

ІНТЕРНЕТ ЯК ПОЛІГОН РОЗВИТКУ ПРИРОДНОЇ МОВИ

© Стрельбіцька Л., 2005

Спілкування в Інтернеті будується на *письмовій розмовній мові*. Матеріал нашого дослідження – українська компютерна лексика (997 одиниць). Завдання – виявити джерела й способи формування компютерної лексики. Морфологічний аналіз: процес творення лексики не завершено, оскільки домінують іменники (68%). Словотворчий аналіз: способи словотворення морфологічні, лексико-семантичні. Компютерна лексика – багатий матеріал для дослідження словотворчих процесів, оскільки поєднує загальні мовні тенденції з яскравою індивідуальною творчістю.

Communication in Internet is based upon written colloquial language. Research was carried out on Ukrainian language (997 units). Task – establishing the sources and methods of forming of the computer vocabulary. Morphological analysis: the process of vocabulary formation isn't completed, as nouns predominate (68%). Analysis of word building: methods of word building are morphological, lexical and semantic. Computer vocabulary presents a valuable material for the research of word building process, as it unites general language tendencies with brilliant individual creative work.

Українська компютерна лексика – динамічна система, що активно розвивається завдяки надзвичайно швидкому прогресові компютерних технологій. Багато слів з компютерного жаргону переходить до термінології. Жаргонізми існують не лише в усному мовленні, численних електронних документах, листах і віртуальних конференціях, а й у друці, нерідко в серйозних компютерних виданнях. Це один зі шляхів проникнення до української мови англіцизмів (часом невиправданих). У мові znana тенденція пристосування запозичень, які незручно вимовляти, до своїх співзвучних слів, вводити їх тим самим у коло родинних слів і на такому ґрунті осмислювати. Звичайно, початкове значення найчастіше спотворюється, терміни стають жаргонізмами, набувають емоційно-експресивного забарвлення, найчастіше іронічного чи зневажливого відтінку. Це запозичення слів на позначення предметів, явищ і процесів наближається до явища так званої народної етимології. Але на відміну від народно-етимологічного словотвору, що характеризується нестійкістю в часі, лексеми мережевого жаргону дедалі активніше проникають у розмовну мову користувачів Інтернету. Сміхова культура, що її так докладно дослідив відомий літературознавець М. М. Бахтін, виявила себе тепер і на мовному рівні, коли знадобилося в найкоротший термін пройти інтернет-лікнеп заради добровільного занурення в мережу. Вік користувачів і « мешканців » Інтернету, більшості з яких не виповнилося ще й сорока років, уплинув на сміховий характер освоєння запозичень. Сміючись, іронізуючи, вони ставали сміливішими у своїх віртуальних мандрівках [9].

Інтернет ще й тому з такою помітною легкістю увірвався в ритуали людського спілкування, пізнання та гри, що з ним повернулася майже загублена «жива» стихія неретагованої спонтанної мови. Фундатори Інтернету ввели й зміцнили принципи мережевого етикету (netiquette), тематику електронного листування (зокрема тисячі тематичних ньюсгруп Usenet і листів розсилання ListServe, форумів у гостьових книгах тощо) та його стиль (поблажливий до невиправлених помилок, з ad hoc аббревіатурами, що буває компютерним жаргоном і лабораторним сленгом, із «смайликами», жартівливими, подібними до credo, підписами, з експліцитним цитуванням фрагментів попередніх повідомлень тощо) [3].

Коли постала потреба складати й перекладати навчальну літературу, науково-популярні та технічні журнали, рекламні тексти – виникла не дуже помітна раніше спеціалізація «технічний письменник». У перекладі сценаріїв компютерних ігор навички технічного перекладу сусідять з навичками перекладу літературного. Переклади нових понять негайно стають відомі фахівцям, які адаптують їх до норм української мови, часто коригують – так виникають жаргонні версії

професійних діалектів. Подібно до молодіжного сленгу, ці термінологічні версії часто носять знижений характер, аж до обсценного [1].

Проте незабаром неминуче постане питання про створення кодексу мовної поведінки в Інтернеті, певного лінгво-етичного кодексу користувачів. Будь-який чат чи сайт яскраво висвітлює прогалини в орфографічній, пунктуаційній, стилістичній грамотності його творців, учасників і користувачів. До того ж анонімність користувачів Інтернету – річ цілком позірна. Хоч як називає себе інкогніто, за ступенем мовної грамотності ми великою мірою оцінюємо саме його культурний рівень.

Спілкування в Інтернеті базовано на *письмовій розмовній мові*, своєрідній суміші письмової літературної й усної розмовної мови. Результати такого змішування поки що вивчені недостатньо.

В Інтернеті «мешкає» молода досить добре освічена частина населення. Неважко помітити, що Інтернет перетворився на своєрідну лабораторію дослідів над природною мовою.

На жаль, мовна практика Інтернету вже тепер свідчить про небезпеку розмивання орфографічних, граматичних і лексико-стилістичних норм, руйнування меж жанру. Водночас вона дає багатий матеріал до аналізу актуальних процесів мовного розвитку та їхніх причин і провокує дослідника спробувати спрогнозувати їхні тенденції.

У мережі вже існують різні варіанти розмовників, списки слів мережевого жаргону із тлумаченнями й перекладами літературною мовою. З одного боку, ці слова можна долучити до лексичної групи молодіжних жаргонізмів. З іншого, є деякі цікаві риси, що виокремлюють такі «компюторизми», точніше, «інтернетизми» із загальної сленгової лексики.

Інтенсивність роботи з компютером спричинила виникнення безлічі аббревіатур, покликаних скоротити число натисків на клавіші. Поряд з короткими DNS, asap, LOL чи ftp широкого розповсюдження набули рекордно довгі типу WYSIWYG. Репертуар гумору ширшав відповідно до репертуару нових вербальних формул (Plug and Pray замість Plug and Play). Виникли послуги з добору адекватного найменування товару, що його «викидають на ринок». Вдалий приклад такого найменування – PENTIUM: у ньому чуються і міць, і антична класичність (-um), і, врешті, множинність (грецьке penta – п'ять) [1].

На даному етапі українська компютерна лексика ще не досліджена детально. Насамперед слід назвати дисертаційне дослідження А. О. Ніколаєвої [8], де визначено тематичні групи номінацій компютерної лексики, описано словотвірні процеси терміносистеми, а також виявлено специфіку лексико-семантичних ознак досліджуваної термінології. У роботі І. Щур [11] розглядаються причини виникнення та специфіка мови компютерників. Н. С. Купцова [6] детально розглядає особливий вокабуляр так званих хакерів та його характерні особливості. Варто також зазначити цікаве дослідження М. Л. Федорів [10], яке присвячено розглядові компютерного дискурсу, що трактується як комунікативна подія пов'язана з роботою компютера; показано специфіку функціонування компютерного жаргону.

Завдання нашої роботи – виявити способи формування, лексичний та морфологічний склад компютерної лексики на основі словника української компютерної лексики (997 одиниць), що його зібрано та впорядковано нами на основі різномовних словників, наявних в Інтернеті, текстів компютерних конференцій, а також записів усного мовлення компютерників. Цей словник став матеріалом і об'єктом нашого дослідження. В основі схеми аналізу лежить запропонована К. Дубровіною модель аналізу студентського жаргону [4], згодом використана Л. Ліхолітовим [7].

Морфологічний аналіз словника свідчить, що процес творення лексики компютерників далекий від завершення, оскільки домінують іменники (681 слів – близько 68%). Кількість дієслів становить 201 слово (близько 20%), прикметників – 54 (5,4%) і лише 1 прислівник (фрекабельно).

Отже, основне завдання цієї лексики номінативне – адаптація іншомовної термінології, пов'язаної з компютерною сферою діяльності.

Зростання кількості дієслів підтверджує використання цієї лексики в розмовному стилі (що загалом є характерною особливістю української мови).

Важливою ознакою розмовного стилю є використання фразеологізмів та усталених сполук – у словнику їх 61 одиниць (близько 6%). Наприклад, *збійна клавіша, горілі дрова, карельські дрова, глюки (глюкало) полірувати, покласти на дошку, натирач підлоги, смикати твинтом, немає мила, набивати текст, жувати дискету* тощо. Порівняймо: *послати на три клавіші – послати на три букви – послати автобус*. Ці фразеологізми зовсім різні за значенням: перезавантажити компютер – повернутися до www чи згорнути www-вікно – вбити процес командою kill-BUS. Яскравий приклад

метафоризації: *фаза місяця* – про машину, яка раптом «ожила» і почала працювати; метонімії: *ногами забрати* – переписати на дискету замість того, щоб переслати мережею.

На основі досліджуваного матеріалу (словника) можемо виокремити такі способи творення: запозичування, калькування, за словотворчими моделями, скорочення, універбізація, фонетичне наслідування (мімікрія), метафоризація, метонімізація.

Запозичування – це основа поповнення комп'ютерної лексики. Серед прикладів комп'ютерної лексики є запозичення, граматично не освоєні українською мовою. У такому випадку слово запозичують цілком з їхньою вимовою, написанням і значенням. Такі запозичення піддаються асиміляції. Кожен звук у запозичуваному слові заміщується відповідним звуком рідної мови відповідно до фонетичних законів. Ці слова видаються іншомовними: у вимові та написанні, вони відповідають усім нормам англійської мови. Наприклад, запозичення з англійської мови: *device* → *девайс*; *hard drive* → *хард, гард*; *enter* → *ентер*; *reset* → *ресет*; *tab* → *таб*; *share violation* → *віолейшн*; *reply* → *реплай*; *rulez* → *рулез*; *Subj* → *субж*; *alt* → *альт*.

Частина таких слів в українській мові з'явилася внаслідок того, що більшість програмових продуктів досі працює англійською мовою. Внаслідок цього відбувається своєрідне звикання до деяких розповсюджених команд чи повідомлень. Наприклад, *інвалід юзер* (популярна відповідь на запитання, чому що-небудь не працює) є перефразуванням повідомлення операційної системи MS-DOS «*Invalid drive*».

Цікаво, що стилістично нейтральні в англійській мові слова, після переходу до сленгу програмістів, набувають іронічно-зневажливого чи розмовного забарвлення. Крім того в жаргоні багато запозичень з англійського комп'ютерного жаргону: *геймер* – від англійського жаргонізму *gamer* (професійний гравець у комп'ютерні ігри); *думер* – *doomer* (шанувальник гри Doom).

Крім «звикання», тут, звичайно ж, відіграла роль загальна тенденція молоді залучувати до повсякденної мови англіцизми. Захоплення англіцизмами стало своєрідною модою, що зумовлено певними молодіжними стереотипами, ідеалами. Саме в цій групі має місце неправильне прочитання англійського слова. Часом помилка стає привабливою такою мірою, що опановує маси: *message* → *месас*; *game over* → *гамовер*; *Quake* → *квака*; *reply* → *реплюй*; *display* → *дисплюй*; *paste* → *паста*; *autocad* → *автогад*. Деякі сленгові запозичення нестійкі в написанні. Наприклад, існує декілька різних запозичень слова *keyboard* → *кейборд* – *кеборд* – *кіборд*; *delete* → *делет*, *делім*; *zuxel* → *зухель*, *зихель*, *зуксель*.

«Батьками» жаргонізмів можуть виступати й професійні терміни англійського походження, що вже мають еквівалент в українській мові: *hard drive* (*вінчестер*) – *хард драйв*, *хард диск*, *важкий драйв*, *твердий диск*; *programmer* – *програмер* (*програмувальник*); *user* – *юзер* (*користувач*); *to connect* – *конектитися* (*приєднуватися*); *to upgrade* – *апгрейдити* (*удосконаливати*); *to click* – *клікати* (*клацати*, *кілька разів натиснути на клавішу*).

Грамматичне освоєння українською мовою деяких запозичень супроводжується словотворчою українізацією цих запозичень: *ZIP* (*програма архівації*) – *зіпувати*, *зазіпований*, *зіпівський*; *RAR* – *рарити*, *зарарений*, *рарений*; *use* (*використовувати*) – *юзати*, *заюзений*, *заюзаний*, *поюзаний*; *user* (*користувач*) – *юзер*, *юзерський*.

Слово «*глюк*» і словотвірний ряд від нього: *глюкавий*, *глюкало*, *глюки*, *глюкальний*, *глюкальщик*, *глюкоза*, *глючити* – широко вживається в молодіжному жаргоні, зі значенням «непередбачених помилок у програмі чи некоректній роботі устаткування». Наприклад: «У мене принтер *глючить*», «Windows – *глючний* продукт».

Переходячи з англійської мови до української, зазнаваючи граматичного освоєння, термін підпадає під норми не лише фонетики, як у попередній групі, а й написання та граматики, підлягаючи їхнім правилам. Творення цієї групи слів відбувається в такий спосіб. Іменники, наприклад, набувають відмінкових закінчень: *attach* → *причепи* (файл, що відсилається разом із листом) → *причепи* (Р.в.), *причепу* (З.в.). На англійську основу діють словотворчі моделі української мови: *Aidstest* → *айдішник*; *disk drive* → *дискетник*; *User's Manual* → *мануалка*; *fineraeder* → *читалка*, *ROM* → *Ромка*; *CD-ROM* → *сідіромка*; також наявний суфікс *-юк*: *CD* (*compact disk*) → *сідюк*; *PC* (*personal computer*) → *писюк*.

Має місце додавання флексій до дієслів: *to connect* → *конектитися* (*з'єднуватися за допомогою комп'ютерів*); *to program* → *програмути* (*займатися програмуванням*); *to click* → *клікати* (*натискати на клавіші миші*); *quote* → *квотити*; *route* → *роутити*; *patch* → *патчити*; *blink* → *блинкувати*.

Цікаво порівняти групу комп'ютерних професіоналізмів із групою комп'ютерних термінів за співвідношенням частин мови: якщо серед слів-термінів більшість складають іменники (здебільшого запозичені з англійської), то серед професіоналізмів на першому місці дієслова, на другому прикметники, а іменники – лише на третьому [5].

Указане співвідношення частин мови серед термінів і професіоналізмів можна пояснити так: якщо запозичення-іменники, утворені від англійських базових основ без додавання афіксів, звичайно стають термінами (якщо вони не мають синонімів), то дієслова й прикметники, отримані гібридним приєднанням афіксів до англійського терміна, за рідкісним винятком, не можуть сприйматися як абсолютно нейтральні й потрапляють до групи професіоналізмів. Як видно з наведених прикладів, між термінами й професіоналізмами немає чіткої межі й поступово намічається перехід найуживаніших професіоналізмів у розряд термінів [5].

Розгляд лексики комп'ютерного жаргону в діахронному плані свідчить про те, що швидкість зміни її складу набагато випереджає не лише швидкість зміни складу лексики загальної української мови, а й багатьох професійних і групових жаргонів.

Ми виокремили два види **кальок**. Перший – переклад слова з використанням нейтральних слів, що набувають нового значення зі зниженим стилістичним забарвленням: *virus* → *живність*; *user's manual* → *буквар*.

Під час перекладання спрацьовує механізм асоціативного мислення. Асоціації чи метафори, що виникають, можуть бути різними: за формою предмета чи пристрою: *disk* → *млинець*; *adapter card* → *плитка*; за принципом роботи: *matrix printer* → *вжикалка*; *patch file* → *латка*; за функцією: антивірусна програма *aidsstest* → *айболіт*. Численні також дієслівні метафори: *to delete* → *зносити*; *to read from disk* → *пильати диск*; *to seek smth on disk* → *шарудити*.

До цієї групи належать лише ті слова, що раніше не мали жодного сленгового значення.

Набагато численніша друга група – це терміни, що набули сленгового перекладу шляхом використання лексики інших професійних груп. У результаті значення слова трохи змінюється, набуває специфічного комп'ютерного змісту. Найчастіше зустрічаються слова й вислови з молодіжного сленгу: *incorrect program* → *глюкало*; *streamer* → *мофон*; а також *гальмо*, *гальмувати*. Слово «*шофер*» перейшло з молодіжного сленгу, де воно означає магнітофон, у комп'ютерний сленг. Цим словом називають пристрій зберігання інформації на магнітній стрічці – стример. Численні також переходи слів з водійського, карного сленгу: *microassembler programmer* → *макрушник*; *to connect two computers* → *шлангувати*.

За такого способу творення сленгових слів, простежується деяка розмитість значення, як правило, не характерна для професійних англійських термінів. У більшості випадків позначається тільки характер дії чи явище, і не визначається його специфіка. Порівняймо два еквіваленти англійського терміна, перше з яких належить до професійної лексики, а друге – до сленгу: *LED* → *світлодіод* → *ліхтар*. Коли людина вперше чує сленгове «ліхтар», їй навряд чи стане зрозуміло, про що йдеться, тому що це слово вказує лише на те, що предмет розмови випромінює світло. Слово, ймовірно, з'явилося в сленгу завдяки тенденції до гіперболізації, що створює невідповідність: із невеликого «світлодіода» з'явився «ліхтар».

Не позбавлена цікавості конкуренція транскрибованого й калькованого варіантів термінів: інший раз вона завершується «перемогою» (може статися, не остаточною) вітчизняного варіанта – так, *ЧаВо* можна зустріти, здається, частіше, ніж *FAQs*, а «наїзд» – не рідше, ніж «флейм». З іншого боку, «смайлики», очевидно, отримали верх над «мордочками». Без особливої конкуренції знак *@* перетворився на «собаку» чи «собачку», що загалом відповідає світовій тенденції.

Грамотичне освоєння українською мовою деяких запозичень супроводжується їхньою словотворчою українізацією, тому багато слів комп'ютерного жаргону твориться за стандартними **словотворчими моделями**.

Наприклад, суфіксальним способом утворений жаргонізм *літалка*— комп'ютерна гра, що імітує політ на бойовому літаку чи космічному кораблі. Так утворилися *стрілялка*, *бродилка*, *читалка*.

Згодом ці слова заступили терміни: *симулятор*, *квест*, *3D action*. У словах *сидюк* (компакт-диск чи пристрій читати компакт-диски) чи *писюк* (від *PC* – персональний комп'ютер) зустрічається суфікс -юк-, також характерний для розмовного стилю.

«Ігровий» словотвір на основі каламбурних зближень з наявними словами української мови, що приводять до паронімічної атракції: *ніввісь* («операційна система *OS/2*»), *пахва* («килимко до

миші»), *гвинт* («твердий диск», «вінчестер»); суфіксація: *софт-ина* (від англ. *software* «програмне забезпечення»), *слим-ак* («корпус компютера *slim*»).

Цікаво простежити використання словотворчих моделей з метафоризацією для утворення компюторного жаргону: *метастази – бетастази* (численні помилки в бета-версіях).

У розглянутому матеріалі прикладів **скорочень** небагато: *компютор – пугтер, комп; макінтош – мак; вінчестер – вінт* (з подальшою зміною – *гвинт*); *анекдот – анек; процесор – проц; програма – прога; деза – дезінформація; комми – комунікаційні (послідовні) порти компютера*.

Універбізація як спосіб словотворення набула поширення в компюторному жаргоні через потребу скорочувати довгі професіоналізми. Наприклад, *материнська плата – мати; strategic game (стратегічна гра) → стратегія; рольова гра → рольовик; струминний принтер → струминник; демонстраційна програма → демонструшка*.

Операційна система MS-DOS, що працювала багато років на більшості персональних компюторів, давала змогу називати файли й каталоги іменами, що складаються не більше ніж з восьми знаків і розширення, що складаються всього із трьох знаків. Це привело до того, що назви багатьох програм та ігор також доводилося скорочувати чи використовувати аббревіатури, якщо повні назви склалися з декількох слів. Похідні від різних прочитань цих скорочень потрапляли до сленгу. Таким чином з'явилося багато слів, як от: *Norton Utilities → NU → нушка; Kai's Power Tools → KPT → кепетешка; Execution file → EXE → екзешик; Three-dimensional Studio → 3DS → тридешка; Bulletin board system → BBS → бевеска, бібієска, біба, бібізба, бібса, бібісіна, бібієсіна; IBM → Айбіємка*. До того ж є група слів, де універбізація пройшла із частковою омонімією: *операційна система VAX → вакса; мікропроцесор Pentium → пентюх; гра Quake → квак; ICQ → аська; SRC → сирці*. На підставі нашого словника можна стверджувати, що цей спосіб досить поширений. Це зумовлено великою кількістю аббревіатур і простотою творення нових слів.

Найцікавішим з погляду лексикології, на наш погляд, є метод **фонетичного наслідування (мімікрія)**: збіг семантично несхожих загальнонавжваних слів і англійських компюторних термінів: *error → Єгор; jamper → джемпер; button → батон; shareware → шаровари; Linux → лінух*.

Слово, що переходить до сленгу, набуває зовсім нового значення, жодним чином не пов'язаного із загальнонавжваним: *laser printer → лазер*. Так слово, що має в загальнонародній мові значення чоловічого імені Лазар, у компюторному сленгу набуло зовсім нового змісту.

Можливими є також варіанти, засновані на повному фонетичному збігові англійського й сленгового слів, та варіанти, засновані на збігові частин слів. У такому разі сленгове слово доповнюють частиною слова, що залишилася, запозиченим методом калькування з англійського оригіналу: *break point → брякпоінт; ARJ archived → аржований; Windows → віндовоз; Dos navigator → дос нафігатор*.

Є слова, в яких одна частина – фонетичне наслідування, інша переклад: *cache memory → каш-пам'ять*. У цій групі слів особливо багато назв програм, можливо, через те, що саме ці назви найчастіше незрозумілі у вживанні і сприйнятті для українських користувачів обчислювальної техніки: *Corel Draw → Король дров; Aldus PageMaker → Альдус Піжамкер; Auto CAD → Автогад; Power Chut → парашут*.

До цього явища також належать випадки звуконаслідування, без жодних аналогій зі словами стандартної лексики. Такі слова є своєрідною грою звуками. Їх утворюють, віднімаючи, додаючи, пересуваючи деякі звуки оригінального англійського терміна: *MS-DOS → мздос; interpretator → інтерпрепатор; Pentium → пентюх; hacker → хацкер; unerase → енулез; DURON → дурень; Volkov Commander → командир вовків; Outlook Express → аутглюк; компанія Borland International → багленд, багланд; bluewave → блювава; MS winword → виньворд*.

Дуже продуктивним є спосіб **метафоризації**, широко використовуваний в усіх жаргонних системах: *пацюк – миша; млинець – компакт-диск* (уже застаріле); *мізки – оперативна пам'ять; холодний ресет – перезапуск компютера з вимиканням живлення; витягнення з коми – набір спеціальних програм для компютера, програмне забезпечення якого серйозно пошкоджено, і він не в змозі нормально функціювати; реаніматор – фахівець з таких програм; астма – мова програмування низького рівня assembler; блохолов – ладувальник, налагодник; бомба – дуже великий пакет повідомлень чи одне велике повідомлення; бомбування – висилання великої*

кількості однакових повідомлень на одну чи кілька адрес; *глист, хробак* – мережевий вірус, різновид мережевого вірусу; *градусник* – індикатор виконання процесу, де ступінь виконання відбиває забарвлювання порожньої смуги в темний чи контрастний колір; *карлсон* – вентилятор для охолодження процесора (*кулер*); *забійна клавіша* – клавіша *Backspace*; численні дієслівні метафори: *гальмувати* – вкрай повільна робота програми чи компютера; *розрізати диск* – розділити фізичний твердий диск на кілька логічних; *зносити чи вбивати* – видаляти інформацію з диска.

Цікавий ряд синонімів, пов'язаних із процесом порушення нормальної роботи компютера, коли він не реагує на жодні команди, крім кнопки *reset*. Про такий компютер говорять, що він *завис, повис, уморився, впав, звалився, вилетів, вирубився*. Хоча слово *зависання* (відбулося *зависання*, у випадку *зависання*) тепер уже можна вилучити з жаргонізмів – його офіційно вживають як термін.

Напевне, найбільше варіантів до символу *@*, який у різних мовах отримав чи гастрономічні, чи зооморфні найменування, серед останніх: *равлик, черв'як, мишеня, мавпячий (свинячий) хвіст, хобот, булочка, капуста, ключка, комашка, короткозябла, краказябла, мавпа, масямба, плюшка, сяючий карбованець, собака, собачка, вухо, чебурашка*; «але моя улюблена назва – це фінське слово *miuku-maiku*, можливо, це нагадує сплячу кішку, яка скрутилася калачиком» [2]. А також до слова «компютер»: *апарат, бандура, банка, комп, машина, цампютер, двійка, четвірка, шухляда* тощо.

Можна зустріти приклади фразеологізмів, мотивація змісту яких зрозуміла лише втаємниченим: «*синій екран смерті*» (текст повідомлення про помилку Windows на синьому тлі перед *зависанням*), «*комбінація з трьох клавіш, чи послати на три клавіші*» (*Ctrl-Alt-Delete* – екстрене зняття будь-якої запущеної програми), «*топтати батони*» (працювати на клавіатурі, *button* – кнопки), *батони давити, батони жати, батони кришити* (бити по клавішах з надмірною силою).

Ступінь емоційної забарвленості слів може бути пов'язаний з низкою інших причин. Як стилістично марковані, звичайно, сприймаються слова, що мають стилістично нейтральні синоніми (*юзер – користувач, флор – дискета, болдовий – погрублений*). Такі слова вживають не просто, щоб висловити деякі поняття, а з метою підкреслити належність мовця до певної соціальної групи [5]. Широко використовують експресивну розмовну лексику: *приблуда* («програма, що працює разом з якою-небудь іншою програмою»), *рюхнути* («видалити щось з компютера»). Цікаво, що з'являється синонімічний термінові жаргонізм, утворений від слова, що вже давно закріпилося в мові: «*кватирки*» – презирлива назва операційної системи Windows (*вікна*).

Наявний також спосіб *метонімії* в утворенні жаргонізмів, але в невеликій кількості, наприклад: *залізо* – у значенні «компютер, фізичний складник компютера», а також периферія; *кнопки* – у значенні «клавіатура»; *ноги* – спосіб передавання файлу дискетами; *плюс* – дисциплінарне стягнення, що накладається на учасника ехи.

Отже, компютерна лексика – цікавий матеріал для дослідження словотворчих процесів, бо вона поєднує загальні мовні тенденції з яскравою індивідуальною творчістю у сфері розмовно-письмового жанру, що сформувався й динамічно розвивається в Інтернеті.

Завдяки новизні цього явища й швидкості процесів, що відбуваються в ньому, компютерний жаргон дає змогу розглянути життя окремих слів від їхньої появи до зникнення, зрозуміти закони розвитку і функціонування нової підсистеми української мови.

1. Войскунский А. Е. Образованные люди в сети <http://psynet.carfax.ru/texts/vovsk6.htm#_1>.
2. Гуиссани Б. Неизвестная жизнь «собачки» // *ComputerWorld Россия*. – 2001. – 30 янв. – С. 20–21.
3. Гусейнов Г. Другие языки. Заметки к антропологии русского интернета: особенности языка и литературы сетевых людей <http://flogiston.ru/articles/netpsy/smirnov_evaluation>.
4. Дубровина К. Н. Студенческий жаргон // *Филологические науки*. – 1980. – № 1. – С. 78–81.
5. Ермакова О. И. Особенности компьютерного жаргона... <http://www.dialog-21.ru/archive_article.asp?param=6683&y=2001&vol=6077>.
6. Купцова Н. С. Особенности языка хакеров // *Язык как структура и социальная практика*. – Хабаровск, 2000. – Вып. 1. – С. 37–40.
7. Лихолитов П. В. Компьютерный жаргон // *Русская речь*. – 1997. – № 3 <<http://www.gramota.ru/rusrech.html?id=357>>.
8. Николаева А. О. Структурно-семантическая характеристика терминологии програмування, комп'ютерних мереж та захисту інформації: Автореф. дис.... канд. філол. наук: 10.02.01; Харк. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. – Х., 2002. – 16 с.
9. Трифонова Г. Н. От писюка слышу... <<http://go.mail.ru/search?lfilter=y&q=gramota>>.
10. Федорів М. Л. Про особливості комп'ютерного дискурсу // *Наукові записки НУКМА*. – 2003, Том 22. Ч. I. – С. 32–43.
11. Щур І. Особливості українського комп'ютерного жаргону // *Рідна школа*. – 2001. – № 3.