

Отражение особенностей речевого поведения пользователей компьютерных сетей в письменной форме компьютерного жаргона

О.И. Ермакова

erm@df.ru

Компьютерный жаргон, то есть слой разговорной лексики, используемой в общении на профессиональную тему специалистами и пользователями компьютеров, – относительно новое, но достаточно распространенное и своеобразное явление. Владение компьютерным жаргоном предполагает знание соответствующей лексики и особенностей ее употребления, что зависит не только от уровня компетентности в области компьютерных технологий, но и от того, насколько человек ощущает себя причастным к данному профессиональному сообществу, к субкультуре «компьютерщиков». Быть членом такого коллектива – означает не только правильно употреблять соответствующую лексику, но и соблюдать определенные нормы поведения, правила общения.

В то же время компьютерный жаргон не является единой замкнутой системой, он очень подвижен и неоднороден и может сильно отличаться для разных подгрупп носителей.

Однако возникновение компьютерных сетей, в особенности глобальной сети Интернет, явилось своеобразным консолидирующим фактором для людей, пользующихся компьютерным жаргоном. Возможность общения между единомышленниками, разделенными территориально, приводит не только к более широкому распространению компьютерного жаргона, но и к определенной его «нормализации».

Возможность общения по сети, в свою очередь, определила особенность компьютерного жаргона, отличающую его от большинства других профессиональных и групповых жаргонов, – это существование наряду с устной формой специфического письменного канала связи. Специфика заключается в том, что «сетевое общение» предоставляет возможность не только переписки, но и диалогов в реальном времени^[1], что приближает его в некотором отношении к общению устному.

Такой своеобразный тип коммуникации порождает новые языковые обороты, которые употребляются исключительно в письменной форме. Поскольку сообщения в сети часто адресуются всем присутствующим, очень характерно использование специального *обращения ол* (от англ. *all*), например, *Привет, Ол! Как дела?* или *Дорогой All, помогите советом!* Несмотря на популярность письменного общения, в компьютерном жаргоне не всегда существует устоявшаяся форма для записи слов, в особенности английских заимствований. Поэтому в сообщениях можно встретить, например, следующие варианты записи: *ол, олл, all* и даже *алл*.

В «сетевом общении» встречаются своеобразные *междометия*, выражающие различные оценки. Для выражения высшей положительной оценки служат *кул* (заимствовано из англ. сленга, в котором прилагательное *cool* имеет значение 'отличный, классный') и *рулез* (заимствовано из английского, где надпись-граффити *...rules OK* употребляется в основном по отношению к футбольным командам, например, *“Arsenal” rules OK!*, и приблизительно соответствует по смыслу русскому «*Спартак*» – чемпион!). Для обозначения высшей степени неодобрения используется слово *сакс* или *сукс* (от *sucks* – 3 л. ед. ч. глагола *suck*^[2], который в американском сленге имеет бранное значение 'быть дрянью, дерьмом'). Чаще всего эти междометия встречаются в восклицательных предложениях: *OS/2 – рулез! Винды – сакс!* Для придания письменному тексту восклицательной интонации может использоваться написание *сакссссс!!!, суххххх!!!, рулеззззз!!!, rulezzzzzz!!!* и т. п.

Возникновение многих языковых формул и графических знаков, принятых при общении в сети, связано с желанием уподобить письменную речь устной, а также со стремлением ускорить процесс ввода сообщения (это весьма существенно не только для имитации живой беседы, но и для экономии денег при работе в режиме on line).

Этим можно объяснить большое количество *усечений*. Для разговорной речи вообще характерен этот способ словообразования, но в письменном варианте компьютерного жаргона количество и частота употребления слов, образованных с помощью усечения, особенно велики, например, *комп* ('компьютер'), *инет* ('Интернет'), *прога* ('программа'), *проц* ('процессор'), *конфа* ('сетевая конференция').

Существуют также неписанные соглашения о многочисленных *аббревиатурах*. Большинство из них имеют английское написание, поскольку заимствованы из жаргона американских хакеров, например, *IMHO* (*In My Humble Opinion*, что переводится как 'по моему скромному мнению', однако трактуется значительно шире: 'мне кажется' или 'по-моему'), *pls* (*please*), *FAQ* (*Frequently Asked Questions* – 'выпускаемые в электронном виде сборники ответов на наиболее часто задаваемые вопросы по определенной тематике'). Однако возможна и русская транслитерация (тогда не нужно тратить время на смену кодировок): *ИМХО*, *плз*, *ФАКи* (мн.ч.).

Совсем непонятно для посторонних выглядят знаки, в которых используется *замена латинских букв русскими*, совпадающими по стандартному расположению клавиш на клавиатуре (например, на клавише с латинским «а» расположено кириллическое «ф» и т. д.). Таким образом, при написании сообщения по-русски *P.S. (Post Scriptum)* может превратиться в *З.Ы.*, *pls (please)* – в *зды*, а обращение *All* – в *Фдд*.

Подобно каламбурам или ребусам смотрятся сообщения, в которых *слова заменяются созвучными символами*, например, в обращениях *2 ALL*, *2 Юрий* английский предлог *to* превращается в *2 (two)*. Конечно, подобные «шифровки» не столько направлены на увеличение скорости письма, сколько являются свидетельством принадлежности к миру «компьютерщиков».

Еще одним повсеместным сетевым соглашением является *соглашение о цитировании фрагментов*, то есть о включении отрывков из предыдущих сообщений. Такое цитирование позволяет напомнить собеседнику обсуждаемую тему. Например, сообщение *Где ее найти?* без пояснений оказывается непонятным, поскольку удаленность собеседников друг от друга нарушает семантическую связность дискурса.

Неполнота ответов, содержащих анафорическую отсылку, компенсируется возможностью автоматического включения соответствующего отрывка из предыдущего сообщения, играющего в данном случае роль антецедента. Цитируемый текст помечается символом «>»:

А: >Кто-нибудь сталкивался с тем, что до обработки

>утилитой базы[3] Gold Edit[4] отображает все удаленные

>письма с пометкой DEL?

В: Такое бывает, если письма попали в бэды[5], а ты потом их перерастоссил[6].

Отсутствие паралингвистических средств, сопутствующих коммуникации при непосредственном общении, также компенсируется специальными знаками. Так, *заменой фонационных средств* (графическим выражением различного рода акцентирования) можно считать использование знаков *_* как здесь *_* для интонационного выделения отдельных слов; выделение по отдельности каждого слова с помощью звездочек **как** **здесь** интерпретируется как высказывание, произнесенное очень медленно и отчетливо; написание текста заглавными буквами предполагает, что сообщение произносится очень громко [5, 42-43].

1. *Зачем такие проблемы, чтобы просто запустить несчастную ср/ку* ('специальная программа в Windows, вызываемая через приложение Панель Управления')? *Если _первой_ строчкой можно добиться того же результата?*
2. *Я тебе еще раз повторяю: пароль запоминается *только* *после* *коннекта** (от *connect* – 'удаленное сетевое соединение')!

3. КТО-НИБУДЬ, ОТЗОВИТЕСЬ, как все-таки настроить эту прогу?

Существуют и *графические «заменители» кинетических средств*, так называемые смайлики (от англ. *smile* – ‘улыбка’). Это очень популярные в «сетевом общении» специальные знаки-пиктограммы, создаваемые с помощью скобок, двоеточий, тире и прочих символов и призванные условно отражать сопутствующую речи мимику говорящего, например, :-), :-(, ;-) , :-/ . Иногда используется сокращенный вариант – без «носа» (тире) посередине: :) , :(. Конечно, смайлики, в отличие от реальных и обычно произвольных мимических движений, создаются намеренно и чаще приносят в общение игровой элемент, нежели содержат смысловую информацию.

А: Привет! Как дела ;-) ?

В: Отлично :) А у тебя?

С: Замучил меня этот Win95 :-(!!!

К таким же «игровым» условностям можно отнести эвфемистические замены нецензурных выражений на бессмысленные наборы различных символов, например, @#\$!@#\$!# или !@#\$%^&.

Сетевые сообщения могут значительно отличаться друг от друга по характеру использования языковых средств. В одних случаях речь переполнена жаргонной лексикой, различными специальными знаками, а в других – предельно корректна, стилистически нейтральна. В связи с этим представляется интересным выделить некоторые ситуативные переменные, влияющие на коммуникативное поведение собеседников. Среди таких факторов, ведущих к изменению коммуникативной ситуации, можно назвать следующие: 1) свойства канала общения, 2) тема и 3) конкретная цель сообщения, 4) наличие или отсутствие цензуры, 5) индивидуальные характеристики и 6) социальные роли коммуникантов. Рассмотрим эти факторы подробнее.

1. Свойства канала общения. E-mail переписка не сильно отличается от обычной переписки по почте. Однако сетевые конференции и, в особенности, chat модема максимально приближены к условиям непосредственного общения, поскольку разговор происходит в реальном или почти в реальном времени, и именно здесь будут использоваться средства, «приближающие» опосредованное сетевое общение к устной речи.

2. Тема обсуждения. Серьезный обмен информацией подразумевает использование профессионализмов, не перегруженных экспрессивными коннотациями. Шутливые темы допускают более вольное обращение с языком, здесь возможно употребление эмоционально окрашенных слов, содержащих смеховой элемент, каламбуров. Например, операционная система Windows может называться *вынь* (от сокращения *Win*), *мастдай* (от англ. *must die*, выражает крайне отрицательное отношение к этому программному продукту), а также *виндовоз*, *форточки*, *стекляшки* и т. п., фирма Microsoft – *мелкомягкие*, компьютер Pentium – *лень*, программное обеспечение – *софтина* или *софтверий* (от *software*). При этом увеличивается не только степень «жаргонизации», но и количество таких слов, а также количество условных графических знаков:

Эх, люблю я это дело – компы насилловать... Эдак поназапускать всего. В одной проге кучу мусора на диск тошнить (‘о программе, которая в процессе работы постоянно записывает в файлы некоторую информацию’), *в другой – немереную картинку ваять* (‘создавать в графическом редакторе изображение большого объема’), *в третьей – по инету шастать* (‘просматривать странички в Интернете’), *в четвертой – файло с ФТП сосать* (‘переписывать файлы с удаленного сервера’), *в пятой – что-нибудь сканерить* (‘сканировать’). *Винт кряхтит, помирает, головками постукивает... :-(* (‘о звуках, издаваемых жестким диском при объемных файловых операциях’). *Наконец форточки вылетают 8-)* (‘о сбое в работе операционной системы Windows’).

3. **Конкретная цель сообщения** (вопрос; спор; замечание, с целью уточнить или поправить сказанное и т. д.). Завязавшаяся дискуссия часто приводит к ссоре, а иногда и грубости, которая вряд ли была бы возможна при непосредственном общении. Однако такое поведение, именуемое *флеймом* (от англ. *flame*, заимствовано из амер. жаргона хакеров), считается недостойным и осуждается компьютерным сообществом.
4. **Наличие/отсутствие цензуры.** Многие конференции и «чаты» являются *модерируемыми*, то есть предполагают соблюдение правил поведения, запрещающих, в частности, грубые и оскорбительные высказывания, обсуждение тем, не имеющих отношения к тематике форума (*оффтопики*) и т. п. Специальный человек (*модератор*) следит за соблюдением правил и

осуществляет наказание провинившихся: посылает специальные предупреждения, определенное количество которых может привести к временному отключению пользователя от конференции. Такие меры являются вполне действенным средством против *флейма*, нецензурных выражений и пр.

5. **Индивидуальные характеристики коммуникантов.** Существенное влияние на речевое поведение человека оказывают его психологические особенности (об эпатирующей стратегии поведения см. ниже). Большое значение имеет общий образовательный и культурный уровень (высокий или низкий) речевых партнеров, а также давно или недавно и часто или редко они пользуется сетевыми формами общения.
6. **Социальные роли коммуникантов и их соотношение.** Одним из основных аспектов использования компьютерного жаргона всегда остается игровой аспект. Это в особенности касается «сетевого общения», поскольку виртуальное сетевое пространство позволяет создать желаемый образ, скрыть реальность. Дело в том, что при непосредственном диалоге прагматическая база, то есть ситуация общения, изначально определена. Коммуниканты обычно знакомы и имеют представление о социальных ролях – профессиональных и языковых (жаргонных) навыках друг друга. Однако при общении по сети у собеседников есть возможность скрыть свой реальный статус и попытаться сыграть «чужую», как правило «более высокую» роль.

Единственным «доказательством» соответствия выбранной роли реальному образу остается речь, которая может выдать говорящего, как иностранный акцент может выдать шпиона. Несоответствие речевого поведения ролевым ожиданиям приведет к ролевому конфликту. Именно поэтому при общении по сети соотношение социальных ролей оказывает наибольшее влияние на речевое поведение собеседников.

Сообщество «компьютерщиков» является выразителем своеобразной субкультуры, со своими этическими нормами и стилем жизни. Однако, в первую очередь, членство в данной группе предполагает определенный уровень компетентности в области компьютеров и знание лексики компьютерного жаргона. Несмотря на существенные профессиональные различия специалистов, они всегда имеют определенный общий набор знаний и общий запас жаргонной лексики, что позволяет им идентифицировать друг друга как членов одной социальной группы, считать друг друга «своими». К специалистам примыкают и так называемые «продвинутые пользователи», как правило, не занимающиеся компьютерами профессионально, однако обладающие некоторыми познаниями в данной области. Обычные пользователи компьютеров и, в особенности, новички, мало знакомые с компьютерными технологиями и не овладевшие в достаточной мере компьютерным жаргоном, не могут восприниматься как «свои», быть полноправными членами группы. Таким образом, каждый человек приобретает определенную социальную роль в соответствии с различием по признаку «выше / ниже» (по уровню компетентности и знанию жаргона) и по признаку «свой / чужой» и может оказаться в центре или на периферии компьютерного сообщества.

Вот несколько примеров сетевых сообщений, подтверждающих существование таких ролевых стереотипов:

- *Спецы, понимающие в BackOffice ('пакет программ фирмы Microsoft')! Помогите настроить роутинг ('таблица маршрутизации в сети', от англ. route) в Proxy('программа, осуществляющая рассылку сетевой информации на основе таблицы маршрутизации'). Я сам в этом плохо понимаю.*
- *Да... Пага ('интернет-страничка', от англ. page) действительно неплохая... а что ты хочешь, – профи делал...*
- *Я не программмер ('программист') и не системщик ('специалист, занимающийся аппаратной частью компьютеров'), я просто продвинутый юзер (от англ. user – 'пользователь'), но проблема эта мне знакома...*
- *Эти юзеры не просто не хотят хоть чуть-чуть разобраться даже с интерфейсом своей же программы, но и не хотят в принципе что-то учить.*
- *Про дизайн сайта говорить не буду – вебдизайнерами сейчас называют себя все, установившие FrontPage ('программа для создания интернет-страничек') и знающие такое умное слово, как HTML ('язык программирования для создания интернет-страничек'). Больше чем уверен, что юзер, стряпавший этот сайт, тоже так себя называет.*
- *Народ! Расскажите чайнику, в чем отличие Adobe Premiere 5.5 от 5.0 ('версии графического редактора'). Стоит ли переходить на 5.5? Какие плюсы и минусы?*
- *Есть у меня одна знакомая, полный чайник. Так мы с ней – как с разных планет!*

Речевое поведение, как уже говорилось, будет складываться на основе соотношения ролей коммуникантов. Симметричная ролевая ситуация (приблизительно равный профессиональный

уровень собеседников) предполагает, в основном, употребление профессионализмов (особенно, если они не имеют эквивалентов-терминов),[7] например:

А: Привет, Олл!

Может, кто сталкивался с такой проблемой? Как восстановить испорченный вирусом флеш ('перепрограммируемая микросхема', от англ. flash) на маме ('материнской плате')?

В: Загрузись на аналогичной живой ('работающей') маме. Затем аккуратно смени флеш на испорченный, не выключая питание, и перепиши его соответствующим БИОСом (BIOS – basic input/output system, 'программа управления материнской платой'). Желаю удачи ! :)

В асимметричной ролевой ситуации (разный уровень компетентности, например, диалог специалиста и начинающего) жаргонная лексика обычно используется с большой аккуратностью или не используется вовсе:

А: Я написал приложение с БД и переписал его на компьютер друга, а у него оно не работает. Как это исправить? Объясните, пожалуйста, а то я в этом деле чайник. Если не трудно, скиньте одну копию ответа на мой e-mail. Заранее спасибо!

В: На компьютере друга следует установить BDE Administrator ('программа управления базой данных') и настроить его соответствующим образом на работу с Вашей базой данных.

Однако иногда коммуникант с «более высокой» социальной ролью использует эпатирующую стратегию поведения, то есть, наоборот, употребляет большое количество эмоционально окрашенных слов и специальных графических знаков, часто непонятных начинающему пользователю. Тем самым он устанавливает некий барьер, демонстрирует чужеродность собеседника:

А: Растолкните, пожалуйста, что такое ICQ?

В: Это матюгалка такая рулезная, чтоб с себе подобными в онлайне общаться ;)) Настучал мессагу кому-нибудь и отослал, а она у него выскакивает. И куча других полезных фич.

8-)) Например, можно по мылу определить, есть ли аська у данного юзера. Можно о себе инфу ввести и посмотреть инфу о других.

ЗЫ. Только для этого нужно, чтобы комп _постоянное_ подключение к инету имел :-([8]

Рассмотрим еще два примера, в каждом из которых коммуникант А, не обладая достаточным уровнем знаний в рассматриваемых вопросах, пытается, используя языковые средства, представить себя в «более высокой» роли. Однако неумелое использование жаргона, избыток графических знаков свидетельствуют о его несоответствии выбранной роли. В обоих случаях это приводит к своего рода «санкциям» со стороны коммуниканта В (осуждение, возмущение, насмешка)[9]:

А: У меня писк 233 целерон, 32 мега оперативки, monster 3DII. Почему гейма жутко тормозит? Если кто знает, что можно с этим сделать, – мыльните мне, плз.[10]

В: Уважаемый А., для того, чтобы «гейма», как Вы выражаетесь, засверкала во всей своей “3D” ('объемной, трехмерной') красе, ей нужно чуть больше ресурсов: если Celeron, то хотя бы с кешем (Cache – 'дополнительная память') и память, по крайней мере, 64 MB. И все будет ОК.

А: Привет, ФДД! :)))

Стоит ли переходить на Интю ('Windows NT')? Комп у меня не только для работы с видеохой ('видео'), погамить (от англ. game, 'поиграть в компьютерные игры')я тоже люблю ;-))) . Читал в факах (FAQ, см. выше) что Productivity Pack ('название программы') под Интями не работает :-([11] . ЗАТО РАБОТАЮТ НЕКОТОРЫЕ ПРОГИ, КОТОРЫЕ НЕ ИДУТ ПОД 98-ЫМИ ФОРТОЧКАМИ!!! Подскажите, ЗДЫ!!!

В: Поставьте на один компьютер две операционные системы. Очень быстро сами во всём разберётесь. И, пожалуйста, не пользуйтесь некорректной терминологией типа «погамить» и «форточки». Это Вам «крутизны» не добавит...

В компьютерном жаргоне существует даже специальное слово – *ламер*, для номинации людей, чье поведение, главным образом речевое, не соответствует уровню знаний (*ламер* – это *чайник*, мнящий себя специалистом). Интересно провести сравнение с понятием *lame* ('изгоя', именно от этого англ. слова образовано слово *ламер*), которое У. Лабов [7] применяет по отношению к человеку, не овладевшему принятой в некоторой социальной группе манерой общения, а, следовательно, не могущему претендовать на место в этой группе.

Итак, ролевая матрица, или матрица общения [2, 187] сообщества «компьютерщиков» включает следующие основные стереотипы: специалист – полноправный член группы, занимающий центральное место (соответствующие номинации в компьютерном жаргоне: *спец, профи, хакер*[11], *гуру*); находящиеся на периферии пользователь и новичок (*юзер, чайник*); а также «аутсайдер», наиболее презируемый членами группы (*ламер*). При этом стереотипы вырабатываются в первую очередь на основе речевого поведения собеседников. Таким образом, речь является единственным индикатором[12], определяющим положение человека в мире «компьютерщиков». Недаром Э. Сепир писал: ««Он говорит как мы» равнозначно утверждению «Он один из наших»» [6, 232]. Соблюдение правил «сетевого общения», то есть правильное употребление жаргонной лексики и графических соглашений, становится символом принадлежности к данной социальной группе.

ЛИТЕРАТУРА

Белл Р. Социоллингвистика. – М., 1980.

Гамперц Дж. Типы языковых обществ // Новое в лингвистике. Вып. 7. – М., 1975.

Крысин Л.П. О речевом поведении человека в малых социальных общностях (постановка вопроса) // Язык и личность. – М., 1989.

Крысин Л.П. Речевое общение и социальные роли говорящих // Социально-лингвистические исследования. – М., 1976. – С. 42-52.

Рэймонд Эрик С. Новый словарь хакера. – М., 1996.

Сепир Э. Язык // Избранные труды по языкознанию и культурологии. М., 1993.

Labov W. Language in the inner city. Studies in the black English vernacular. – Univ. of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1972.

[1] Связь между людьми по электронным сетям может осуществляться по-разному. Основные способы общения следующие: 1) переписка с помощью электронной почты (e-mail); 2) сетевые конференции или форумы по различным тематикам, участники которых имеют возможность обмениваться мнениями по интересующим их вопросам; 3) беседы в реальном времени в режиме chat (*чат*) или с помощью коротких сообщений в программе ICQ и ей подобных.

[2] Заимствование в этом и предыдущем случае формы 3 л. ед. ч. объясняется, по всей видимости, тем, что данные глаголы воспринимаются как междометия в предикатном употреблении, ср.: *This film sucks*.

[3] От англ. *utility*, 'специальная программа преобразования базы данных'.

[4] Редактор для работы с электронной почтовой базой.

[5] Имеется ввиду, что из-за ошибки при пересылке письма оказались испорченными (от англ. *bad*).

[6] То есть 'повторно обработал с помощью программы Tosser' (программа для обработки почты).

[7] Конечно, если общение носит юмористический характер, количество и экспрессивность жаргонной лексики увеличивается. Об этом см. выше.

[8] «Перевод» этого сообщения будет выглядеть примерно следующим образом:

Это очень хорошая программа, позволяющая вести разговор в режиме on-line. Набираешь сообщение кому-нибудь и посылаешь, а этот человек его тут же получает и имеет возможность прочитать. И много других полезных возможностей. Например, можно с помощью e-mail пользователя определить, есть ли у него ICQ. Можно ввести информацию о себе или прочитать информацию о других.

P.S. Только для этого нужно, чтобы компьютер имел постоянное подключение к Интернету.

[9] Следует обратить внимание, что коммуникант В обращается к коммуниканту А на «вы», что не принято в обычном «сетевом общении».

[10] «Перевод» сообщения: *У меня компьютер с процессором Celeron и тактовой частотой 233 MHz, оперативная память 32 MB, видеокарта Monster 3DII. Почему игра медленно работает? Если кто-нибудь знает, как это исправить, перешлите, пожалуйста, ответ по e-mail.*

[11] Слово *хакер*, помимо значения 'взломщик компьютерных программ', имеет значение 'программист высокого уровня, программист-фанатик'.

[12] Ср. у Р. Белла: «членство в группе почти наверняка имеет языковые индикаторы..., которые сразу определяют данную группу и исключают «чужаков»» [1, 145].