

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ

**ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ СЛЕНГОВЫХ ЕДИНИЦ В
КОМПЬЮТЕРНОЙ СФЕРЕ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки
44.03.05 Педагогическое образование,
профиль Иностранный язык (первый, второй)
очной формы обучения, группы 02051303
Брожко Богдана Сергеевича

Научный руководитель:
к.ф.н., доцент
Дьяченко Т.Д.

БЕЛГОРОД 2018

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	2
ГЛАВА I. Теоретические предпосылки исследования компьютерного дискурса	5
1.1. Понятие «дискурс» в современной лингвистике	5
1.2. Лингвистические параметры компьютерного дискурса	13
1.3. Место и роль сленга в IT-среде	19
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I	23
ГЛАВА II. Специфика использования сленга в различных сферах компьютерного дискурса	25
2.1. Функционирование сленга в профессиональном дискурсе программистов.....	25
2.2. Сленг в игровом компьютерном пространстве	28
2.3. Сленг социальных сетей.....	32
2.4. Переход сленговых единиц из компьютерной среды в дискурс повседневности.....	39
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	44
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	47

ВВЕДЕНИЕ

Сфера компьютерных технологий и Интернета активно пополняет словарные запасы пользователей новыми лексическими единицами. Язык пользователей Интернета является продуктом включения специфической терминологического языка и профессионального сленга в речь повседневного общения. В то же время эта лексика выходит за пределы бытового общения. Она активно используется в прессе, на телевидении и радио. В связи со стремительным развитием компьютерных технологий, появлением новых устройств и программного обеспечения пользователи компьютерной техники перешли от использования достаточно примитивных устройств и технологий к более современным и сложным вариантам. В результате начал меняться словарный запас пользователей компьютерной техникой и возникло новое явление – компьютерный сленг.

В контексте развития лингвистической науки важен вопрос корректной интерпретации текста, намерений говорящего и речевых средств достижения поставленных целей. Язык как средство общения имеет ярко выраженный социальный характер, где общественные функции активно влияют на его структуру и во многом определяют его развитие. В этом плане коммуникативный статус и сущность языка компьютерного дискурса составляет теоретический и практический интерес. В связи с этим, представленные выше сведения аргументируют **актуальность** выбранной нами темы.

Объект исследования – компьютерный дискурс.

Предмет исследования представлен особенностями функционирования сленговых единиц в компьютерном дискурсе.

Цель исследования: проанализировать сленг в компьютерной сфере, источники его формирования и особенности функционирования.

Достижение обозначенной цели обусловлено реализацией следующих **задач**:

1. Дать определение понятию «дискурс» в современной лингвистике.
2. Охарактеризовать лингвистические параметры компьютерного дискурса.
3. Определить место и роль сленга в IT-среде.
4. Рассмотреть функционирование сленга в профессиональном дискурсе программистов.
5. Изучить сленг в игровом компьютерном пространстве.
6. Проанализировать сленг социальных сетей.
7. Рассмотреть процесс перехода сленговых единиц из компьютерной среды в дискурс повседневности.

Теоретическая база исследования представлена работами таких ученых-лингвистов как О.В. Александрова, Н.Д. Арутюнова, В.З. Демьянков, В.И. Карасик, Е.С. Кубрякова, А.А. Романов, П. Серио, С.А. Сухих, Е.И. Шейгал, Dijk van Teun и др., сосредоточенными на анализе дискурса; а также трудами Е.Н. Вавиловой, Е.Н. Галичкиной, Л.Г. Ковальской, П.Е. Кондратова, О.А. Леонтович, Н.Л. Моргун, В. Danet, E. Reíd, посвященным исследованиям в области компьютерного дискурса.

Материалом исследования для анализа функционирования сленговых единиц в компьютерной сфере служили тексты специализированных сайтов, интернет-публикаций (в том числе – англоязычных), словари компьютерного языка и сленга. Всего было проанализировано ... сленговых единиц, перечень и интерпретация которых представлены в Приложении.

Следующие **методы исследования** были привлечены в ходе реализации работы, учитывая её специфику, поставленные цели и задачи: анализ теоретических источников по теме работы, метод анализа и синтеза, дискурсивный анализ, а также метод сплошной выборки.

Структура работы. Дипломная работа состоит из введения, двух глав, выводов по каждой из глав, заключения, списка использованной литературы (всего 40 позиций, среди которых – 6 на английском языке).

ГЛАВА I. Теоретические предпосылки исследования компьютерного дискурса

1.1. Понятие «дискурс» в современной лингвистике

Дискурс (фр. Discours, англ. Discourse от лат. Discursus «бег взад-вперед, движение, круговорот; беседа, разговор») – речь, процесс речевой деятельности, способ говорения. Это многозначное понятие целого ряда гуманитарных наук, предмет которых прямо или косвенно предусматривает изучение функционирования языка, – лингвистики, литературоведения, семиотики, социологии, философии, этнологии и антропологии. Четкого и общепринятого определения «дискурса», что охватывает все случаи его употребления, не существует, и не исключено, что именно это способствовало той широкой популярности, которую это понятие получило за последние десятилетия.

Четко выделяются несколько основных классов использования этого понятия, которые соотносятся с различными национальными традициями и трудами конкретных авторов. Словарь «Routledge Dictionary of Language and Linguistics» обобщает и перечисляет различные подходы различных зарубежных лингвистов к понятию «дискурс», отмечая, что понятие используется со значительными различиями в значении: деятельность (в противовес «тексту» как репрезентация формальной грамматической структуры дискурса) (van Dijk 1974), продукт интерактивного процесса в социокультурном контексте (Pike 1954), разговор (в противоположность письменной прозе, или «тексту») (Cicourel 1975), «речь в контексте всех форм и способов» (Tannen 1981), конверсационное взаимодействие (Coulthard 1977) и процесс (Brown and Yule 1983) (Hadumod, 1999: 320).

Как явление дискурс стал предметом анализа лингвистических теорий в середине XX в., в частности лингвистики текста и дискурсивного анализа. Введение в научный оборот нового понятия сопровождалось кризисом лингвистики, средств которой оказалось недостаточно в условиях глобализации информационных сетей (например, для выражения содержания рекламы, символики компаний и т.д.). Социальная реальность требовала такой единицы, которая была бы шире предложения и более гибкая, чем текст. По мнению Х. Изенберг, потенциальный объект должен обеспечить:

- понимание (осуществление речевой коммуникации в социальном и предметном контексте), продуцирование текстов;
- декомпоновка текста и выделение из него композиционного плана, осуществление коммуникации с помощью текстов (Hadumod, 1999: 43).

В соответствии с этими требованиями исследователь подвергает анализу вопрос правильного оформления и построения текста, по результатам которого указывает, что относительная законченность текста не является специфическим признаком правильного построения. Из вышеизложенного становится понятно, что такие свойства текстовых фрагментов как законченность, связность, согласованность, композиционное построение формируются стилем только в процессе коммуникации и не могут восприниматься отдельно от нее. Это означает, что дискурс – это не просто актуальная единица текста, дискурс потенциально шире тех составляющих, которые делают его предметом исследования специальных лингвистических теорий, поскольку он является элементом социокультурного взаимодействия, «характерные черты которого – интересы, цели и стили» (Hadumod, 1999: 53). Таким образом, дискурс расширяет познавательные возможности, выводя конкретно научные проблемы на социокультурный уровень.

Зависимость дискурса не только от содержания высказываний и текстов, но и от методологии, методики его реализации и влияния вывели дискурс за пределы чисто лингвистических теорий. Этот процесс начался в

80-х годах XX в. В то время в научной литературе все чаще появляются публикации, в которых уже не просто анализируется соотношение дискурса и текста, но и делаются попытки их противопоставления. В науке такой переход ознаменован появлением нового направления в изучении дискурса – дискурс-анализа. Подобно определению самого понятия «дискурс», в лингвистической литературе наблюдается несколько подходов и к изучению дискурса как явления. Одним из них является формально-структурный подход, представителями которого являются такие ученые, как Т.М. Николаева (1978), Ван Дейк (1983), М. Стаббс (Stubbs 1983). Дискурс в рамках этого подхода означает «тексты в их текстовой данности» (Степанов, 1998: 670).

Т.М. Николаева в словаре терминов лингвистики текста предлагает следующее определение понятия «дискурс»: «Дискурс – многозначное понятие лингвистики текста, употребляемое кругом авторов в значениях почти омонимичных. Важнейшие из них:

- 1) связный текст;
 - 2) устно разговорная форма текста;
 - 3) диалог;
 - 4) группа высказываний, связанных между собой по смыслу
- (Николаева 1978: 467).

Позднее лингвисты, исследующие дискурс в рамках формально-структурного подхода, начинают отмечать, что дискурс – это не только «данность текста», но также и «системно языковые структуры целого текста» (Дейк, 1989: 154), и «речемыслительный процесс, приводящий к образованию структуры» (Борботько, 2007: 1). Второй подход к анализу дискурса отражает функционально-структурное определение дискурса как какого-либо «употребления языка» (Brown, 1986: 24). Этот подход предполагает обусловленность анализа функцией дискурса, изучением функций языка в широком социокультурном контексте: «изучение дискурса – изучение любого аспекта использования языка» (Fasold, 1990: 65), «анализ

дискурса неизбежно предполагает анализ языка в его использовании» (Brown, 1986: 1). В рамках этого подхода важным является взаимодействие единиц между собой, то, как они дополняют и изменяют текст. Этот подход созвучен с идеями Пражского лингвистического кружка: к лингвистическому анализу нужно подходить с функциональной точки зрения. С этой точки зрения язык является системой средств выражения, служащей какой-то определенной цели. Третий подход основывается на прагмалингвистической модели дискурса, которая строится исходя из понятия коммуникативной деятельности, и противопоставляется структурной модели речевой деятельности. При сравнении коммуникативно-прагматической и системно-структурной парадигмы И.П. Сусовым были отмечены два подхода к дискурсу (под которым автор понимает коммуникацию с помощью текста) (Сусов, 1988: 8-9).

Сторонники системно-структурной парадигмы считают, что семантический компонент языка органично включается в структурный компонент, что дает необходимую детализацию целей и условий коммуникации для содержания речевого воздействия. Эта точка зрения представлена Ю.Н. Карауловым в его трехуровневой дифференциации языковой личности: лексикон (формальный, вербальный уровень), тезаурус (когнитивный уровень) и прагматикон (мотивационный уровень) (Караулов, 1987: 18-19).

Прагмалингвистичный подход критикуется В.А. Хомяковым, который утверждает, что теория речевых актов ошибочна, поскольку игнорирует социальное определение коммуникативной ситуации и, следовательно, лишена таких характеристик контекста как культурные, этнографические, межличностные и т.д. (Хомяков, 1991: 13). Однако И.М. Кобозева подчеркивает, что, несмотря на недооценку некоторых целей, достигаемых в общении, «внесоциального понимания акта коммуникации, статическую точку зрения на объект», теория речевых актов «продемонстрировала важность учета цели (намерения) говорящего для объяснения процессов

речевого взаимодействия», а также коснулась круга других вопросов, входящих в компетенцию теории речевой деятельности – «проблемы типологии коммуникативных неудач и типологии первичных речевых жанров» (Кобозева, 1986: 20-21).

Четвертый подход к анализу дискурса – критический анализ, Иван Дейк считает «единственной перспективой при осуществлении языкового, семиотического или дискурсивного анализа» (Дейк, 1989: 126). Критический анализ дискурса имеет своей целью анализ как неявных, так и прозрачных структурных отношений доминирования, дискриминации, власти и контроля, выраженных в языке. Иначе говоря, критический анализ дискурса нацелен на критическое изучение социального неравенства, выраженного в языке или дискурсе (Wodak, 2009: 7).

Пятый подход отражает изучение дискурса как особого использования языка для выражения особой ментальности, особой идеологии, что вызывает активизацию некоторых черт языка и, в конечном счете, особую грамматику и правила лексики.

Дискурс – это особая социальная данность, которая существует, прежде всего, и главным образом в текстах, но таких, в которых возникает особая грамматика, особый лексикон, особые правила словоупотребления и синтаксиса, особая семантика, – в конечном счете – особый ментальный мир (Степанов, 1998: 677). Дискурс является центральным моментом человеческой жизни в языке.

Любой акт употребления языка является частью опыта человека. В этом качестве он вбирает в себя и отражает совпадение обстоятельств, при которых и для которых он был создан. К таким обстоятельствам относятся: коммуникативные намерения говорящего, взаимоотношения автора и адресатов, различные обстоятельства (особые и случайные), общие идеологические черты и стилистический климат эпохи вообще и отдельных личностей в частности, жанровые и стилевые черты как самого сообщения,

так и той коммуникативной ситуации, к которой оно принадлежит, совокупность ассоциаций с предыдущим опытом (Гаспаров, 1996: 10).

К важнейшим характеристикам дискурса в его современном понимании можно отнести:

- дискурс является сложным коммуникативным явлением, включает в себя и социальный контекст, который дает представление как об участниках коммуникации (и их характеристиках), так и о процессах производства и восприятия сообщений (Демьянков, 2003: 116-117);
- дискурс отражает субъективную психологию человека, и следовательно, он не может быть отчужден от того, кто говорит (Арутюнова, 1985: 3-4);
- по самой своей сути дискурс – явление когнитивное, то есть такое, что имеет дело с передачей знаний, с оперированием знаниями особого рода и, главное, с созданием новых знаний;
- дискурс – это «связанный текст в совокупности» с экстралингвистическими, прагматическими и другими факторами, как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и в механизмах их сознания (когнитивных процессах)» (Арутюнова, 1990: 136-137).

Одним из возможных направлений анализа дискурса является построение классификаций его типов. На данном этапе рассмотрения лингвистической мысли выделяют основных направления, которые условно можно назвать прагмалингвистическими, диалогическими и культурологическими (Карасик, 2000: 26). Сторонники прагмалингвистических направлений для построения классификаций используют коммуникативную интенцию говорящего, стадию вербализации интенции, иллокутивную функцию, социальный статус участников коммуникации, тип коммуникации. Несмотря на разницу в подходах к

построению типологии дискурса, прагмалингвистическая позиция авторов предусматривает приоритет контекстуальных и ситуативных характеристик дискурса.

Лингвистов, работающих над проблемой взаимодействия дискурса и культуры, объединяет понимание того, что в основе общения лежит коммуникативная компетенция, которая включает знание фактов, идей и ассоциаций, общих для всех кто говорит на этом языке, что выражается как вербально, так и невербально. Люди, говорящие на определенном языке, находятся под влиянием культурной модели этого языка. Сторонники культурологического подхода к изучению дискурса строят его типологию, выделяя основные и второстепенные культурно релевантные признаки дискурса, имеющие как этнические, так и социальные измерения.

В лингвистической литературе неоднократно указывалось, что наиболее перспективным представляется прагмалингвистический подход к анализу дискурса. Исходя из положения о том, что дискурс представляет собой сложное, многоплановое образование, он характеризуется по меньшей мере тремя измерениями – участники коммуникации, ситуация общения и сам текст, – где мы приходим к выводу, что одномерное рассмотрение объекта будет недостаточным.

Рассматривая типологию дискурса необходимо принимать во внимание все его составляющие. Ответ на то, какая из них будет приоритетной, всегда будет субъективным, поскольку каждый исследователь имеет свое видение решения проблемы. Отмечается, что ведущая роль среди этих трех составляющих принадлежит все же категории участников общения, поскольку именно они являются создателями текста в его конечном счете.

В.И. Карасик утверждает, что с позиции отношений между участниками коммуникации наиболее существенным критерием является противопоставление лично-ориентированного и статусно-ориентированного общения (Карасик, 2000: 189). Лично-ориентированное общение реализуется тогда, когда собеседник нам хорошо

известен. В случае статусно-ориентированного общения коммуниканты реализуют себя с определенными ролевыми характеристиками, как представители определенных групп людей (начальник, клиент, пациент, учитель, пассажир, коллега и т.д.). Итак, на первом уровне классификации типов дискурса выделяют два типа дискурса: личностный и институциональный.

Критерием для их выделения являются отношения между участниками коммуникации. Следующий уровень классификации предусматривает дальнейшее уточнение и конкретизацию двух типов дискурса, выделенных ранее. Критериями выделения служит цель общения и признаки коммуникативной ситуации. Несмотря на это, личностный дискурс можно разделить на художественный (самовыражение говорящего) и бытовой (удовлетворение практических потребностей говорящего). Реализация обоих типов происходит в разных коммуникативных ситуациях.

Для установления типов институционального дискурса необходимо учитывать цель коммуникации и прототипные характеристики ситуации общения, основной из которых является место, где происходит коммуникация (школа, тюрьма, больница). Таким образом, вслед за В.И. Карасиком, мы выделяем политический, административный, юридический, военный, педагогический, религиозный, мистический, медицинский, деловой, рекламный, спортивный, научный и масовоинформационный, виды институционального дискурса, в каждом из которых реализуются свои, отличные от других, коммуникативные ситуации.

Дальнейшее разделение типов дискурса происходит в зависимости от формы языка (устный или письменный), от способа общения (массового или индивидуального), от степени эмоциональности, спонтанности, нормативности и других признаков (Карасик, 2000: 192). Так, в рамках юридического дискурса выделяются допрос, постановление суда, речь адвоката, текст закона, протокол задержания, опросы свидетелей и т.п.

Критерием для выделения жанров дискурса являются параметры текста, что сформировались под влиянием коммуникативной дистанции и намерений участников общения, а также сложившихся социальных институтов. Следовательно, понятие «дискурс» является предметом ожесточенных споров. Оно трактуется неоднозначно в современной лингвистике, что вызывает существование различных подходов к его анализу. Приведенная нами типология дискурса является условной до некоторой степени, однако она может, на наш взгляд, служить инструментом для анализа дискурса и его составляющих.

1.2. Лингвистические параметры компьютерного дискурса

Компьютерный дискурс, представляя собой многожанровый функциональный вид монологической и диалогической речи, характеризуется целым рядом специфических коммуникативных средств. Своеобразие речевого общения участников компьютерной коммуникации заключается не только в использовании профессионализмов, но и в комбинации лексических единиц, принадлежащих к разным стилям и регистрам, образованных в соответствии с прагматическими установками и целями общения. Для лексического оформления текстов компьютерного дискурса характерна прежде всего насыщенность речи понятиями всех типов. Выделяется три группы использования компьютерной терминологии:

1) специфические компьютерные понятия, применяемые только людьми, связанными с компьютерами (server, modem, бит, байт);

2) слова, заимствованные в компьютерную терминологию из других отраслей, получивших иное значение в компьютерном дискурсе (domain – в математике – область или интервал, в физике – домен, в компьютерном дискурсе – это заключительная часть интернет-адреса);

3) общелитературные слова, что в компьютерном общении приобрели терминологическое значение (flame – пламя, яркий свет, страсть, в компьютерном дискурсе – «спор, что постепенно переходит от предмета дискуссии к личности»).

Среди терминов, употребляемых в компьютерном дискурсе, широко представлены такие аббревиатуры: PC – personal computer; IRC (Internet Relay Chat) – общение в реальном времени; WAN (Wide Area Network) – любая сеть, охватывающая более чем один узел; WWW (World Wide Web) Wide Area Network всемирное информационное пространство и тому подобное. Чаще всего сокращаются названия учреждений, организаций, стран и т.д. Отличительная особенность аббревиации в компьютерных текстах – это сокращение не только понятий, но и часто употребляемых в разговорной речи словосочетаний и целых предложений. Например: AAMOF = As A Matter Of Fact; GON = God Only Knows; TTYL = Talk To You Later; TYVM = Thank You Very Much; ИМНО = In My Humble Opinion и др.

Поскольку участники компьютерного общения – это часто люди, знакомые с математикой, они переносят употребление формул и различных символов в компьютерный дискурс, позволяет его максимально сжать. Например: PMJI = Pardon My Jumping In, PGY = Post Graduate Year, PGY-1, PGY-2 и тому подобное. Поскольку общение в компьютерной сети происходит преимущественно в письменной форме, наряду с обычными используются и необычные формы усиления экспрессивности. Например: U вместо you (в примерах BSU = Be Seeing You, SU = Seeing You) 2 вместо too, to; B вместо be; 4 вместо for; 2B вместо to be; B4 вместо before.

Лимитивность – это социальная функция, содержание которой – ограничить круг участников общения. Аббревиатуры в компьютерных текстах можно назвать «кодовыми», потому что они известны только участникам общения в компьютерной среде и для неопытного пользователя превращаются в тайный язык. Компьютерный дискурс характеризуется разнообразием тем, смешением слов, принадлежащих к разным лексическим

слоям, комбинированием научных терминов и разговорных слов, возвышенной и грубой лексикой, что, несомненно, отражает специфику компьютерной коммуникации.

В зависимости от темы компьютерных конференций в компьютерном дискурсе встречается разнообразная терминология – научная, философская, политическая, медицинская и др. Например: радиоволны, электрон, белковые молекулы, биополе, дерматома, точки акупунктуры, фотон, сенсорика, relativism, orthogonal, kingdom of god, ontogenesis, neutrino, opposition и др.

Компьютерное общение характеризуется рядом признаков на уровне лексики:

1) активное вторжение (инкрустация) английских терминов, выражений в латинском написании (Привет All!; Пришли мне file, plz);

2) использование транслитерации и транскрипции для передачи английских слов (мануал – от англ. Manual, спам – от англ. Spam; гейт – от англ. Gate, сабж – subj);

3) использование словообразовательных и семантических калек (железо – hardware);

4) обыгрывание английских слов (чаще всего с целью создания юмористического эффекта (бебеска – BBS – Bulletin Board System / Система электронных досок объявлений; яга – EGA – Enhanced Graphics Adapter);

5) инвенция – придумывание слов, возникновение слов на чужой почве (зафиксировать – от англ. to fix; юзать – от англ. to use) (Crystal, 2004: 84)

Обращают на себя внимание гибридные образования на морфологическом уровне, когда корень слова подается в английском написании, а окончание – русском, например прикрутить dimm-ы, subj-ы; dialup-ы, html-ы, аналог getweb-а, посылать MIME-ом, e-mail-ом, getweb-ом, заполнять refid-амы, MID-амы и др. Такое смешение английской и русской графики в рамках одного текста, сообщения, казалось бы, несочетаемых элементов предоставляет иронично насмешливый тон рассматриваемому сообщению, часто присущий молодежной среде.

Лексика, представляющая компьютерный жаргон, нами условно разделена на следующие тематические группы:

1) названия деталей и составных частей компьютеров (батон – кнопка мышки, клавиша; гроб – корпус компьютера);

2) названия программных продуктов, (в том числе игр), отдельных программ, команд и файлов (дося – дисковая операционная система DOS; презерватив – антивирусная программа Aidstest);

3) названия операций и отдельных действий, связанных с компьютером (виснуть, слохнуть (о компьютере) – отказаться реагировать на любые внешние воздействия; взять аккорд – перезагрузить компьютер с помощью трех клавиш);

4) сообщения системы пользователю (Гамовер – game over – окончание игры);

5) названия фирм-производителей оборудования и программ (Сантехника – оборудование от Sun Microsystems Computer Corporation);

6) обозначения людей, работающих с компьютером: профессионалы-программисты (безсистемник – системный программист, программист – компьютерщик, умеющий создавать свои программы) и пользователи (пользователь – начинающий пользователь, имеющий модем, ламер – агрессивный или абсолютно некомпетентный пользователь);

7) неспециальные понятия, связанные с оценочным содержанием (бит, кривой, гнилой – не работает).

Русский компьютерный жаргон, производный от компьютерной терминологии и жаргонных слов английского языка, характеризуется большим разнообразием форм, развитыми синонимичными и словообразовательными рядами, несравненно более высокой эмоционально-экспрессивной окраской, чем английский. При этом основная масса слов содержит шутливо-ироническую, негативную оценку. В английском компьютерном жаргоне преобладает метафорический и метонимический

перенос, как правило, не связанный, со словообразовательными действиями, а сама выразительность слов значительно ниже.

Многие жаргонные выражения не выходят за рамки литературной нормы (Trojan horse / «Троянский конь» – скрытые команды, введенные в уже существующую программу, которая до определенного момента работает нормально). В русских жаргонизмах важную роль играют звуковые ассоциации (клавиатура – клавиша, мыло – e-mail и др.). В появлении подобных слов присутствует элемент игры, такой привлекательный для молодежи. Они обыгрывают звучание слова, выискивая наиболее выразительный, шутливо-иронический вариант. Специфическая характеристика русского компьютерного дискурса представлена употреблением жаргонных слов, в том числе и компьютерного жаргона.

Обращают на себя внимание такие характеристики компьютерного дискурса, как большое количество заимствований в иноязычной форме с использованием латинской графики (e-mail, password, MS-DOS), заимствований из использованием кириллической графики (хост – от англ. Host; зарегистрировать – от англ. to register), заимствований жаргонного типа (рулез – от англ. rules; мессага – от англ. message), а также гибридных слов, когда к иноязычной основе в латинской графике через апостроф или тире добавляется русское падежное окончание (html-ы; e-mail'ом и др.) (Щипицина, 2009: 211).

Сравнительный анализ графики компьютерного дискурса позволил установить, что в компьютерном общении наряду с традиционными графическими средствами выработались и специфические: многократное повторение восклицательных знаков и вопросы; многократное дублирование одной и той же буквы; использование смайликов; выделение большими буквами целых предложений; звездочки, заменяющие грубое слово (Crystal, 2008: 73). Эти явления отражают, во-первых, повышенную эмоциональность и экспрессивность компьютерного общения, и, во-вторых, соблюдение определенного этикета общения (внутренняя и внешняя цензура). Несмотря

на некоторые различия, в целом инвентарь используемых графических средств и их функции совпадают в английском и русском компьютерных дискурсах, что позволяет считать эти средства присущими именно компьютерному общению. Исследование компьютерного дискурса только начинается. Его перспективы видятся в освещении специфики других жанров данного типа общения, при изучении экспансии двух важнейших типов дискурса – массово-информационного и повседневного – в другие сферы общения, с установлением экспрессивных характеристик компьютерного дискурса, вытекающих из его виртуальности и использования мультимедийных средств, в освещении межкультурных особенностей использования английского языка как средства международного общения в виртуальном пространстве.

Развитие языка – объективный процесс, в котором основную роль играет молодое поколение как наиболее гибкий слой населения. Максимально ярко это явление проявляется на рубеже эпох, в периоды войн и революций, а также стремительных социальных процессов. При этом основным источником пополнения словарного запаса языка является неформальная речь. Опираясь на этот тезис, можно сделать следующие выводы:

1) процесс анализа неформальной речи вообще и речи компьютерщиков в частности осложняется разнообразием и неоднозначностью терминологии (профессионализмы, арго, жаргон, сленг, социолект);

2) специфика компьютерного дискурса состоит в избирательном комбинировании признаков, характерных для других видов и форм общения;

3) для компьютерного дискурса характерны доминирование англоязычных лексических основ (варваризмы и семантические кальки) и тенденция к унификации норм и правил коммуникации;

4) компьютерный жаргон в своем функционировании и особенно словообразовании подчиняется законам русского языка. В частности,

наиболее распространенными способами словообразования в компьютерной лексике есть аффиксальный, безаффиксный, а также лексико-семантический. При этом лексико-семантический может сочетаться с другими известными способами;

5) для компьютерной лексики характерно применение языковой игры и средств языковой экспрессии. Основная тенденция в формировании компьютерного дискурса – максимальное сокращение способов передачи информации (Щипицина, 2009: 211).

1.3. Место и роль сленга в IT-среде

Истоки сленга берут свое начало еще в древние времена. В XX в. к проблематике сленга среди первых вернулся британский ученый М. Халид, который ввел в употребление понятие «антиречь», характеризующееся как секретный код субкультур со свойственными им чертами лексикализации (Crystal, 2004: 102). Сленг – это разновидность разговорной речи, оцениваемой обществом как подчеркнуто неофициальный и характеризующийся динамическим изменением лексического состава, что пополняется на базе арго, жаргонизмов, вульгаризмов, неологизмов.

Основными признаками сленга являются: быстротечность, подвластность моде, нестабильность, неопределенность. Без лексикографической фиксации сленг обречен на исчезновение, поскольку сленговые номинации быстро появляются и так же быстро исчезают. Это доказывает актуальность и неременную потребность теоретического и лексикографического исследования сленга, что в последнее время стал одним из основных средств общения молодежи (Бабалова, 2014: 32).

Как известно, русский сленг, в том числе компьютерный, образуется под влиянием преимущественно английского языка. В спонтанной речи заимствованная лексика претерпевает существенные семантические,

морфологические и словообразовательные модификации на русской почве, что и обуславливает ее специфику и особенность. Сленгизмы преимущественно присущи молодежи в возрасте примерно от 12 до 25 лет. Это, как известно, самая активная часть общества относительно творчества, в том числе и творчества языкового. Последнее может рассматриваться в одном ряду со всесторонним экспериментированием, присущим молодому возрасту. Несмотря на это, молодежным сленгом можно считать совокупность постоянно трансформирующихся языковых средств высокой экспрессивной силы, используемых в общении молодыми людьми или синтезированную лексику различных молодежных групп.

Сленг может проявляться не только в области деятельности определенной субкультуры, но иногда и существовать в национальном контексте. В частности, И. Стернин говорит о возникновении общенационального сленга, место которого – между разговорной и пониженной лексикой (Стернин, 2001: 4). Компьютерный же сленг выгодно отличается от других жаргонизмов, поскольку он характеризуется высоким культурным уровнем и отличается многообразием использования новых словесных приемов. Так, некоторые слова этой лексической системы заимствованы из жаргонов других профессиональных групп: например, чайник (неопытный программист) и движок (ядро компьютерной программы) взяты из жаргона автомобилистов.

Жаргонизм макрушник (программист, использующий язык программирования «макроасемблер») является лексическим заимствованием из уголовного языка, где есть слово мокрушник, то есть убийца). Многие компьютерные понятия образованы путем метафоризации: блин – компакт-диск, данные с которого считывает компьютер; крыса – мышь советского производства (очень большая по сравнению со стандартной); тормозить – бездельничать; жужжать – устанавливать связь с помощью модема и другое.

История развития компьютерного сленга связана с именем Рафаэля Финкеля, который 1975 году, еще до появления Всемирной паутины, открыл

новый тип языка «Jargon File» – сочетание хакерского сленга технической культуры, которая использовалась в MIT AI Lab, The Stanford AI Lab и других подобных организациях. Очевидно, что известных нам терминов в «Jargon File» того времени было еще очень мало. Но позже, с появлением Интернета, этот словарь периодически обновлялся, в его состав уже начали входить знакомые всем и другие понятия (Николаева, 1978: 18). В молодежной среде компьютерный сленг является не только средством обособления индивида из массы, но и способом вербального (речевого) общения, потому что именно компьютерный сленг отличается большей экспрессивностью и точностью, чем общепотребительный язык.

Одной из причин возникновения такой «языка» (компьютерного сленга) считается ее исключительная вместимость, когда тремя-четырьмя специфичными словами можно передать большой абзац литературно обработанного технического текста. К тому же компьютерный сленг выражает даже определенные эмоции, которые в сухой и лаконичной реальной сети воспроизвести почти невозможно (Виноградова, 2001: 27). Он лаконичен, изобилует сокращениями и своеобразной символикой: апгрейд (улучшение, модернизация компьютера), масдай (крайняя степень недовольства), сидюк (дисковод и диски CD-ROM), комп (от компьютер), проги (программы).

Итак, молодежный компьютерный сленг отличается живостью, гибкостью и неожиданным остроумием, а главной целью принятия таких слов является попытка молодых людей не только проинформировать, но и выразить свои чувства в речи, продемонстрировать свой характер, свою личность. Молодежь концентрируется на собственных реалиях, например внешность, обучение, отдых, досуг, развлечения.

Также стоит отметить проникновение компьютерной терминологии в общепринятую лексику, причем в последнее время наблюдается усиление этого процесса. Например, уже никого не удивляют услышанное не только от молодежи: админ – системный администратор, верстак – компьютер, собака

– символ @, дрова – драйверы, клавиша – клавиатура, мыло – электронная почта (англ. E-mail), мышка – манипулятор «мышь», карлсон – охлаждающий вентилятор, кулер и тому подобное. Новые компьютерные разработки способствовали тому, что на данный момент уже можно говорить об активном использовании словаря компьютерной сленговой лексики (Бабалова, 2007: 94), дающего представление простому пользователю о значении некоторых слов, встречающихся в сети. Такой словарь чуть ли не ежедневно пополняется новыми выражениями и уже более похож на отдельный язык, чем на сленг.

Русскоязычный компьютерный сленг стал достаточно неоднородным явлением, охватывающим лексические единицы, образованные на почве общенародного языка, что составляют лексическую и грамматическую основу сленга; сленговые слова и обороты, которые дублируют официально принятые в специальном компьютерном языке понятия и называют то, что не имеет официально принятого терминологического обозначения.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

В результате рассмотрения теоретических основ формирования и функционирования компьютерного дискурса, был сделан ряд следующих выводов:

1) Понятия «текст» и «дискурс» имеют различное значение. Их отношения характеризуются причинно-следственной связью. Текст возникает по ходу осуществления определенного процесса, но изучается он в своем завершенном виде, а то время как дискурс исследуется в определенном режиме и времени. Таким образом, текст является результатом дискурса. Несмотря на утверждение о различии значений, у этих двух понятий наблюдаются некоторые схожие свойства.

2) Для компьютерного дискурса характерно отсутствие видимой социальной, гендерной и возрастной градации (чего невозможно избежать в подавляющем большинстве видов дискурса).

3) Являясь искусственно созданной коммуникативной средой, компьютерный дискурс, по сути, условен и не имеет временных и пространственных границ, он позволяет взаимодействовать друг с другом пользователям, вне зависимости от их географического положения и временной зоны.

4) Лексика данного типа дискурса обладает чертами как письменной, так и устной разновидности языка; сохраняет в себе некоторые черты технического жаргона, но также наполнена общеупотребительной лексикой, формируется по принципам образования неформальной лексики. Это в некоторой мере обусловлено спецификой использования данной лексики, а также социокультурными факторами ее возникновения и распространения.

5) Большинство единиц сленга являются следствием переноса слов из других стилистических слоев. Чаще всего (но далеко не всегда) переход слов из одного стилистического слоя в другой происходит последовательно по

направлению от терминов к сленгу. Терминологическая база приобретает стилистическую окраску профессионализмов, затем жаргонизмов, и, наконец, проникает в сленг. Таким образом, основным источником пополнения лексикона компьютерного сленга служит компьютерный жаргон, в свою очередь часто заимствующий языковые единицы из профессиональной лексики и терминов.

б) Компьютерный сленг – явление сравнительно молодое. Он является как бы миниатюрной моделью языка и поэтому повторяет многие присущие ему черты. То есть, широкое использование образности на данном этапе его развития предполагает в дальнейшем конвенционализацию метафорических значений и развитие сленга в виде самостоятельного полноправного стиля языка.

ГЛАВА II. Специфика использования сленга в различных сферах компьютерного дискурса

2.1. Функционирование сленга в профессиональном дискурсе программистов

Компьютерный жаргон (сленг), который используют в общении на профессиональную тему специалисты и пользователи компьютеров – достаточно распространенное и специфическое явление. Сообщество компьютерщиков – это показатель своеобразной субкультуры, со своими этическими нормами и стилем жизни. Членство в этой группе предполагает прежде всего определенный уровень компетентности в сфере компьютеров и знания компьютерного жаргона. Существенные профессиональные различия не влияют на существование определенного общего объема знаний и общего запаса жаргонной лексики, что и позволяет им идентифицировать друг друга как членов одной социальной группы, считать друг друга «своими» (Бабалова, 2007: 111).

Социально-профессиональное сообщество компьютерщиков – иерархичная структура. Здесь выделяются специалисты, «продвинутые пользователи», которые не занимаются компьютером профессионально, однако обладают определенными знаниями в этой области, обычные пользователи, а также новички, которые мало разбираются в компьютерных технологиях и должным образом не овладели компьютерным жаргоном, поэтому не могут восприниматься как «свои», а следовательно, и быть полноправными членами группы. Поэтому можно говорить об определенной социальной роли человека в этом сообществе в соответствии с уровнем компетентности и знания жаргона «выше / ниже», а также по признаку «свой

/ чужой». Естественно, что индивид может оказаться в центре или на периферии компьютерного сообщества.

Быть причастным к субкультуре компьютерщиков означает, как считает А. Ермакова, не только правильно употреблять соответствующую лексику, но и соблюдать определенные нормы поведения, правила общения. Социально-профессиональная дифференциация в среде компьютерщиков соответственно приводит довольно ощутимую семантико-стилевую дифференциацию синонимических единиц для обозначения того же понятия. Скажем, для обозначения компьютера употребляется нейтральное компьютер; шуточные номинации комплюхтер, компутер, пентюх (модификация «Пентиум»), часто в молодежной среде; персик (фонетическая мимикрия от «персональный компьютер»), материнская плата – борда (понятие прежде всего употребляется в среде профессионалов или «продвинутых пользователей») мама – могут использоваться как в среде профессионалов, так и новичков, обычных пользователей; CD-ROM – седе, Сидюк, цидюк.

Исследователи отмечают наличие таких профессионализмов (что, в отличие от понятий, не представляют четкой кодифицированной системы) компьютерной сферы, которые являются результатом употребления слов общенародного языка в специфическом значении, например аборт – аварийное завершение программы, висеть (зависнуть) – состояние бездействия программы или компьютера в результате сбоя при исполнении программного кода, окно – прямоугольная часть экрана дисплея, используемая для отображения состояния активной программы, карман – кэш-буфер (англ. cash buffer), мыло – электронная почта (англ. e-mail) и т.д. (Бабалова, 2014: 34-35).

Отметим, что все приведенные слова русского языка в той или иной степени являются следствием перевода, калькирования или переосмысления соответствующих англоязычных терминов. Экспрессивно нейтральные профессионализмы, которыми считают слова, приведенные в предыдущем

абзаце и подобные, в определенной мере противопоставляются эмоционально окрашенным профессиональным жаргонизмам, среди которых к обозначенным влиянием английского языка относятся:

1) слова общенародного языка, принятые в специфическом значении: цветные деревья, король дров – программа Corel Draw, пень – процессор класса Pentium и др;

2) деформированные общеупотребительные слова: компьютер, компухтер, файл;

3) заимствования: софт (англ. Soft ware) – программное обеспечение, утилита (англ. Utility) – вспомогательная программа, пользователь / Усер (англ. User) – пользователь (Бабалова, 2014: 35-36).

Как подчеркивает М.Л. Федоров, господство англицизмов среди компьютерного сленга (жаргон) обусловлено: во-первых, господством во всем мире англоязычной терминологии, которая связана с доминированием на мировом рынке американских фирм, производящих компьютеры и программное обеспечение к ним; во-вторых, модой на английский язык в молодежной среде и в обществе в целом, что приводит к засорению русского языка английскими словами; в-третьих, достаточно высоким уровнем образования людей, занятых в той сфере деятельности, что связана с компьютером (Бабалова, 2014: 37).

Однако весьма интересно, что при этом русский компьютерный жаргон, производный от компьютерной терминологии и жаргонных слов английского языка, характеризуется большим разнообразием форм, развитыми синонимичными и словообразовательными рядами, несравненно более высокой эмоционально-экспрессивной окраской, чем английский (Бабалова, 2014: 41). Отдельной отраслью компьютерного сленга, что требует специального изучения в силу своей специфичности (не только по сравнению с «общезыковым», но и с «общекомпьютерным» сленгом), является сленг (жаргон) хакеров (Демьянков, 2003: 36-37).

Очень перспективным, на наш взгляд, может быть составление словаря русскоязычного компьютерного сленга (с возможным учетом различных его отраслей) и англо-русского словаря компьютерных понятий и сленгизмов-жаргонизмов. Изучение путей и способов образования неологизмов в современном английском языке имеет большое теоретическое значение, поскольку анализ этого вопроса поможет глубже понять законы развития словарного состава языка.

2.2. Сленг в игровом компьютерном пространстве

Геймеры – люди, увлечением которых на длительное время стали компьютерные игры. Движение геймеров в России началось в 90-е годы, когда компания ID Software выпустила на рынок игру Doom, а затем Doom II, где игрок мог действовать от первого лица, истребляя монстров и себе подобных. Вслед за поколением Doom пошло поколение Quake, а в последнее десятилетие ареал компьютерных игр, в которые играют геймеры, разросся до невероятных масштабов, однако среди них можно выделить несколько основных направлений: шутеры (стрелялки, FPS) ролевые игры (RPG), гонки и ККИ (коллекционные карточные игры). Все разновидности игр реализуются как в режиме offline, на персональном компьютере или консоли, так и online, в Интернете.

Возникновение субкультуры онлайн-игроков произошло не сразу, поскольку виртуальное пространство не требует традиционной социальной организации его членов. Однако совместная деятельность многих людей непременно приводит к необходимости ее регуляции на основе приемлемых для них норм и ради достижения общих ценностей. Поэтому впоследствии желание проводить турниры между любителями и профессионалами в компьютерных играх привели к тому, что геймеры объединились и в реальной жизни для отстаивания своих интересов в частности, проведения

национальных и мировых чемпионатов. Сформировались соответствующие формальные и неформальные правила, возникла общая история достижения общих ценностей. Российские геймеры играют в этих процессах заметную роль. Таким образом, можно констатировать, что в киберкоммуникативном континууме сформировалось специфическая коммуникативная социальная среда с особой субкультурой, в которой происходят процессы, выходящие за рамки социальных процессов в рамках традиционных социальных институтов. Сетевые игровые сообщества все больше влияют на экономическую, политическую и социальную (в первую очередь – образование и воспитание) сферы общественной жизни не только посредством формирования ценностных установок, но и путем формирования коммуникативных структур наднационального уровня, в пределах которых осуществляется информационное воздействие на сознание и поведенческие стратегии населения России. Тема молодежной субкультуры и коммуникации остается одной из малоисследованных областей, поскольку публичный дискурс фактически игнорирует эти процессы как таковые, и они не относятся к актуальным проблемам политики или экономики (Hadumod, 1999: 38).

Отсутствие систематизированных знаний и эффективной методологии при изучении субкультурных образований в условиях информатизации общества является общей чертой неразработанности этой проблематики не только в России, но и на всем постсоветском пространстве. Изучение этих процессов важно для перспективного развития лингвистического, культурологического и социологического знания о новой эпохе, в которой техника, информация и каналы ее передачи становятся существенными механизмами трансформации общества и культуры, порождая новые субкультурные образования. Возникают новые ценностные ориентиры, модели поведения, постепенно заменяя традиционные устои и культурные коды как групповой, так и индивидуальной человеческой активности. В научной и публицистической литературе в последнее время мы наблюдаем

рост интереса к изучению феномена виртуальных субкультур вообще и субкультур социальных групп, связанных с компьютерными технологиями, в частности.

Мир компьютерных игр полон собственной атмосферой, и начинающим игрокам достаточно сложно разобраться не только в самой игре, но и в том, что им пишут другие геймеры. С некоторыми словами еще можно как-то разобраться. А как распознать сокращения, аббревиатуры и понять, что значит STFU - одно из наиболее часто ссылаются сообщений в чате игры? Адресатом может стать как начинающий, так и опытный игрок.

В играх формата онлайн пользователи постоянно общаются между собой и стараются как можно сильнее сократить объемные фразы, несущие в себе максимум смысла. Это необходимо для того, чтобы геймер не отвлекался надолго от игрового процесса. Да и к тому же во время боя совсем нет времени на долгую лирическую переписку. Со временем большие фразы превратились лишь несколько букв, опытные пользователи с легкостью понимают. Но как же тогда новичку понять, что значит STFU? Shut the fuck up – именно так полностью читается английская аббревиатура STFU, что означает «закрой свой рот», только в очень грубой форме. Сама фраза является нецензурным выражением и блокируется в большинстве онлайн-игр и игровых форумах. Поэтому геймеры стали придумывать свой собственный сленг, сокращая слова или меняя буквы местами. Некоторое время им позволяли так писать много модераторов форумов и игр, но со временем стали закрывать «звездочками» новые выражения, а то и вовсе блокировать геймеров, использующих брань.

Стоит заметить, что маты в интернете запрещены только на территории Российской Федерации. Многие пользователи теряют аккаунты из-за собственной ругани. Тогда они начали прибегать к помощи мата других языков, но тоже со временем стали блокироваться. Затем российские геймеры решили сокращать слова так же, как и их зарубежные боевые соратники. Понимая, что значит STFU, они ввели эту аббревиатуру в свой

сленг. Кстати, в Европе и Америке считается, что нельзя контролировать личное пространство пользователей сети Интернет, использование бранных сокращений в них требуется только для удобства.

Каждая игра имеет не только свой фирменный стиль, но и свой собственный уникальный сленг. В качестве примера, игрок GTA вероятно, не расшифрует выражение «на длине слон», легко поймет игрок CS: GO (карта dust_2 снайпер с винтовкой AWP находится на самом длинном участке). Из этого можно вывести вполне логичный вопрос – что значит STFU в "КС: ГО"? Но несмотря на то, что значение слов в геймплее несут разное значение, в данной игре такая аббревиатура переводится точно так же. Разве что в зависимости от интонации может повышаться или снижаться степень грубости самой фразы. А тогда, что означает STFU в «Доте»? Как бы странно не звучало, но разницы между матом сленгами двух этих игр особо нет, но есть разные русские названия, например, плохого игрока. В «Доте» это «рак», а в «КС: ГО» – «нуб». Но на американских серверах слово «нуб» подходит для любой игры.

Еще десятилетие назад игровой сленг понимало ограниченное число пользователей. И их разговорный язык в игре было не так сильно сокращен. С развитием многопользовательских игр таких сокращений становилось все больше, как и игроков. Придумывались новые названия самого игрового процесса, но в основном геймеры любили убирать буквы из слов. Например, игроки, решив предупредить об опасности в центре карты, говорили примерно так «агромид», что переводится как «aggression on the middle». Примерно также произносится агрессивный новичок «агронуб». В онлайн-играх большинство опытных игроков не любят агронубов, так как они предпочитают воровать какие-либо предметы у ветеранов игры вместо того, чтобы заняться Крафтом и присоединиться в альянсы. Злые новички чаще всего получают сообщение «закрой свой рот», что означает STFU (на английском языке).

2.3. Сленг социальных сетей

Ранее сленг маркировался только негативными обозначениями, он ассоциировался с теми социальными группировками, которые часто являются самостоятельными, далекими от «обычного» социума, из-за чего и получил неприятный оттенок. Итак, если еще несколько лет назад сленг оценивали как язык, отделяющий «высокое» от «низкого», то сейчас, с изменением в ментальности человека, слово «сленг» свой негативный оттенок потеряло и чаще ассоциируется с молодежью, ее «непонятным» старшему поколению языком. Сленг, связанный с технологиями, очень разнообразен. Можно выделить язык летсплеинга, видеоблогинга, язык программистов и язык форумов или чатов. Однако все эти понятия касаются электронной машины – компьютера, а значит, в целом их можно объединить в один социальный диалект – компьютерный сленг. В частности, исследовательница отмечает, что в современном мире очень распространен компьютерный сленг – своеобразный «язык», возникший с появлением электронно-вычислительных машин.

С развитием ЭВМ в России тоже начал зарождаться специфический язык, на котором общаются программисты. Сравнительно молодой возраст специалистов, работающих в этой области, популярность компьютеров и интернета в молодежной среде определили моду на компьютерный сленг среди пользователей всемирной сети. Знание сленга, который молодежь очень часто использует во время общения в электронных коммуникациях, помогает избежать многочисленных недоразумений. Среди школьников и геймеров популярен Leet или leet speak – разновидность сленга, очень распространенного в онлайн играх, для которого характерна полная или частичная замена букв в словах цифрами и псевдографикой. Leet не предназначен для устной речи, только для письменной. Он является

неотъемлемой составляющей интернет-культуры и приобретает полноценный статус виртуального сленга» (Хомяков, 1991: 1).

Четкой классификации компьютерного сленга нет, каждый исследователь создает такое разграничение, которое больше всего ему импонирует. Источников образования сленга достаточно много, а поскольку компьютерный сленг тесно связан с английским языком – спектр способов модификации его лексем чрезвычайно широким. Например, классифицировать лексем, принадлежащие компьютерному сленгу, можно по тематическому признаку:

- 1) слова для обозначения аппаратного и программного обеспечения компьютера;
- 2) наименование фирм, производящих аппаратное и программное обеспечение;
- 3) названия антивирусных программ;
- 4) слова для обозначения людей, которые работают в сфере компьютерных технологий;
- 5) слова для обозначения действий;
- 6) слова, которые сопровождают процесс работы пользователя с компьютером;
- 7) слова оценочного содержания (Crystal, 2004: 2-3).

Мы можем выделить такие способы формирования сленговых единиц:

- 1) заимствованные из английского языка, часто переработанные или намеренно искореженные: английское слово crack (раскалывать) становится глаголом кракнуть (или в шутовском звучании крякнуть);
- 2) усеченные слова: комп (вместо компьютер), проги (вместо программы), винда (программа Windows);
- 3) переосмысление общеупотребительных слов и создание на их основе лексических единиц с двойным смыслом: квакать – играть в компьютерную игру Quake (Fasold, 1990: 1).

Собственный анализ эмпирического материала показал, что наибольшее количество сленговых единиц имеют смешанный тип формирования. Это свидетельствует о переходе лексемой нескольких этапов создания, в каждом из которых она была самостоятельной сленговой единицей.

В современном компьютерном сленге наиболее характерны такие способы создания: сленговые единицы англоязычного, русскоязычного способа создания, которые проникли в язык сохранив фонетическую структуру, сленговые единицы ассоциативного способа создания, создания способом созвучности, создание способом модификации (усечение окончания или начала, сопоставления, усечения, полной или двойной модификации) или, сленговые единицы смешанного способа создания, упомянутые выше.

Также сленговое потенциал русского языка можно классифицировать по функционированием в различных ее стилях. Разговорному, художественному и публицистическому стилю присущи собственные сленговые единицы, хотя склоняемся к мнению, что разделение не является слишком четким и скорее позволяет выделить основные тенденции функционирования компьютерного сленга в различных сферах его применения и описать причину этого применения. Также важно упомянуть, что многие сленговые единицы происходят от имен: игр, программ, компаний-производителей компьютерной техники, антивирусов, операционных систем и тому подобное. К тому же в компьютерном сленге характерен обмен лексемами и синтаксисом со сленгом общим и даже литературным языком.

Каналом между компьютерным сленгом и литературным языком являются средства массовой информации, которые, используя сленг из-за недостатка соответствий, для идентификации заданной темы или создания эмоционального воздействия на читателя, что распространяют его даже среди пользователей, которые не являются его носителями. Такой процесс

вытаскивает из речи аудитории СМИ литературные соответствия, постепенно заменяя их на новые, к тому же с учетом инстинктивной потребности человека.

Переход с компьютерного сленга в общий мотивирован, в большинстве, художественными книгами и фильмами, где оба варианта сленга используются для привлечения внимания аудитории и выражения характера героя. Как в первом, так и во втором случаях этот процесс всегда является двусторонним, ведь компьютерном сленге также свойственно заимствовать слова из сленга общего и литературного языка.

Примером этого являются не только слова ассоциативного способа создания и создания способом созвучности, особенно сленгизмы смешанной модификации, такие как слово «Донат», которое имело практически то же значение, еще при его возникновении, но с появлением компьютерных технологий стало сленговым.

Компьютерный сленг русского языка используется для предоставления речи эмоциональной окраски, выражения субъективного отношения к предмету или явлению, создания индивидуального образа художественного героя или же из-за отсутствия аналогов в литературном языке. В каждом из стилей сленг функционирует по-разному, а также отличается собственным набором лексических или синтаксических единиц, наиболее часто встречающихся в присущих ему текстах.

Для составления словаря использованы следующие основные источники бытования компьютерного сленга: форумы, информационные порталы, разговорная речь, блоги (техноблог, видеоблоги, летсплеинг, влоги, инстаблоги), чаты в социальных сетях, игровые порталы, чаты в онлайн-играх, художественная переводная и русскоязычная литература, художественные переводные и русскоязычные фильмы, электронные периодические издания, рекламные сообщения и др. Компьютерный сленг в функционировании разговорного стиля речи можно классифицировать по следующим признакам:

1) компьютерный сленг в речи летсплеинга (тренд в мире видеоигр, жанр интернет-сериалов, в которых игроки публикуют и комментируют свой игровой процесс) и видеоблогинга;

2) компьютерный сленг в письменной речи пользователей форумов и социальных сетей;

3) компьютерный сленг в разговорной речи.

Каждая из этих сфер применения имеет набор единиц компьютерного сленга, объединяются по их лексическим значениям, понятием, что означает определенные материальные или абстрактные явления или предмета, игровой процесс и тому подобное. Лексический запас компьютерного сленга в летсплеинга характеризуется большим количеством слов иноязычного происхождения, часто таких, подвергшихся процессу модификации и подстройки под удобную для произношения форму носителя украинского языка. Такие слова как волюм, каст, Скример, скримак, дамаг, скилл, нуб, крафт, лут, перк, хэдшот, флагман, лаг вошли в язык благодаря использованию лицензионных игр с английской (в основном) озвучкой. Они полностью соответствуют звучанию и значению слов другого языка.

Лексический запас компьютерного сленга в языке видеоблогинга похож по способу образования и характеризуется большим количеством слов образованных способом модификации. Такие слова как стрим, патч вошли в язык благодаря переносу слов с одного языка на другой и отличаются только в письменной речи. Компьютерный сленг в письменной речи пользователей форумов и социальных сетей состоит в основном из слов, обозначающих составные части коммуникационного процесса или слов, обозначающих названия функциональных частей социальных сетей. Этому виду компьютерного сленга принадлежат многие лексем модификационного способа создания.

Слова хэштег печатать, скрин, лайк, дизлай, вайн, скетч являются примерами слов иноязычного происхождения, вполне переняли произношение. Компьютерный сленг в разговорной речи характеризуется

непринужденностью, большим количеством лексем ассоциативного способа создания и способа создания способом созвучности. Слова этого вида созданные для облегчения в произношении и формировании нетрадиционной речи, характерной для сленга целом.

Слова и словосочетания убивать аккумулятор, кликать, цыкать, крестик, торможение компьютера, экран, виснет компьютер маркируют непрофессионализм и некомпетентность, умышленную или инстинктивную, что образовалась в быту. Эти слова воспроизводят прямое отражение звуков (кликать, цыкать), предметов (крестик, экран), процессов (убивать аккумулятор, торможение компьютера, виснет компьютер). Иногда, для интереса к просмотру фильма, сериала или прочтения книги большей аудиторией, режиссеры и авторы наполняют лексический состав работы сленгом, что делает речь персонажей более похожей на реальное вещание.

Слова фолловер, френд, лайк, дизлайк, ютубер, вайн, скетч, мэм, пользователь, хейтер в устной речи ничем не отличаются от англоязычных. Стоит отметить, что некоторые из них кроме буквального перевода имеют еще и русские соответствия, также используются в СМИ. Лексические единицы компьютерного сленга в речи техноблогеров отличаются близостью к терминологии, лексемами, принадлежащими только этой сфере. В основном они проникнули с английского, однако к этому типу относятся также лексемы ассоциативного происхождения: апгрейд, тиммейт, шутер, читер, геймплей, внутренности, начинка, сечение. Такие лексемы используются в техноблогах, авторы которых являются носителями сленга. Лексические единицы компьютерного сленга в рекламе встречаются довольно редко, однако с технологическим взрывом последних лет их количество растет, что обусловлено пониманием работников рекламных агентств важности акцентирования внимания на таких деталях. Для рекламы, использование компьютерного сленга является залогом процесса привлечения внимания к услуге или товару определенной группы людей. Слова: Донат, комп, камп,

фотка есть часто применяемыми в разговорной речи и ход такого рода направленный на сближение речи рекламы и речи ее целевой группы.

Сначала рассмотрим словосочетание, которое является фразеологизмом – экран смерти. Это понятие первоначально касалось всех критических ошибок операционной системы «Windows», а позже стало привычным для употребления по всем ошибкам с программным обеспечением компьютера. Также это сочетание используется для обозначения повреждения операционной системы вирусами. К постоянным высказываниям относим дабл круг, ламповый стрим, размыта картинка, фейковый сайт и призовой пул. Рассмотрим способ создания устойчивого выражения на примере словосочетание «ламповый стрим». Образовался выражение из-за тенденции ведения прямой трансляции в доме летсплеера при свете настольной лампы. Следующим этапом создания было проведение ассоциации между любой трансляцией в домашний уют с упомянутым выше «ламповым стримом». Это стало толчком к образованию новых постоянных выражений: девушки-«стримеры» получили название ламповые няши.

Итак, любая из этих соединений имеет шаровой способ образования и проходит несколько этапов до того, как пользователи Сети формируют из него устойчивое выражение, что является обычным для употребления среди носителей сленга. Также богатый компьютерный сленг на аббревиатуры, используемые для упрощения письменной речи:

- 1) сокращение названий видеоигр: (кс, гта);
- 2) сокращение названий программ и социальных сетей: (жж, фб);
- 3) обозначения определенных игровых команд и функций: рпг, хп;
- 4) аббревиатуры для упрощения общения в чатах, форумах: пп, лс, ЧМ, спс, хз, мб, имхо.

2.4. Переход сленговых единиц из компьютерной среды в дискурс повседневности

Поскольку сленгу характерен процесс словообразования, неудивительным является тот факт, что его лексика в определенной степени состоит из прямых или модифицированных неологизмов. Англизация имеет такое же значительное влияние на русский язык, поэтому большая часть всей лексики компьютерного сленга, как только иноязычного так и смешанного типов созидания, принадлежит англицизмам. Они вошли в русский язык вместе с англоязычным контентом: играми, фильмами, социальными сетями и форумами, которые, согласно техническому прогрессу, всегда появлялись в России с Западной Европы и стран Северной и Южной Америки, где английский язык является обязательным при создании аппаратного или программного обеспечения. Англицизмы же, в отличие от предыдущих заимствованных слов, отличаются принадлежностью ко всему, что связано с компьютерными технологиями. Летсплееры, постоянно пополняют словарный запас лексемами, которые обозначают рутинные действия в игре, однако, из-за отсутствия перевода на русский, постоянно повторяются языке производителя.

Так русский компьютерный сленг заимствовал слова: апгрейд и образованные от него глаголы апгрейдить, загрейдить, баф – бафать, бафнуты, геймер – геймить, геймплей, дефолт, Донат, каст – кастовать, крафт – крафтить, скрафтить, лаг – лагать, залагать, лут – лутать, залутать, мембер, нуб – нубить, респаун – респауниться, зареспауниться, скилл, Скример, Стиллер, Стим, тиммейт, тимплей, читер и тому подобное.

Многие из этих лексем используются только для обозначения функций определенной игры, что делает их применение ограниченными для всех носителей компьютерного сленга (флагман – Tanki Online, Стиллер, тимплей,

баф – DotA и т.д.). Такие слова как каст, крафт образовались пользователями одной игры, а позже проникли к пользователям других, даже если значение этих слов частично отличалось. Другая группа состоит из понятий, касающихся общения в социальных сетях, чатах и форумах: фолловер – фоловерить, френд – френдить, зафрендить, бан – банить, забанить, волюм, дизлайк – дизлайкать, задизлайкать, продизлайкать, инстасториз, лайк, лайкать, лайкнуть, пролайкать, ссылкп, мэм. Все они касаются понятий, русские соответствия которых были утверждены значительно позже, чем сами понятия, поэтому русскому пользователю часто могут показаться непонятными и неудобными для вещания.

Чаще всего эти лексемы употребляются средствами массовой информации и в художественных переводных фильмах. Влоггеры, особенно пользователи электронного портала YouTube, в своей речи употребляют сленгизмы: Донат – донатить, кликбейт, превью, ютубер, Хейтер и тому подобное.

Компьютерному сленгу в такой сфере употребления характерно новаторство (особенно в переводных фильмах), обусловленное особенностями перевода, официальность, по сравнению с лексикой компьютерного сленга в разговорной речи, и малоупотребляемость, для сохранения сюжета и концентрации аудитории на работе. Лексика компьютерного сленга используется в современных фильмах и книгах для их насыщения комичностью, что является характерным признаком носителя сленга – молодежи. Компьютерный сленг в переводных фильмах случается редко, его функция в создании соответствующего колорита, лучше передает духовное состояние героя.

Часто сленговые слова используются уже в названии фильма или сериала (х/ф «Нубы», х/ф «Хакер», сериал «Айтишники»). Такой прием используется для привлечения внимания молодежи, как целевой аудитории. Слова падение сети, взломать сайт являются неотъемлемой составляющей вещания людей определенной профессии (хакеров, в данном случае) и

используются в фильмах для их идентификации, передачи атмосферы фильма. Слова флешка, соцсеть являются словами модификационного способа создания и используются как идентификатор молодежи, как основного носителя сленга. Слова фейсбукнуть, бложить являются новообразованиями в фильмах (в этом случае х/ф «Социальная сеть»), которые появились при переводе для обозначения процессов, слов для маркировки которых нет в русском языке.

Компьютерный сленг в художественных книгах имеет то же назначение. Слова на проволоке, лыжи, аська, ася устарели, и во-первых, является признаком быстрого процесса старения компьютерного сленга, во-вторых, способом выявления мировоззрения персонажа произведения. Слова и словосочетания лазить в Интернете, геймер, ссылка, гуглить, винда идентифицируют персонажа произведения, как носителя сленга, создают соответствующий образ в мышлении читателя. Учитывая целевую аудиторию, множество СМК, работающих в сферах, связанных с технологиями, используют в своей речи сленговые единицы, для интереса в них определенных групп людей. Каждой из этих сфер присущ свой набор лексических единиц компьютерного сленга, в зависимости от ареала применения.

Лексические единицы компьютерного сленга в СМИ в основном имеют иноязычное происхождение и не являются модифицированными для удобства в разговорной речи. Эти слова употребляются через адаптацию социальных сетей нерусского происхождения среди молодежи.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

Сокращения часто встречаются в речи геймеров, людей, профессионально играющих в компьютерные игры. Затем некоторые слова из их сленга перешли в обыденную речь большинства пользователей интернета. Это, например, слова "спс" или "сяп", что означает спасибо, "го" – пойдём, вперёд, скорее, "нз" – не за что и так далее. Интересным можно назвать то, что такие сокращения используются все чаще и чаще даже в обыденной речи. Из геймерских профессионализмов эта группа слов постепенно входит в интернет-сленг. Одна из крупнейших социальных сетей "ВКонтакте" является ярким подтверждением этому явлению. Начнем даже с самого названия - "ВКонтакте" чаще всего сокращается до двух букв "ВК", что очень часто можно услышать в среде молодых людей.

Как мы видим, компьютерный сленг в большинстве случаев представляет собой английские заимствования или фонетической ассоциации, случаи перевода встречаются реже, да и то благодаря бурной фантазии компьютерщиков. К привлечению иностранных слов в язык всегда следует относиться внимательно, а тем более, когда этот процесс имеет такую скорость.

Существование компьютерного сленга позволяет специалистам не только почувствовать себя членами некоей замкнутой общности, но и позволяет им понимать друг друга с полуслова, служит элементарным средством коммуникации. Не будь сленга, им бы пришлось или разго-варивать на английском языке, или употреблять в своей речи громозд-кие профессионализмы.

Развитие этого языкового явления и его распространение среди все большого числа носителей русского языка обуславливается внедрением компьютерной техники в жизнь современного общества. И компьютерный сленг начинают употреблять не только компьютерщики, но и люди, совсем

не имеющие никакого отношения к компьютеру. Компьютерный сленг должен стать объектом пристального внимания ученых-языковедов, ведь, как показывают примеры других жаргонных систем, специальная лексика иногда проникает в литературный язык и закрепляется там на долгие годы.

Говоря о пользе и вреде интернет-сленга, следует обращать внимание не только на состояние языка, но и на влияние этих слов на сознание. Плюсы в таком случае становятся довольно незначительными. Да, можно сэкономить несколько секунд, печатая три буквы вместо семи. Да, можно ярко выражать свои эмоции и свою натуру, используя сленг. Но цена таких преимуществ слишком огромна. Искажение речи приводит к нарушению норм русского языка. Следствием этого является снижение общего уровня культуры. Не секрет, что многие подростки не любят читать, потому что язык таких произведений, как «Тихий Дон», «Война и мир», «Доктор Живаго», им, к сожалению, непонятен.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализ теоретических источников и результаты исследования дали возможность выяснить основные причины употребления компьютерного сленга как в рамках профессиональной среды, так и за её пределами:

1. Неспециалисты пользуются сленговыми словами для того, чтобы выглядеть современными. Общаясь, они употребляют сленг не только для передачи информации, но и для выражения собственного мировоззрения, идей, для подчеркивания собственной личности и того, что они идут в ногу со временем.

2. Сленг одна из форм «вливания» в коллектив и средство адекватного восприятия в определенной группе людей. По нашему мнению, сленг употребляется намеренно в том смысле, что люди выбирают слова и выражения в соответствии с собеседником и ситуацией или решают не употреблять сленговые слова вообще. Поскольку сленгизмы используют в устной речи люди, которые в основном могут и не осознавать, что это сленг, то выбор фраз зависит от подсознательных структур языка. Мы разделяем взгляд С. Флекснера, согласно которому люди, выражаясь присущим им способом, редко осознают, что используют то, что ученые определяют как сленг.

3. Сленг может быть своеобразной игрой для точного, даже иронического описания событий и впечатлений. Итак, сленг обеспечивает близость, часто выполняя важную социальную функцию, которая заключается во «вхождении» человека в близкое окружение. Причины употребления сленга разнообразные, в том числе эмоциональность средства названия, стремление отделиться, самоутвердиться.

Английский компьютерный жаргон отличается более развитой тематической организацией по сравнению с русским, в нем обнаружено большее количество тематических групп. Общие для жаргона обоих языков

тематические области отличаются в английском языке большей широтой охвата действительности, представленностью лексических единиц и структурным совершенством. Словарный состав русского жаргона несет в себе признаки влияния английского: в нем присутствуют заимствования, семантические и структурные кальки, полукальки.

Общие для двух языков тематические группы охватывают те области профессиональной деятельности, которые наиболее активно обсуждаются и подвергаются оценке в среде компьютерных специалистов независимо от национальности и места проживания. Это следующие темы: общение человека с компьютером, участники этого общения, аппаратное и программное обеспечение, Интернет.

Анализ компьютерного жаргона в функциональном аспекте выявил следующие его основные функции:

а) экспрессивная (создание образного, выразительного наименования понятия, уже имеющего нейтральное обозначение в терминологии);

б) эмоционально-оценочная (передача отношения носителей жаргона к называемому объекту);

в) функция категоризации и систематизации (для фактов и понятий, особенно актуальных в сознании носителей жаргона, в нем вырабатываются детализирующие номинации; в результате называемый объект членится, образуются богатые родо-видовые отношения);

г) номинативная (обозначение нового понятия, заполнение терминологических лакун).

Оценочная функция компьютерных жаргонизмов представляется нам преобладающей.

Детализация означаемого и разделение его на видовые категории сближает компьютерный жаргон с молодежным, для которого, характерно подобное языковое членение особенно актуальных понятий.

Номинативная функция компьютерного жаргона обусловлена тем, что развитие терминологической сферы компьютерных технологий, особенно в

области телекоммуникаций, отстает от развития самой отрасли, и номинативную функцию терминологии берет на себя жаргон.

Отмеченные в компьютерном жаргоне оценочные единицы позволяют сделать вывод о том, какая сторона деятельности играет в данном профессиональном коллективе важнейшую роль и, соответственно, оценивается положительно или отрицательно. Высокую оценку вызывает компетентность человека в своей области, надежность аппаратного и программного обеспечения. Для компьютерных программ большое значение также имеет стройность алгоритма, функциональность. Отсутствие перечисленных качеств вызывает неодобрительную оценку.

В общем сленговые слова из компьютерной сферы указывают на определенное эмоциональное состояние: одно и то же слово может выражать диаметрально противоположное отношение, когда его употребляют разные люди.

Проследив путь слова от самого рождения в английском языке до перехода в сленг, мы можем заключить, что сленг в русском языке является своеобразной “отдушиной”, облегчающий процесс адаптации англоязычного термина. Сленг помогает ускорить этот процесс, в ситуации стремительного развития компьютеров, когда язык пытается угнаться за новыми технологиями. В этом вопросе русский язык, вне всяких сомнений, находится под непосредственным влиянием английского языка. И мы не сможем остановить этот процесс, до тех пор, пока сами не станем создавать что-то новое в области компьютерных технологий.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арутюнова Н.Д. Дискурс // Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: Советская Энциклопедия, 1990. – с. 136-137.
2. Апресян Ю.Д. Лексическая семантика // Избранные труды. Том 1. Синонимические средства языка. – М.: Языки русской культуры, 1995 – 464 с.
3. Арутюнова Н.Д. Истоки, проблемы и категории прагматики / Н.Д. Арутюнова, Е.В. Падучева // Новое в зарубежной лингвистике. – М.: Прогресс, 1985. – Вып. 16: Лингвистическая прагматика. – с. 3-42.
4. Арутюнова Н.Д. Метафора и дискурс // Теория метафоры – М., 1990 – с. 5-32.
5. Бабалова Г.Г. Социолингвистические аспекты функционирования нестандартной лексики в молодёжной академической среде / Г.Г. Бабалова, С.Н. Ширококов. – Омский научный вестник. Сер. Общество. История. Современность. – 2014. – № 5 (132). – 2014. – с. 94.
6. Бабалова Г.Г. Оптимизация функциональной природы подъязыка информатики: моногр. – Омск, 2007. – 215 с.
7. Березняк В.А. Влияние Интернета на речь современной студенческой молодежи / Березняк В.А., Царева Д.С. // Инновационная наука. 2016. №6-3. – с. 238-241
8. Библиева О.В. Молодежный сленг как форма репрезентации молодежной культуры в средствах массовой информации // Вестн. Том. гос. ун-та. 2007. №304. – с. 62-65
9. Борботько В.Г. Принципы формирования дискурса: От психолингвистики к лингвосинергетике. Изд. 2-е, стереотипное – М.: КомКнига, 2007. – 288 с.
10. Виноградова Н.В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции // Исследования по славянским языкам. Корейская ассоциация славистов. – Сеул, 2001. – с. 61-72.

11. Гаспаров Б.М. Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования. – М.: Новое литературное обозрение, 1996. – 352 с.
12. Гугуева Д.А. Новые социальные характеристики интернет-пользователей и интернет-сообществ – СИСП. 2012. №1. – с. 887-906
13. Дейк Т.А. ван. Язык. Познание. Коммуникация: Пер. с англ / Сост. В.В. Петрова / Т.А. ван Дейк. – М.: Прогресс, 1989. – 312 с.
14. Демьянков В.З. Интерпретация политического дискурса в СМИ // Язык СМИ как объект междисциплинарного исследования: Учебное пособие. – М.: Изд-во Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова, 2003. – с. 116-133.
15. Ермакова Н.М. Ономотопея: англо-русские параллели в переводе: авто-реф. дис. канд. филол. наук. – СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского университета, 1995. – 17 с.
16. Захаров В.П. Лингвистические средства информационного поиска в Интернете // Библиосфера. 2005. №1. – с. 63-71
17. Иванова Т.С. Речевое поведение Интернет-общения // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – №3 – Адыгейск, 2011. – с. 132-136
18. Карасик В.И. Структура институционального дискурса // Проблемы речевой коммуникации. – Саратов, Изд-во Саратов. ун-та, 2000. – с. 25-33.
19. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность – М.: Наука, 1987. – 262 с.
20. Кобозева И.М. «Теория речевых актов» как один из вариантов теории речевой деятельности // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. Теория речевых актов. – М: Прогресс, 1986. – с. 7-21.
21. Королева Н.И. Влияние коммуникации в сети Интернет на личностные особенности пользователей // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2004. №9. – с. 168-179

22. Куликова Е. В. Языковая специфика рекламного дискурса // Вестник ННГУ. 2008. №4. – с.197-205
23. Мелконян Н. И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2012. №1. – с.211-214
24. Николаева Т.М. Краткий словарь терминов лингвистики // Новое в зарубежной лингвистике. Лингвистика текста. – М.: Прогресс, 1978. – с. 466 – 471.
25. Пеллих И.В. Молодежный сленг как социальная разновидность речи // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение – с.106-108.
26. Радкевич А. Л. Интернет-аудитория в России: состояние, динамика, тенденции // Знание. Понимание. Умение. 2009. №1. – с. 230-236
27. Селиванова Е.А. Основы лингвистической теории текста и коммуникации: Монографическое учебное пособие. – К.:ЦУЛ, «Фитосоциоцентр», 2002. – 336 с.
28. Сосновская А.А. Языковая картина мира носителей «Мобильного жаргона» (на материале метафор) // Изв. Саратов. ун-та Нов. сер. Сер. Филология. Журналистика. 2010. №2. – с.25-30
29. Степанов Ю.С. Между системой и текстом // Язык и метод. К современной философии языка. – М.: Языки русской культуры, 1998. – с. 655-688.
30. Стернин И.А. Русский язык рубежа веков – упадок, развитие или эволюция? // Актуальные проблемы изучения и преподавания русского языка на рубеже Х -XXI вв. – Воронеж, 2001. – с. 3-5.
31. Сусов И.П. Деятельность, сознание, дискурс и языковая система // Языковое общение – Калинин, 1988. – с. 7-13.
32. Хомяков В.А. Теория речевых актов и социальная лингвистика // Прагмалингвистическая интерпретация и планирование дискурса: тезисы докладов совещания-семинара – Пятигорск, 1991. – с. 11-14.

33. Щипицина Л.Ю. Жанры компьютерно-опосредованной коммуникации: монография – Архангельск: Поморский университет, 2009. – 238 с.
34. Щурина Ю.В. Интернет-мемы как феномен интернет-коммуникации // Научный диалог. 2012. №3. – с. 161-173
35. Brown G. Discourse analysis / G. Brown, G. Yule. – Cambridge etc., 1986. – 386 p.
36. Crystal D. Txtng: the Gr8 Db8. – New York: Oxford University Press, 2008. – 239 p.
37. Crystal D. Language and the Internet – Cambridge: Cambridge University Press, 2004. –272 p.
38. Fasold Ralph W. The Sociolinguistics of Language – Oxford: Basil Blackwell., 1990. – 352 p.
39. Routledge Dictionary of Language and Linguistics / Hadumod Bussmann, Gregory Trauth, Kerstin Kazzazi. – Routledge, 1999. – 560 p.
40. Wodak R. Methods of critical discourse analysis Text. / R. Wodak, M. Meger / ed. by R. Wodak. 2nd ed. – Los Angeles: SAGE, 2009. – 204 p.