

УДК 81'27

СЕМАНТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО ЛЕКСИКИ СУБКУЛЬТУРНЫХ ОБРАЗОВАНИЙ¹

Тамара Ивановна Ерофеева

**д. филол. н., профессор кафедры теоретического и прикладного языкознания
Пермский государственный национальный исследовательский университет
14990, г. Пермь, ул. Букирева, 15. genling.psu@gmail.com**

В статье рассматривается семантическое пространство лексики социолектов трех субкультур, зафиксированных в словарях: компьютерного сленга, учебного жаргона и воровского аргю. Структура семантического пространства данных социолектов моделируется посредством анализа тематических групп, которые выделяются в лексиконе субкультуры. Анализ семантических пространств показывает, что характер деятельности социальной субкультурной группы является определяющим для формирования семантического пространства лексики субкультурных образований.

Ключевые слова: субкультура; социолект; лексика; семантика; тематические группы; моделирование; деятельность.

Введение

Описание и изучение субкультур и их языков становятся все более актуальными в настоящий период. Связано это прежде всего с увеличением количества субкультур в современном мире, их открытым в большинстве случаев характером и, следовательно, с тем, что все большим становится их влияние на культуру в целом. «Теория субкультур – одно из средств описания явлений культурной дифференциации современного общества. Субкультура не представляет собою самостоятельного целого. Ее культурный код формируется в рамках более общей системы, определяющей основу данной цивилизации и целостность данного социума (ее мы и обозначаем словом «культура»)» [Щепанская 2003: электр. ресурс].

Мы поддерживаем широкое понимание явления субкультуры. Являясь разновидностями более общей культуры, субкультуры могут основываться на разных социальных базах: субкультура как социальная общность людей формируется на основе таких факторов, как этнос, происхождение, религия, возраст, место жительства, профессия, социальный статус и т. п. Каждая субкультура формирует свои знаковые системы, важнейшей из которых является «язык» субкультуры, или социолект.

Лексика субкультурного социолекта, представляя собой систему, образует семантическое пространство, описывающее те сферы, с которыми связана деятельность субкультурной социальной группы (см., например [Ерофеева Т.И.

2013; Ерофеева Т.И., Ерофеева Е.В., Гаранович 2013 и др.]), следовательно, структура этого семантического пространства определяется характером деятельности. Если деятельность субкультурной группы распространяется и на другие группы (что часто бывает, например, с профессиональными субкультурами), то лексика субкультурного социолекта проникает в иные субкультуры и включается в их жаргоны (анализ см., например [Ерофеева Е.В. 2013]). В данной статье ставится задача рассмотреть структуру семантического пространства субкультурной лексики нескольких социолектов и сопоставить их.

При рассмотрении семантического пространства лексики субкультуры мы обратились к методу выделения тематических групп, с помощью которого выявили специфические особенности трех социолектов субкультурных образований: компьютерного жаргона, ученического жаргона и воровского аргю. Данные социолекты выбраны неслучайно: все они представляют собой временной срез социолекта, зафиксированный в словарях и словарных материалах.

Компьютерный жаргон начала XXI в.

Изучение компьютерного сленга интересно с точки зрения его функционирования. Слова профессионального социолекта компьютерной сферы, начиная свое существование в языке в качестве терминов, очень быстро преобразуются в речи программистов и разработчиков в профессионализмы и профессиональные жаргонизмы (подробнее см. [Ерофеева Т.И. 2009]), а оттуда проникают в общеупотребительную лексику, так

как количество людей, имеющих отношение к компьютерам, постоянно увеличивается. Возникает так называемый компьютерный сленг общий у профессионалов и пользователей, который основывается в основном на лексических особенностях речи. «Наибольшее своеобразие сленга проявляется на лексическом и словообразовательном уровнях, тогда как морфологический мало чем отличается от литературного языка, а синтаксический функционально уподобляется синтаксическому уровню разговорной речи. Тем не менее молодежный сленг можно считать системой с собственными взаимно обусловленными и взаимодействующими лексическими и словообразовательными единицами, образующими определенное единство и целостность, кроме этого, эта система выполняет присущие лишь ей функции» [Кюльмоя 2000: 122]. Таким образом, сфера компьютерных технологий создает свой специальный словарь, который сегодня представлен как составляющая общего жаргона [Мокиенко Никитина 2000]. Последний используется в непосредственном межличностном общении, электронных переписках.

Компьютерный сленг активно используется молодежью и, следовательно, становится частью и молодежного сленга. Сленгизмы компьютерной сферы молодежного жаргона составляют достаточно многочисленный пласт лексики, в котором представлены различные семантические поля и тематические группы (см., например, [Кутузов 2003]). Нами проанализирована 301 лексическая единица компьютерного сленга, отобранного методом сплошной выборки из словаря Т.Г. Никитиной «Молодежный сленг: толковый словарь» [Никитина 2009] (рассматривалась часть словаря от А до К). Данные словаря представляют лексику компьютерного сленга актуальную для начала XXI в.

Выбранные слова были расклассифицированы по 6 тематическим группам: 1) программы и системы; 2) символы, знаки, языки; 3) действия; 4) устройства; 5) человек; 6) документация.

Группа 1. Программы (81 единица) – сленгизмы, характеризующие программное обеспечение и системы: названия программ, их функций и элементов, систем, файлов и способов организации информации: *автогад* ‘система проектирования AutoCad’; *автоклава* ‘программа распознавания языков’; *айболит* ‘антивирусное обеспечение программы’; *алдус пожмакер*, *аппликуха* ‘прикладная программа Aldus Page-Maker’; *аркада*, *аркадник* ‘аркадная игра категории action’; *аська* ‘компьютерная программа ICQ, обеспечивающая интерактивное общение в Интернете’; *бродилка* ‘компьютерная игра, в которой нужно ходить, искать выход и выполнять

различные действия’; *виндовоз*, *виндуза*, *виндюк* ‘операционная система MS Windows’; *гама*, *гейма* ‘компьютерная игра’; *гибкий* ‘часто дающий сбой (о программе)’; *глюкала*, *глюкало* ‘программа, имеющая красивый внешний вид, развернутую систему меню’; *дурдос*, *дырдос* ‘операционная система DR-DOS’; *иксы* ‘графическая среда для работы с операционными системами семейства Unix’; *искалка* ‘поисковая система’ и др.

Группа 2. Знаки, символы, языки (11 единиц): *бэп* ‘значок «@»’; *васик* ‘язык программирования Basic’; *градусник* ‘изображение процента готовности задания’; *иконка* ‘пиктограмма, обозначающая доступный пользователю объект – файл, директорию и т. п.’; *краказябла* ‘символ, обозначающий параграф’; *кобель* ‘язык программирования COBOL’; *крюкозябл* ‘нечитаемый символ, возникающий из-за несоответствия кодировок для национальных алфавитов’ и др.

Группа 3. Действия (101 единица): *аккорд* ‘выход из программы тремя кнопками Alt-Ctrl-Delete’; *апгрейдить* ‘обновить что-либо (от англ. upgrade)’; *аржить* ‘использовать архиватор Arj’; *база* ‘все письма электронной почты, находящиеся на узле’; *бацилла* ‘компьютерный вирус’; *бизевать* ‘издавать сигнал занятости «busy»’; *бороть* ‘справляться с неисправностями в программе или компьютере’; *бросать* ‘отправлять кому-либо сообщения’; *глюкало полировать* ‘заниматься излишним украшательством компьютерной программы’; *генерить* ‘создавать программный продукт с помощью полуавтоматических средств’; *грохнутья* ‘сломаться’; *грузить* ‘загружать’; *грузитья* ‘загружаться’; *гуглить* ‘искать информацию о чем-либо в поисковой системе Google (Гугл)’; *давить на клавишу*, *жать (топтать) батоны* ‘работать с клавиатурой’; *делать* ‘удалять файл, фрагмент файла командой delete’; *дрыгать базой* ‘выполнять обращение к диску’; *думать* ‘играть в «Doom»’; *закачать* ‘сохранить информацию в память компьютера’; *залипнуть* ‘дать сбой (о компьютерной программе)’; *запаковать* ‘заархивировать файл’; *запринтить* ‘напечатать что-либо на принтере’; *запутать* ‘записать файл (root)’; *зарегить* ‘зарегистрировать что-либо, кого-либо’; *засейвить* ‘сохранить файл’ и др.

Группа 4. Устройства (91 единица): *азер* ‘компьютер фирмы Acer’; *аржаной* ‘заархивированный (о файле)’; *батон* ‘кнопка, клавиша’; *би-ма* ‘компьютер фирмы IBN’; *блинница* ‘дисконд’; *бомба* ‘большой пакет сообщений или одно большое сообщение’; *борода* ‘соединительный шлейф внутри компьютера’; *бычок* ‘ноутбук’; *вано*, *ванька*, *веник*, *вентилятор* ‘жесткий диск, винчестер’; *кобель*, *веревка* ‘кабель соединения’; *вес* ‘объем файла в килобайтах’; *карга* ‘видеоадаптер’; *катало*, *крыса* ‘манипулятор «мышь»’;

кейборда, кая, кибод, клави, клавиатур; кенар, кенарь 'сканер'; комп, компик, компютер, компук, компустер, компухтер 'персональный компьютер'; кровать, кровать 'панель для микросхемы'; крысодром 'коврик для мыши'; кулэк 'кулер, вентилятор-охладитель' и др.

Группа 5. Человек (15 единиц): админ 'системный администратор'; алкоголик, истматик 'программист, пишущий код на Алголе'; гамер, геймер 'игрок, любитель компьютерных игр'; гыук 'пользователь (слово user, набранное без переключения раскладки клавиатуры)'; гость 'временный пользователь системы'; драйвер '1) человек, работающий с сетевым адаптером компьютеров; 2) продавец компьютеров'; думер 'любитель игры DOOM'; железячник 'человек, занимающийся техническим обеспечением'; квакер 'человек, играющий в Quake'; кул 'опытный программист' и др.

Группа 6. Документация (2 единицы): букварь 'книжка – руководство для пользователей'; коран 'документация к программному обеспечению'.

Схематично семантическое пространство компьютерной лексики молодежного жаргона представлено на рис. 1.

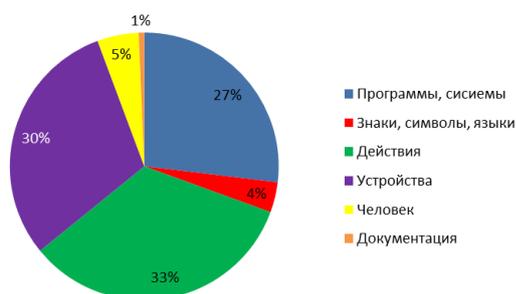


Рис. 1. Схема семантического пространства компьютерной лексики

Как правило, в семантических пространствах социолектов городской и диалектной лексики преобладают действия, определяемые глаголами (см. [Разговорная речь в системе функциональных стилей современного русского литературного языка 1983; Скитова, Огиенко 1971 и др.]). В данном случае мы наблюдаем ту же тенденцию, однако в компьютерном сленге конкуренцию группе «Действия» составляют группа «Устройства», подробно описывающая архитектуру компьютера и иных устройств (*железо*), а также группа «Программы и системы», которая описывает вторую, материально не выраженную сферу, которой манипулируют специалисты и пользователи, – программное обеспечение (софт). В совокупности объекты действия в данном сленге со-

ставляют 70% всей лексики (если включить сюда еще документацию и знаки и языки). Субъект же действия крайне мало важен в рассматриваемом семантическом пространстве.

Для сравнения обратимся к архивным лексическим материалам записей русской городской речи 20–30х гг. XX в. – списку слова и выражения из речи учащихся мужской школы-коммуны г. Ленинграда Б.Л. Богородского, включающему 103 единицы, и словарю воровского арго, составленному Н.Н. Виноградовым, объемом 373 единицы.

Ученический жаргон 20–30х гг. XX в.

В представленных Б.Л. Богородским материалах лексики учащихся семантическое пространство школьного арго состоит из четырех тематических групп: 1) предметы, 2) действия, 3) лица, 4) свойства.

Группа 1. Предметы (3 единицы): *барахло* 'старье, хлам'; *панельная луна* 'фонарь' и др.

Группа 2. Человек (14 единиц) – названия лиц, обычно имеющие пейоративную окраску: *баба* 'трус'; *гонник* 'бездомный, беспризорный'; *каланча* 'высокий'; *оголец* 'мальчик'; *задрыга* 'мерзавец'; *марало* 'ябеда'; *трепло* 'дрянной'; *трепач* 'баловник, шалун'; *иляна* 'неспособный, плохой ученик'; *филон* 'лентяй'.

Группа 3. Свойства (4 единицы): *задиристый* 'плохой'; *плюгавый* 'плохой'; *по-чертовски* (без дефиниции); *грубо* 'здорово'.

Группа 4. Действия (82 единицы). Данная группа имеет разветвленную систему микрогрупп:

- 1) движение** (33 единицы): *утечь* 'убежать'; *шататься* 'ходить'; *ишьирять* 'бегать, ходить' и др.;
- 2) воровство** (15 единиц): *ляпнуть* 'украсть'; *ошмонать* 'обокрасть'; *слямзить* 'стащить'; *стибрить* 'украсть'; *стырить* 'украсть' и др.;
- 3) говорение** (8 единиц): *галдеть* 'кричать'; *дрыгать* 'болтать'; *засохнуть* 'замолчать'; *заткнуться* 'замолчать' и др.;
- 4) состояние** (21 единица): *влопаться* 'влюбить-ся'; *втрескаться* 'влюбить-ся'; *дрейфить* 'бояться'; *загибаться* 'сердиться'; *накачаться* 'напиться пьяным' и др.;
- 5) прием пищи** (2 единицы): *уплетать* 'быстро есть'; *шамать* 'есть';
- 6) побуждение к действию** (3 единицы): *точка на горизонте* 'сигнал о приближении кого-то'; *фана* '«да» как подтверждение'; *шухер!* 'тише!'

Значительная часть зафиксированных Б.Л. Богородским лексических единиц до сих пор широко распространена в современной городской речи в качестве просторечных, реже – разговор-

ных. Например: *двинуть, звездануть, вышибать, заткнуться, галдеть, ляпнуть, стибрить, объегорить, влопаться, врезать, втрескаться, дрейфить* и т. д.

Схематично семантическое пространство лексики учащихся по списку Б.Л. Богородского представлено на рис. 2.

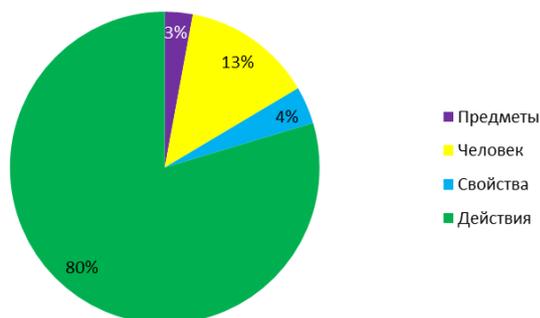


Рис. 2. Схема семантического пространства лексики учащихся (20–30-е гг. XX в.)

Как видим, в данной группе социума важным и главным оказывается группа «Действия», на втором месте – группа «Человек» (она значительно уступает по объему группе «Действия»); на третьем – группа «Свойства» и на самом последнем – «Предметы». Соотношение групп определяет специфику семантического пространства лексики учащихся.

Воровское арго 20–30-х гг. XX в.

Рассмотрим лексико-семантическое пространство воровского арго по данным картотеки Н.Н. Виноградова. Здесь выделяются те же четыре группы, что и в предыдущем случае.

Группа 1. Предметы (133 единицы).

Группа 2. Человек (96 единиц).

Группа 3. Действия (114 единиц).

Группа 4. Свойства (30 единиц).

Схематично семантическое пространство воровского арго представлено на рис. 3.

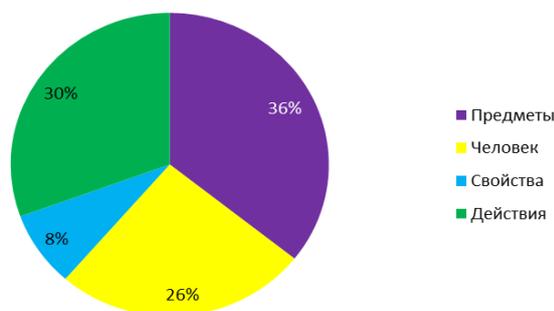


Рис. 3. Схема семантического пространства лексики воровского арго (20–30-е гг. XX в.)

В данном семантическом пространстве оказывается важной группа «Предметы», на втором месте – группа «Действия». Особенностью рассматриваемого семантического пространства является достаточно большая (26%) группа «Человек». Группа «Свойства» в лексико-семантическом пространстве городского сленга представлена скупо.

Выводы

Таким образом, с помощью моделирования семантического пространства, основанного на выделении и качественно-количественном анализе тематических групп, определяются специфические особенности лексики субкультурных образований.

Можно сделать вывод, что структура семантического пространства социолекта зависит от типа деятельности субкультурной группы. Об это свидетельствует и объем тематической группы «Действия», который является наибольшим в каждом из рассмотренных социолектов. Дифференциация семантического пространства, помимо представлений о типах действий, определяется субъектами и объектами деятельности. Так, стандартное для многих субкультур выделение четырех тематических групп: «Предметы», «Действия», «Свойства», «Человек» – оказывается недостаточным для компьютерного жаргона, поскольку в нем, помимо предметов (устройств), важную функцию выполняют еще и знаковые системы и программы.

Кроме того, особенности деятельности «выводят» на первый план разные составляющие семантического пространства. Если рассматривать семантическое пространство обобщенно, как иерархию основных компонентов деятельности СУБЪЕКТ – ДЕЙСТВИЕ – ОБЪЕКТ, то схематически эту иерархию можно представить в рассмотренных социолектах следующим образом:

Компьютерный сленг начала XX в.	Ученический жаргон 20–30х гг. XX в.	Воровское арго 20–30х гг. XX в.
Объект	Действие	Объект
Действие	Субъект	Действие
(Субъект)	Объект	Субъект

Как видим, общая структура семантического пространства компьютерного сленга и воровского арго похожи: наиболее важной составляющей в обоих случаях оказывается объект действия, а субъект наименее важен. Тем не менее в структуре семантического пространства воровского арго, как было показано выше, доли всех трех составляющих различаются незначительно, тогда как в структуре семантического

пространства компьютерного сленга преобладающая роль объекта действия очевидна, а доля субъекта крайне мала.

В семантическом пространстве ученического жаргона в иерархии компонентов первое и ведущее место занимает действие, в какой-то мере важен также субъект, а объект оказывается мало-значимым.

Таким образом, в структуре семантического пространства разных субкультурных социолектов можно выделить общие закономерности (зависимость от типа деятельности) и специфические черты, определяемые деталями деятельностного контекста.

Примечание

¹ Работа выполнена при поддержке гранта РГНФ, проект № 15-04-00381.

Список литературы

Ерофеева Е.В. Вариативность в жаргоне любителей «Формулы-1» // Социо- и психолингвистические исследования. 2013. Вып. 1. С. 64–73.

Ерофеева Т.И. Социолект: стратификационное исследование / Перм. гос. ун-т. Пермь, 2009. 240 с.

Ерофеева Т.И. Субкультура в лингвистическом освещении // Социо- и психолингвистические исследования. 2013. Вып. 1. С. 5–10.

Ерофеева Т.И., Ерофеева Е.В., Гаранович М.В. Словари сленга субкультур г. Перми // Наука и

бизнес: пути развития: науч.-практич. журн. 2013. № 4(22). С. 95–98.

Кутузов А.Б. Лексико-семантические поля в компьютерном сленге (на примере сленговых глаголов английского языка) // Вестник Тюменского гос. ун-та. Социально-экономические и правовые исследования. 2003. Вып. 4. С. 137–144.

Кюльмоя И.П. Системность в сленге // Бодуэн де Куртенэ: Ученый. Учитель. Личность / Краснояр. гос. ун-т. Красноярск, 2000. С. 120–126.

Мокиенко В.М., Никитина Т.Г. Большой словарь русского жаргона. СПб.: Норинт, 2000. 720 с.

Разговорная речь в системе функциональных стилей современного русского литературного языка: Лексика / под ред. О.Б. Сиротининой. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 1983. 254 с.

Никитина Т.Г. Молодежный сленг: толковый словарь: ок. 20000 слов и фразеологизмов. М.: АСТ: Астрель, 2009. 1102 с.

Скитова Ф.Л., Огиенко Е.А. Из наблюдений над словарным запасом одного человека // Живое слово в русской речи Прикамья / отв. ред. Ф.Л. Скитова; Перм. гос. ун-т. Пермь, 1971. Вып. 2. С. 26–39.

Щепанская Т.Б. Традиции городских субкультур // Современный городской фольклор. М.: РГГУ, 2003. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.poehalynarod.ru/subcult-f.htm> (дата обращения: 26.11.2013)

SEMANTIC SPACE OF THE LEXIS OF SUBCULTURAL FORMATIONS

Tamara I. Erofeeva

**Professor, Theoretical and Applied Linguistics Department
Perm State University**

The article deals with the semantic space of the lexis of three subcultural sociolects fixed in the dictionaries: computer slang, academic jargon and thieves' argot. The semantic space structure of these sociolects is modeled by means of analyzing thematic groups which are distinguished in the lexicon of a subculture. Semantic spaces analysis reveals that activity type of a social subcultural group is the factor that determines creating the semantic space of the lexis of subcultural formations.

Key words: subculture; sociolect; lexis; semantics; thematic groups; modeling; activity.