

Елена Петровна Елисеева

Омский государственный педагогический университет, кандидат филологических наук, доцент,
доцент кафедры русского языка и лингводидактики, Омск, Россия
e-mail: ep.eliseeva@yandex.ru

Виктория Викторовна Латухова

Бюджетное образовательное учреждение города Омска «Средняя общеобразовательная школа № 91»,
учитель русского языка и литературы, Омск, Россия
e-mail: vika_latuhova@mail.ru

Лексическое своеобразие специальной коммуникации (к вопросу о функционально-коммуникативном аспекте изучения лексики языка для специальных целей)

Аннотация. В статье анализируются особенности профессиональной коммуникации во взаимодействии со спецификой формирования и функционирования лексической подсистемы языка для специальных целей, рассматриваются лексические средства в рамках специального общения.

Ключевые слова: специальная коммуникация, язык для специальных целей, термины, профессионализмы, профессиональные жаргонизмы.

Elena P. Eliseeva

Omsk State Pedagogical University, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Russian Language and Linguodidactics, Omsk, Russia
e-mail: ep.eliseeva@yandex.ru

Victoria V. Latukhova

Budgetary Educational Institution of the City of Omsk "Secondary School No. 91",
Teacher of Russian Language and Literature, Omsk, Russia
e-mail: vika_latuhova@mail.ru

Lexical Peculiarity of Special Communication (Revisiting Functional and Communicative Aspect of Learning Vocabulary of the Language for Special Purposes)

Abstract. The article analyses the features of professional communication in interaction with the specifics of the formation and functioning of the lexical subsystem of the language for special purposes. Lexical means within the framework of special communication are considered.

Keywords: special communication, language for special purposes, terms, professionalisms, professional jargonisms.

Введение (Introduction)

Под специальной коммуникацией мы понимаем коммуникацию в рамках того или иного языка для специальных целей, лексические средства которого, безусловно, имеют функционально-стилистическую маркированность и отражают своеобразие коммуникативной ситуации, определяющей отбор лексических средств в соответствии с целями специального общения и сферой реализации языковой разновидности.

В современном мире наблюдается тенденция к модернизации языка для специальных целей, расслоение его лексической подсистемы, обновление способов терминообразования. Вместе с тем сохраняется главная особенность специального подъязыка, который представляет собой составляющую часть общей языковой модели и является динамично развивающейся системой с собственным объемом, своеобразием формирования и функционирования, своей понятийно-лексической базой.

Методы (Methods)

Всё сказанное выше дает основания по-прежнему различать важнейшие мини-системы современных специальных подязыков, а следовательно, и соответствующие им разновидности специальных лексем, относительно самостоятельных, но, без сомнения, взаимодействующих: термины, профессионализмы и профессиональные жаргонизмы [1, с. 53].

Подобное расслоение специальной лексики на три важнейших группы, которые содержат активно функционирующие лексические единицы, очевидно, весьма условно, так как непосредственный отбор специальных наименований показывает, насколько они неоднородны: в их составе выделяются номены, прототермины, терминоиды, предтермины, квазистермины и другие типы специальных лексем. При этом важным остается тот неоспоримый факт, что выбор лексического средства в условиях той или иной речевой ситуации специальной коммуникации определяется коммуникативными задачами и достижением конечной цели общения в специальной группе носителей какой-либо разновидности языка.

Результаты и обсуждение (Results and Discussions)

Основой официального общения в специальной области деятельности человека на лексическом уровне остается термин, который воспринимается как важнейший носитель специальной информации, как главная единица профессионального знания в процессе коммуникации. Сегодня активно пополняются и модернизируются терминологии давно сформированных подязыков (военного, спортивного, медицинского, экономического, почтовой связи, сферы обслуживания и др.). Однако, кроме того, возникают и новые, соответствующие времени, разновидности специального общения (подязыки геймеров, киберспорта, спидкубинга, 3D-моделирования).

В этом случае на первое место выдвигается инструментальная функция термина. Эта особенность термина — фиксация нового знания — становится реализованной в большей степени в новых терминологиях, когда недавно возникшему специальному понятию необходимо дать наименование, при этом зачастую возникает противоречие между термином и дефиницией, поскольку объем специального понятия еще не сформирован до конца и крайне размыт. Это явление иллюстрируется терминами современных формирующихся подязыков:

– в лексике косплееров (языковой материал собран на основе источников [2; 3]):

косплей — перевоплощение в различные образы персонажей кино, литературы, компьютерных игр, комиксов, заключающееся в переодевании и обыгрывании соответствующих характеров;

референсы — фотографии, рисунки, кадры фильмов и проч., служащие для создания образа косплеера;

отыгрыш — характерные движения, позы, мимика персонажей, используемые косплеером для создания образа;

аккредитация — официальное подтверждение допуска косплеера к участию в косплей-конкурсе;

– в лексике спидкубинга (языковой материал собран на основе источника [4]):

спидкубер — игрок спидкубинга;

фингертрикссы — правильное расположение пальцев на кубике, обеспечивающее набор оптимальных движений для быстрого выполнения того или иного алгоритма;

лукаход — планирование шагов последующей сборки во время выполнения текущего алгоритма;

грань, ребро, слой, угол — названия частей кубика;

жесткое кручение — затрудненное вращение кубика;

– в лексике геймеров (по данным источников [5; 6]):

дополнение — дополнительный контент для какой-либо игры;

геймплей (гейм-плей) — игровой процесс глазами самого игрока, его ощущения, оценки, эмоции;

чит-код — специальный код, который вводится во время игры, меняя некоторые элементы геймплея; жульничество;

бан — один из способов наказания пользователей за нарушение установленных правил;

бот — программа, имитирующая действие реального игрока;

– в лексике специалистов 3D-моделирования (по данным источника [7]):

ротолоция — совмещение процессов ротоскопирования и традиционной анимации;

бэкап-версия — продукт резервного копирования;

референция — справочная информация, отсылка к первоисточнику;

композилинг — объединение нескольких визуальных элементов целостного изображения;

кейтшот — одна из программ 3D-моделирования.

В неформальной специальной коммуникации, безусловно, активно используются профессионализмы. Критерии их выделения по-прежнему дискуссионны, однако их продуктивность в устном, ненормативном общении носителей специальных подязыков не подвергается сомнению. С функционально-прагматической стороны профессионализмы — это единицы, способствующие более ёмкому и эмоциональному обмену специальной информацией при помощи коннотативно окрашенных языковых средств. Возможность использования профессионализма в условиях рабочей или учебной ситуации кажется бесспорной. Данная группа специальных лексем создается с соблюдением языковых норм, однако по сравнению с терминами профессионализмы эмоционально заряжены и распространяются в микрогруппах с большой скоростью, даже вытесняя в некоторых случаях термины.

Так, в анализируемых выше подязыках обнаружены, например:

– профессионализмы косплееров (на основании источников [2; 3]):

закос — примерка образа того или иного персонажа;

косплей-фес — фестиваль косплееров;

косплей-выпазка — прогулка в костюмах косплея;

рефы — то же, что и референсы;

фотосет — то же, что фотосессия;

закосплеить — создать образ косплея;

– в лексике спидкубинга (по данным источника [4]):
алг — то же, что алгоритм;
пиф-паф — один из самых популярных алгоритмов, состоящий из четырех входов;
двушка, трёшка, четвера — название кубиков в соответствии с размером 2 × 2,3 × 3,4 × 4;
заскрамбить — создать уникальный специально сгенерированный алгоритм;
 – в подязыке геймеров (по данным источников [5; 6]):
алдон — то же, что дополнение;
гильда (от гильдия) — объединение игроков;
баня — то же, что бан игрока;
браузерка — то же, что браузерная игра;
дебаффнуть (от бафф — положительный эффект) — наложить на персонаж отрицательный эффект;
 – в подязыке специалистов 3D-моделирования (по данным источника [7]):
прога — то же, что программа;
тридэшник — специалист 3D-анимации;
сетпер/сетпщик — специалист, занимающийся настройкой (привязкой) 3D-персонажей;
управлялка — специальный 3D-элемент, которым аниматор управляет персонажем;
виар (виртуальная реальность) — искусственная среда, обеспечивающая интерактивное погружение за счет моделирования сенсорных событий;
рендерить — проводить рендеринг, визуализировать.
 В отличие от профессиональной лексики, профессиональные жаргонизмы не имеют нормативного характера, их сниженность и условность ясно ощущаются говорящими. Коммуникативное своеобразие этой части специальной лексики заключается прежде всего в создании изолированности, обособленности носителей данной микрогруппы от общества. Жаргонизмы используются в устном общении специалистов с целью создания необычного, профессионально замкнутого языка, непонятного для непосвященных.

В этом случае жаргонные номинации выступают как специальные единицы, позволяющие сузить сферу специально употребления.

Ср., например:

– в жаргонной лексике косплееров (на основании источников [2; 3]):

сходка — собрание для «своих»;

матрас — название одного из московских фестивалей косплея;

цивил — 1. Жизнь вне косплея. 2. Косплеер, явившийся на фестиваль без костюма. 3. Тот, кто не занимается косплеем;

– в жаргонной лексике геймеров (по данным источников [5; 6]):

бомж — игрок, не принадлежащий какой-либо микрогруппе;

нуб — новичок, неопытный игрок;

мусор — бесполезные предметы в игре;

рак — неумелый игрок, осложняющий игру союзникам.

Заключение (Conclusions)

Таким образом, специфика общения в профессиональных группах напрямую связана с формированием лексической системы данного специального подязыка. В то же время отбор коммуникативно значимых специальных единиц определяет специфику профессионального общения и формирования профессионально-личностного уровня носителей того или иного языка для специальных целей, из чего следует, что это два параллельных взаимообусловленных процесса. Не претендующий на абсолютную глубину анализ специальной лексики с точки зрения функционально-коммуникативной показывает, насколько интересный для наблюдений материал предоставляется данной подсистемой языка, и это, несомненно, расширяет возможности ее дальнейшего изучения.

Библиографический список

1. Елисеева Е. П., Муль И. Л. Моделирование коннотативных номинаций в компьютерном жаргоне // Информационные модели в лингвистике : сб. ст. / ред.-сост. И. Ю. Морозов. Омск : Изд-во ОмГПУ, 2001. С. 53–58.
2. Фахретдинова М. Р., Осеledчик Е. Б. История косплея // Культура и время перемен. 2017. № 1 (16). С. 11.
3. Коробейник П. Словарь косплеера. Выражайся как косплеер // ЯндексДзен : [сайт]. 2020. 19 мая. URL: <https://zen.yandex.ru/media/id/5ebf014cb2e1b32bf107636f/slovar-kospleera-vyrajajisia-kak-kospleer-5ec3ad8109f2c676044a3228> (дата обращения: 04.05.2021).
4. Терминологический словарь спидкубера // SpeedCubes.ru : [сайт]. URL: <https://speedcubes.ru/terminologiya-spikubera> (дата обращения: 04.05.2021).
5. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете : дис. ... канд. филол. наук. М., 2006. 173 с.
6. Словарь геймера // Gamer-Info.com : [сайт]. URL: <https://gamer-info.com/gamer-dictionary> (дата обращения: 04.12.2020).
7. Мини-словарь 3D терминов // ВКонтакте : соц. сеть. 2019. 28 фев. URL: <https://vk.com/@skillsupschool-mini-slovar-3d-terminov> (дата обращения: 04.01.2021).

References

- Eliseeva E. P., Mul' I. L. (2001) Modelirovanie konnotativnykh nominatsii v komp'yuternom zhargone [Modeling Connotative Nominations in Computer Jargon]*, *Informatsionnye modeli v lingvistike [Information Models in Linguistics]**. Omsk, OGPU Publishing House, pp. 53–58. (in Russian)
- Fakhretdinova M. R., Oseledchik E. B. (2017) Istoriya kospleya [History Cosplay], *Kul'tura i vremya peremen [Culture and Time of Change]**, no. 1 (16), p. 11. (in Russian)

Gorshkov P. A. (2006) *Sleng khakerov i geimerov v Internetе [Slang of Hackers and Gamers on the Internet]**, Cand. philol. sci. diss. Moscow, 173 p. (in Russian)

Korobeinik T. (2020) Slovar' kospleera. Vyrzhaisya kak kospleer [Cosplayer Dictionary. Express Yourself Like a Cosplayer]*, *Yandex Zen*, May 19. Available at: <https://zen.yandex.ru/media/id/5ebf014cb2e1b32bf107636f/slovar-kospleera-vyrzhaisia-kak-kospleer-5ec3ad8109f2c676044a3228> (accessed: 04.05.2021). (in Russian)

Mini-slovar' 3D terminov [Mini-dictionary of 3D Terms]* (2019) *Vkontakte*, February 28. Available at: <https://vk.com/@skillsupschool-mini-slovar-3d-terminov> (accessed: 04.01.2021). (in Russian)

Slovar' geimera [Dictionary of Gamer]*, *Gamer-Info.com*. Available at: <https://gamer-info.com/gamer-dictionary/> (accessed: 04.12.2020). (in Russian)

Terminologicheskii slovar' spidkubera [Terminological Dictionary of Speedcuber]*, *SpeedCubes.ru*. Available at: <https://speedcubes.ru/terminologiya-spidkubera/> (accessed: 04.05.2021). (in Russian)

* Перевод названий источников выполнен авторами статьи / Translated by the authors of the article.