

4. Podolskaya N.V. The dictionary of Russian onomastic terminology / N.V. Podolskaya. Moscow: Science, 1978. 200 p.
5. Solnyshkina M.I., Ismagilova A.R. Westernization and glocalization of the linguistic landscape: on the example of Kazan, Republic of Tatarstan / M.I. Solnyshkina, A.R. Ismagilova // Xlinguae Journal, Volume 8 Issue 2, 2015. P. 36–53.
6. Superanskay A.V. The General theory of a proper noun / A.V. Superanskaya. Moscow: Science, 1973. 367 p.
7. Backhaus P. Linguistic Landscape. A comparative Study of Urban Multilingualism in Tokyo / P. Backhaus // Multilingual Matters. New York; Ontario, Clevalon, 2007. Pp. 153–157.
8. Kate Torkington Exploring the linguistic landscape: the case of the ‘Golden Triangle’ in the Algarve, Portugal, Papers from the Lancaster University Postgraduate Conference in 2009.
9. Landry R. & Bourhis R. Y. (1997). ‘Linguistic landscape and ethno-linguistic vitality: An empirical study’. Journal of Language and Social Psychology, 16. Pp. 23–49.

Авторы публикации

Исмаилова Алия Ринатовна – старший преподаватель кафедры иностранных языков для естественно-научного направления Высшей школы иностранных языков и перевода Института международных отношений Казанского федерального университета, г. Казань, ул. Межлаука, д. 3.
Email:ismalisha@mail.ru

Authors of the publication

Ismagilova Aliya Rinatovna – senior lecturer of the department of foreign languages for natural science area, The Higher school of foreign languages and translation, Institute of International Relations, Kazan Federal University, Kazan, 3 Mezhlauk str.
Email:ismalisha@mail.ru

Поступила в редакцию 15.08.2018.
Принята к публикации 10.09.2018.

УДК 81'2

АНГЛИЙСКИЕ ЖАРГОНИЗМЫ В ИНТЕРНЕТЕ

Г.К. Исмаилова, В.Ю. Шашарин

ismagilowagulyusa@yandex.ru, vasek-0@yandex.ru

Казанский (Приволжский) федеральный университет, г. Казань, Россия

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.

Для цитирования: Исмагилова Г.К., Шашарин В.Ю. Английские жаргонизмы в интернете // Казанский лингвистический журнал. 2018, том 1, № 1 (1). С. 75–82.

ENGLISH JARGON IN THE INTERNET

Ismagilova Gulyusa Kurmangalieвна, Shasharin Vasily Yurievich
ismagilowagulyusa@yandex.ru, vasek-0@yandex.ru

Kazan Federal University, Kazan, Russia

Abstract. This article discusses such a widespread phenomenon as Russian-language jargon, one way or another connected with the English-speaking environment of the Internet. It should be noted that many words are directly taken from the English language, for example, wares “goods” – illegally distributed software. There also such popular examples as the most famous among young people “LOL”, “IMHO” and others were analyzed. The article uses the following methods of jargon analysis: descriptive, comparative, structural.

Keywords: jargon, memes, information technology, developer, games, slang, foreign language, user.

For citation: Ismagilova, G.K., Shasharin V.Yu. English slang in the Internet // Kazan linguistic journal. 2018, Vol. 1, № 1 (1). Pp. 75–82.

Стоит начать с того, что Интернет, в действительности, вначале активно развивался и получил широкое распространение лишь в США и странах Западной Европы, и потому со временем сформировал особую среду, в которой преобладал английский язык, являющийся международным и потому универсальным языком для взаимодействия самых разнообразных наций и языковых групп. Однако английский язык не столь универсален, чтобы с помощью него можно было выразить какие-то особые и разноплановые эмоции. И потому люди начали придумывать особые «шифровки», которые с лёгкостью поймёт такой же пользователь интернета. Порой это происходит даже не из-за недостатка эмоциональных эпитетов, но от того, что время восприятия хочется неумолимо сократить, чтобы можно было исследовать просторы Сети дальше.

В качестве примера можно рассмотреть такое выражение, как «ЛОЛ» или “LOL”. Расшифровывается оно так: “Laughing Out Loud” – то есть, дословно, «Смеюсь вслух». Существует и схожее по смыслу “ROFL” – “Rolling On the Floor Laughing” («Катаюсь по полу от смеха») – однако в устную речь данный экземпляр входит крайне редко.

Так, не универсален и язык Достоевского и Пушкина, Гоголя и Толстого. Хотя в нём присутствует достаточно красивых оборотов и разнообразных слов, русскоязычному пользователю Сети требуются всё новые и новые слова для обозначения того или иного предмета или действия, потому что прогресс идёт вперёд, а слова заканчиваются – нужно придумывать новые. Однако на помощь приходят заимствования – именно те самые «коворкинги» и «воркауты».

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”. Если в последних двух примерах новые слова строились на созвучии, то «Винчестером» же жесткий диск стал по чистой случайности – второй разработанный в истории подобный накопитель имел 30 дорожек по 30 секторов в каждой, и, по аналогии с маркировкой многозарядного карабина марки “Winchester”, – «30/30» – жесткий диск заимствовал это название. 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].

Различное многообразие терминов, как уже упоминалось, связано с IT, и потому восходит корнями, в основном, к терминам, родившимся на территории США ввиду того, что Интернет берёт своё начало именно там. Так, например, сегодня мы можем услышать такие слова, как «Айпишник» (от английского “IP address” (“Internet Protocol address”) – уникальный адрес устройства в некоторой сети), БСОД (от английского “Blue Screen Of Death” – «синий экран смерти»; возникает при критической ошибке оборудования, при которой невозможно продолжить работу с компьютером). С некоторыми словами связаны истории, которые могут показаться забавными. Раньше известный лишь среди программистов и распространённый сейчас «Баг» (от английского “Bug” – «жучок») в английском языке имеет значение «неуловимой технической ошибки», и существует версия, что в отношении к программированию «Баг» впервые был применён в 1946 году, когда Грейс Хоппер, американская учёная и одна из первых программистов на гарвардском компьютере Марк I, отследила ошибку в ходе работы программы и выявила застрявшего мотылька в одном из реле.

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, «абузом» (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. В качестве примера можно привести такую ситуацию: некоторый игрок должен двигаться слева-направо и таким образом пройти все уровни игры поочерёдно, однако он обнаруживает, что с помощью некоторой комбинации действий он может запросто «обойти» все уровни сверху. 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 российский 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 [5, с. 70].

Далее мы рассмотрим такое явление в Интернете, как «Мем» («Меме»; 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) [6, 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» [7, 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 “Become 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» перекочевало в словарь русскоговорящего пользователя Интернета [8, с. 154].

Существует также очень интересное выражение, которое берёт начало из игровой индустрии. В 1993 году на игровой приставке SNES появилась видеоигра с названием «Star Fox». Она представляла собой симулятор управления самолётом. Однако в то время не было реалистичных симуляторов ввиду отсутствия требуемых технологий и, соответственно, программных методов, которые бы эти технологии использовали. Разработчикам даже в наше время приходится обходиться некоторыми условностями, чтобы процессор в реальном времени мог предоставить игроку всю информацию, выводимую на экран [9, с. 57]. Так, в видеоигре присутствовала условность, связанная с выполнением манёвра высшего пилотажа под названием «Бочка» – когда самолёт в процессе полёта поворачивается вокруг своей оси на 360 градусов. И по причине того, что просимулировать всю конструкцию летательного аппарата, а также точно рассчитать траектории полёта ракет, не представлялось возможным из-за технических ограничений, разработчики прибегли к такой мере: истребитель игрока попросту становился неуязвимым для всех повреждений на одну секунду. Из-за универсальности этого приёма в видеоигре выражение “Do A Barrel Roll” (с английского, буквально – «Сделай бочку») закрепилось как идеальный совет на вопрос любой сложности. Однако существовала ещё и версия игры на другой игровой приставке – Nintendo 64. В этой версии игры один из главных персонажей по имени Пеппи Хэйр то и дело советовал «сделать бочку». Конечно, тогда не была распространена озвучка игр, и потому нельзя сказать, что персонаж проговаривал эти слова, но хотя его реплика и отображалась на экране лишь текстом, это всё равно так оказало влияние на конечного пользователя, что тот начинал произвольно вставлять эту фразу в свою речь. Можно сказать, что этот факт также достаточно сильно повлиял на укрепления этого выражения в речи.

В последнее время в русскоязычном сегменте Интернета невероятно набрало популярность такое выражение, как «кек». Употребляющий выражение «кек» подразумевает, что он усмехнулся (например, из-за прочтённого анекдота). Многие ошибочно полагают, что выражение произошло из отредактированного изображения героя мультипликационного фильма «Шрек»: некий пользователь отразил правую часть изображения и получил изображение с непривычно изменёнными и, возможно, именно из-за этого забавными чертами лица главного героя мультфильма, а также надпись, визуально схожую с надписью «кек», очевидно отсылающую к оригинальному выражению. Однако оригинальное выражение так же, как и предыдущее в этой статье, имеет свои корни в игровой индустрии. Заодно мы сможем рассмотреть ещё одно сочетание слов, вошедшее в русский язык. Среди игроков “Starcraft”, вышедшей в 1998 году, есть понятие «зерг раш». «Зерг» (“Zerg”) – название игровой расы. Так, игрок, выбирая эту расу, может сделать упор на быструю тренировку большого количества слабых войск и отправить их атаковать соперника. Так как соперник, выбравший другую расу или другую тактику, ещё не успел развиваться в начале игровой сессии, он попросту не имеет возможности отбить такое количество войск – это и называется “Zerg Rush”. Выражение происходит от сочетания, собственно, названия расы – «зергов» – и английского «Rush», в переводе означающего «напор» или «натиск», то есть дословно выражение можно перевести как «натиск зергов». Однако мы не рассмотрели наше изначальное выражение – «кек». В соревновательных матчах корейские игроки часто, применяя тактику игры «зерг раш», печатали в общий чат текст вроде “kekeke”, имитирующий смех, и это прижилось в англоязычном Интернете как самостоятельное выражение, которое даже заимело отдельную форму – “top kek” (в переносном смысле может обозначать «самый смешной»), а затем перешло и в русскоязычный сегмент Интернета, причём набрало ещё большую популярность самым необычным образом.

Очень много определений связано с играми, и я хочу привести ещё одно выражение, а именно – связанное с тем же “StarCraft”. Игра была достаточно популярной ввиду качества исполнения и всеобщего ажиотажа вокруг неё, и потому заимела неофициальный перевод от своих русскоязычных фанатов. Перевод был любительским, и потому некоторые слова были переведены по-особенному, возможно, даже намеренно. Например, “Overmind” (с английского – «Сверхразум») было переведено как «Надмозг», то есть в качестве отдельных слов в переводе выступило “over” («над») и “mind” («мозг»), но не рассматривался смысл всего выражения. Теперь же «надмозг» вошёл в употребление в качестве ироничного обозначения переводчиков, не удосужившихся изучить контекст переводимого текста или же попросту переводящих буквально [10, с. 99].

Подытоживая всё изложенное, мы можем сказать, что английские жаргонизмы тесно вплелись в нашу жизнь, и просто так их, даже при желании, будет вытеснить очень сложно русскими аналогами, потому что эти жаргонизмы охватывают огромную смысловую составляющую нашего лексического мира, и потому они прочно отпечатаны в нашем сознании.

И если мы хотим, чтобы другие страны начали использовать слова, восходящие корнями не к английской, а русской речи, мы должны совершить прорыв в какой-нибудь области науки, или же мы должны наводнить весь Интернет русскоговорящими пользователями, которые на каждом углу будут сыпать своими неологизмами, упорно

цепляющимися за умы иноязычных пользователей Сети, что, в принципе, уже начинает происходить ввиду включения России в информационное пространство.

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 нано 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. Исмаилова Г.К., Фахретдинова Э.И., С.Д. Михеева Русскоязычные жаргонизмы из англоязычной среды в Интернете // Современные технологии в мировом научном пространстве: сборник статей Международной научно-практической конференции. Пермь, 2017. С. 70–71.
6. Sakaeva L.R., Yahin M.A., Mullagayanova G.S. Factors causing the explication of negative emotions. Revista QUID, 2017. P. 685–690.
7. 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.
8. Сакаева Л.Р., Муллагаянова Г.С. English for global issues: уч. пос. Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2017. 154 с.
9. Буренкова О.М., Сакаева Л.Р., Яхин М.А. English for information technology: практикум по дисц. англ. яз. Казань: РПЦ "Радуга", 2015. 57 с.
10. Шамсутдинова Э.Х., Сакаева Л.Р. Academic English for Mathematics: уч. пос. Казань: Казанский университет, 2017. 100 с.

References

1. Internet slang modern, youth / information site "Freedom of speech". 2017. URL: <https://svobos.ru/internet-sleng-sovremennyj-molodezhnyj/> (date of accessed: 30.07.2018.).
2. Ponimaskin N. The impact of the Internet slang in speech culture of teenagers // VII international student scientific conference. 2015. URL: <https://scienceforum.ru/2015/article/2015011449> (date of access: 2.09.2018).
3. Sakaeva L.R., Yahin M.A. The Role of nano technology in academic discourse English // Information technology in the research space of languages of different structures: a collection of articles I International Internet-conference of young scientists. Kazan, 2017. P. 24–27.
4. Sakaeva L.R., Baranova A.R. Types of computer terminology // Ural scientific Bulletin. 2017. Vol.1. No. 7. Pp. 28–35.

5. Ismagilova G.K., Fahretdinova E.I., Mikheeva S.D. Russian-language jargon from the English-speaking environment on the Internet // Modern technologies in the world scientific space: collection of articles of the International scientific-practical conference. Perm, 2017. Pp. 70–71.

6. Sakaeva L.R., Yahin M.A., Mullagayanova G.S. Factors causing the explication of negative emotions. Revista QUID, 2017. Pp. 685–690.

7. Sakaeva L.R., Sigacheva N.A. Modeling of concentrated training of masters of pedagogy in foreign language business communication at the University // III international forum on pedagogical education. Kazan, 2017. Pp. 35–36.

8. Sakaeva L.R., Mullajanov G.S. English for global issues: Uch. POS. Kazan: publishing house of Kazan. UN-TA, 2017. 154 s.

9. Burenkova O.M., Sakaeva L.R., Yahin M.A. English for information technology: workshop on disc. English. yaz. Kazan: ROC "Raduga", 2015. 57 s.

10. Shamsutdinova E.Kh., Sakaeva L.R. Academic English for Mathematics: Uch. POS. Kazan: Kazan University, 2017. 100 s.

Авторы публикации

Исмагилова Гулюса Курбангалиевна – кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры иностранных языков для физико-математического направления и информационных технологий Казанского федерального университета, г. Казань.
ул. Межлаука, д. 3, г. Казань.
Email: ismagilowagulyusa@yandex.ru

Шашарин Василий Юрьевич – студент 4 курса ИВМиИТ Казанского федерального университета, г. Казань
ул. Кремлевская, д. 35.
Email: vasek-0@yandex.ru

Authors of the publication

Ismagilova Gulyusa Kurbangalievna – Candidate of Philological Sciences, senior lecturer of Department of foreign languages for the physical and mathematical direction and information technologies of the Kazan Federal University, Kazan, 3 Mezhlauk str.
Email: ismagilowagulyusa@yandex.ru

Shasharin Vasily Yurevich – 4th year student, Institute of computational mathematics and information technologies Federal University, Kazan, Russia. 35 Kremlyovskaya str.
Email: vasek-0@yandex.ru

Поступила в редакцию 01.08.2018.

Принята к публикации 01.09.2018.