексика чрез вътрешно заемане се опира на общи типове и модели на семантична трансформация. Междуезиковите паралели в конкретната реализация на тези типове и модели обаче (като се изключат случаите на семантично калкиране) са сравнително редки, срв. маймуна и обезьяна, килимче и коврик, лекарство и лекарство, увисвам и зависать, пингвинът и пингвин. Това очертава несходство в езиковата картина на света, отразявана в разглежданата субстандартна езикова система в двата езика.

ЛИТЕРАТУРА

Апресян 1995: Апресян, Ю. Д. Лексическая семантика. Синонимические средства языка. “Языки русской культуры”, М.

Армянов 2001: Армянов, Г. Речник на българския жаргон. “Фигура”, С.

Благоева 2003: Благоева, Д. Интернационални и национални елементи в речниковия състав (аспекти на калкирането в съвременните славянски езици) – В: *Internacionalizmu v nové slovní zásobě*. Praha.

Виденев 2000: Виденев, М. Увод в социолингвистиката. “Делфи”, С.

Ермакова 2001а: Ермакова, О. И. Особенности компьютерного жаргона как специфической подсистемы языка. <<http://www.dialog-21.ru>>

Ермакова 2001б: Ермакова, О. И. Особенности формирования лексики русского компьютерного жаргона. – В: *Русский язык: исторические судьбы и современность. Международный конгресс русистов-исследователей (13-16 марта 2001 года)*. Сборник тезисов. М. <<http://www.ruslangcongress.newmail.ru/abstract/abst.htm>>

Ермакова 1999: Ермакова, О. П., Е. А. Земская, Р. И. Розина. Слова, с которыми мы все встречались. Толковый словарь русского общего жаргона. "Азбуковник", М.

Карастойчева 1988: Карастойчева, Цв. Българският младежки говор. "Наука и изкуство", С.

Кирова 2001: Кирова, Л. [Пространствен динамичен модел на професионекта на компютърните технологии и на соционектите на компютърно базирани групи.](http://liternet.bg/publish3/lkirova/model.htm) – LiterNet, 14.11.2001, № 11 (24) <<http://liternet.bg/publish3/lkirova/model.htm>>

Кирова 2002: Кирова, Л. Сленг = жаргон? – В: Проблеми на социолингвистиката, VIII. Съвременни форми на съществуване на българския език. С. (под печат)

Лихолитов 1997: Лихолитов, П. В. Компютърный жаргон. – Русская речь, 1997, № 3.

Пернишка 2001: Пернишка, Е., Д. Благоева, С. Колковска. Речник на новите думи и значения в българския език. "Наука и изкуство", С.

Смирнов 2003: Смирнов, Ф. Естественный язык и компьютер: деструктивное влияние или очередной этап эволюции? <<http://www.statya.ru>>

Хусейнов 2000: Гусейнов, Г. Другие языки. Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и литературы сетевых людей. <<http://nlo.magazine.ru/dog/tual/main8.htm>>

СЪКРАЩЕНИЯ

англ. – английски език

бълг. – български език

рус. – руски език

[1] Възприемаме определението на Кирова (2002), според което компютърно базираната група е "обединение от индивиди, чиято обща социална характеристика е извършване на дейност с компютър и редовно взаимодействие с други индивиди, извършващи същата дейност с компютър."

[2] Според Кирова (Кирова 2002) по този начин се формира "надсубкултурна реч, междинно звено между стандарта и диалектните подстандарти."

[3] Влияние за това вероятно оказва и участието на елемента инфо- като първа съставна част в сложни думи от типа на инфорадио, инфоцентър и др. (Пернишка 2001: 125).

[4] Вж. по-подробно Ермакова 1999.

[5] Терминът е на Ю. Д. Апресян (Апресян 1995: 225). Явлението се определя в литературата още като синонимно отвеждане, синонимна деривация, синонимна аналогия, синонимна атракция и пр., вж. по-подробно (Карастойчева 1988: 38).

[6] Вж. Кирова 2001.

[7] Вж. Лихолитов 1997.