

ПРОБЛЕМНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРНЕТА КАК ПРЕДИКТОР СКОРОСТИ РАСПОЗНАВАНИЯ СЕТЕВЫХ ЖАРГОНИЗМОВ В ЗАДАЧЕ ДУАЛЬНОГО ЛЕКСИЧЕСКОГО РЕШЕНИЯ (НА ПРИМЕРЕ ВЫБОРКИ УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ АЛТАЙСКОГО КРАЯ)

Михаил Сергеевич Власов

*Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет
им. В.М. Шукина, Бийск, Россия*

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и Правительства Алтайского края в рамках проекта № 19-412-220004 «Лингвистические, когнитивные и эмоциональные факторы восприятия молодежного сленга субъектами деструктивного поведения: экспериментальное исследование»

В связи с бурным ростом русскоязычного сегмента Интернета, использованием современного разговорного русского языка в качестве средства общения молодежи в различных социальных сетях, видеоиграх, блогах, онлайн-образовании, в данной сфере коммуникации растет количество употребляемых сетевых жаргонизмов. Погружение в ту или иную сферу интернет-активности способствует усвоению носителями языка новой лексики. Сетевой жаргон взаимодействует с различными социолектами (языком программистов, продвинутых пользователей, геймеров, блогеров, молодежного сленга в целом), постоянно пополняется новыми лексическими единицами, но при этом некоторые из них выходят из употребления (например, слово флоп – от англ. floppy, floppy disk – дискета). Другие сетевые жаргонизмы становятся общеупотребительными словами. Например, слово геймер (от англ. gamer) зафиксировано в 2008 г. в словаре молодежного сленга под редакцией Т.Г. Никитиной [3], однако сейчас данное слово появилось во многих словарях современного русского языка с пометой «разговорное». Существуют также жаргонизмы, которые перешли в разряд общеупотребительных слов, но затем приобрели новые жаргонные лексические значения, т.е. стали многозначными: например, слово спам (от англ. spam – навязчивая реклама в Интернете) в 2004 г. приобрело новое жаргонное значение – сокращенное название футбольного клуба «Спартак-Москва» [3, с. 541].

Каждая тематическая группа жаргонной лексики рассчитана на особую аудиторию, субкультуру или сетевое сообщество – т.е. референтную группу. Так, жаргон русскоязычных геймеров и жаргон поклонников аниме будут отличаться по набору единиц пассивного словаря. Для первого характерны заимствования из английского языка: гамать (от англ. to game) – играть; ганкать (от англ. gunk – гадость) – в игре убивать заведомо слабейшего (ниже уровнем) врага, причем часто и последовательно (для удовольствия, наказания недоброжелателя, по прихоти, по принадлежности к вражеской фракции и т.д.); ГГ (аббревиатура гуд гейм, от англ. GG – good game) – хорошая игра, употребляется геймером обычно с изрядной долей цинизма, с небрежным изяществом бросается в чат победителем, упивающимся превосходством над противником и наслаждающимся оскорблениями проигравших); читер (от англ. cheater) – мошенник, обманщик, игрок, играющий нечестно, использующий скрытые команды и приемы. Для жаргона поклонников аниме характерны заимствования из японского языка: каваться (от япон. kawaii) – пребывать в состоянии восторга и умиления, которое часто сопровождается легким повизгиванием и размахиванием руками; омаке (от япон. omake) – различного рода бонусы к аниме, прилагаемые к изданию на видео, например забавные чиби-сценки с персонажами из аниме, интервью с создателями и т.п., а также любой дополнительный материал, прилагающийся к тому манги; ватаку – ярый активист движения антианимэшников или само это движение, а слово, по-видимому, произошло от словосочетания «В атаку!», которое одно-

временно является неполным заимствованием слова отаку (от япон. otaku – человек, который зависим от аниме, страстный поклонник данной культуры) с русскоязычной приставкой ‘в’ и приобрело антонимическое значение.

Указанные выше слова, вероятнее всего, будут малознакомыми для большинства носителей русского языка, но хорошо известными конкретной референтной группе. Таким образом, актуализация социальной идентичности (свой–чужой) реализуется через знание специфического жаргона и его использование в процессе коммуникации.

Естественно предположить, что сетевой жаргон понятен и знаком преимущественно активным пользователям социальных сетей (данная социальная группа очень крупная и по состоянию на 2021 г. насчитывала в России около 99 млн человек), при этом степень знакомства с новым лексиконом может варьировать в зависимости от количества времени, проводимого в сети, специфики воспринимаемого контента, погруженности в социальный нетворкинг, характера социальных связей в Интернете, возраста и многих других поведенческих и психологических особенностей пользователя.

В нашем исследовании мы рассматриваем процессы когнитивной обработки сетевых жаргонизмов, используя не дискретный (активный vs неактивный пользователь соцсетей), а континуальный подход, при котором процессы восприятия, понимания, эмоционально-экспрессивной оценки данных языковых единиц зависят от различных континуальных переменных, характеризующих слова-стимулы и самих участников исследования.

Эмоциональный контекст использования сетевого жаргона может сопровождаться желанием человека использовать интернет-общение для удовлетворения базовых потребностей в автономии, компетентности и связности согласно теории самодетерминации. Пользователи, у которых удовлетворение указанных потребностей «страдает» в реальной коммуникации, пытаются удовлетворить их в сетевом общении [7], где использование и понимание специфической лексики демонстрирует идентификацию с тем или иным сетевым сообществом. В этой связи у пользователей может возникать страстное желание, навязчивые мысли о выходе в Интернет, предпочтение онлайн-общения реальному. Некоторые используют онлайн-общение для поднятия настроения, а для некоторых такое общение может иметь и негативные последствия (вызывать бессонницу, потерю продуктивности на работе, проблемы в межличностных отношениях и т.д.). Таким образом, у людей с указанными поведенческими особенностями может наблюдаться проблемное использование Интернета [4]. Наше недавнее исследование показало, что лексические единицы сетевого жаргона значимо быстрее распознаются лицами с более высокой когнитивной поглощенностью онлайн-общением, а обратный эффект (тормозящий время реакции на жаргонизмах) имела регуляция настроения [1].

Целью нашего исследования был анализ влияния лингвистических переменных на скорость распознавания пар слов в задаче дуального лексического решения при контроле склонности к проблемному использованию Интернета участниками исследования. Выборку данного исследования составили 106 русскоязычных участников, представителей молодежи как наиболее активных пользователей социальных сетей, монолингвов, из них 76 (72%) женского пола и 30 (28%) — мужского. Средний возраст $M = 19,44$, стандартное отклонение $SD = 1,54$. Участникам предлагалась задача дуального лексического решения в онлайн-формате (на платформе PsyToolkit). Основная сессия состояла из 96 пар визуальных вербальных стимулов, включающих: тематически связанные жаргонные и общеупотребительные слова (например, апнуть – приподнять, рофл – хохот, $n = 24$); тематически не связанные жаргонные и общеупотребительные слова (например, апнуть – испечь, рофл – тетрадь, $n = 24$); общеупотребительные слова и неслова (например, приподнять – клигхнт, хохот – гхверсе, $n = 48$). Все слова являлись низкочастотными лексическими единицами русского языка. В данном исследовании использовалась русскоязычная Общая шкала проблемного использования Интернета – 3 (GPIUS3) в адаптации А.А. Герасимовой и А.Б. Холмогоровой [2] на основе второй версии аналогичной англоязычной шкалы [4]. Методика включает пять субшкал: Предпочтение онлайн-общения, Регуляция

настроения, Когнитивная поглощенность, Комппульсивное использование, Негативные последствия. Отметим, что данная методика ориентирована в большей степени на оценку зависимости от общения в социальных сетях, а не на патологическое использование Интернета в целом.

Также участники в ходе исследования указывали пол, возраст, регион проживания, среднее количество минут или часов в день, проводимых в Интернете.

Две характеристики участников, связанные с проблемным использованием Интернета, оказали значимое влияние на скорость распознавания слов, но в разных направлениях. Лица с более выраженной когнитивной поглощенностью онлайн-общением реагировали на сетевые жаргонизмы в парах с общеупотребительными словами значимо быстрее (в среднем на 0,21 стандартных отклонения времени реакции), в то время как лица, более склонные использовать онлайн-общение для регуляции настроения, реагировали на словесные пары значимо медленнее (в среднем на 0,14 стандартных отклонения времени реакции).

Полученные результаты можно интерпретировать в русле подхода к определению общего патологического использования интернета Ричарда Дэвиса [5]: у лиц с более выраженной погруженностью в интернет-общение, вероятнее всего, будет наблюдаться склонность к более быстрому имплицитному распознаванию сетевых жаргонизмов без явного эффекта семантического прайминга (в нашем исследовании жаргонные слова с семантически связанными праймами не показали значимого ускорения лексического решения). Также, согласно Дэвису, депрессивная симптоматика и чувство одиночества могут вызывать негативные представления о социальной компетентности лиц, страдающих от общего патологического использования Интернета. Поскольку депрессивная симптоматика зачастую связана со снижением общей продуктивности при решении различных когнитивных задач, в том числе и задачи лексического решения [6], полученные нами результаты о значимом увеличении времени реакции на пары слов у лиц, продемонстрировавших более высокие оценки по субшкале GPIUS-3 «Регуляция настроения», представляются обоснованными с точки зрения модели общего патологического использования Интернета.

Подробные результаты данного исследования представлены в нашей недавно опубликованной статье [1].

Литература

1. Власов М.С., Сычев О.А. Сетевой жаргон в задаче лексического решения: связана ли скорость визуального распознавания слов с проблемным использованием интернета среди молодежи? // Вестник Томского государственного университета. Филология. 2021. № 74. С. 5–27. doi: 10.17223/19986645/74/1
2. Герасимова А.А., Холмогорова А.Б. Общая шкала проблемного использования интернета: апробация и валидизация в российской выборке третьей версии опросника // Консультативная психология и психотерапия. 2018. Т. 26, № 3. С. 56–79. doi: 10.17759/cpp.2018260304
3. Никитина Т.Г. Ключевые концепты молодежной культуры: тематический словарь сленга СПб. : Дмитрий Буланин, 2013. 200 с.
4. Caplan S.E. Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument // Computers in Human Behavior. 2002. Vol. 18. P. 553–575. doi: 10.1016/S0747-5632(02)00004-3
5. Davis R.A. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use // Computers in Human Behavior. 2001. Vol. 17 (2). P. 187–195. doi: 10.1016/s0747-5632(00)00041-8
6. Stip E., Lecours A.R., Chertkow H., Elie R., O'Connor K. Influence of affective words on lexical decision task in major depression // Journal of Psychiatry & Neuroscience: JPN. 1994. Vol. 19 (3). С. 202–207.

7. Wong T.Y., Yuen K.S.L., Li W.O. A basic need theory approach to problematic Internet use and the mediating effect of psychological distress // *Frontiers in Psychology*. 2015. Vol. 5. P. 1562. doi: 10.3389/fpsyg.2014.01562

УДК 377.132

ЦИФРОВОЕ НЕРАВЕНСТВО В ОБРАЗОВАНИИ: МЕЖПОКОЛЕНЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Андрей Петрович Глухов

Томский государственный педагогический университет, Томск, Россия

*Исследование выполнено при финансовой поддержке РНФ, грант № 22-28-20001,
<https://rscf.ru/project/22-28-20001/>*

Цифровой разрыв как новое преломление старой проблемы социального неравенства в последнее десятилетие стал предметом пристального внимания и рефлексии как западных [3], так и российских исследователей [1].

В целом исследователи выделяют несколько уровней-этапов усугубления цифрового неравенства: на первом уровне разрыв существует в области доступности материально-технических средств обеспечения цифровой коммуникации; на втором уровне проявляется неравенство в компетенциях эффективной организации цифрового общения; на третьем уровне цифровой разрыв интерпретируется как неравенство шансов социального продвижения и качества жизни, обусловленное различиями в использовании цифровых технологий [4].

Однако цифровой разрыв по преимуществу рассматривался западными исследователями в контексте вопросов социальной справедливости и влияния на него гендерного, социального и расово-этнического неравенства. Тематика цифрового поколенческого неравенства и его влияния на межпоколенческую коммуникацию и систему образования находилась на периферии внимания исследователей. В то же время цифровой разрыв двух поколений – учащихся и обучающихся – формирует коммуникационный барьер, затрудняющий взаимодействие в образовательной среде.

На пересечении концептуальных подходов цифрового неравенства, цифровой грамотности и поколенческой коммуникативной дифференциации возможна тематизация проблемы цифрового поколенческого разрыва, давно являющегося предметом публицистических словесных интервенций, но редко становящегося объектом научного дискурса и эмпирических исследований.

Задача реинтерпретации цифрового межпоколенческого разрыва не как набора цифровых дефицитов, но как динамического процесса в равновесии социальных практик цифровой межпоколенческой сегрегации и консолидации, конфликтности и сотрудничества, не ставилась и не решалась на исследовательском уровне.

Эвристически ценной представляется идея концептуализации феномена цифровой грамотности среди различных поколений как структурно неоднородного набора компетенций с наличием цифровых разрывов и дефицитов, нуждающихся в заполнении в результате межпоколенческого сотрудничества.

Преобладающие профили цифровой грамотности среди различных поколений могут сильно отличаться, и превосходство в цифровых навыках молодого поколения в отношении всех типов компетенций имеет неочевидный характер, требуя исследовательского анализа. Проводимые исследования в области академической цифровой грамотности показывают ее асинхронное и неравномерное развитие. Дети, которые опережают свой класс, например, в поиске в Интернете, могут быть посредственными в редактировании документов Word или