

КОМП'ЮТЕРНИЙ СЛЕНГ

Мова — явище динамічне. Вона постійно змінюється, вдосконалюється, насичується новими термінами, висловлюваннями та поняттями. Одним з джерел наповнення мови є наукові досягнення. Зрозуміло, що перш за все це саме наукова термінологія, втім й самі продукти наукових винаходів можуть стати джерелами поповнення мови неологізмами. Саме це відбулося після винаходу комп'ютера (ЕОМ), і широкого розповсюдження його серед населення. Терміни програмістів, спілкування в Інтернеті, комп'ютерні ігри — все це призвело до виникнення окремого виду жаргону — комп'ютерного сленгу.

З приводу виникнення комп'ютерного сленгу існують різні думки. Одні мовознавці, зокрема Ірина Щур, вважають, що комп'ютерний жаргон виник одночасно з поширенням електронно-обчислювальних машин у США в середині XX століття. Інші вважають, що комп'ютерний сленг як окремий вид сленгу з'явився лише в 60-х роках XX ст. і пов'язують цей процес з так званою «мінікомп'ютерною епохою» (minicomputer era). Інший «бум» нових слів і виразів приходить після 1995 року, коли у продаж надійшла операційна система Windows. Завдяки винятковій простоті вона привела до «припливу» користувачів, що виконували подвійну функцію: по-перше, приносили нові поняття в комп'ютерний сленг, по-друге, сприяли проникненню останнього в загальноживану мову [5, с.215].

На перший погляд може здатися, що комп'ютерний сленг річ зовсім непотрібна і є по суті лише молодіжною грою, простим перекривленням унормованих понять і термінів, проте це не зовсім вірна точка зору. Справді, часто сленг використовується тільки для надання певного жартівливого забарвлення лексиці людей, які спілкуються, однак він також виконує й більш важливу функцію. З цього приводу зазначає І. Щур: «...комп'ютерний сленг виражає навіть певні емоції, які в сухій та лаконічній реальній мережі відтворити майже неможливо. Існування комп'ютерного сленгу дає змогу спеціалістам не лише відчувати себе членами певної замкненої спільноти, а й розуміти одне одного з півслова; сленг — є елементарним засобом комунікації. Якби не було сленгу, їм довелося б розмовляти англійською мовою або вживати у своєму мовленні громіздкі професіоналізми» [7, с.58].

Тепер маємо відповісти на питання: «де саме відбувається безпосереднє спілкування із використання комп'ютерного сленгу?». По-перше, це спеціальні програми, створені спеціально для спілкування у мережі Інтернет. До них належать ICQ, QIP, MIRANDA, SKYPE тощо. По-друге, спеціальні сайти та електронна пошта. До спеціальних сайтів можна віднести чати, блоги, соціальні мережі та форуми. Саме ці програми та сайти є найголовнішим джерелом поповнення комп'ютерної сленгової лексики. Однак нас здебільшого цікавить не стільки географічне розташування у мережі джерел сленгу, скільки його мовне підґрунтя.

Одним зі шляхів поповнення комп'ютерного жаргону є запозичення лексики з англійської мови [4, с.42]. Саме у такий спосіб з'являються слова:

- хард (hard drive - жорсткий диск);
- фотошопити (дієслово від photoshop — графічний редактор);
- гіфка (зображення у форматі *gif);
- девайс (device — пристрій);
- баг (bug — помилка в програмі);
- геймер (gamer — любитель комп'ютерних ігор);
- конектитися (від to connect — приєднуватися);
- юзер (user — користувач);

клікати (від to click — клацати) тощо.

Саме англomовними запозиченнями часто виступають лексеми, які одночасно є жаргонізмами й професіоналізмами (професійна, а також термінологічна лексика обслуговує сферу науки й комп'ютерних технологій), наприклад, вінчестер, вірус, дисплей, файл, монітор, принтер [2, с.204]. Також багато сленгової лексики утворено за допомогою певних лексичних фігур. Так часто вживаються метафори: «гальмувати» — проводити час за комп'ютерними іграми, ледарювати; «зносити» («знести») — видаляти з пам'яті комп'ютера непотрібну інформацію (комп'ютерну пошту); «дзиччати» — встановлювати зв'язок за допомогою модему й ін. Уживання жаргонізму «залізо» у значенні «комп'ютер» (механічні й електронні частини комп'ютера) — приклад метонімії. Наявні й арготизми. Так, якщо комп'ютер не реагує на команди, говорять, що він «висить». Недосвідченого програміста, чий комп'ютер часто «зависає» (тобто відмовляється працювати), називають «повішеником». У комп'ютерному жаргоні можна спостерігати і явище омонімії. Наприклад: «гальмувати»(погано, повільно працювати — про комп'ютер) і «гальмувати» (убивати час, граючи в комп'ютерні ігри) [4, сс.40–42].

Багато слів комп'ютерного жаргону творяться за словотвірними моделями, прийнятими у російській мові. Афіксальним способом утворений жаргонізм «літалка» (комп'ютерна гра, що імітує політ на бойовому літаку або космічному кораблі) — від дієслова літати за допомогою характерного для розмовного мовлення суфікса ДО—.

За однією моделлю зі словом «літалка» утворені слова «бродилка» і «стрілялка». «Бродилка» — це гра, в якій вам пропонується відбути в «подорож» невідомою місцевістю, де необхідно знайти якийсь предмет («артифакт»). «Стрілялкою» іменують, як правило, просту за сюжетом комп'ютерну гру [4, с.41].

Характерною ознакою комп'ютерного сленгу є також скорочення слів, наприклад:

Ненаю — не знаю.

Одна сек. — одна секунда.

Пасибі — спасибі.

Така форма слів економить час для написання тексту, при цьому повністю зберігаючи його інформативність.

Великою проблемою саме для українського комп'ютерного сленгу є наслідування вже готових сленгових одиниць з російської мови та її транслітерація до українського комп'ютерного сленгу. Тут можна казати про те, що основними творцями цього різновиду жаргону є російськомовні користувачі. Це пов'язано з тим, що інтернет-простір насичений саме російською мовою. З цього приводу зазначає С. Чермеркін: «...українська мова на веб-сторінках лідерів українського Інтернету представлена дуже незначною мірою. Лише на деяких із цих електронних ресурсів надають вагомому значення донесенню інформації до українськомовного користувача його мовою. Ситуація, що склалася, є додатковим аргументом того, що українська мова в сучасному інтернет-просторі займає невідповідно низькі позиції. Вона ускладнюється різними екстралінгвальними чинниками, серед яких — активна інвазія російської мови та домінування «неукраїнськомовного» Інтернету у веб-просторі, і потребує концептуальних підходів у сфері мовної політики щодо піднесення статусу державної мови на всіх рівнях її функціонування, зокрема й у такому важливому засобі масової комунікації, як Інтернет» [9, с.166].

Багато нових сленгових слів твориться не тільки завдяки наслідуванню їх із англійської мови. Досить велика низка слів твориться завдяки певному перекирвлень звичайних унормованих лексем. Так з'являються слова:

Аффтар — автор тексту.

Ніасіліл — текст занадто довгий, і його важко дочитати до кінця.

Пацтулом, Пацтолом — читач упав від сміху зі стільця. Інша форма вживання: Валялсо пацтулом.

Ржунімагу (варіант: Ржуіспацтула) — коментар, що свідчить, що текст здався коментаторові вкрай смішним.

Убийсибеапстіну — крайній ступінь невдоволення викликаного криатиффом, припустимі й такі варіанти, як, наприклад: «Убий себе з разбегу апстіну вимазаную йадам».

Фотожаба — зображення, колаж, карикатура, отримані за допомогою графічного редактора Adobe Photoshop (як правило). Використовується також як вираження недовіри «афктору криатиффа», що видає повідомлення за опис дійсної події [1].

Для розуміння творення таких лексем варто звернутися до фонетичної основи написання сленгових слів. Тут ми стикаємося із запозиченнями з російської мови, які не є рідкістю для комп'ютерного сленгу. Для фонетичного аналізу візьмемо декілька ілюстративних висловлювань.

Наприклад, стало сленгове словосполучення «випись йаду». У цьому випадку нас цікавить написання слова «йад». Так російське слово «яд» у фонетичній конструкції виглядає як /йад/. Саме у такому вигляді воно і переноситься до графічного написання, а потім транслітерується вже в український варіант.

Подібний принцип бачимо і в слові «пацталом». Російське «под столом» у транскрипції виглядає як /пот сталОм/, де ненаголошений /о/ наближається до /а/. Таким чином при поєднанні префікса з іменником отримуємо написане разом слово «патсталом». Але поєднання /т/+с/ дає нам фонему /ц/. Тепер отримуємо повністю готове слово «пацталом». Після транслітерації на українську — «пацталом».

З синтаксичної точки зору у комп'ютерному сленгу використовують найчастіше прості короткі речення, втім конче інформативні. Часто можна спостерігати таке явище, як інверсія.

Інверсія (лат. *inversio* — перевертання, переставляння) — стилістична фігура постичного мовлення, яка полягає в незвичному розташуванні слів у реченні з очевидним порушенням синтаксичної конструкції задля емоційно-сміслового увиразнення певного вислову [6, с.302].

Химера

Хотіла я піти з вами.

Мутний

Чому не пішла?

Химера

Та якось передумала.

На сьогоднішній день прірва між «класичним» мовленням і сленгом розширюється з кожним днем під впливом демократизації й «вульгаризації» громадського життя. Значну роль у появі нових слів відіграють ЗМІ, особливо телебачення, яке дивляться всі. Жаргон тіснить респектабельне мовлення й через масову культуру накладає свій відбиток на мову всіх націй. Із прискоренням темпу життя і його зміною зростає словниковий запас і відповідно розширюється словник сленгу [3, с.71].

Сьогодні сленгові слова досягли такої кількості, що активні користувачі мережі Інтернет називають їх сукупність «албанською» мовою, роблять спроби угруповувати словники.

На останок загадаємо про таку невід'ємну невербальну складову комп'ютерної лексики, як смайли. Смайлик (від англ. *smile* — усмішка) — це, як правило, певна послідовність декількох стандартних графічних знаків, які набираються за допомогою клавіатури і мають певне стало значення. Для прочитання такого знака варто нахилити голову вліво (на 90°) — і можна побачити стилізоване зображення. Він звичайно розташовується одразу після повідомлення, якого стосується, або у кінці фрази, наприклад, Здається, веселлий буде вечір :-) [8, с.23]. Вони можуть виглядати і як графічні зображення обличчя людей, подекуди бувають й анімованими. Головна відмінність смайликів в їх універсальності: здебільшого вони інтернаціональні, бо виражають людські емоції (смуток, радість, задоволення, гнів тощо).

Насамкінець згадаємо слова Н. В. Віноградової: «З'явившись як професійний жаргон, комп'ютерна підмова швидко переборює межі професійного засобу спілкування. Він усе більше здобуває риси групового, корпоративного жаргону, число носіїв якого зростає» [2, с.204].

Література

1. Блог-платформа // Dokument HTM — <http://www.liveinternet.ru/users/1186438/post30478094/>
2. Виноградова Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции // Исследования по славянским языкам. — 2001. — № 6. — С. 203–216.
3. Забело И. В. Развитие компьютерного жаргона на современном этапе // Культура народов Причерноморья. — 2004. — № 49. — Т.1. — С. 169–171.
4. Забело И. В. Компьютерный жаргон в лингвистике // Культура народов Причерноморья. — 2003. — № 37. — С. 39–42.
5. Кондратюк О. Молодіжний сленг як мовне явище // Незалежний культурологічний часопис «Г». — 2005. — № 38. — С. 212–220.
6. Літературознавчий словник-довідник/ За ред. Р. Т. Гром'як, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка. — К.: Академія, 2006. — 752 с.
7. Шур. І. І. Шляхи поповнення комп'ютерної сленгової лексики// Вісник. Літературознавство. Мовознавство. Фольклористика. — 2003. — № 14. — С. 58–60.
8. Чемеркін С. Г. Мовою смайликів, або Нові знаки у мові // Культура слова. — № 59 // Dokument HTM — <http://www.kulturamovy.org.ua/KM/pdfs/Magazine59-23.pdf>
9. Чемеркін С. Г. Українська мова на веб-сторінках лідерів українського Інтернету // Українознавство. — 2009. — № 2. — С. 162–166.

Марина Громова

ТЕМАТИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА РУССКОГО КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА

В конце XX века лингвистика столкнулась с ситуацией «терминологического взрыва», при котором число создаваемых терминов различных научных сфер превышает число неспециальных единиц языка [3, с.4]. Одной из таких научных сфер является компьютерная техника и технология. Внедрение в обиход персональных компьютеров, электронных устройств, игр внесло в русский язык громадное количество специальных слов и выражений, богатую разветвлённую терминологию, образовав в нём специальный компьютерный подязык. Происходит узуальное и стилистическое расслоение этого подязыка. Все термины, появляющиеся в сфере компьютерной техники и компьютерных технологий проникают в просторечие специалистов и пользователей разных возрастов и сфер деятельности. Например, пользователями компьютерных игр в основном являются подростки; на форумах сайтов для женщин, как правило, представлены «женские тексты». Большинство терминов приобретают в просторечии какие-либо лингвистические особенности: фонетические, просодические, словообразовательные, лексико-семантические, грамматические. В виртуальном компьютерном пространстве большое значение приобретает графический образ того или иного знака. Мощный процесс интерпретации компьютерной терминологии привёл к образованию внутри компьютерного подязыка компьютерного сленга. Для современного русского компьютерного сленга характерен ряд черт, не свойственных другим просторечным идиомам: карнавальность, интегративность, открытость, ненормированность, нестабильность, экспрессивность, ироничность, самобытность, доминирование письменной формы реализации, сильное влияние фатической функции языка, тесная связь с компьютерным аргом.

Русский компьютерный сленг — малоисследованный и ещё не систематизированный идиом, представляющий научный интерес с точки зрения понимания эволюционных процессов в языке благодаря своей стремительной распространяемости и влиянию на другие коммуникативные сферы.

Целью данной статьи является описание результатов нашего исследования в области систематизации тематического разнообразия современного русского компьютерного сленга в виде представления его тематических групп и тематических полей.

В работе с использованием компьютера сегодня существует несколько сфер: почта, игры, живое общение через живые журналы, установка и взлом программ, использование компьютера как вспомогательной техники. В каждой из сфер формируется своя тематическая группа сленгизмов. Разумеется, между этими тематическими группами нет чётких границ, однако каждая группа имеет своё ядро, в котором присутствуют сленгизмы только этой группы, и периферию, единицы которой используются в одной или нескольких других тематических группах компьютерного сленга.

В результате отбора способом сплошной выборки компьютерных сленгизмов из текстов (объёмом более 5000 слов) нескольких групп сетевых ресурсов: живых журналов, социальных сетей, файлообменных систем, мессенджеров и игр — мы в классификации по сферам распространения сленгизмов внутри компьютерного дискурса выделили такие группы компьютерных сленгизмов: геймерские сленгизмы, сленгизмы сферы компьютерного общения, сленгизмы сферы обмена информацией, сленгизмы сферы программирования и взлома, сленгизмы сферы аппаратной части, сленгизмы сферы интернет-творчества и публицистики, сленгизмы пользовательской сферы. Подробнее опишем указанные тематические группы.

1. Геймерские сленгизмы. К этой тематической группе относятся такие слова, как *моб*, *босс*, *инст*, *хп*, *мана*, *вин*, *симсоманка* и многие другие. Они, как правило, являются уникальными, носят информативный характер, встречаются исключительно в среде игроков (реже — разработчиков, тестировщиков игр). Встречаются слова, образованные совершенно по-разному. Есть и англицизмы, и продукты усечения, универбации и др.

2. Сленгизмы сферы компьютерного общения. В эту тематическую группу входят такие слова, как: *вирт*, *бб*, *ИМХО*, *мессага*, *мб*, *хз* и прочие. Как правило, слова этой группы образованы сокращением, транслитерацией или являются русифицированными англицизмами. Сокращение и усечение упрощают набор: ведь общение ведётся преимущественно письменно. Эти слова обычно экспрессивны, эмоционально окрашены, в них коммуниканты стремятся передать то, что при визуальном устном общении было бы передано мимикой.

3. Сленгизмы сферы хранения, обмена и упорядочивания информации. Примеры единиц данной тематической группы: *качер*, *лич*, *сидер*, *трекер*, *скачать*, *залить*, *забить* («весь винт забит фигнёй») и под. Среди сленгизмов этой группы встречаются англицизмы, продукты метафоризации, однако попадаются и самобытные ироничные сленгизмы, характерные только для русского языка.

4. Сленгизмы сферы программирования и взлома программ. К ним относятся: *хак*, *хакнуть*, *прога*, *программизм*, *програзм*, *программулька*, *глюк*, *баг* и пр. В эту группу входят также слова-характеристики качества работы программ. Среди таких сленгизмов часто встречаются сокращённые англицизмы, трансформированные в русском языке, с приданием им шутливых, ироничных коннотаций, экспрессивной окраски.

5. Сленгизмы сферы аппаратной части. Например: *железо*, *моник*, *мать*, *мамка*, *хард*, *винт*, *видюха*, *сетевуха* и под. Сленгизмы этой тематической группы часто являются продуктами метафоризации, универбации и сокращений.

6. Сленгизмы сферы интернет-творчества и публицистики. Эта тематическая группа включает сленгизмы, называющие понятия вэб-дизайна, обработки музыкальных дорожек, видеорядов, просмотра и прослушивания визуальных и аудио данных. Например: *авишка*, *авик*, *гифка*, *фотожоп*, *горелые дрова*, *винамп*, *нарезка* и пр. Как правило, это трансформированные либо калькированные англицизмы, имеющие коннотацию иронии; есть в этой тематической группе и заимствования из жаргонов публицистов, журналистов, дизайнеров и др.

7. Сленгизмы пользовательской сферы. Среди сленгизмов этой группы имеются те, которые возникли в результате использования бухгалтерской программы 1С, поисковиков, офисных программ, презентаций и пр. В отличие от четвёртой тематической группы, которая содержит сленгизмы сферы создания или взлома программ, седьмая группа содержит единицы, называющие понятия деятельности человека с помощью уже созданных программ. Эти сленгизмы характеризуют создание, трансформацию, редактирование, хранение или удаление данных. Поскольку пользователи являются профессионалами в других отраслях, их компьютерный сленг насыщен их профессиональными жаргонизмами: финансово-бухгалтерскими, торговыми, грузотранспортными, научными и другими. Например: *конвертнуть*, *мелкоофис*, *один-цешка*, *док*, *доки* (документы, документация) и т.п. В этой тематической группе много заимствованных слов, транслитераций и сленгизмов, образованных другими способами.

Изучение компьютерного сленга с точки зрения полевых структур [17] даёт возможность заявить, что компьютерный сленг с содержательной точки зрения можно представить в виде полевой структуры, в которой пересекается несколько тематических полей:

1. Поле оценки качества работы. В поле входят понятия, определяющие нормальную или ненормальную работу самого компьютера (железа) или программного обеспечения. Например: *виснуть*, *летать*, *тормозить*.

2. Поле обработки данных. Это поле включает в себя слова, описывающие различные действия над цифровыми данными или связанные с ними. Например: *скомпилировать*, *сейвнуть*.

3. Поле человеческой активности. Данное поле содержит понятия, относящиеся к специфической человеческой активности в компьютерном дискурсе. Например: *программер* (программировать), *геймер* (играть).

4. Поле сетевого общения. Это поле включает в себя слова, относящиеся к коммуникации посредством компьютерных сетей. Например: *мессага*, *лс*, *блог*.

5. Поле взаимодействия человека и компьютера. Это поле включает в себя слова, описывающие действия человека над компьютером и влияние компьютера на человека. Например: *набрать*, *удалить*.

6. Поле умышленного взлома систем. Это поле содержит единицы, описывающие ситуацию намеренного прорыва защиты закрытой системы с целью получения контроля над ней или её уничтожения. Например: *хак*, *хакнуть*, *взлом*.

7. Поле аппаратной части. Данное поле включает в себя слова, описывающие поведение аппаратной части (компьютера, принтера, сканера, монитора, маршрутизатора и другой аппаратуры). Например: *клава*, *видюха*, *мышь*.

Макрополе русского компьютерного сленга может быть представлено в виде такой схемы:



- | | |
|---|-------------------------------|
| ■ поле взаимодействия человека и компьютера | |
| ■ поле умышленного взлома систем | ■ поле аппаратной части |
| ■ поле человеческой активности | ■ поле сетевого общения |
| ■ поле обработки данных | ■ поле оценки качества работы |

В Интернете знакомятся, общаются. Ситуации знакомства и личного общения способствуют обогащению компьютерного сленга разнообразной экспрессивной лексикой. Современная речь вне компьютерного дискурса также богата экспрессивной лексикой. Мы попытались выяснить черты, которые отличают экспрессивную лексику компьютерного подъязыка от общеупотребительной экспрессивной лексики.

Общение людей, обсуждение различных проблем современной действительности, политики, экономики, мира театра и кино не могут оставить людей равнодушными, внося экспрессию в обсуждение. Обсуждение разных вопросов и обычное общение с помощью мессенджеров (ICQ, qip и пр.) в социальных сетях происходят преимущественно в письменной форме, где речь невозможно сопровождать мимикой, жестами и т.д. Частично отсутствие невербальных средств коммуникации компенсируется «смайликами», некоторыми другими знаками. Следовательно, компьютерный сленг всех семи микрополей богат экспрессивной лексикой. Анализ показал, что наиболее часто пользователи включают в свою речь компьютерные сленгизмы, которые относятся к следующим группам экспрессивной лексики, выделенным В. В. Химиком [31]:

- 1) разговорно-литературные слова и выражения с элементами коннотативно сниженной экспрессии, эмоциональности и образной оценки;
- 2) разговорные коннотативно-сниженные экспрессивы, помежуточные между языковой нормой и общерусским стандартом;
- 3) элементы сниженной деловой лексики, находящиеся на периферии языкового стандарта;
- 4) простонародные единицы преднамеренного шутливо-имитационного употребления и областные слова с наддиалектным статусом.

П. В. Лихолетов отмечает, что компьютерный сленг содержит лексику, отличающуюся разговорной, грубо-фамильярной окраской [19].

Таким образом, компьютерный сленг, или общий компьютерный жаргон, используемый как специалистами в области компьютерной техники, так и многочисленными пользователями персональных компьютеров, можно рассматривать как особый слой функционально-стилистического просторечия, возникший в компьютерном дискурсе, то есть как просторечие компьютерного подъязыка. Всё содержательное многообразие сленгизмов можно объединить в семи тематических группах по сферам употребления в компьютерном дискурсе: геймерские сленгизмы, сленгизмы

сферы компьютерного общения, сленгизмы сферы обмена информацией, сленгизмы сферы программирования и взлома, сленгизмы сферы аппаратной части, сленгизмы сферы интернет-творчества и публицистики, сленгизмы пользовательской сферы. При полевом подходе компьютерный сленг представляет собой поле, в котором пересекаются 7 микрополей, имеющих ядра и периферию, не всегда целиком совпадающие с указанными тематическими группами. Почти полное отсутствие невербальных средств коммуникации в связи с письменной формой коммуникации в живых журналах, социальных сетях, файлообменных системах, мессенджерах и играх обусловило богатство компьютерного сленга лексикой, способной в письменной форме передавать экспрессивность.

Литература

1. Буянова Л. Ю. Термин как единица логоса: [монография] / Л. Ю. Буянова. — Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2002. — 185 с.
2. Кутузов А. Б. Лексико-семантические поля в компьютерном сленге. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://tc.utmn.ru/files/kutuzov_fields.pdf
3. Лихолетов П. В. Компьютерный жаргон: [статья] / П. В. Лихолетов // Русская речь. — М., 1997 — № 3. — С. 43–49.
4. Химик В. В. Болезнь языка или язык болезни? / Современная русская речь: состояние и функционирование: [статья] / В. В. Химик. — С. Пб.: Филол. ф-т СПбГУ, 2006. — Вып. 2. — С. 47–74.

Віталія Губич

ЛІНГВІСТИЧНІ ЗАСОБИ ЕМОЦІЙНОГО ВПЛИВУ У ВИСТУПАХ ПОЛЬСЬКИХ ПОЛІТИКІВ (НА МАТЕРІАЛІ ЗВЕРТАНЬ)

Кінець ХХ століття є знаковим у сучасному мовознавстві, бо знаменується появою нових міждисциплінарних напрямків, серед яких одне з важливих місць займає політична лінгвістика, що свідчить про співвідношення політики і мови, про їх взаємовплив. До того ж останнім часом велику увагу мовознавці привертають вивченню політичних текстів, засобам емоційного політичного впливу та ін. Поява цієї нової дисципліни продиктована й надзвичайним втручанням політики у життя людей, адже політика супроводжує усі сфери людської діяльності. Серед вчених, які цікавляться цією проблемою, можна назвати Л. Нагорну, Т. Ю. Ковалевську, Н. В. Кондратенко, Н. В. Кутузу, О. А. Семенюка, В. В. Петренко, І. Ф. Кураса, Н. М. та Л. М. Мухарямових та ін. У полоністиці цією проблемою займаються вчені Й. Бральчик, В. Кваліна, С. Дубіш, М. Гловинський та ін.

Лінгвополітологія, або політична лінгвістика (політлінгвістика) — галузь лінгвістики, що виникла на стику двох самостійних наук — лінгвістики і політології — і тісно пов'язана з іншими сучасними лінгвістичними дисциплінами (особливо — з прагмалінгвістикою, комунікативною і когнітивною лінгвістикою) [10, електронний ресурс].

У праці Л. Нагорної «Політична лінгвістика: стан і статус» зазначається, що субдисципліна чи науковий напрямок, який спеціально вивчає взаємодію мови, політики, етнічності з'явився у 90-х роках минулого століття і дістав назву політичної лінгвістики. Російські дослідники Н. М. та Л. М. Мухарямови визначають політичну лінгвістику як субдисципліну на стику політики і лінгвістики, що досліджує мову політики (мовні аспекти відносин влади) і мовну політику (політико-правовий режим мовного життя суспільства) [5, с. 161].