

ПРОБЛЕМЫ УПОТРЕБЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СОЦИОЛЕКТА

Озманиян Джангир Таарович

студент Юридического института Северо-Кавказского федерального университета, РФ, г. Ставрополь

Перепелицына Юлия Ростиславовна

научный руководитель, кандидат филологических наук, доц. Северо-Кавказского федерального университета, РФ, г. Ставрополь

Современная лингвистика, наряду с исследованиями, ориентированными на изучение кодифицированного языка, все чаще обращается к рассмотрению маргинальных явлений, официально стоящих вне традиционных канонов, однако активно используемых в речи и при определенных условиях, переходящих в стандарт. Актуальность исследования определяется потребностью глубокого и всестороннего описания словообразовательных моделей компьютерного социолекта как отдельного специфического пласта лексической системы языка.

Основные представления о социолекте, представленные в работах социолингвистов, сводятся к следующим положениям. Л.П. Крысин использует термин социолект как синоним термину жаргон: «Социолектом называют совокупность языковых особенностей, присущих какой-либо социальной группе – профессиональной, сословной, возрастной и т.п. – в пределах той или иной подсистемы национального языка» [3]. Далее подчеркивается, что термин удобен «для обозначения разнообразных и несхожих друг с другом языковых образований, обладающих общим объединяющим их признаком: эти образования, обслуживают коммуникативные потребности социально ограниченных групп людей» [3].

Век, в котором мы живем, можно охарактеризовать как компьютерный, ведь ни один человек не может представить своего распорядка дня без таких вещей, как сон, еда и посиделки в любимой социальной сети. Минус в том, что сленг, манера речи, шутки и все остальное люди начинают черпать именно из социальных сетей. Как пример, слово “tralling” (злостное подшучивание над кем-то), которое благодаря своему регулярному использованию было даже добавлено в официальный словарь английского языка, как неологизм. Компьютерный социолект выступает средством общения людей, имеющих какое-либо отношение к компьютерным и информационным технологиям – компьютерщиков.

Компьютерный социолект традиционно рассматривается как профессиональный жаргон, т.е. описывается с точки зрения лексико-семантической структуры, лексикографического описания и стилистической принадлежности [5]. Наряду с доступными в Интернете словарями и «словарями», созданными самими носителями жаргона, были опубликованы словари компьютерного жаргона. Особенности тематической организации лексики компьютерного жаргона рассмотрены на материале английского языка, на материале русского языка в сравнении с английским на материале русского языка в сравнении с английским и французским языками [1].

Наряду с другими социолектами компьютерный жаргон является объектом социолингвистических исследований. В них, как правило, также делается акцент на его профессиональную природу, т.е. в социолингвистических работах во многом сохраняется традиционный угол зрения на этот предмет. По мнению Л.П. Крысина, точно так же как, например, в 50–60-е годы двадцатого века под влиянием моды на профессию был популярен профессиональный язык физиков-ядерщиков, начиная с 90-х годов, «... компьютерный жаргон делается социально активным, как бы попадает в фокус социального внимания» [3]. В

социолингвистических исследованиях эта некодифицированная подсистема русского языка рассматривается как «второстепенная форма существования языка» [2]. Этим, с нашей точки зрения, изначально ограничивается область бытования компьютерного жаргона и недооценивается его влияние на язык в целом.

Коммуникативное пространство компьютерного жаргона и его языковой материал в большей мере реализует то новое, что привнесено в язык изобретением компьютера. Без «компьютеризмов» русский язык не способен обслужить новую реальность. А сам жаргон в определенном смысле является катализатором дальнейших изменений в языке. Обращение к этим аспектам жаргона, анализ его функционирования на основе когнитивно-дискурсивной парадигмы знаний даёт возможность не только с наибольшей полнотой описать его, но и понять перспективы и увидеть направления развития русского языка как коммуникативной системы в условиях компьютеризации человеческого общества и человеческого мышления.

Обратим внимание также на такую особенность компьютерного жаргона, которая позволяет ему стать объектом лингвокультурологии. Компьютерный сленг по некоторым параметрам похож на языки межэтнического общения, языки-посредники, гибридные по происхождению, ограниченные по функции и не осознаваемые никем из носителей как родной, выученный от матери язык [4].

Компьютерный жаргон активно генерирует общеупотребительную лексику, он же является источником новых слов для так называемого «общего» жаргона, например: зависать/зависнуть – 1) (о компьютере) прекращать реагировать на внешние воздействия (нажатие клавиш или кнопок мыши), 2) (о программе) переставать выполняться; скачивать/скачать – переносить информацию с одного носителя, преимущественно из Сети, на другой.

Сочетание букв “lol” часто слышится в разговорной речи молодежи и встречается в Интернет-чатах. Данное сочетание букв является аббревиатурой целой фразы на английском языке и означает «очень много смеха» (lot of/out laugh). Таким образом, пользователи Интернета показывают свои эмоции при переписке, вместо смайликов и других знаков, которыми тоже можно нарисовать улыбку или смех: :-), :-D, ;-)), и так далее.

Естественно, русскоговорящие пользователи Интернета не всегда пишут “lol”, а пользуются своими отечественными буквами и это выглядит примерно так: ЛОЛ (очень смешно), лол (смешно) и такая мутация как «ололо», что означает lol, но уже как насмешка, ирония и сарказм.

Анализ компьютерного социалекта показывает, что специфика лексического уровня интернет – коммуникации характеризуется:

1. наличием обширного словаря терминов, заимствованных из английского языка, используемых первоначально ИТ – специалистами, но со временем ставшего привычным для всех пользователей Интернета. В настоящее время не требуют перевода такие слова как: юзер, хакер, апгрейд, онлайн, кликнуть, забанить, лайкнуть.
2. процессом постоянного обогащения словаря за счет образования новых слов от английских заимствований по словообразовательным моделям русского языка (префиксация, суффиксация, словосложение):
 - а) очень частотным является образование новых существительных с помощью суффикса – ер: геймер, спаммер, юзер, ламер, хендлер, чаттер, флудер, хостер, тизер, реферер, сплиттер, рутер, копирайтер, веб-дизайнер;
 - б) на основе существительных, заимствованных из английского языка образуются и глаголы: кликнуть, забанить, флудить, лайкнуть, офтопить, хакнуть, парсить, троллить, коннектиться;
 - с) очень распространено и словосложение: веб-браузер, веб-дизайн, веб-интерфейс, вебинар, промо-акция, промо-сайт, хостинг-провайдер.
3. употреблением сокращенных слов: винда, прога, джава, ник. Лингвисты объясняют упот-

ребление таких близких к жаргонизмам слов в молодежной среде сознательным нарушением языковых норм и тяготением к словесным новшествам;

4. употреблением разного рода сокращений, что объясняется стремлением пользователей к лаконичности и желанию передать большее количество информации за минимальное количество времени: LOL/ ЛОЛ (Laughing Out Loud), IMHO /ИМХО (In My Hymble Opinion), B4 (Before), L2R (Later), MoF? (Male or Female?), F2F (Face to Face), FAQ (Frequently Asked Questions), NP or N\P (No Problem.)

5. Кроме того, создаваемые пользователями тексты могут содержать кроме лингвистической информации содержать и паралингвистическую информацию (смайлики, картинки, видео- и -аудиоматериалы).

В игре «Дота» есть выражения, которые зародились именно в ней и затем лишь перекечевали в другие игры жанра MOBA. Например, известное сокращение ss, которое повествует о том, что противник (вражеский герой) ушел с линии (как известно, в «Доте» три линии). Это сокращение от слова miSSing (дословно – терять). Игроки потихоньку стали понимать сокращения, теперь все знали, что такое gl hf: что это аббревиатура, используемая для пожелания хорошей игры. Кроме того, существует игровой этикет, который просто обязывает игроков писать подобные сокращения в определенный временной момент матча. Таким образом, поклонники данной игры по всему миру научились понимать друг друга, пускай и на уровне нескольких букв и простейших выражений. Это уже был большой шаг вперед. Конечно, все равно было проблемно играть с союзниками из Китая, особенно если вы не владели каким-либо одним языком (английским, например). Зато вы могли контактировать самыми основными фразами как со своими союзниками, так и с противниками.

Со временем эти выражения стали устойчивыми. Игроки так стали использовать выражение gl hf, что это скорее было похоже на приветствие. Теперь же с этого традиционно начинается матч двух команд (выражением gg одна команда оповещает о том, что она сдалась, либо это сокращение используется для обозначения конца игры).

Таким образом, язык Интернета понимается как средство общения людей различных социальных групп в среде, специфика которой определяется способом связи. Что же касается компьютерного жаргона – это средство языкового обособления общности людей, чьи профессиональная деятельность и интересы связаны со сферой информатики и вычислительной техники, компьютерной индустрии, высоких технологий.

Список литературы:

1. Виноградова Н.В. Номинативная функция русского компьютерного жаргона Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии: Публикация на сайте международной конференции «Диалог 2007» Бекасово, 31 мая – 4 июня 2006 г.
2. Засурский Я.Н. Язык третьего тысячелетия // Журналистика и культура русской речи. – 2001 г.
3. Крысин Л.П. О некоторых изменениях в русском языке конца XX века // Исследования по славянским языкам. Сеул. Корейская ассоциация славистов, 5 – 2000 г.
4. Привалова И.В. Интеркультура и вербальный знак (лингвокогнитивные основы межкультурной коммуникации): Монография. -- М.:Гнозис, 2005 г.
5. Стернин И.А., Прохоров Ю.Е. Русские: коммуникативное поведение: учебное пособие. – М., Флинта; Наука, 2011 г.