

Жумаканова Ляззат Толегеновна

Научный руководитель, старший преподаватель Карагандинского университета
имени Е.А. Букетова

Попова Стефания

Студентка 3 курса исторического факультета Карагандинского университета
имени Е.А. Букетова

АНГЛИЙСКИЕ ЖАРГОНИЗМЫ В ИНТЕРНЕТЕ

Аннотация. В этой статье обсуждается такое повсеместное явление, как русскоязычные жаргонизмы, так или иначе связанное с англоязычной средой Интернета. Необходимо отметить, что множество слов, напрямую взяты из английского языка, например, wares “товары” – незаконно распространяемое программное обеспечение. Здесь также были разобраны такие популярные примеры, как наиболее известные среди молодёжи «ЛОЛ», «ИМХО» и другие. В работе использовались следующие методы анализа жаргонизмов: описательный, сопоставительный, структурный.

Ключевые слова: жаргонизм, мемы, информационные технологии, разработчик, игры, сленг, иностранный язык, пользователь.

Немалую роль в формировании «западных» жаргонизмов играют сами компьютеры, сфера информационных технологий (проще говоря, сфера IT или «АйТи»), а также компьютерные игры, в особенности некоторые жанры. С появлением Интернета было создано множество программ для связи между людьми. Так, например, широко известная ICQ получила народное прозвище «Аська», а IRC – «Ирка» [1, с.1].

Множество «чистокровных» компьютерных терминов часто переименовывается на русский манер, и потому можно уже не узнать в «Винте» “Winchester”, в «Вафле» беспроводную сеть “Wi-Fi”, а в «третьем пне» процессор “Pentium 3”. Есть большое количество слов, напрямую взятых из английского языка. Так,

например, «Варез» (от искажённого “Wares” – «товары») – незаконно распространяемый софт (программное обеспечение), а «Ламер» (от английского “Lame” – «хромой, калека») – пользователь, не умеющий работать за компьютером [2, с. 1].

В последнее время также широко известно выражение «гуглить». Ввиду чрезвычайной успешности корпорации «Google» и высокого качества их поисковой системы, англоязычные пользователи Интернета начали использовать неологизм “to google”, что в буквальном смысле обозначает «искать информацию с помощью поисковой системы Google». Этот неологизм, со временем, плавно перетёк и в словарь русскоговорящего пользователя Сети. Однако ввиду частого употребления этого термина, пользователи обозначают им, скорее, не «искать с помощью Google», а в более широком смысле – «искать информацию в Сети». Даже сама компания Google опасается того, что их товарный знак станет именем нарицательным, и потому в 2006 году сделала соответствующее заявление: “You should please only use "Google" when you’re actually referring to Google Inc. and our services” («Вы должны использовать «гуглить» только в том случае, если вы фактически ссылаетесь на корпорацию Google и её сервисы» [3, с. 24].

Не стоит обходить стороной такое явление, как компьютерные игры, ведь именно в них люди в непринуждённой обстановке общаются между собой. Чаще всего неологизмы в этой области связаны непосредственно с игровым процессом. Так, «абюзом» (от английского «abuse» – «злоупотребление») называются действия игрока, использующего недостатки игровой механики в свою пользу, чаще всего эти манипуляции не соответствуют тому поведению игрока, которое изначально задумывали разработчики. С такими игроками также схожи те, кто «читерит» (от английского “to cheat” – «обманывать») – использует либо заложенные изначально программные методы для тестирования игры во время разработки, либо специальное программное обеспечение, позволяющее «обманывать» игру, изменяя в ней значения на

собственные (например, изменить финальное количество очков, чтобы похвастаться перед друзьями) [4, с. 28].

Отдельно стоит поговорить о таком жанре, как ММО или ММОРПГ (от английского “Massive Multiplayer Online” и “Role-Playing Game”). Почти всегда игры такого жанра заточены под социальное взаимодействие, а многие из них, хотя и появлялись на российских прилавках порой даже с великолепным переводом, привлекали многих не столько атмосферой, сколько самим процессом. И так как большее количество составленных игроками инструкций изначально было именно на английском языке, а также потому, что технический прогресс вместе с Интернетом шагнул в Россию не такими большими шагами, как многим бы хотелось, русскоговорящим пользователям продукта приходилось перенимать такие термины, как «бафф» (от английского “buff” – «быть в хорошей физической форме») – временное улучшение характеристик персонажа, «дд» (от английского “Damage Dealer”) – персонаж, наносящий больше всего урона в бою, «донат» (от английского “donate” – «жертвовать») – покупка некоторой игровой валюты за реальные деньги, «чар» (от английского “character” – «персонаж»), «грифер» (от английского “grief” – «горе») – игроки, портящие остальным игровой процесс без всякой пользы для себя, а также и другие термины, необходимые в процессе изучения игровой механики и овладения новыми аспектами игрового процесса.

Далее мы рассмотрим такое явление в Интернете, как «Мем» («Meme»; читается как [mi:m]). «Мемы», безусловно, оказали действительно большое влияние на среднестатистического пользователя Сети. Стоит сказать о том, что данный термин ранее использовался в совершенно другом смысле. «Мем» как концепция был предложен Ричардом Докинзом в 1976 году в его работе «Эгоистичный ген». Так, «мем» – это устойчивое явление, передающееся из поколения в поколение. В качестве примера можно привести какую-либо мелодию («Хава Нагила»), устойчивое языковое выражение («сквозь землю провалиться»), предпочтения в одежде (туника у древних римлян), устоявшиеся

принципы поведения (некоторые считают англичан весьма невозмутимыми), традиции (в Южной Корее принято проводить богатые свадьбы), а также архитектуру (технологии в строительстве) [5, с. 685].

Также можно говорить об объединениях мемов в группы. Характерным примером может послужить такое известное объединение, как религиозные учения, в них можно выделить условные единицы – молитва, воскрешение, загробная жизнь и так далее. Если говорить о мемах в Сети, то, применяя вышеуказанную формулировку, можно сказать, что это почти то же самое. Мемом может послужить расхожая картинка с надписью, навязчивая мелодия, а также та или иная история, которая может оказаться даже трагичной. А также все описываемые в этой статье жаргонизмы можно обозначить как «мемы» [6, с. 35].

Так, имеет место быть случай, произошедший с американским школьником, который потерял свой музыкальный плеер. Из-за этого учащийся весьма расстроился и совершил самоубийство. Однако этот случай мог и не запомниться никому, если бы неграмотные друзья этого юноши не начали писать на своих страницах в социальной сети о том, что погибший был «Героем», применяя при этом неправильную грамматическую конструкцию “An Hero”. Англоязычные пользователи, увидев такую вопиющую безграмотность, возмутились и начали насмехаться над этими детьми, образовав при этом шутливую форму “Besome An Hero”, то есть, в переводе на русский, «Стань Героем», что приравнивалось в данном случае к призыву совершить самоубийство. Хотя это и кажется жестоким, если посмотреть с другой стороны. Так или иначе, русскоязычные пользователи также ознакомились с этой трагедией, и выражение «стать героем» переключалось в словарь русскоговорящего пользователя Интернета [7, с. 154].

Литература

1. Интернет сленг современный, молодежный / Информационный сайт «Свобода слова», 2017. URL: <https://svobos.ru/internet-sleng-sovremennyj-molodezhnyj/> (дата обращения: 30.07.2018.).
2. Пониматкина Н.И. Влияние интернет-сленга на речевую культуру подростков // VII Международная студенческая научная конференция, 2015. URL: <https://scienceforum.ru/2015/article/2015011449> (дата обращения: 2.09.2018).
3. Сакаева Л.Р., Яхин М.А. Роль nano технологий в научном дискурсе английского языка // Информационные технологии в исследовательском пространстве разноструктурных языков: сборник статей I Международной интернет-конференции молодых ученых. Казань, 2017. С. 24–27.
4. Сакаева Л.Р., Баранова А.Р. Виды компьютерной терминологии // Уральский научный вестник. 2017. Т. 1. № 7. С. 28–35.
5. Sakaeva L.R., Yahin M.A., Mullagayanova G.S. Factors causing the explication of negative emotions. Revista QUID, 2017. P. 685–690.
6. Сакаева Л.Р., Сигачева Н.А. Моделирование концентрированного обучения магистров педагогики иноязычному деловому общению в университете // III Международный форум по педагогическому образованию. Казань, 2017. С. 35–36.
7. Сакаева Л.Р., Муллагаянова Г.С. English for global issues: уч. пос. Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2017. 154 с.