

# **Фонетическая мимикрия в сленге русского интернета**

Вера Ламминен

Pro gradu-avhandling i ryska språket och litteraturen  
Handledare: Martina Björklund  
Fakulteten för humaniora, psykologi  
och teologi  
Åbo Akademi  
2022

**ÅBO AKADEMI – FAKULTETEN FÖR HUMANIORA, PSYKOLOGI OCH  
TEOLOGI**

Abstrakt för avhandling pro gradu

|   |               |
|---|---------------|
| Ämne: Ryska språket och litteraturen  |               |
| Författare: Vera Lamminen   |               |
| Arbetets titel: Фонетическая мимикрия в сленге русского интернета   |               |
| Handledare: Martina Björklund   | Handledare:   |
| <p><b>Abstrakt:</b></p> <p>Перед данным исследованием поставлены следующие задачи: определить механизм возникновения слов с фонетической мимикрией и выяснить, как они используются в современном сленге русского интернета, так же как и исследования проводились на данную тему ранее. В этом исследовании рассматривается один из наиболее интересных феноменов современного русского сленга — фонетическая мимикрия, а также её использование в сленге. Несколько десятилетий существования русского интернета оказали существенное влияние на современный русский язык, и особенно на сленг.</p> <p>Фонетическая мимикрия является одной из видов языковой игры, которая, в свою очередь, неотделима от понятия сленга и разговорной, неформальной речи. Сама же фонетическая мимикрия представляет собой использование модификации слова или названия при помощи изменения его звуковой оболочки так, чтобы полученное слово звучало так же или похоже на существующее в русском языке.</p> <p>Данная работа анализирует информацию из существующих исследований на тему фонетической мимикрии, развивает эту тему и приводит задокументированные примеры использования как в научной литературе, так и в “живом” общении, на просторах социальных сетей и форумов. В результате исследования этой темы, были сделаны некоторые выводы: — механизм возникновения слов часто основан на “неправильном” прочтении изначального слова на английском, во многих исследованиях не всегда бывает достаточно задокументированных примеров использования слов, а также большая часть слов в этом жанре в русском интернете может быть отнесена к техницизмам.</p> |               |
| Nyckelord: фонетическая мимикрия, сленг, русский интернет, языковая игра  |               |
| Datum: 17.03.2022   | Sidoantal: 50 |
| Abstraktet godkänt som mognadsprov:   |               |

## Оглавление

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Введение .....</b>  | <b>3</b>  |
| 1.1      | <i>Цели и задачи данного исследования.....</i>   | 6         |
| 1.2      | <i>Материалы и методы .....</i>  | 7         |
| <b>2</b> | <b>Понятия сленга, словесной игры и фонетической мимикрии.....</b>                     | <b>8</b>  |
| 2.1      | <i>Сленг и словесная игра.....</i>   | 8         |
| 2.2      | <i>Фонетическая мимикрия как часть словесной игры .....</i>                            | 12        |
| <b>3</b> | <b>Механизм образования слов с фонетической мимикрией .....</b>                        | <b>15</b> |
| 3.1      | <i>Антропоморфизация с именем собственным .....</i>                                    | 17        |
| 3.2      | <i>Транслитерация с обсценной лексикой .....</i>                                       | 18        |
| 3.2.1    | <i>Использование обсценной лексики и её избегание в фонетической мимикрии.....</i>     | 18        |
| 3.2.2    | <i>Примеры фонетической мимикрии с использованием 'скрытой' обсценной лексики.....</i> | 19        |
| 3.3      | <i>Вторичная трансформация языковой единицы .....</i>                                  | 20        |
| <b>4</b> | <b>Критерии выбора материала и принципы его исследования .....</b>                     | <b>21</b> |
| <b>5</b> | <b>Анализ выбранных слов .....</b>   | <b>22</b> |
| 5.1      | <i>Вафля .....</i>   | 22        |
| 5.2      | <i>Веник/винт .....</i>  | 23        |
| 5.3      | <i>Батон .....</i>   | 26        |
| 5.4      | <i>Дрова .....</i>   | 27        |
| 5.5      | <i>Дэушка.....</i>   | 29        |
| 5.6      | <i>Жаба.....</i>   | 31        |
| 5.7      | <i>Крякнуть .....</i>  | 32        |
| 5.8      | <i>Квакать.....</i>  | 34        |
| 5.9      | <i>Ось.....</i>  | 36        |
| 5.10     | <i>Пекарня.....</i>  | 37        |
| <b>6</b> | <b>Дискуссия .....</b>   | <b>38</b> |
| <b>7</b> | <b>Выводы.....</b>   | <b>41</b> |
|          | <b>Список литературы .....</b>   | <b>43</b> |

# 1 Введение

В современной лингвистике проблема изучения сленга как части лексики является на сегодняшний день особенно актуальной. Сленг всегда существовал как неотъемлемая часть и современного русского разговорного, и письменного языка, и как система языка, он является ненормированным и нелитературным. Язык – живой организм, он постоянно изменяется под влиянием тех или иных факторов, и нередко ситуация, когда даже носители могут сомневаться в значении того или иного слова, как например вследствие его слишком узкого употребления, кальки из другого языка, отсутствия контекста и т.д. Более того, сленг может являться атрибутом знакового отличия определенной социальной или профессиональной сферы. Нередка и ситуация, что из специальной лексики, направленной на ограниченный круг лиц, сленг проникает в общеупотребительную лексику. В отличие от просторечия, сленг в повседневном языке может использоваться и образованными людьми, и представителями определенной профессиональной или возрастной группы. На сегодняшний день лингвисты говорят о двух типах сленга: общий, который используется всеми носителями, и специальный, обслуживающий отдельные социальные или профессиональные группы (Селиванова 2015: 7–8). Сленг любого языка, а в частности русского, — интереснейший феномен для изучения ввиду его разнообразности, непостоянства и ограничения временными и пространственными границами. Сленговые выражения «выходят из моды», возвращаются, остаются в языке или остаются прерогативой определенной группы лиц, и всё это может произойти в достаточно короткий промежуток времени.

Актуальность изучения нестандартной лексики и сленга обусловлена тем, что русский язык имеет сложную лексическую систему, которая изменяется не только количественно, но и качественно, например, переходит с одного пласта лексики на другой и происходит семантическое развитие словарного состава.

Изучение нестандартной лексики было и является постоянным объектом интереса у лингвистов, и данной проблеме посвящены большое количество исследований. Современному молодёжному сленгу посвящена работа Т. Г. Никитиной (Никитина 2012), проблемой более узкой направленности в контексте молодёжного сленга такой, как компьютерный сленг, занималась Е. А. Селиванова (Селиванова 2015).

В настоящей работе автор будет опираться на материалы, подчерпнутые из данных источников, а также на другие работы, посвященные теме сленга молодых людей, а также компьютерного и интернет-сленгов и словесной игре как части сленга в целом.

Многие исследователи русского языка в данное время склонны указывать на факт, что одним из основных источников пополнения сленга и нестандартной лексики является заимствование, в частности из английского языка.

По мнению лингвистов, англицизмы являются основным источником сленга и главным языковым заимствованием в русском языке вообще. Селиванова называет заимствование из английского языка «одним из наиболее продуктивных способов пополнения языка и сленга в том числе» (Селиванова 2015: 7–8). Англицизмы проникают практически во все сферы русского языка, что в первую очередь связано с отсутствием схожего слова у языка-рецептора.

На сегодняшний день известны различные способы образования сленга. Наиболее распространёнными, согласно Е. Харьковой и К. Амирхановой, являются иностранные заимствования, а также такие способы, как аффиксация и метафорика (Харькова & Амирханова 2016: 64).

Пополнению сленговых единиц также способствует развитие полисемии, переосмысление арготизмов, антономасия, синонимическая или антонимическая деривация. Среди множества существующих способов сленгообразования присутствует также продуктивный, интересный и необычный способ образования сленга – фонетическая мимикрия. Этот способ интересен с точки зрения лексикологии, так как он, по мнению автора, отражает и изменения в современном русском языке, и мастерство говорящего. Для создания лексических единиц с помощью фонетической мимикрии требуется и чувство языка, и юмористическая составляющая, и элемент загадки для неосведомленного слушателя, так как во многих случаях догадаться, что именно значит то или иное слово, созданное при использовании фонетической мимикрии, можно только исходя из контекста. Это справедливо и по отношению к другим элементам молодёжного сленга, где знание контекста и владение самим актуальным сленгом необходимо для понимания.

Рассмотрим пример, взятый на международной онлайн-платформе для продажи и покупки игр Steam, содержащий в себе пример фонетической мимикрии в том числе (Steam 2016). Сообщение написано следующим образом, оригинальная орфография и пунктуация автора сохранены: «Ну она слишком взбугуртнула для липы. Если на двоце повесят фотку рандомной тьян и заявят, что это меня сдиванонили – я только поржу и помогу её вычислить.» (Steam 2016). Контекст – якобы исчезновение девушки-блоггера, предположительно из-за её смерти, где пользователь не сомневается в реальном существовании данной девушки и утверждает, что сам бы поспособствовал в установлении реальной личности любой другой девушки, чью фотографию бы выставили в сети, конкретно на сервисе анонимных форумов. В этом примере сконцентрированы самые разные сленговые выражения, например:

1. *Взбугуртнула/взбугуртнуть* (жарг.) → вз-, приставка, имеющая значение “интенсивно-однократного действия” (Стариченок 2021: 347); ироническое написание сленгового выражения *butthurt*, обозначающее «резкую реакцию в результате обидной критики, которая ‘задела за живое’» (Яндекс.Дзен 2019)
2. *Липа* (разг.) → фальшивка, подделка
3. *Двоце, двоцц, двач* (разг.) → 2ch.ru/so, сленговое название популярного анонимного форума
4. *Фотка* (разг.) → фотография
5. *Рандомной, рандомная* (разг.) → случайная, от англ. *random*, ‘случайный’
6. *Тьян* (разг.) → молодая девушка, от японск. *chan*, ‘неформальный личный именной суффикс, указывающий на принадлежность к женскому полу’
7. *Сдиванонили* (жарг.) → от англ. *(to) deanon*, ‘лишить анонимности’

Если преобразовать данный пример из неформальной речи в формальную, получится следующее: ‘(Ну) она слишком бурно отреагировала для подделки. Если на 2ch повесят фотографию случайной девушки и заявят, что это её лишили анонимности – я только (поржу) и помогу её вычислить.’ Несколько примеров: двач, 2ch → *двоцц*, *butthurt* → *бугурт*, *(to) deanon* → *диванон*, *сдиванонить* содержат в себе замену согласных при транслитерации/транскрипции, однако только один пример *диванон*,

*сдиванонить* совмещает в себе и замену, и формирование неолексемы с уже существующим в русском языке словом, то есть данное выражение образовано при помощи фонетической мимикрии.

Сам способ фонетической мимикрии основан на существенном совпадении звучания (то есть фонетической формы) семантически несхожих общеупотребительных русских слов и профессиональных терминов современного английского языка (Харькова & Амирханова 2016: 64). Далее в работе будет подробно описан процесс возникновения, механизм работы, примеры и феномен словесной игры, частью которой и является фонетическая мимирия. На основе вышеуказанного примера можно увидеть, настолько сложен и многообразен по своему составу русский компьютерный сленг, а также насколько процессы словообразования в нём различны по своим механизмам и структурам, однако изучение и исследование фонетической мимикрии может раскрыть интересную часть современной лингвистики.

## **1.1 Цели и задачи данного исследования**

Главной целью данного исследования является изучение механизма возникновения фонетической мимикрии в контексте русского интернета, насколько данный способ словообразования актуален на данный момент, продуктивность этого способа и распространённость данного метода словообразования в современном русском языке. В связи с активными политическими, социальными и культурными изменениями в общественной жизни, русский язык сейчас изменяется рекордно быстро. Бесспорно, этому также способствует и рост активных пользователей интернета всех возрастов в России, но особенно молодежи. Появление и популяризация новых площадок для общения и обсуждения — мессенджеров, социальных сетей и форумов имеет сильное влияние на словарный запас, а так же видоизменяет его практически ежедневно. В данной работе интернет выбран как основной источник примеров фонетической мимикрии, так как именно интернет и технологии являются большим фактором влияния на создание новых слов, хотя и не единственным. Основными задачами данного исследования фонетической мимикрии являются: зафиксировать её как часть языковой субкультуры — сленга, описать возможные механизмы возникновения и проанализировать собранный материал. Интерес изучения именно фонетической

мимикрии как одного из способов заимствования и словообразования заключается в том, что в отличие от, например, буквальной транслитерации, механизмы создания слов с фонетической мимикрией могут быть разными и продуцирование данных слов требует более высокого уровня творчества создателя. Автор данного исследования ставит перед собой цель ответить на следующие вопросы:

1. Каков механизм возникновения новых слов вследствие фонетической мимикрии?
2. Каковы главные источники этих слов в русском интернете?
3. Как фонетическая мимикрия уже изучалась другими исследователями?
4. Какие группы слов, образованные фонетической мимикрией, закрепились в русском языке?
5. Насколько актуальна фонетическая мимикрия как метод словообразования в современном русском языке?

## 1.2 Материалы и методы

Главный источник материалов для примеров фонетической мимикрии в данной работе является русский интернет, а именно: новостные сайты, блоги, упоминания в социальных сетях, личные сайты, форумы для обсуждений и комментарии. База данных Integrum использована при анализе каждого слова, с её помощью можно установить, как часто анализируемое слово встречалось в, например, научных работах, материалах СМИ, литературе и так далее. В том числе, в работе часто использовались поисковые системы для выявления частоты использования слов в разные периоды времени. Для теоретической базы были использованы следующие работы:

- *Молодёжный сленг в призме фонетической мимикрии* (Бирюков 2015)
- *Компьютерный сленг: Псевдозаимствование как способ номинации* (Селиванова 2015)
- *Языковая игра как способ образования нестандартной лексики русского языка на базе английских заимствований*. (Прокутина 2010)
- *Словарь компьютерного сленга* (Белов 2007)



## 2 Понятия сленга, словесной игры и фонетической мимикрии

### 2.1 Сленг и словесная игра

Молодёжный, специальный, профессиональный и другие варианты сленга являются неоспоримо одним из ключевых процессов пополнения и развития любого языка. Говоря о русистике, исследователи зачастую определяют неформальную лексику как контркультуру литературного стандарта, тогда как в других языках, в частности в английском, в изучении сленга, прежде всего, идёт речь о его функциональности для носителя определённой языковой субкультуры (Селиванова 2015: 6).

Само понятие сленг – новое для русского языка, и механизм возникновения достаточно очевиден: заимствованное из английского *slang*, где это слово существует, как минимум, с середины XVII-го века (Kwary 2014). Понятие аргос, существовавшее в русском языке до сленга рассматриваются исследователями сейчас как более ограниченное и указывающие скорее на определенные категории в нестандартной лексике, тогда как сленг – понятие куда более обширное. (Садыкова 2020: 2) С другой стороны, термин жаргон активно используется как понятие, равнозначное понятию сленг (Никитина 2012: 7), где жаргон определяется как:

Разновидность языка, характерная для устного общения в определенной социальной или профессиональной среде — «молодёжный, армейский, музыкальный, спортивный, компьютерный жаргон школьников, коллекционеров (Матвеева 2010: 101–102).

однако в этой работе исходя из желания автора далее будет использован термин сленг.

Несмотря на новизну самого термина, природа неформальной речи и её противопоставление “правильной”, литературной норме являлась и продолжает по сей день быть предметом споров и исследований широкого круга лингвистов. Говоря о таком явлении, как сленг, невозможно не упомянуть социально-возрастную группу, которой, в основном, приписывают создание и активное использование такой речи, – группу подростков и молодёжи. (Матюшенко 2007: 3) Исследователи,

например Матюшенко (Матюшенко 2007), что у молодёжного сленга в России имелось три волны, когда явление сленгообразования можно было особенно ярко наблюдать в речи людей того времени. Бесспорно, эти три волны напрямую связаны с историческими изменениями, происходящими в стране, хотя и не являются единственной мотивацией создания сленга. Первая волна такой сильной вспышки приходится на 20-е годы XX-го века, когда в связи с революцией радикально изменилась структура общества, и в органы власти и взаимодействия с населением попали, в том числе, и представители криминальных и маргинальных групп, для которых, как для обособленных групп, характерно создание своего языка. Данные группы привнесли большие изменения в разговорный язык того времени. Вторая волна относится к 50-ым годам XX-го века, время появления первых неформальных молодёжных групп, например, стилиг. Молодые люди подражали модным западным тенденциям и совместно противопоставляли себя обыденной жизни, отсюда и яркая мода, и свой сленг, во многом являвшийся переводом, калькированием или мимикрией английских слов (Матюшенко 2007), например *heels* → *хилать* ‘прогуливаться’, *old* → *олдовый* ‘старомодный’, *trousers* → *трузера* ‘брюки’. Также в сленге стилиг было место и каламбурам, например *СовПошив* → *СовПаршив* ‘отечественное изделие лёгкой промышленности’ (Дилетант 2015). После стилиг в СССР появилось и ушло большое количество молодёжных поколений и субкультур, создавших множество слов, некоторые из которых вышли из употребления, а некоторые остались и используются до сих пор, например *hair* → *хаер* ‘высокая или просто причёска’, *skip* → *скипнуть* ‘уйти, убежать’, *baby* → *бэбик* ‘маленький ребёнок’ (Рожанский 1992).

Третья волна широкого сленгообразования среди молодёжи началась в конце XX-го века после распада Советского Союза и продолжается до сих пор (Матюшенко 2007: 4). В связи с значительными общественными явлениями такими как распространение и всеобщая популяризация интернета, глобализация и т.д., этот процесс продолжается и по сей день (Казакова 2016: 68).

Несмотря на все политические, экономические и исторические изменения, подростки и молодые люди характерны своим желанием обособиться от обыденности и мира взрослых. Подросток или молодой человек как языковая личность с повышенной

мобильностью играет важную роль в модернизации современного языка (Казакова 2016: 70).

Сленг традиционно считается одним из способов проявления своей индивидуальности, приверженности к какой-либо группе, а также, в целом, отличительной особенностью речи молодежных групп, таких как студенты, школьники и т.д. (Захарова 2014: 14).

Также, Матюшенко говорит о факторе ‘популярности’, так как молодые люди, которым словотворчество удается лучше, могут стать популярнее у сверстников (Матюшенко 2007: 3). По словам Захаровой, в целом, можно отметить следующие причины актуальности сленга у молодежи (Захарова 2014: 12):

- Возникновение необходимости создать слова для новых предметов и явлений, и таким образом обогащение языка
- Стремление к обособлению своей группы от остальных, конспирации
- Уход от консервативной, обыденной речи
- Упрощение речи для повышения скорости и экспрессивности
- Стремление за модой, в частности зарубежной
- Ради упражнения в собственной креативности
- Ради удовольствия

Бесспорно, такие понятия, как сленг – языковая игра, молодые люди – субкультуры, тесно связаны между собой, однако в этой работе будет уделено наибольшее внимание сленгу русского интернета, по причине большей актуальности на данный момент. Стоит отметить, что, естественно, не только подростки и молодые люди пользуются сленгом и словесной игрой, однако чаще всего такой вид речи ассоциируется именно с данными группами.

Одни исследователи-лингвисты отрицательно реагируют на радикальные изменения в языке, в частности на всё больше обыденное присутствие сленга и упрощенной, низшей лексики в печатном виде, по телевизору и радио. Другие же считают, что

подобное “разнормирование” языка – норма и естественное явление, которое неоднократно происходило в разные исторические периоды (Никитина 2012: 5).

Однако, как уже было сказано ранее, сленг как понятие и как явление представляет собой обширный феномен, охватывающий собой не только лингвистику, но и историю, культуру, политику и т.д.

Механизмы возникновения и создания сленга обширны и различны по своей структуре, однако одними из самых продуктивных способов создания сленга исследователи называют заимствование, сокращения и их производные, перефразирование, словесную игру, а также фонетические ассоциации как часть словесной игры.

Именно о части словесной игры, фонетической ассоциации, а также на её основе фонетической мимикрии будет идти речь в данной работе. Понятие «словесная игра» в контексте молодёжного или любого другого сленга неслучайно названо «игрой». Согласно Никитиной, словесная игра очень близка по своей сути к компьютерным, спортивным и иным играм, в которых участвуют множество «геймеров» – «играющих» в словесную игру (Никитина 2012). Если обратиться к истокам термина, впервые понятие «языковая игра», которое включает в себя и игру словесную, было упомянуто одним из крупнейших философов XX-го века, австрийским логиком и философом Людвигом Витгенштейном в 1945-м году, было популяризировано в русистике в 1983-м в главе «Языковая игра» Земской, Китайгородской и Розановой в книге *Русская разговорная речь* (Земская (ред.) 1983), хотя по мнению некоторых исследователей явление языковой игры было неоднократно описано и ранее (Негрышев 2006). В понятие языковой игры исследователи включают огромное количество различных языковых приёмов: жаргонизмы и их модификации, метафорический перенос, создание слов на основе фонетической ассоциации и фонетическую мимикрию.

## 2.2 Фонетическая мимикрия как часть словесной игры

Словесную игру можно справедливо назвать одним из самых ярких элементов сленга. Сам феномен словесной игры является, говоря простым языком, творческой способностью говорящего или группы говорящих, основанной на намеренном отрицании системных норм, традиций и отношений языка (Прокутина 2010). Словесная игра противопоставляется стереотипам, нормам, «серьёзной» речи. Земская и др. отмечает, что «языковая игра как реализация эмотивной (экспрессивной) функции языка имеет своей целью прямое выражение отношения говорящего к тому, о чём он говорит» (Земская и др. цитируют Р. Якобсона) (Земская (ред.) 1983: 174). То есть, языковая игра помогает говорящему создать настроение, вызвать смех или улыбку у собеседника или выразить своё ироничное отношение к определенной ситуации. Также словесная игра может быть использована, чтобы подчеркнуть непринужденность и раскованность этой ситуации (Прокутина 2010). Согласно авторам монографии *Русская разговорная речь*, для русской языковой игры характерны балагурство и остроловие. Балагурство же проявляется в переименовании слов, приёмах рифмовки. Остроловие же характерно своей содержательной многоплановостью, так как может содержать такие приёмы, как каламбур, иронические и шуточные непрямые номинации, сравнения, оксюмороны и т.д. Само проявление языковой игры основано на ассоциативном потенциале слова, и с помощью различных механизмов, таких как, например, семантических, словообразовательных или фонетических, этот потенциал может быть реализован в контексте словесной игры. Нестандартная лексика, а именно такие её элементы, как например, сленг и словесная игра, могут обладать большим прагматическим и семантическим потенциалом по причине своей многослойности. Например, использование сленга может быть и экспрессивным воздействием на адресата речи, и инструментом понижения тона разговора, и средством «разрядки» обстановки. Таким образом, в своей обыденной речи и непринужденном общении «среди своих», особенно в среде молодежи, словесная игра является не только явлением нередким, но и особенностью самовыражения (Гловинская 1983).

Научно-техническая революция в конце XX-го – начале XXI-го столетия и появившийся в её результате интернет оказали огромное влияние на многие сферы жизни, в том числе и на язык и коммуникацию между людьми. Так как интернет

функционирует в определённом лингвистическом поле, интернет можно считать пространством для исследования развития языка и его приспособления к современным технологиям.

Английский язык, который являлся и является основным источником словообразования в сленге русского интернета, также претерпел сильные изменения (Барт 2009: 56). Стоит, например, отметить большое количество сокращений: *be right back* (англ.) ‘скоро вернусь’ → *brb*, *away from computer* (англ.) ‘не за компьютером, далеко от компьютера (в данный момент)’ → *afk*, *non-playable character* (англ.) ‘персонаж (в компьютерной игре), которым нельзя играть’ → *npc*, *player versus player* (англ.) ‘игрок против игрока (в компьютерной игре)’ → *pvp* и т.д. В виде сокращений эти слова вошли, например, в сленг русского интернета. Таким образом, изменения в языке-донаторе имеют прямое влияние на изменение в языке-реципиенте.

Словесная игра и сленг молодых людей стали темами многих исследований и работ. Например, Зайковская пишет о том, что существуют множество примеров словесной игры в речи молодежи (Зайковская 1993). Нередки каламбуры: сигарета → *раковая палочка* (Конкурент), очень худой человек → *бухенвальдский крепыш* (Зайковская 1993); жаргонизмы: ребёнок → *личинка человека, личинка, личинус* (Сноб 2017), аниме → *бурятские мультики* (Яндекс.Дзен 2019).

При этом при использовании жаргонизмов, каламбуров, фонетической мимикрии или других элементов словесной игры, говорящий стремится не к экономии языковых средств, а к новизне и необычности (Зайковская 1993: 40–43). Нередка ситуация, когда слово-элемент словесной игры, заменяющее слово распространённое, является более длинным или состоящим из нескольких частей (Зайковская 1993: 40–43), например: *у.е.*, *реже доллар, рубль* → *убитый енот, шкурка убитого енота* (Викисловарь, 2019), *совершить суицид* → *принять ислам* (Викисловарь 2018), *роскомнадзорнуться* (Викисловарь 2018), *самовыпилиться* (Академик 2013).

Широкое понятие языковой игры включает в себя множество разнообразных видов и разделов, однако в этой работе речь пойдёт о фонетической мимикрии как об одном из интереснейших в лингвистике феноменов языковой игры. Понятие «фонетическая мимикрия» не является единым названием данного феномена. Термин «фонетическая

мимикрия» может являться равнозначным таким терминам, как «омофонизация жаргонной лексики» (Лихолитов 1997: 45), «внешняя или звуковая метафора» (Трофимова 2004: 10), а также включает в себя понятие «эсхрофемизм – фигура речи, в котором любое слово паронимически или парасемически преобразуется в сквернословие» (Москвин 2006: 130). Суть фонетической мимикрии заключается в уподоблении одного слова другому. Химик определяет это понятие как «ассоциативно-фонетическая мимикрия», согласно которому иностранное слово заменяется русским «на основе случайного внешнего сходства при полном расхождении смыслов» (Химик 2000). Целью фонетической мимикрии является пародирование, снижение лексики, но вместе с тем зачастую и сохранение оригинального значения слова для языка-реципиента. Таким образом, берётся звуковая оболочка слова из, например, английского языка, которая обыгрывается с помощью русского языка. Например, *home page* → *хомяк*, *Android* → *ведроид* → *ведро*, *T-shirt* → *тишотка* → *тишка*. Согласно определению Зайковской, фонетическая мимикрия — это, прежде всего, «звуковое уподобление слова или его видоизмененного варианта другому слову» (Зайковская 1993: 43).

Никитина также говорит о схожем и тоже интересном способе создания подобных слов, называя данный способ «вторичным калькированием или полукалькированием» (Никитина 2012: 30). Механизм создания слов с фонетической мимикрией состоит в данном случае из ‘дословного’ перевода терминов-англицизмов для усиления комичности, например: *интерфейс* → *междурожка*, *междумордие* (Никитина 2012: 30), *Youtube* → *тытруба*, *Microsoft* → *мелкомягие* (Никитина 2012: 30), *микросхема* → *мелкосхема* (Никитина 2012: 30), *кнопка <Magic Button>* → *батон волшебный* (Белов 2007: 57).

С одной стороны, данный способ образования фонетической мимикрии претендует на ‘книжность’ и обращение к более устаревшим вариантам языка и по этой причине отличается от более нонконформистских словообразований, указанных ранее, где причиной изменения слова являлось желание отойти от изначальной обыденности или литературности слова. С другой стороны, такие словообразования, как *facepalm* → *рукалицо*, *лицоладонь*, *лобхлоп* или даже *челодлань* (Захарова 2014: 18), несомненно являются комичными и придают индивидуальности речи говорящего.

Как и другие представители словесной игры, создание фонетической мимикрии происходит осознанно, с помощью разнообразных приёмов и способов, таких как суффиксации, основосложения, вокалическое наполнение и аббревиатуры. Например, стипендия → *стёна, степуха* (Зайковская 1993).

### 3 Механизм образования слов с фонетической мимикрией

Главной целью создания слова или нескольких слов с помощью сленга, несомненно, является юмористическая составляющая или, другими словами, желание вызвать улыбку у собеседника. Однако, создание языковых каламбуров и участие в словесной игре, хоть и являясь «контркультурой» литературному языку, не протестует против существующих лингвистических правил, а наоборот, часто впоследствии входит в разнообразные словари или даже становится лингвистической нормой (Никитина 2012).

Бесспорно, из самых продуктивных способов сленгообразования в современном компьютерном сленге является, на сегодняшний день, прямая транслитерация. Непрерывный поток новых предметов и явлений в сферах, связанных с новыми технологиями, компьютерами, и интернетом, и отсутствие аналогов в языке-реципиенте заставляет говорящих использовать, ‘переносить’ термин в его первоизданном виде. Зачастую описывая некий определенный компьютерный термин, говорящему приходится пользоваться транслитерацией не только из-за отсутствия аналогов в своём языке, но и по причине того, что при попытке перевода или переноса явления с помощью существующих слов в русском языке может потеряться связь с изначальным термином, и в корректном переводе сложно будет определить, о чём конкретно идёт речь, например: *senior (developer)* → *сеньор*, а не старший программист, *blockchain* → *блокчейн*, а не ‘связной список’, *binary option* → *бинарный опцион*, а не ‘договор с фиксированной прибылью’, *miner* → *майнер*, а не ‘копатель’. Однако, несмотря на то, что навряд ли бы термин *биткойн* назвали *битмонетой*, сленговый вариант данного слова всё же встречается на просторах форумов и



специализированных статей - *биток* (Рычева 2017), а также вариант, созданный с помощью фонетической мимикрии, биткоин→*бетховен* (Сарханянц 2014). Также встречаются и другие сленговые выражения из этой сферы, криптовалюта Ethereum → *кефир, земфир, зефир*, биржа Poloniex → *полынь* (Рычева 2017).

Зачастую сложно отследить мотивацию конкретного автора и количество использований того или иного образца фонетической мимикрии. В некоторых случаях мотивация прослеживается более наглядно, в других - практически невозможно определить оригинальный контекст, в котором автор впервые употребил данное выражение. В первую очередь, создание слова с фонетической мимикрией зависит от схожести «звуковой оболочки», подражания другому слову, при, зачастую, полном или частичном расхождении смыслов (Никитина 2012: 13). Также не всегда источником являются сленг, заимствование из английского языка, компьютерные или технические термины, например рэкет→ *ракета*, морфемный анализ (у студентов-филологов)→*морфий* (Никитина 2012: 13), аналитическая геометрия→*анал*, период сдачи сессии→*сетка* (Егошина 2017: 321-323), студенческий билет→*студень* (Иванов 2011). Главная особенность фонетической мимикрии состоит в том, что при данном неформальном изменении слово заменяется на уже существующее, хотя и имеющее другое значение. Никитина называет такие пары слов – оригинальное и созданное при помощи фонетической мимикрии — «жаргонизмами с двойным семантическим дном» (Никитина 2012: 13).

Исходя из утверждения, что слова, созданные путем фонетической мимикрии, имеют двойной смысл и могут существовать как отдельные понятия, рассмотрим некоторые продуктивные способы словообразования с фонетической мимикрией. В следующих параграфах будут описаны несколько групп и подгрупп слов, созданных с помощью фонетической мимикрии и объединённых автором по смыслу и механизму использования фонетической мимикрии. Автор допускает возможность расширения данного списка иными подгруппами, однако данное исследование ограничено темами русского интернета и темами, так или иначе имеющими отношение к нему. Наибольшее количество материалов, содержащих фонетическую мимикрию в контексте русского интернета, можно определить по тем или иным группам, указанным автором, однако не исключается возможность увеличения данного списка

в дальнейшем за счёт увеличения количества пользователей в русском интернете, а тем самым и увеличения сленговых единиц, а также трансформации языка в связи с появлением новых предметов и явлений.

### 3.1 Антропоморфизация с именем собственным

Существует масса примеров трансформации термина в имя собственное с помощью фонетической мимикрии. В разных источниках встречается огромное количество примеров, где название компьютерных программ, электронных компонентов и частей компьютера трансформируется в имя собственное. Например, мессенджер ICQ ‘устаревшая программа для онлайн общения’ → *Ася, Аська*, BASIC ‘язык программирования’ → *Васик, Вася*, модуль памяти DIMM → *Димка*, Iphone → *Афоня* (Егошина 2017: 322). (Селиванова 2015: 9), Nintendo Switch → *Нинка*, Nero Burning Rom, ‘программа для записи дисков’ → *Нюра* (Селиванова 2015: 9), модуль памяти SIMM → *Симка* (Селиванова 2015 : 9), технология редактирования OLE – Object Lining and Embedding → *Оля* (Селиванова 2015: 9), операционная система MS DOS → *Дося* (Белов 2007: 86), клавиатура → *Клава*, manual → *Манюэль* (Белов 2007: 121), e-mail → *Емеля* (Селиванова 2015: 9), IRQ → *Ирка* (Белов 2007: 101), программа Xenia Mailer → *Ксюха, Ксюша, Ксения* (Белов 2007: 114), программа Loga BBS → *Лариса* (Белов 2007: 116), ROM – Read Memory Only, память только для чтения, ПЗУ → *Ромка* (Белов 2007: 155), почтовая программа Front Door → *Федора* (Белов 2007: 196). Этот способ словообразования достаточно продуктивен и распространён, и некоторые слова, созданные таким образом с помощью фонетической мимикрии, не теряют своей актуальности даже тогда, когда сама, например, программа перестала существовать. Например, мессенджер ICQ → *Аська*, который давно потерял актуальность на просторах русского интернета до сих пор, тем не менее, упоминается в сми под именем *Ася* (Regnum 2018) и его производными — *Аська, Асечка* (Мелехина 2020). Как можно заметить, нередко в таких модификациях слов и терминов, созданных с помощью фонетической мимикрии, как: *Аська, Симка, Димка* и т.д. присутствует суффикс -к, который подчеркивает неофициальность и эмотивность модифицированного слова (Селиванова 2015: 9).

Селиванова также приводит интересный пример составной антропоморфизации с именем собственным, 1С→*Ванесса*, этот пример фонетической мимикрии “создан путём интеграции транскрипции обозначения числа 1 в английском языке с транслитерацией буквы С (*one*→*ван*) и языковой игры на основе ассоциации с женским именем” (Селиванова 2015: 9).

## 3.2 Транслитерация с обценной лексикой

### 3.2.1 Использование обценной лексики и её избегание в фонетической мимикрии

Согласно исследованию Лутовиновой, в котором участвовало более полутора тысяч активных пользователей интернета от 14 до 54 лет, 24%, было показано, что в интернете они активно и регулярно используют ненормативную лексику (Лутовинова 2008). Также, 63% респондентов отмечали, что используют ненормативную лексику под влиянием “моды”, и утверждали, что находясь в виртуальном пространстве, сложно обойтись без ненормативной лексики вследствие нежелания отличаться от остальных пользователей слишком грамотной речью, быть «белой вороной» (Лутовинова 2008: 62). Бесспорно, количество активных пользователей интернета значительно увеличилось со времён проведения вышеупомянутого исследования, однако будет справедливым и отметить, что таким же образом и количество ненормативной лексики также увеличилось. Также нельзя не отметить появления большего количества площадок для общения в русском интернете, а следовательно, и повышения популярности общения онлайн. Стоит отметить, что особенно в начале популяризации интернета, обценная лексика жёстко модерировалась администраторами, по этой причине пользователи были вынуждены использовать “непечатные” выражения с помощью замены одних букв на другие, например *куй* вместо ‘х\*й’, *кюясе* вместо ‘них\*я себе’ (Лутовинова 2008). Таким образом, зачастую слова с фонетической мимикрией используют обценную лексику не прямо, а с заменой или намёком, чтобы превратить непечатное выражение в “корректное”, хотя и автору, и читателям совершенно понятно, о чём идет речь.

С популяризацией интернета и с возрастающим количеством пользователей на сайтах, используемых для общения, таких как социальные сети, форумы, видеохостинги и т.д. неоднократно предпринимались попытки модерировать или устранить использование мата и обсценной лексики. Как минимум с 2010-го года в российском интернете пытались запретить мат (Nag News 2012), и данные попытки (Lenta 2020) предпринимаются до сих пор, по этой причине ‘скрытое’ использование мата становится всё большей необходимостью для общения на больших площадках русского интернета, однако подобные запреты могут вдохновлять пользователей на бóльшую креативность и, как следствие, на создание слов со ‘скрытой’ обсценной лексикой с помощью фонетической мимикрии.

### 3.2.2 Примеры фонетической мимикрии с использованием ‘скрытой’ обсценной лексики

Обсценная лексика как один из инструментов широко используется в создании слов с фонетической мимикрией, где транслитерация соединяется с уже существующими элементами ненормативной, хотя и скрытой, лексики, например: обработать почту в редакторе Blue Wave → *блювануть* (Белов 2007: 62), почтовая система Blue Wave → *блевава, блювава* (Белов 2007: 61), заикнуться → *за'лоор'иться* (Белов 2007), модератор-идиот → *мудераст, мудератор* (Белов 2007: 127), создать FLI файл → *отваFLIть* (Белов 2007: 134), компания Panasonic и/или её устройства → *панослоник* (Белов 2007: 137), *порнослоник* (Селиванова 2015: 9).

То же самое касается вульгаризмов, которые также широко встречаются в сленге русского интернета. Вульгаризмы также фактически не нарушают строгие правила модерации, так как не являются “непечатной” лексикой, и таким образом, могут использоваться без последствий, например: системный администратор → *сиска, сиська, сисадмин* (Lurkmore 2010), программист на языке Алгол → *алкоголик* (Белов 2007: 52), протокол Janus, используемый в мейлере T-Mail by Andy Elkin → *анус* (Белов 2007: 52), сетевой вирус → *глист* (Белов 2007: 77), ОС Windows XP → *хеРня* (Белов 2007: 219), процессор Intel Celeron → *целлюлит* (Белов 2007: 224).

### 3.3 Вторичная трансформация языковой единицы

Нередки случаи, когда определенная языковая единица или выражение начинают приобретать популярность и использоваться повсеместно на разных интернет-площадках. Как было упомянуто ранее, одна из важнейших причин использования сленга молодыми людьми это желание выделиться среди сверстников и противостоять обыденной, общепринятой норме, нередко и существующие сленговые выражения подвергаются последующим трансформациям, таким образом создаются новые языковые единицы. Например, уже упомянутое *тян* → молодая девушка, от японск. *chan*, неформальный личный именной суффикс, указывающий на принадлежность к женскому полу, сленговое выражение, обозначающее любую молодую девушку и появившееся, вероятнее всего, на фоне популяризации японской поп-культуры и мультипликации в России и странах СНГ 2010-х годов, набило оскомину среди молодёжи, особенно на просторах анонимных форумов, и постепенно трансформировалось из *тян* → *ЕОТ* (*есть одна тян*) (Lurkmore 2013) → *ЕОТова/Еотова* (VK 2016) (мимикрия под фамилию с женским суффиксом -ова) с последующей трансформацией в → *Енотова*. Таким образом, японский личный именной суффикс, используемый как сленговое обозначение путём языковой игры трансформировался в подобие женской фамилии. Подобная ‘именная’ трансформация постигла также неолексему *лайк* — отметка ‘мне нравится’, функция, имеющаяся у большинства социальных сетей сегодня. Изначально являвшись простым заимствованием из английского языка, от *to like* — нравиться, симпатизировать, проявлять симпатию, лайк как обозначение функции соцсетей трансформировался в большое количество производных лайк → *лойс*, *Лукас* и т.д.

Как видно из данного списка методов образования слов с фонетической мимикрией, в целом такой способ словообразования является достаточно хаотичным и с трудом поддаётся систематизации. Более того, фактор релевантности того или иного выражения может сильно различаться, в зависимости от того, в какой период времени использовалось слово, обозначающее предмет или явление, так как с течением времени некоторые вещи могут исчезать из обихода, а с ними и исчезают и шуточные названия данных вещей.

## 4 Критерии выбора материала и принципы его исследования

В данной главе автором будут предоставлены выбранные материалы, а точнее слова, в которых присутствует фонетическая мимикрия. Они найдены путем исследования словарей, списков, научных работ и статей, подкреплены ‘живым’ использованием в виде задокументированных обсуждений на сайтах, форумах и блогах. Принимая во внимание многообразие разных категорий слов с фонетической мимикрией из предыдущей главы, автор определила следующие критерии для включения того или иного слова в данный список:

1. Слово должно относиться к сфере русского интернета и темам, связанным с ним, включая, но не ограничиваясь компьютеры, программирование, технику, программы, компьютерные игры и т.д., обязательна непосредственная связь с русским интернетом. Таким образом, например, слово *тянучка* → *тян* (‘девушка’), от японск. *chan*, хоть и является популярным словом в русском интернете и образовано путём фонетической мимикрии, не подходит для данного исследования, в связи с тем, что непосредственно не относится к теме.
2. Слово должно быть задокументировано в официальном источнике, таком как словарь, научная работа, исследование и статья в газете, и иметь несколько примеров употребления из неформальных источников. Этот критерий даёт возможность исключить окказиональные выражения из списка.
3. Слово обязано быть релевантным, т. е. иметь, как минимум, несколько примеров употребления из разных источников.
4. Для каждого слова, включенного в данный список, будет указано исходное английское слово, будет анализирован механизм мимикрии. Каждое слово также будет подкреплено ‘живым’ использованием в виде задокументированных обсуждений на сайтах, форумах и блогах. Тем самым, у каждого представленного слова будет иметься доказательная база в виде, как минимум, нескольких употреблений в разные периоды времени, а тем самым подтверждено существование того или иного слова вне словарей и списков.

Таким образом, будут описаны слова, не имеющие окказионального характера и использующиеся на просторах русского интернета и по сей день. С помощью анализа на примере каждого слова из этой выборки можно проследить сходные характеристики, способы создания, использование и релевантность, чтобы впоследствии сделать выводы о данном способе словообразования.

## 5 Анализ выбранных слов

### 5.1 Вафля

*Вафля* < *вай-фай* < англ. *wi-fi*, /'waɪ.fai/, то же, что и беспроводная компьютерная сеть. Мимикрия данного выражения, как можно предположить, сводится к схожести по звучанию. Примеры употребления вай-фая как *вафли* начинают встречаться, как минимум, в одном источнике с 2008-го года в русском интернете:

- (1) в нём установлен *вафля*-чип realtek rt18723be (Overclockers.ru 07.07.2008 Integrum)<sup>1</sup>

Далее, несколькими годами позднее количество употреблений заметно вырастает:

- (2) Поставил Винду 7 64 бит раньше стояло Виста теперь все работает кроме *вафли* кнопка даже не реагирует, на ноуте Фуджитсу амило РА 3553 (Форум IXBT 06.04.2011 Integrum)
- (3) пока не пользовался *вафлей*, потребовался блютуз (Cyberforum.ru 22.11.2011 Integrum)
- (4) от роутера к компу интернет по lan кабелю, к ноуту по *вафле* (Ferra.ru 01.02.2012 Integrum)

---

<sup>1</sup> Здесь и далее в примерах использована оригинальная орфография и пунктуация авторов (прим. автора).

На сегодняшний день присутствуют также и свежие материалы с использованием данного слова:

(5) В поисках «*вафли*»: как подключить ноутбук к Wi-Fi (Reedr.ru 17.03.2020 Integrum)

(6) с современными скоростями *вафля* особо и не нужна (3dnews.ru 03.09.2019 Integrum)

Популяризацию термина вай-фай, а тем самым его трансформацию в *вафлю*, можно объяснить возрастающим количеством пользователей в русском интернете, ростом продаж домашних компьютеров и ноутбуков и переходом с проводного интернета на беспроводной. В статье от 2005 года, Татарников описывает рост применения беспроводных систем в России и их популяризации на территории России: от общественных мест до домов и офисов (Татарников 2005). Таким образом, можно предположить, что начиная с середины 2000-х годов, термин вай-фай постепенно становился более широко употребляемым среди обычных пользователей, в связи с ростом повсеместного использования беспроводных сетей. Однако, несмотря на то что термин до сих пор встречается в статьях и форумах, справедливо можно предположить, что термин и само явление стали обыденностью для широкого круга пользователей. Как было сказано ранее в главе 3.1 «Антропоморфизация с именем собственным», нередко модификация термина в фонетическую мимикрию происходит для усиления эмотивности и неофициальности, особенно когда речь идёт о техническом термине. В случае с вай-фаем, гораздо больше пользователей знакомы с этим понятием, по сравнению с 2000-ми годами.

## 5.2 Веник/винт

*Веник, винт* < *винчестер* < *англ. winchester*, /'wɪntʃɪstə/, то же, что и жёсткий диск.

Одним из главных технических элементов любого компьютера является, несомненно, жёсткий диск – устройство, представляющее собой магнитный диск, использующийся при работе с компьютером для постоянного хранения программ и информации. Официальное название данного устройства на русском языке является буквальным переводом термина на английском, *hard drive*. Однако наряду с официальным названием



в русский язык из английского пришло и его неофициальное, хотя и очень распространённое название *винчестер*. Ссылаясь на данные американской компании IBM, которая занималась разработкой данного устройства с 1969-го года и его последующим выпуском на мировой рынок в 1973-м, ведущий инженер компании Кеннет Хотон в шутку предложил назвать устройство *винчестер* (ibm.com, IBM 3340 direct access storage facility). Дело в том, что сначала термин ‘винчестер’ использовался для общего обозначения оружия, а именно винтовок и ружий, производившихся американской компанией Winchester Repeating Arms Company в XIX-м веке. Согласно М. Блау, одним из самых известных продуктов данной компании являлась винтовка Winchester, которая оснащалась патронами калибра 30–30 (Блау 2017). Также в статье Блау говорится о том, что в период разработки жёсткого диска IBM, команда инженеров-разработчиков использовала внутрифирменное название для данного устройства – ‘30-30’, по причине того, что данный жёсткий диск имел два модуля, по 30 мегабайт в каждом, – отсюда и произошла аналогия с винтовкой ‘винчестер’ и последующее укрепившееся название устройства.

*Винчестер* в значении ‘жёсткий диск’ можно наблюдать в многих словарях, например:

- Винчестер [по имени основателя оружейной фирмы О. Ф. Винчестера] –
- 1) название магазинных и автоматических винтовок, выпускавшихся с середины 19 в. американской фирмой; род охотничьего ружья;
  - 2) в информатике - жесткий магнитный диск. (Захаренко и др. 2003)

Винчестер в общем значении ‘жёсткий диск’ до сих пор часто употребляется в русском интернете, но и нередки его вариации, созданные посредством фонетической мимикрии: *веник* и *винт*. Созданные путем сокращения оригинального *винчестер*, данные вариации широко встречаются на просторах русского интернета в разнообразных источниках, ранние упоминания датируются примерно 2000-ми годами:

(7) ...на что же следует обращать внимание при покупке *веника*... (Компьютерная газета 1999 Integrum)

(8) *веник* – винчестер, жёсткий диск (skaleetien.narod.ru 2000)

Встречается также в научных статьях, например:

- (9) В качестве примера можно привести следующие выражения: .... *Веник* (винчестер) (Горбунова 2010)

Также часто упоминается в статьях, где обсуждаются англицизмы и фонетическая мимикрия.

- (10) ...весь Philips использует *веники* исключительно... (News Daily Digestive 2003 Integrum)
- (11) ...где гарантия, что сам продавец, не стукнул этот *винт*, а это очень вероятно в таких точках торговли, как радиорынки' (Репин 1999 Integrum)

Больше всего упоминаний можно наблюдать на профессиональных форумах, связанных с компьютерами, при этом высокая фреквентность присутствует в обсуждениях на форумах в ранние 2000-е:

- (12) ...дистрибут, размещенный на *винте* (Форум forum.ixbt.com 28.02.2002 Integrum)
- (13) ...Вчера купил *винт* WD 1200 JB ... (Форум forum.3dnews.ru 21.03.2004 Integrum)

Так и на современных форумах:

- (14) ...был *веники* ссд м4... (сервис otvet.mail.ru 16.07.2021)

Таким образом, можно сделать вывод, что производные с помощью фонетической мимикрии формы *винт* и *веник* нередко является возможным встретить в русском интернете, причём в разнообразных источниках: от официальных, как научные работы, статьи в журналах и электронных изданиях, до неформальных, как посты и обсуждения на форумах.

### 5.3 Батон

*Батон* < кнопка (клавиша) < англ. *button*, /'bʌt(ə)n/, кнопка (клавиша) на клавиатуре или компьютере.

Во многих словарях и списках, относящихся к сленгу, сленговым выражениям, связанным с компьютерами и интернетом, встречаются упоминания фонетически мимикрийной пары: 'button – *батон*', в значении 'любая кнопка' или 'кнопка (клавиша) на клавиатуре', например: '«button» – клавиша' (Назин 1997 Integrum)

(15) button → *батон* (Ярощук 2006)

(16) *Батон, Баттон* — (англ. Button) кнопка' (highstar.ru Компьютерный сленг Integrum)

(17) *Батон* – любая кнопка (Белов 2007: 57)

Данное слово, вероятно, основано на схожести английского *button* без второй *t* в подходящее по созвучию русского *батон*, как часто происходит с фонетической мимикрией. Однако, в ходе поиска примеров употребления данного выражения в конкретном значении 'клавиша/кнопка' автор столкнулась с некоторыми затруднениями, а именно:

1. Высокая частотность употребления '*батон*' в различных значениях, как в прямых, так и в неформальных значениях, например в жаргонном тюремном сленге т. н. феня. Например:

*батон* – белый хлеб продолговатой формы' или 'пищевое изделие округлой или удлиненной формы' (Ожегов 2006)

2. При поиске сочетания 'button – *батон*' большинство результатов приходилось на вышеупомянутые словари, списки и сборники компьютерного сленга, но не на непосредственно примеры употребления данного выражения. Наибольшую результативность принес поиск *батон* в сочетаниях с глаголами, некоторые из которых были предложены словарями, такими как жмякать, зажимать, нажимать, кликать и жать. Данные глаголы зачастую ассоциируются с действиями, производимыми с клавишами клавиатуры и в сочетании с *батон* привели к следующим примерам употребления:

- (18) жмякаем *батон* Pick (форум 3ddd.ru 23.02.2009 Integrum)
- (19) жмякать на *батон* Create shape (форум 3ddd.ru 23.02.2009 Integrum)
- (20) зажимаем левый *батон* (форум gamedev.ru 24.09.2013 Integrum)
- (21) кликаем по выделенной области правым *батон*ом (форум gamedev.ru 24.09.2013 Integrum)
- (22) жмёшь нужный *батон* (форум rubattle.net 27.01.2013 Integrum)
- (23) А про кнопку мыши говорят - "кликнуть *батон*", от английского слова "click", что обозначает "щелчок", и "button" – клавиша (Назин 1997 Integrum)

Таким образом, *батон* в значении 'кнопка, клавиша' чаще всего употребляется в связке со смысловыми глаголами, указывающими на действия с клавиатурой. При поиске без упомянутых глаголов чаще встречаются слова в основном значении слова. Данное слово не является широко употребляемым выражением, но изредка может встречаться в русском интернете и сейчас.

## 5.4 Дрова

*Дрова* < *драйвер(ы)* < англ. *driver*, /'drɪvə/, то же, что и компьютерное программное обеспечение.

Согласно Белову, драйвер(ы) или *дрова* имеют следующее определение:

Дрова – 1. Драйвер (driver), драйвера, т.е. софт<sup>2</sup> для управления периферией, реже употребляется для обозначения графического редактора Corel DRAW (Белов 2007: 87).

---

<sup>2</sup> Софт – от англ. Software, т.е. программное обеспечение (прим. автора)

Также, Белов приводит несколько других словосочетаний, ассоциирующихся с *дровами*, это:

(24) *Дрова горелые* – графический пакет COREL DRAW (Белов 2007: 87)

(25) *Дрова корявые* – см. *Дрова горелые* и *Король дров* – см. *Дрова горелые* (Белов 2007: 87)

Хотя *драйвер* и программа CorelDraw – не связанные понятия, их можно объединить общим выражением *дрова*, по этой причине сперва рассмотрим такие вышеуказанные вариации *дрова горелые/корявые/король дров*, так как они менее популярны. Помимо *Словаря молодежного и интернет-сленга* Белова (2007) различные вариации с *дровами* можно найти в разных источниках и списках молодёжного и/или компьютерного сленга, например в списке ‘*Словарь компьютерного сленга. Жаргон профессиональный*’ (skaleetien.narod.ru, 2000) определение *король дров* идёт в связке с *корельские дрова*, *корявые дрова*, таким образом можно предположить, что имеет место большая вариативность трансформации названия программы CorelDraw в различные варианты фонетической мимикрии, где *draw* (англ. рисовать) преобразовывается в *дрова* в связи с похожестью звучания.

Исследование материалов с помощью Интегрума помогло найти большое количество материалов, в которых упоминается программа CorelDraw как *дрова*, *король дров* и т.д., например

(26) графический редактор Corel Draw превращается в *Горелые Дрова* (Балла 2001 Integrum)

(27) *горелые дрова* - один из графических редакторов (Шахвалиев 1997 Integrum)

(28) *Горелые дрова* - Corell Draw (Башарин 2004 Integrum)

(29) ....что "*король дров*" - это известный дизайнерам всего мира программный продукт "Corel Draw" (Радио “Свобода” 1998 Integrum)

Как можно заметить, вышеуказанные источники дают, скорее, определение данного выражения и его значение, но не используют его с примерами ‘живой речи’. Однако, на просторах интернета достаточно примеров использования ‘*короля дров*’, причём в разные периоды времени. Например,

(30) первый опыт работы в *короле дров* (форум pikabu.ru 31.04.2014)

(31) Так вот, буквально все версии *короля дров* тормозят на любом железе (форум habr.com) и т.д.

По комментариям из различных периодов времени можно отследить, что актуальность данной программы снизилась, так как на замену ей пришли другие, более продвинутые редакторы, таким образом соответственно снизилась и частота употребления данного словосочетания. Однако, в отличие от *короля дров*, *дрова* в значении ‘драйверы’, напротив, не потеряли в релевантности и встречаются как в научной литературе:

(32) ...из сленга и техницизмов: *дрова* (драйвера) (ГрГМУ 2016)

Так и среди обычных пользователей интернета, как в ранние периоды:

(33) ...ДОСовские *дрова v.3.17.* (форум ixbt.com 28.11.2000 Integrum)

Так и в поздние:

(34) ...OpenGL *дрова* не любят изменения (форум playground.ru 2011 Integrum)

## 5.5 Дэушка

*Дэушка* < DAEWOO, Дэу < кор.  $\text{L}\text{H}\text{-}\text{D}$ , [tɛ.u] Тэу<sup>3</sup>, автомобиль марки Дэу.

Нетипичный пример в этом списке материалов из русского интернета, так как данный пример не связан с компьютером, периферией или технологиями, также это слово нельзя определить к группе техницизмов, и его, скорее, можно отнести к автомобильному сленгу. В словаре интернет-сленга Белов приводит следующее определение: «*Дэушка* - машина ДЭУ (DAEWOO)» (Белов 2007: 89). Этот пример интересен тем, что, во-первых,

---

<sup>3</sup> Правильный вариант, согласно Концевичу, будет Тэу, однако в русском больше распространено написание Дэу (прим. автора)

язык-донатор в этом случае не английский, в отличие от большинства примеров в этом примере, а корейский, хоть и мимикрия апеллирует к имени собственному; а во-вторых, в отличие от остальных примеров, при поиске материалов данное слово в его сленговом значении гораздо легче найти, в отличие от *жабы*, *веника* и *батона*. *Дэушка* образована посредством суффиксации названия Дэу и суффиксов -ш и -ка и апеллирует к искажённому *девушка*. Автором были найдены несколько примеров этого слова в разные промежутки времени в контексте сленга автомобилистов:

- (35) Если в твоём "Дэу"- *дэушке*, впрочем, не будем отвлекаться (Коликов 2001 Integrum)
- (36) «Пропустите *дэушку*» (на автомобиле марки «Дэу») (Кудрявцев 2004 Integrum)
- (37) автомагазин "Уз-Дэу" (те же совместные "*дэушки*") (Голос Череповца 2000 Integrum)
- (38) приобрел у дилера новенькую «Дэу-Нексия», поехал на ПИК и узнал, что выхлоп у его «*дэушки*» в норматив не вписывается. (Рокфеллер 2007 Integrum)
- (39) *ДЭУшка*, давайте познакомимся! (Телекомпания Искра-ВЭКТ Воскресенск 04.07.2014 Integrum)
- (40) 26-летний водитель на "*дэушке*" набил шишку. (Челны ЛТД 2015 Integrum)
- (41) АХ, КАКАЯ «*ДЭУШКА*!» (За рулём 2013)

В целом, можно предположить, что создание этого слова совпало с популяризацией данной марки в России и появлением форумов и сайтов автомобилистов. Судя по количеству результатов поиска, вряд ли это слово стало широкоупотребительным, однако в контексте, например, данной марки можно предположить, что в узком кругу это слово осталось относительно популярным несмотря на то, что компания приостановила свою деятельность. Однако, самое примечательное в этом слове это то, что, как было сказано ранее, оно не является техницизмом и показывает, что слова, не относящиеся к компьютерам, также существуют в жанре фонетической мимикрии, другими примерами являются, например, сленг спортсменов: углеводы — *угли*, «высушивание» тела, т.е. безуглеводная и низкожировая диета — *сушка* и т. д. Тем не менее, примеров из области техницизмов, конечно, существует больше, и именно они

чаще приводятся в пример в научных работах, словарях и статьях, когда речь идёт о фонетической мимикрии в сленге молодёжи.

## 5.6 Жаба

*Жаба* < *джава-скрипт* < англ. *java*, /'dʒɑ:və/ , язык программирования.

*Жаба*, как и упомянутые в предыдущем параграфе *дрова*, наглядный пример того, что частота использования очень тесно связана с релевантностью понятия. Джава-скрипт — язык программирования, созданный в 1995-м году, т.е. в эпоху зарождения русского интернета, являлся и является одним из популярнейших и наиболее широко используемых языков программирования как и в то время, так и на сегодняшний день (одна из недавних версий была выпущена в сентябре 2021-го года, прим. автора). Примеры использования понятий *джава*, *жава* или *жаба*, если говорить о фонетической мимикрии, легко находятся через поисковые запросы, а также в *Integrum*, и данные примеры встречаются в разнообразных источниках. Модификацию из *жавы* в *жабу* несложно отследить логически, это искажение прочтения оригинального названия, где *j* читается как [ж], а не как [дж], и замена одной согласной. В итоге легкой трансформации шуточное *жаба* плотно укоренилось в сленге русскоязычных программистов и не потеряло актуальности, несмотря на то, что первые примеры использования встречаются в начале 2000-х. Например, Темерев, автор статьи «Царский путь к Java» к журналу *Мир Internet*, датированной 15.08.2001, консультирует читателей уже того времени о том, как правильно произносить название Java:

Язык Java (правильно произносить «*джава*» с характерным английским выговором, хотя отдельные личности до сих пор не могут отказаться от вредной привычки произносить это слово как «ява» или даже «*жаба*») изначально... (Темерев 2001 *Integrum*).

Тем не менее, годом позднее *жаба* встречается в заголовке другого издания:

(42) Microsoft топчет *Жабу* (Парамонов 2002)

Таким образом, употреблявших, даже в то время, шуточного понятия *жаба* можно было отнести к категории «отдельных личностей». Судя по тому, что это слово было опубликовано в *Словаре компьютерного сленга* (*skaleetien.narod.ru*, 2000), можно



сделать вывод, что оно стало достаточно широко употребительным уже в 2000-м. Также, Евкова в своей статье от 31.01.2001 об истории этого языка программирования уже упоминает о том, что:

- (43) например, изображение *жабы* есть на календариках группы российских пользователей Java (JavaUsersGroup)» (Евкова 2001)

Современные использования данного выражения также нередки, например:

- (44) ...то он понадобился Google как замена *жаба* скрипта» (форум metanit.com 10.10.2021)

- (45) ...и *жаба* уже была, или ты писал это на *жабе* с нуля? (форум opennet.ru 16.09.2021)

Бесспорно, за последнее десятилетие количество русскоязычных программистов возросло, в том числе программирующих на популярном и на сегодняшнем языке *жаба*. Таким образом можно сделать вывод, что *жаба* один из примеров настолько удачного использования фонетической мимикрии в сленге, что практически сразу это понятие укоренилось среди пользователей интернета и активно используется до сих пор.

## 5.7 Крякнуть

*Крякнуть* < *крэкнуть* < англ. *to crack*, /kræk/, то же, что и взломать, взламывать (о компьютере).

Как и предыдущее *жаба*, возникновение данной модификации можно отследить к ранним нулевым и началу популяризации русскоязычного интернета. Однако, крякнуть — это первый глагол в данном списке, до этого встречались лишь существительные. Данная тенденция прослеживается также и в разнообразных словарях и списках молодежного/компьютерного сленга, подробнее эта тема будет раскрыта в главе **Выводы**. Возникновение *крякнуть*, вероятно, построена по знакомому нам в фонетической мимикрии принципу созвучия английского *crack* и звукоподражанию кряк.

Чернышева, например, предлагает интересную теорию этимологии данного слова:

Английский глагол *crack* (раскалывать) становится глаголом *крекнуть* (или в шуточной форме: *крякнуть*); с русским суффиксом -ну, который здесь служит для обозначения однократного действия (как крикнуть - закричать один раз, в отличие от глагола, обозначающего длительное действие, кричать - издавать звук; ср. стукнуть - стучать и т.д.). (Чернышева 2000 Integrum).

Несмотря на то, что *крякнуть* означает фактически то же самое, что и взломать, крякнуть имеет более узкий спектр использования и может относиться только к взламыванию предмета, связанного с компьютерами и интернетом. Например, Собака.Ru, предлагает следующее определение:

(46) *Крякнуть* (от англ. *crack* – взломать) – изначально: взломать программу. Полноценный синоним глагола «взламывать» во всех значениях. (Собака.Ru 2006 Integrum)

Анализируя источники, в которых упоминается *крякнуть* в значении взломать программу и/или чего-либо связанное с компьютерами, едва ли можно согласиться с определением Собака.Ru. Как и вышеупомянутая *жаба*, данное выражение пришло из узкоспециализированного сленга программистов и не стало общеупотребительным. Можно предположить, что *жаба* в значении ‘язык программирования’ и *крякнуть* в значении ‘взламывать программу’ по своему значению достаточно узкопрофильные действия, которые недоступны обычному пользователю компьютера. Именно к такому выводу пришла автор, изучая материалы, упоминающие данное слово.

Например, данная статья, автор которой, Саламатов объясняет теорию “*крякинга*”:

(47) Но мы её попробуем *крЯкнуть* (Саламатов 2010 Integrum)

И даже сам даёт определения, по его словам, “*крЯка*”:

(48) Само название "КрЭк" (а в разговорном «*КрЯк*») переводится как «Трещина», а в разговорном английском как «Кража со взломом». Перевод говорит сам за себя (Прим. Автора - для чайников: крЭкинг - это взлом шароварного (платного, от слова «Shareware») софта (программного обеспечения), с целью получения полнофункциональной версии, разблокировки ограничений” (Саламатов 2012 Integrum)

Доронин, автор статьи «Я тебя крикну!»), берёт интервью у человека, называющего себя хакером, и описывает различия между т. н. хакерами и теми, кто занимается т.н. *крякингом* или взломом программ:

- (49) В английском языке существует два слова — «hacker» и «cracker», то есть «хакер» и «взломщик», — хакер пишет далее, призывая себе на помощь лингвистику [...] Еще автор письма опасается, что если неверно употреблять понятия «хакер» и «крякер», то тут «недалеко и до гонений» ... (Доронин 2002 Integrum)

Однако, несмотря на общеупотребительное хакер, определения *крякер* и *крякинг* гораздо реже встречаются на просторах русского интернета, особенно после 2010-х. Вероятно, что *крякнуть* не получило широкого распространения среди пользователей интернета и изредка используется в профессиональном сленге компьютерщиков.

## 5.8 Квакать

*Квакать* < играть в игру «Квейк»> англ. *quake*, /kweɪk/, буквально ‘дрожь’, здесь — играть в компьютерную игру серии Quake.

Игроки во всевозможные компьютерные игры, несомненно, ещё с появления первых игр в 1980-х годах являлись частью культуры молодёжи. Однако, с широким распространением интернета новый виток этой популярности прибавили так называемые онлайн или многопользовательские игры, позволяющие нескольким тысячам или даже миллионам пользователей одновременно играть в одну и ту же игру. Бесспорно, за многие года существования разнообразных сообществ любителей компьютерных игр, русский интернет-сленг пополнился и продолжает пополняться новыми единицами. Однако, сленг геймеров – слишком обширная тема, поэтому автор обратится к одному из примеров, демонстрирующих фонетическую мимирию.

Игра под названием Quake была выпущена в 1996-м году, завоевала большую популярность у любителей компьютерных игр как на родине игры, в США, так и в России. Quake (Квейк) была, очевидно, быстро превращена русскоговорящими в *квака* (искаженное прочтение названия), а сам процесс игры в Quake в сленге стал звучать как *квакать*. Многочисленные примеры употребления данного слова в значении «играть в

игру Quake» можно увидеть в Integrum ещё начиная с 1999-го года, то есть незадолго после появления игры. Например:

(50)И я умею *квакать*...наблюдаться в графике Carmageddon'ов, Quake'ов и Postal'ов  
(Страна Игр 20.09.1999 Integrum)

И несколькими годами позднее:

(51)"*Наквакались*" вволю [...] "*по-квакать*" (от "Quake"), в общем, поклонники  
стрелялок-бродилок...(Новое Обозрение 02.02.2000 Integrum)

(52)и "*квакать*", побеждая в игре "Quake" (Хлебцова 10.08.2001 Integrum)

(53)Да ну, - закапризничал Сергей, - *квакать* мне надоело. Лучше в "Замок  
ведьм"[...] "*Квакнем*" — это что в данном случае означает? Я так понял, что явно  
не "поиграть в Quake" (Казарин 27.10.2001 Integrum)

С момента выпуска в 1996-м году вышло много частей данной игры, и она до сих пор не теряет актуальности. В связи с этим упоминания *квакать* в этом контексте легко встретить и в “современном” интернете. Например:

(54)*Квакаем* (играем в Quake Live) (платформа Twitch 18.01.2021)

Среди сленга “геймеров” существует множество примеров фонетической мимикрии, автором были найдены даже модификации *квакать*, такие как, например, *расквакаться* — увлечься игрой Quake (Белов 2007: 153). Несложно также найти и другие примеры, связанные с другими играми, как например *думать* - играть в компьютерную игру Doom (Белов 2007: 88), *Вовка* - компьютерная игра WoW (World of Warcraft) (Белов 2007), *халва*, *халява* — компьютерная игра «Half-Life» (Селиванова 2015: 10), *линейка* — компьютерная игра Lineage (Казачкин 2021) и т.д., *квакать* лишь один из примеров, взятый автором из многообразия сленга этой группы пользователей русского интернета.

## 5.9 Ось

*Ось* или *ОСь* < ОС < (англ.) *operating system (OS)*, /'ɑ:pə'retɪŋ 'sɪstəm/, то же, что и операционная система (ОС)<sup>4</sup>

В материалах данного исследования уже набралось немало техницизмов, и *ось*, иными словами, операционная система — не исключение. Как и во многих других материалах исследования, в основе создания данного слова стоит намеренно неверное прочтение оригинальной английской или русской аббревиатуры: вместо О [оу] S [эс], то есть [оуэс] или [оэс] читать как *ось*. Упоминание данного слова было найдено автором в нескольких источниках, датированных 1998-м и 2001-ми годами, например:

(55) Полная *ОСь* (Марченко 1998 Integrum)

(56) Давление на *Ось*: Microsoft выиграла многолетний спор с IBM (Любятков 2001 Integrum)

(57) *ОСь* в нагрузку (Компьютерра 15.05.2001 Integrum)

Однако автор заметила, что во всех, даже в ранних источниках, *ось* в значении операционная система везде было указано без кавычек, а также не давалось определения слова. Автор предполагает, что понятие *ось* существовало в русском сленге ещё до появления интернета, например, в т.н. фидонете<sup>5</sup>. Однако, несмотря на предположительно давнее существование данного слова, его упоминания несложно встретить во многих современных источниках. Например:

(58) ...26 октября прошел IV технологический форум «IT-*Ось*» (ITWEEK EXPERT 2021)

(59) ...реестре есть операционная система "*ОСь*"... (Кильдюшкин 2021 Integrum)

---

<sup>4</sup> Общее название группы программ, созданных для управления компьютером (прим. автора).

<sup>5</sup> Фидонет — сеть для обмена электронными сообщениями, созданная в 1984-м году, потеряла свою актуальность в начале 00-х из-за повсеместного использования электронной почты и ранних версий социальных сетей (прим. автора).

- (60) ...на что способен сей зубр с *ОСью* из марта 2021 года. (форум overclockers.ru 30.04.2021 Integrum)

Таким образом, слово, вероятно, существовавшее даже до русского интернета, прочно вошло в сленг и используется в разнообразных медиа: от заголовков статей до форумов.

## 5.10 Пекарня

*Пекарня* < ПК, *пэка* < англ. *PC*; *personal computer* /'pɜːsnl kəm'pjʊ:tə/, то же, что и персональный компьютер.

Согласно исследованию Юйянь и Дедовой, в современном русском языке аббревиатура ПК используется чаще, чем словосочетание “персональный компьютер” (Юйянь & Дедова 2021). Образованное *пекарня* от аббревиатуры ПК, как и многие другие примеры фонетической мимикрии, представляет собой результат паронимического сближения, где ПК читается как [пе] и [ка] и трансформируется в *пекарня*, однако варианты *пека* тоже встречаются, но не являются фонетической мимикрией. *Пекарня* в значении компьютер или персональный компьютер редко встречается в официальных источниках медиа, даже связанных с компьютерами, автору удалось найти лишь один пример:

- (61) Вот такие пироги были обнаружены в этой *пекарне* (Скудин 2001 Integrum)

Однако, множество примеров *пекарни* можно встретить на различных форумах:

- (62) ...о борьбе соснолей с *пекарнёй*». Читайте новости, играйте в игры, покупайте устройства, думайте своей головой...(форум IXBT.com 27.07.2020 Integrum)
- (63) Только после продажи *пекарни* (или вместе) Acer (форум overclockers.ru 30.07.2016 Integrum)
- (64) Появилась возможность собрать себе *пекарню*, но эту возможность вероломно хотят отнять (Kurenkov – блог на DTF 15.04.2019 Integrum)
- (65) Персональный компьютер Acer Aspire XC-105 - Старенькая *пекарня* (Отзовик 04.06.2019)

Однако наибольшей популярности *пекарня*, по-видимому, добилась на крупнейшем русскоязычном анонимном форуме 2ch, который пользователи обычно называют *двач*.

Упоминания *пекарни* встречаются с очень высокой частотностью и практически ежедневно:

- (66) Сап, двач, есть одна *пекарня*. Нужно бы обновить, чтобы хоть на средних в новые игоры игралось (форум 2ch.so 09.10.2019)
- (67) Топовая *пекарня* и периферия (которые нам никогда не купить) тред (форум 2ch.so 30.03.2021)
- (68) Ну вот мне и пришла моя *пекарня* (форум 2ch.so 03.11.2020)  
и т.д.

Слово *пекарня* на этом определенном сайте встречается каждый день, в большинстве новых записей, ведущих речь о компьютерах. Возможно предположить, что *пекарня* на данном форуме является полноценной заменой компьютеру/персональному компьютеру.

Таким образом, данное слово употребляется достаточно часто в русском интернете, особенно на различных форумах.

## 6 Дискуссия

Указанные в предыдущей главе слова были найдены автором в разных источниках и в разные периоды времени. Некоторые слова, например *батон* и *квакать*, включены в *Словарь молодежного и интернет-сленга* Белова (Белов 2007), некоторые — *король дров* и *веник* — взяты из научных статей, таких как «Компьютерный сленг: псевдозаимствование как способ номинации» Селивановой (Селиванова 2015), также, в работу включены слова, найденные автором самостоятельно, так как они часто встречаются в интернете (*Ось* и *жаба*). В процессе поиска и анализа данных слов, автором были выявлены некоторые закономерности, которые встречаются во многих примерах, вне зависимости от источника, откуда автором было взято слово. По мнению автора, данная выборка материалов из разных источников достаточно репрезентативна, чтобы обратить внимание на следующие проблемы.

1. Ни в одном источнике, будь то научная работа, словарь или статья, автором не было найдено пометы *устаревшее* или *устар.* Однако, устаревшие слова-сленгизмы, образованные методом фонетической мимикрии, встречаются очень часто. Например, в главе **3.1 Антропоморфизация с именем собственным** множество из перечисленных примеров можно отнести к устаревшим, например Nero Burning Rom (программа для записи дисков) → *Нюра* (Селиванова 2015: 9) или программа Xenia Mailer → *Ксюха, Ксюша, Ксения* ((Белов 2007: 114).

Несложно проверить актуальность и частоту употребления данных слов с помощью поисковых систем или по датам упоминания данного слова в конкретном значении, это может быть начало/середина 00-х или после 2010-го года. Бесспорно, можно провести параллель, что актуальность слова напрямую зависит от того, используется ли определенная программа или существует ли определенное явление до сих пор. *Ксюша, Ксюха, Ксения* в значении Xenia Mailer на момент написания данного исследования уже существовать не может, так как данная “программа”<sup>6</sup> являлась утилитой для давно устаревшего фидонета (см. стр. 34), а программа Nero до сих пор существует и используется, поэтому *Нюра* будет актуальным и сейчас. Однако, часто встречаются примеры, противоречащие этой логике, например *Аська/Асечка* в значении программа для обмена сообщениями ICQ и сейчас можно найти в широком употреблении (Regnum 2018).

2. Помета *устаревшее* не единственная, которая могла быть важным дополнением к примерам фонетической мимикрии. Так как данные слова являются сленговыми, для удобства ознакомления с материалом, например, словарей можно добавить дополнительные пометы. Если словарь не позиционируется как толковый словарь только технических терминов или терминов, связанных исключительно с компьютерами, для читателя можно предложить более точное определение контекста указанного слова, например биржа Poloniex → *польнь* (Рычева 2017) — спец. финанс., джава-скрипт → *жаба* (Темерев 2001) — *спец.*

---

<sup>6</sup> Компьютерная программа — совокупность данных и команд, позволяющая компьютеру выполнять определённую задачу. Утилита — сервисная или вспомогательная программа для других программ и/или пользования компьютером. Эти понятия не равнозначны. Белов называет Xenia Mailer программой (Белов 2007: 114), однако это утилита (прим. автора).



*техн.*, играть в игру Quake → *квакать* (Белов 2007 : 104) — *спец. игр.*, углеводы → *угли* (Сембе 2016) *спец. спорт.* и т. д. Читателю, которому требуется определение того или иного слова, будет гораздо проще разобраться в значении с помощью этих дополнений, по мнению автора.

3. Как и в случае с проблемой идентификации слова как устаревшего или актуального, авторы словарей, научных работ и статей редко предоставляют примеры употребления слов и выражений. Вследствие этого, при чтении статьи, словаря или работы сложно определить релевантность указанного слова. Даже если слово не является устаревшим, оно может быть окказиональным, являться сленгом для ограниченной группы лиц (например, одного форума или пользователей одной программы) или просто редким. Более того, авторы зачастую не приводят источники слова, которые они используют в качестве примера, и иногда подтвердить или опровергнуть существование слова бывает сложно. Например, Селиванова упоминает такой пример антропоморфизации с именем собственным как программа 1С → *Ванесса* (Селиванова 2015: 9), однако автор не смогла найти ни одного примера данного слова с этим значением.
4. В подглаве **7.3 Батон** автором было упомянуто, что из-за особенностей феномена фонетической мимикрии, а именно использования существующего слова в новом значении, иногда трудно найти слово или примеры употребления с требуемым контекстом. В случае с батоном, наилучших результатов удалось достичь для сочетания *батон* со смысловыми глаголами, отражающими действия с клавиатурой компьютера, таких как жмякать, зажимать, нажимать, кликать и т. д. Возможно, при упоминании примеров слов с фонетической мимикрией, некоторые слова стоит упоминать в смысловой паре существительное плюс смысловый глагол, например *батон* - жмякать/жать.

Таким образом, по мнению автора, обсуждая и исследуя тему фонетической мимикрии, можно добавить больше контекста и привести примеры использования, временной отрезок и, если требуется, к какой группе сленга — сленг компьютерщиков, автолюбителей, игроков в компьютерные игры и т.д. или специальной лексики принадлежит слово. Это не только поможет читателю лучше понять данную тему, но и,

возможно, лучше задокументирует уникальный сленг русского интернета, который меняется с каждым днём.

## 7 Выводы

Подводя к итог исследования и дискуссии на тему фонетической мимикрии можно прийти к следующим выводам:

1. Механизм возникновения новых слов с помощью фонетической мимикрии часто основывается на “неправильном” прочтении слова от того, как то или иное слово изначально написано на английском. Большинство примеров в данной работе созданы именно по такому принципу. Изредка имеет место сокращение, как в случае с *веником*.
2. Во многих источниках, упоминающих фонетическую мимикрию, не всегда бывает достаточно “живых” примеров и задокументированных источников. Ввиду особенности работы с данным типом словообразования, где большее количество материалов находится в интернете, очень важно сохранять первоисточники слов и выражений, так как это поможет в будущем в изучении истории этого типа сленга. Множество примеров в данной работе было взято из социальных сетей, блогов, форумов, и такие практические примеры важны для демонстрации изменения языка.
3. Феномен фонетической мимикрии, несомненно, интереснейший способ словообразования и часть словесной игры, плотно вошедший в современный сленг русского интернета. Этот подвид сленга можно предположительно отнести к третьей волне сленгообразования, которая началась в конце XX-го века, с распадом Советского Союза и продолжается по сегодняшний день (Матюшенко 2007: 4). Глобализация и новейшая цифровая эпоха также сыграли важные роли в развитии русского интернет-сленга, в частности фонетической мимикрии. Большое количество новых явлений, а вместе и с тем, новых слов, появились в русском языке очень быстро. Фонетическая мимикрия в какой-то мере служит

инструментом для передачи неизвестного явления посредством существующего, знакомого слова. Однако, вместе с тем, глобализация оказала и другое влияние на сленг. Как можно было заметить, много примеров в **главе 7** приводилось из медиа и форумов начала 00-х, также автор приводила в пример множество слов, которые на данный момент утратили широкое распространение или стали устаревшими. Вместе со стремительным развитием технологий и увеличением пользователей русского интернета, рядовой пользователь стал больше знаком с предметами и явлениями, связанными с интернетом. Практически любой современный пользователь знаком со словом вай-фай, поэтому ему не требуется облекать неизвестное явление в известную форму *вафли*. Более того, молодое поколение, выросшее вместе с современными технологиями в связи с глобализацией, лучше понимает язык-донатор, в частности английский, из которого приходит большинство сленговых выражений, которые сейчас популярны в русском интернете. Например, на примере статьи Esquire о популярном сейчас сленге можно заметить, что множество слов являются прямой транслитерацией английского: *хайп* от *hype* (англ.) популярность, *краш* от *crush* (англ.) влюбленность, объект влюбленности, *пруф* от *proof* (англ.) доказательство и т.д (Кадырбаев & Крылов 2019). Однако в статье нет ни одного нового слова, созданного путём фонетической мимикрии. Таким образом, хоть сленговые единицы, созданные с помощью фонетической мимикрии, и существуют в большом количестве в русском интернете, наиболее продуктивным способом сленгообразования сейчас можно считать транслитерацию.

4. Большое количество указанных слов в главе Материалы, например: *вафля*, *веник*, *батон*, *дрова*, *ОС* и *пекарня* относятся к техницизмам и являются сленговыми выражениями, относящимися к теме компьютера и его производных. Автор не выбирала данные слова сознательно по тематике, однако множество из примеров, представленных в словарях, исследованиях и других источниках относятся к теме компьютеров и технологий. Можно предположить, что сфера компьютеров содержала наибольшее количество новых слов на этапе зарождения русского интернета. Не все слова, относящиеся к фонетической мимикрии в русском интернете, можно отнести к техницизмам, но самое большое количество примеров будет именно из этой области.

5. Фонетическая мимикрия хоть и не наиболее продуктивный, но интересный способ словообразования, который, несомненно, является неотъемлемой частью современного русского сленга. Сленг интернета меняется каждый день и появление новых языковых единиц с помощью различных приёмов словообразования может являться темой для многих исследований. В будущем эта тема может быть развита, дополнена и раскрыта другими исследователями.

## Список литературы

### Материалы из интернета

Академик, (2013). самовыпил. [Электронный ресурс]

[https://dic.academic.ru/dic.nsf/dic\\_synonims/372434/%D1%81%D0%B0%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%BF%D0%B8%D0%BB](https://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_synonims/372434/%D1%81%D0%B0%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%BF%D0%B8%D0%BB)

[Дата обращения: 27 10 2020].

Викисловарь, (2018). роскомнадзорнуться. [Электронный ресурс]

<https://ru.wiktionary.org/wiki/%D1%80%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BD%D0%B0%D0%B4%D0%B7%D0%BE%D1%80%D0%BD%D1%83%D1%82%D1%8C%D1%81%D1%8F>

[Дата обращения: 27 10 2020].

Викисловарь, (2018). принять ислам. [Электронный ресурс]

[https://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%8F%D1%82%D1%8C\\_%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%BC](https://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%8F%D1%82%D1%8C_%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%BC)

[Дата обращения: 27 10 2020].

Викисловарь, (2019). убитый енот. [Электронный ресурс]

[https://ru.wiktionary.org/wiki/%D1%83%D0%B1%D0%B8%D1%82%D1%8B%D0%B9\\_%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D1%82](https://ru.wiktionary.org/wiki/%D1%83%D0%B1%D0%B8%D1%82%D1%8B%D0%B9_%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D1%82)

[Дата обращения: 27 10 2020].

Евкова, А. (2001). История возникновения и развития языка программирования Си (C++) и Java (Возникновение и эволюция языка Си (C++)). [Электронный ресурс]

<https://www.evkova.org/kursovye-raboty/istoriya-vozniknoveniya-i-razvitiya-yazyika-programmirovaniya-si-s-i-java-vozniknovenie-i-evolyutsiya-yazyika-ci-s->

[Дата обращения: 27 10 2021].

Яндекс.Дзен, (2019). Сленг Сети. Что такое "бугурт"?. [Электронный ресурс]

<https://zen.yandex.ru/media/id/5ca7254f616b5500b222e950/sleng-seti-cto-takoe-bugurt-5ceb76e9ff502c00b54f6a31>

[Дата обращения: 27 10 2020].

itWeek, (2021). Максим Сорокин, OCS: Миром IT будет драйвить не производство [Электронный ресурс]

[https://www.itweek.ru/business/article/detail.php?ID=221630&fbclid=IwAR0ij182Ww\\_m2E DI4R9NMTMJdQiGPaTnE8QMaATmu5lMrxHTvTxb0Orx7hE](https://www.itweek.ru/business/article/detail.php?ID=221630&fbclid=IwAR0ij182Ww_m2E DI4R9NMTMJdQiGPaTnE8QMaATmu5lMrxHTvTxb0Orx7hE)

[Дата обращения: 21 01 2021].

Lurkmore, (2010). Админ. [Электронный ресурс]

<http://lurkmore.to/%D0%90%D0%B4%D0%BC%D0%B8%D0%BD>

[Дата обращения: 27 10 2020].

Lurkmore, (2013). Баттхерт-треды. [Электронный ресурс]

[https://lurkmore.to/%D0%A1%D1%8B%D1%87#.D0.9A.D0.90.D0.9A\\_.D0.A1.D0.AB.D0.A7](https://lurkmore.to/%D0%A1%D1%8B%D1%87#.D0.9A.D0.90.D0.9A_.D0.A1.D0.AB.D0.A7)

[Дата обращения: 09 02 2021].

Lurkmore, (2021). World of Warcraft. [Электронный ресурс]

[https://lurkmore.to/World\\_of\\_Warcraft](https://lurkmore.to/World_of_Warcraft)

[Дата обращения: 10 01 2022].

Seoded.ru. Словарь компьютерного сленга. [Электронный ресурс]

<http://www.seoded.ru/webmaster/dictionary-computer-slang.html>

[Дата обращения: 27 10 2020].

skaleetien.narod.ru, 2000. Словарь компьютерного сленга. Жаргон профессиональный [Электронный ресурс]

[http://skaleetien.narod.ru/kompogol/yumor/dict\\_bus.htm](http://skaleetien.narod.ru/kompogol/yumor/dict_bus.htm)

[Дата обращения: 09 02 2021].

Steam, (2016). [Электронный ресурс]

<https://steamcommunity.com/groups/HongKongGabenClub/discussions/0/458606248617076279/>

[Дата обращения: 27 10 2020].

VK, (2016). [Электронный ресурс]

[https://vk.com/wall-68662114\\_350022?&offset=0](https://vk.com/wall-68662114_350022?&offset=0)

[Дата обращения: 09 02 2021].

## Статьи из интернет-изданий

Блау, (2013). Почему жёсткий магнитный диск называют винчестером? [Электронный ресурс]

<https://www.shkolazhizni.ru/computers/articles/90316/>

[Дата обращения: 27 05 2021].

Дилетант, (2015). «Стиляги» – история субкультуры.[Электронный ресурс]

<https://diletant.media/articles/26699480/>

[Дата обращения: 27 10 2020].

Иванов, С., (2011). Студенческий билет: всё о студне студента! [Электронный ресурс]

<http://xn--b1aecb4bbudibdie.xn--p1ai/pervokursniku/studencheskij-bilet-vsyo-o-studne-studenta/>

[Дата обращения: 28 09 2020].

Казачкин, М., (2021). Lineage W — новая «линейка» выйдет раньше, чем предполагалось [Электронный ресурс]

<https://ixbt.games/news/2021/10/01/lineage-w-novaya-lineika-vyidet-ranse-chem-predpolagalos.html>

Кадырбаев, К., Крылов А., (2019). Уроки русского: сегодня сленг [Электронный ресурс]

<https://esquire.kz/slang/#part=1>

[Дата обращения: 07 01 2022].

Конкурент, (2013). "Раковая палочка": сигареты и все, что с ними связано. [Электронный ресурс]

<https://www.konkyrent.ru/2/3835-rakovaya-palochka-sigarety-i-vse-chto-s-nimi-svyazano.html>

[Дата обращения: 27 10 2020].

Мелехина, А., (2020). С чего начинался инстаграм: первые посты Навального, Тимоти Шаламе, Ким Кардашьян и других звезд Нашли первые инстафото знаменитостей в честь 10-летия инстаграма. [Электронный ресурс]

<https://www.buro247.ru/culture/pop-culture/7-oct-2020-instagram-10-years.html>

[Дата обращения: 20 10 2020].

Рычева, Е., (2017). Жаргон криптовалютных трейдеров. [Электронный ресурс]

[http://www.ling-expert.ru/conference/langlaw7/rycheva-crypto-jargon.html#\\_ftn1](http://www.ling-expert.ru/conference/langlaw7/rycheva-crypto-jargon.html#_ftn1)

[Дата обращения: 01 02 2020].

Сарханянц, К., (2014). Кому Бетховен, а кому и биткоин.... [Электронный ресурс]

[https://www.ng.ru/scenario/2014-11-25/13\\_bitcoin.html](https://www.ng.ru/scenario/2014-11-25/13_bitcoin.html)

[Дата обращения: 01 02 2020].

Сембе К., (2016). Булочка раздора: Всё, что нужно знать об углеводах [Электронный ресурс]

<https://www.wonderzine.com/wonderzine/health/wellness/220703-carbs-carbs-carbs>

[Дата обращения: 12 01 2022]

Сноб, (2017). «Ребенок не принесет мне радости — только проблемы». Чайлдфри о своем выборе. [Электронный ресурс]  
<https://snob.ru/entry/121209/>  
 [Дата обращения: 27 10 2020].

Яндекс.Дзен, (2019). Как «бурятские мультики» захватывали Россию. [Электронный ресурс]  
<https://zen.yandex.ru/media/oldschool/kak-buriatskie-multiki-zahvatyvali-rossiiu-5d96218f028d6800af3ac18f>  
 [Дата обращения: 27 10 2020].

Lenta, (2020). В России решили запретить мат в соцсетях. [Электронный ресурс]  
[https://lenta.ru/brief/2020/12/24/bez\\_mata/](https://lenta.ru/brief/2020/12/24/bez_mata/)  
 [Дата обращения: 06 02 2021].

Nag News, (2012). Зачистка интернетов. [Электронный]  
<https://nag.ru/articles/article/22608/zachistka-internetov.html>  
 [Дата обращения: 06 02 2021].

Regnum, (2018). «Помянем асечку»: пользователи соцсетей «приговорили» мессенджер *ICQ*. [Электронный ресурс]  
<https://regnum.ru/news/it/2545118.html>  
 [Дата обращения: 20 10 2020].

## Научные работы

Барт, М. В. (2009). Компрессивное словообразование в современном русском компьютерном жаргоне. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, (2), сс. 55–60.

Бирюков Н.Б. (2015). Молодежный сленг в призме фонетической мимикрии. *Труды международной научно-практической интернет-конференции «Преподаватель высшей школы в XXI веке»*, Ростов-на-Дону: Ростовский государственный университет путей сообщения, сборник 12, сс. 111–115.

Горбунова, И. В. (2010). Функциональные особенности англицизмов в русском интернет-дискурсе. *Вестник Иркутского государственного лингвистического университета*, (3 (11)), сс. 89–95.

Егошина, Н. Б. (2017). Студенческий сленг как объект лингвистики. *Известия высших учебных заведений. Сер.: Гуманитарные науки*, 8(4), с. 319.

Зайковская, Т. В. (1993). Можно мозжечокнуть? Сабо самой. *Русская речь*, (6), сс. 40–43.

Земская, Е. А. (Ред.) (1983). *Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест*. Москва: Наука.

Казакова, Е. В. (2016). Языковой портрет современного подростка. *Филологическое образование в период детства*, (23), сс. 67–69. [Электронный ресурс] <http://journals.uspu.ru/attachments/article/1904/%D0%A1%D1%82%2020.pdf>  
[Дата обращения: 20 10 2020].

Лихолитов П.В. (1997). Компьютерный жаргон. *Русская речь*. (3), сс. 43–49.

Лутовинова, О. В. (2008). Интернет как новая «устно-письменная» система коммуникации. *Известия Российского государственного педагогического университета им. АИ Герцена*, (71), сс. 62-63.

Матюшенко, Е. Е. (2007). *Современный молодежный сленг: формирование и функционирование*. Диссертация. Волгоградский государственный педагогический университет. [Электронный ресурс]  
<https://www.elibrary.ru/item.asp?id=16129884>  
[Дата обращения: 01/11/2020].

Никитина, Т.Г. (2012). *Современный молодежный лексикон в лингво-культурологическом и лексикографическом аспектах*. Монография. Псковский государственный университет.

Негрышев А.А. (2006). Языковая игра в СМИ: текстообразующие механизмы и дискурсивные функции (на материале газетных новостей). *INTER-CULTUR@L-NET* ((05)06) [Электронный ресурс]  
<http://www.my-luni.ru/journal/clauses/98/>  
[Дата обращения: 01/11/2020].

Прокутина, Е. В. (2010). Языковая игра как способ образования нестандартной лексики русского языка на базе английских заимствований. *Вестник Челябинского государственного университета*, (7), сс. 123–127.

Селиванова, Е. А. (2015). Псевдозаимствование как способ номинации компьютерного сленга. *Linguistic Bulletin*, (20), сс. 38–45.

Стариченок, В. (2021). *Современный русский литературный язык*. Litres. с. 347.

Садыйкова, Д., (2020). *Молодежный сленг в современном русском языке. Научно-исследовательская работа*. Университет г. Казань, Россия. Казанский филиал ФГБОУ ВО «Российский государственный университет правосудия» [Электронный ресурс]  
<https://schoolconf.com/pdf/1/1033.pdf>  
[Дата обращения: 01/11/2020].

Харькова Е. В., Амирханова К. М. (2016). Способы словообразования в молодежном сленге русского языка. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, (10-1 (64)), сс.161-163.

Химик, В. В. (2014). Русская разговорная речь: общее понятие, обучение и вопросы терминологии. *XLIII Международная филологическая конференция* сс. 460–471.



Юйянь, М., Дедова, О.В., (2021). Лексические способы наименования персонального компьютера в современном русском языке. *Мир науки, культуры, образования*, (3 (88)), сс.534-537.

Ярошук, Л. (2012). Комп'ютерний сленг як форма молодіжного спілкування. *Актуальні проблеми романо-германської філології та прикладної лінгвістики*, (1), сс. 156-164.

## Словари

Kwary, D. A. (2014). *Oxford Learner's Dictionary of Academic English*. 2014 [Электронный ресурс]

Белов, Н. В. (2007). *Словарь молодежного и интернет-сленга: толкование более 10 000 слов и выражений*. Харвест.

Захаренко, Е. Н., Комарова, Л. Н., & Нечаева, И. В. (2003). *Новый словарь иностранных слов* [Электронный ресурс]. М.: Азбуковник.

Захарова, Л. А., Шуваева, А. В. (2014). *Словарь молодёжного сленга (на материале лексикона студентов Томского государственного университета): учебно-методическое пособие: [для студентов вузов по направлению 031000 и специальности 031001" Филология"]*.

Иванова, О. Е., Лопатин, В. В. (2004). *Русский орфографический словарь* Российская академия наук. Институт русского языка им. В.В. Виноградова И.В. Нечаева, Л.К. Чельцова 2-е изд., испр. и доп.

Матвеева, Т. В. (2010). *Полный словарь лингвистических терминов*. Феникс.

Москвин, В. П. (2006). *Стилистика русского языка: теоретический курс*. Изд-е 4-е. М.: Феникс.

Ожегов, С. И., Шведова, Н. Ю. (2006). *Толковый словарь русского языка*.

Рожанский, Ф. И. (1992). *Сленг хиппи. Материалы к словарю*. Санкт-Петербург-Париж.

## Интегрум

Балла О., (2001). Мифологическое мышление в эпоху информационных технологий, *Компьютерра-Онлайн*.

Башарин А., (2004). Виртуальная любовь, *За передовую металлургию*.

Голос Череповца (2000). Старый друг лучше новых?, *Голос Череповца*.

Доронин Г., (2002). Я тебя крякну! *Казахстанская Правда*.

- За рулём (2013). Daewoo Nexia: маршрутом успеха, *За рулём*.
- Калыга А., (1999). Выбираем 'веник', *Компьютерная газета*. Минск.
- Кильдюшкин Р., (2021). Не коден, *Известия*. Москва.
- Кудрявцев С., (2004). Среди призеров – знакомые все лица, *Вечерние Челны*.
- Коликов С., (2001). Лица необщим выраженьем, *Молодежь Эстонии*. Таллинн.
- Любятков, А., (2001). Давление на Ось: Microsoft выиграла многолетний спор с IBM, *Журнал Компания*. Москва.
- Марченко, В., (1998). Стильная штучка, *Компьютерра-Онлайн*. Москва.
- Назин Д., (1997). Моня, пентюх и голый дед, *Век*. Москва.
- Новое Обозрение (2000). *Новое Обозрение*. Омск.
- Парамонов О., (2002). Microsoft топчет Жабу, *Компьютерра-Онлайн*
- Репин В., (1999). Технологии защиты от ударов и тряски в новейших жестких дисках
- Рокфеллер (2007). Не забудьте документы, *Рокфеллер*.
- Саламатов Д. (2012). Крэкинг: практика взлома и теория защиты, *SecurityLab.Ru*
- Собака.Ru (2006). Новый русский, *Собака.Ru*. Санкт-Петербург.
- Страна Игр (1999). Выпуск 18, *Страна Игр*.
- Скудин А., (2001). Зомби атакуют PC из Playstation, *Курсор 15 ½*. Москва.
- Тетерев А., (2001). Царский путь к Java, *Мир Internet*.
- Хлебцова О., (2001). Экстатическое обезьянничанье, *Журналист*. Москва.
- Чернышева М., (2000). Живой. Новые слова и значения в русском языке, *Компьютерра-Онлайн*. Москва.
- Шахвалиев К., (1997). Как я стал юзером, *Сельская жизнь*.
- Экслер А., (2006). *Записки жены программиста*. АСТ Люкс.