С.В.ПОЛОЗОВА
Воронежская государственная технологическая академия

ЛИНГВОСОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ КОМПЬЮТЕРНОГО ЖАРГОНА

Современный подход к исследованию социальных диалектов связан с реконструкцией языковой картины мира, т.е. ориентирован на выявление особенностей мировосприятия представителей конкретных социальных групп. Компьютерный жаргон, рассматриваемый в данной статье, уникален, так как представляет собой не просто профессиональный жаргон.

Modern methods of approach for exploration of social dialectics are connected with reconstruction of the language environment as it is directed to reveal some peculiarities of world perception for representatives of specific social groups. Computer slang considered in this article is unique because it represents not only professional slang, but also computer subculture.

Компьютерный жаргон, выбранный нами в качестве предмета исследования, сегодня явно выделяется из всех других профессиональных жаргонов по своей коммуникативной роли. Компьютерный «бум» породил новую культуру со своими традициями, нормами поведения и языком. Под языком новой компьютерной субкультуры мы понимаем компьютерный жаргон, который адекватно отражает культурные реалии компьютерного сообщества.

Жаргон «компьютерщиков» – это символ их принадлежности к группе «посвященных», «показатель ее своеобразного языкового существования и лингвистическое проявление ее языковой субкультуры» [1, с.72; 2, с.84]. Как средство коммуникации в среде программистов и пользователей компьютерный жаргон выполняет определенные функции: идентификационную, реже – эзотерическую, номинативную. Однако чаще всего жаргон употребляется в целях повышения выразительности речи, для передачи эмоций и оценки, «для чувственного самовыражения говорящих» [4, с.51].

Компьютерный жаргон выходит за рамки понятия «профессиональный жаргон» и, приобретая черты особой манеры общения, присущей специалистам по компьютерам, становится «лингвокультурным феноменом» [5]. Сегодня создают и/или используют в неформальном общении жаргонизмы не только программисты и специалисты в области вычислительной техники, но также пользователи самого разного уровня, любители компьютерных игр, инженеры, продавцы вычислительной техники и т.д. Следует отметить, что компьютерный жаргон формируется в основном из эмоционально-экспрессивных единиц, возникших на базе профессиональной лексики английского языка. Однако носители этого жаргона не просто приспосабливают английские технические термины к русской языковой почве, а всячески обыгрывают их, искажая, сближая с русскими словами. «Специальная англо-американская компьютерная лексика подвергается пародирующей, подчеркнуто абсурдирующей русификации, не лишенной при этом в ряде случаев творческой изобретательности и оригинальности» [4, с.50]. Активное обыгрывание английских терминов связано с установкой жаргононосителей представлять сложные реалии компьютерного мира с помощью простой и обиходной лексики.

Не менее важен тот факт, что «творцы» компьютерного жаргона в основной своей массе молодые люди, склонные к языковому самовыражению и эпатажу, поэтому в компьютерном жаргоне наблюдается устойчивая тенденция к юмору, шутке, насмешке, иронии. Особенность компьютерного жаргона состоит также в том, что в отличие от

других социальных диалектов он имеет письменную форму реализации. Общение на компьютерном жаргоне сопряжено с нестандартными способами передачи информации, например, с помощью *смайликов* – графических значков, определенные комбинации которых могут передавать различные эмоции и оценки, а также с помощью английских аббревиатур типа *RTFM* (прочти инструкцию), *IMHO* (по моему мнению) и т.д.

Известно, что язык, используемый определенной социальной группой, отражает ее представление о мире. В компьютерном жаргоне отчетливо проявляется тенденция к тому, чтобы описывать и выносить оценку прежде всего тем реалиям действительности, которые непосредственно связаны с миром компьютеров. Таким образом, данный жаргон, по меткому замечанию П.В.Лихолитова, "отличается «зацикленностью» на реалиях мира компьютеров" [3, с.47]. Для сообщества «компьютерщиков» важны техническая компетенция и профессионализм в работе с компьютером, поэтому жаргон вырабатывает наименования для специалистов высокого уровня (*гуру, админы, хакеры*), просто программистов (*программеры*), пользователей (*продвинутые юзеры* и просто *юзеры*), неумелых пользователей с завышенной самооценкой (*ламеров*) и малоопытных любителей, работающих с ПК (*чайники*). Существуют другие жаргонные обозначения специалистов в зависимости от их профессиональных пристрастий: *приплюснутый* – программист, пишущий программы на языке С++; *линуксоид, луноход* – высококвалифицированный пользователь ОС Linux; *кракер* – человек, взламывающий системы защиты и др.

Жаргонные наименования получают также объекты деятельности – техническое оборудование, например: *комп, бандура, кампук, компухтер,* и др. Обозначения команд, программ, систем, документов, файлов и прочих интеллектуальных и технических средств также становятся объектами номинации в жаргоне, например: *прога* – программа; *плюсы* – язык программирования С++; *виндовоз, винда* – операционная система Microsoft Windows; *шаровары* – условно-бесплатное программное обеспечение; *оковалок* – большой файл и т.п.

Определенное место в компьютерном жаргоне отводится Интернету: *инет* – Интернет; *ищейка, искалка* – поисковая система; *линк, линка* – гипертекстовая ссылка URL; *гуглить* – искать в Интернете при помощи Google и др.

Особым способом отражения действительности, стиля жизни «компьютерщиков» можно назвать массовое словесное художественное творчество – компьютерный фольклор. Творческому переосмыслению подвергаются давно известные и любимые сказки (например, «Сказка про репку», «Сказка про Колобка», «Сказка о золотой рыбке»), литературные произведения, а также пословицы, поговорки, крылатые выражения (например, *семь бед – один Reset; место мыши – амбар*). Члены компьютерного сообщества создают и свои собственные фольклорные произведения, которые отражают компьютерную субкультуру и в которых не последнее место отведено компьютерному жаргону.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бондалетов В.Д.* Социальная лингвистика. М., 1987.

2. *Лихолитов П.В.* Компьютерный жаргон // Русская речь. 1997. № 3.

3. *Химик В.В.* Поэтика низкого, или Просторечие как культурный феномен. СПб, 2000.

4. *Шейгал Е.И.* Компьютерный жаргон как лингвокультурный феномен // Языковая личность: культурные концепты: Сб. науч. тр. Волгоград-Архангельск, 1996.