

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«КАБАРДИНО-БАЛКАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ им. Х.М. БЕРБЕКОВА»

*На правах рукописи*

**Масаева Злата Зауровна**

**ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРНЕТ КОММУНИКАЦИИ  
КАК ЧАСТИ МОЛОДЕЖНОГО СОЦИОЛЕКТА  
(на материале сетевого и геймерского сленгов)**

5.9.8. Теоретическая, прикладная  
и сравнительно-сопоставительная  
лингвистика (филологические науки)

**Диссертация  
на соискание учёной степени  
кандидата филологических наук**

Научный руководитель:  
доктор филологических наук, доцент  
**Ашинова Ирина Викторовна**

Нальчик 2026

## Оглавление

Введение.....	4
Глава 1. Теоретические основы исследования.....	15
1.1. Соотношение языковой системы и языкового субстандарта.....	15
1.2. Понятие сленга и его разновидности.....	27
1.3. Формирование социолекта молодежи.....	36
1.4. Системность лексики языка компьютерной коммуникации.....	41
1.5. Типологические аспекты исследования лексики сетевого и геймерского сленгов.....	49
1.6. Особенности сленга с точки зрения прагмалингвистики.....	56
Выводы к главе 1.....	63
Глава 2. Функциональные и языковые особенности сетевых и геймерских онимов.....	66
2.1. Виртуальная языковая личность.....	66
2.2. Основные функции никнейминга.....	70
2.3. Структурные и языковые особенности никнеймов.....	76
2.4. Структурно-семантическая классификация основных типов никнеймов.....	80
2.5. Языковые особенности никнеймов.....	91
2.6. Структурная классификация номинаций компьютерных игр.....	96
2.7. Языковая классификация номинаций компьютерных игр.....	104
Выводы к главе 2.....	108
Глава 3. Языковые особенности сетевого и геймерского сленгов.....	112
3.1. Социокультурный феномен молодежного сленга в киберпространстве.....	112
3.2. Сетевой и геймерский сленги как дискурсивный жанр, основные характеристики.....	116
3.3. Нарушения языковой нормы как одно из проявлений языковой игры в Интернет – пространстве.....	121

3.4. Особенности графических средств оформления сетевого и геймерского текста .....	127
3.5. Анализ сетевых сокращений.....	130
3.6. Структурный и лингвопрагматический анализ коммуникативных высказываний в сетевом и геймерском сленгах .....	138
3.7. Анализ слов, сформированных в процессе словослияния/телескопии	145
3.8. Структурно-семантический анализ неологизмов и заимствований ...	148
Выводы по главе 3.....	160
Заключение .....	163
Список литературы .....	168

## ВВЕДЕНИЕ

Динамика изменения в лексической системе современного языка обусловлены влиянием разговорной речи, распространенной в среде молодежи, которая через тиражирование в различных источниках информации, кино- и киберпродукцию, доступную для большей части молодого поколения, при их посредничестве проникает во все слои населения и сферы жизнедеятельности.

Глобальная цифровизация является средой рождения нового информационного общества, которое требует социо-культурного теоретического осмысления. Необходимость изучения влияния новых технологий на культуру очевидна и не требует доказательства. Зарождающаяся киберкультура порождает языковую специфику, реализующуюся в рамках глобальной сети, изучение которой представляет важную стратегию «исследования природы виртуальных сред, поскольку киберпространство может быть определено только в терминах лингвистических характеристик» [Максимова 2022: 2,1–2,14]. Трансформации речевого поведения молодого поколения являются главным маркером современного общества, для которого характерно массовое увлечение социальными сетями. Язык компьютерных технологий – это один из подходов понимания особенностей современной коммуникации. Жизнь современных людей подчинена цифровым технологиям. Коммуникация осуществляется в чатах, онлайн-играх, дистанцированных видах работы и образовании и т.д.

Не подлежит сомнению необходимость изучения самой культуры киберсообщества, реализуемой на просторах необъятного киберпространства, так как считаем справедливым мнение, что именно социокультурные условия оказывают целенаправленное влияние на использование новейших информационных систем. Это, в свою очередь, позволяет прогнозировать тренды цифрового взаимодействия, разрабатывать более эффективные коммуникационные стратегии и создавать технологии, максимально адаптированные к реальным потребностям пользователей.. Последнее время отмечено, что культура детерминируется не только с этнической или национальной сторо-

ны, напротив, ее понимание расширяется за счет включения важных аспектов, таких как организационный и профессиональный. Современная культура определяется как быстро развивающееся сочетание различных координат – национально-территориальных, организационно-профессиональных.

Культура интернет – сообщества динамично развивается, расширяясь во времени и пространстве. Это является ярким свидетельством появления и развития компьютерного культурного кода, реализуемого в недрах киберкультуры, имеющей свои координаты, шкалу ценностей, вербализуемые при помощи так называемого киберязыка. Киберязык – это формирующий специфический системный подуровень общеупотребительной формы языка, состоящий из лексических инноваций, в том числе так называемых сленгизмов. В настоящем исследовании проводится анализ сетевого и геймерского сленгов, относящихся в целом к молодежному социолекту, так как именно молодое поколение является их основным носителем.

Сегодня вследствие всевозрастающего влияния социальных жаргонов на коммуникацию в целом наблюдается изменение конфигурации типов естественного языка. «Бесконфликтное соединение языковых средств не просто разной, но противоположной стилевой и функциональной принадлежности выступает как объективная норма языковой деятельности. Мощным стимулом для вторжения субстандарта в общий язык стало то, что в числе прочих барьеров был снят барьер между разговорной речью и сферой публичного общения. Жаргонные, просторечные или разговорные слова всегда потенциально имеют возможность переместиться в книжно-письменную сферу, а в современных условиях этот процесс настолько интенсивен, что кодификаторы и лексикографы не всегда успевают фиксировать статусное изменение» [Кудинова 2011: 9]. Таким образом, субстандартная лексика, а именно сленгизмы являются источником обогащения языка и речи.

Общеизвестным фактом является глобальное использование английского языка в мировой сети, который оказывает доминантное влияние на другие языки. Поэтому в основе исследования лежит материал английского

языка, в то время как материал русского и французского языков, в корпусе которых реализуются заимствованные английские языковые единицы, приводится в качестве фоновой поддержки.

**Актуальность** предпринятого нами исследования обуславливают следующие факторы:

1. В настоящее время происходят активные изменения словарного состава национального языка, вызванные его стремительной демократизацией, явившейся следствием масштабного продвижения нестандартной лексики, ранее использовавшейся при общении исключительно членами социально ограниченных групп с периферии языковой системы, со временем переходящие в «нормализованные» области языка, и, тем самым, относящиеся к так называемому литературному стандарту. Нестандартная лексика, имеющая социокультурную детерминированность, представлена сленгизмами, жаргонизмами, арготизмами, в силу экстралингвистических причин выходит за ограниченные рамки своего использования в отдельных группах языкового коллектива, со временем может быть зафиксированной в лексикографических изданиях.

2. Процесс цифровизации и глобализации социальной и культурной жизни современного общества способствует формированию особого социального информационного пространства, имеющего свои тенденции языкового развития. Интернет произвел революцию в системах коммуникации. Сетевой сленг как закономерная реакция социального организма на возросшее информационное давление—вызывает закономерный интерес со стороны представителей смежных дисциплин. Сетевое общение заменяет обычные формы коммуникации, порождая новую шкалу ценностей в современном обществе, отражаясь на социальных связях, культурных установках.

**Объект исследования** – некодифицированная форма существования современного молодёжного социолекта, представленная сетевым и геймерским сленгами.

**Предметом** изучения являются субстандартные лексические единицы в языковом и прагматико-дискурсивном аспектах.

**Целью** работы является многоаспектный анализ молодёжного сленга в современном киберпространстве с выделением его отличительных признаков, анализ словообразовательной и семантической структуры сленговых единиц и выражений, источников расширения лексического состава сленга и основных способов образования лексических единиц данной подсистемы языка.

Поставленная **цель** достигается при реализации следующих **задач**:

- определить основные характеристики, объем и содержание понятия сленга;
- выявить основные параметры, отличающие сленгизмы в качестве некодифицированных единиц языка;
- выявить условия социального характера формирования и функционирования сленгизмов в речевом поведении молодёжи;
- показать деривативные возможности некодифицированных лексических единиц, раскрыв лингвистические и экстралингвистические факторы, влияющие на формирование сленга;
- установить объем и состав наиболее употребительных лексических и фразеологических единиц, дать тематическую классификацию сленгизмов.

**Исследование опирается на теоретико-методологическую основу**, почерпнутую в трудах отечественных и зарубежных ученых, таких как Н.Д. Арутюнова, А.Г. Баранов, А. Вежбицкая, И.Р. Гальперин, Б.Н. Головин, В.Д. Девкин, Р. Докинз, Е.А. Земская, В.И. Карасик, В.В. Колесов, В.Г. Костомаров, D. Crystal, С. Eble и др.

**Степень изученности проблемы.** Следует отметить, что некоторые вопросы по проблематике, поднимаемой в данной работе, освещались в современных исследованиях. За последнее время изучение молодёжного сленга проводится с разных точек зрения. Особенности формирования и функционирования молодёжного сленга посвящены работы ученых, таких как Н.Н. Беликова (1992), Э.М. Береговская (1995), Е.Г. Борисова-Лукашенец

(1983), М.Л. Грачев (1993; 1996), В.С. Елистратов (1995), Т.А. Кудинова (2001), Л.П. Крысин (1989), Л.И. Скворцов (1977), В.В. Химик (2000; 2004) и др. Лексический состав молодежного социолекта анализируется в трудах следующих исследователей, а именно К.Н. Дубровина (1980), Н.С. Иванова (2007), М.М. Копыленко (1976), А.Т. Липатова (1994), Ю.Е. Милютина (2005), Е.В. Уздинской (2000) и др. Особенности деривации в ненормативных кодах языка посвящены работы Т.В. Зайковской (1993). Е.А. Земской (1992), О.П. Ермаковой (1996), Е.Е. Матюшенко (2003), Р.И. Розиной (2003) и др. Вопросы формирования идиом на основе некодифицированной лексики рассматривались Б.В. Кривенко (1992), Н.Ю. Маненковой, И.П. Подюковым (1991) и др. Важными для понимания природы и изучения языка молодежи с точки зрения социальной дифференциации его носителей являются работы О.Е. Андросовой (2005), Х. Вальтер (2016), Б.Н. Головина (1969), В.И. Карасика (1991), Л.П. Крысина (1989; 1996), В.М. Мокиенко (2012) и др.

Особенности компьютерной лексики рассматриваются в работах Н. Ильиной-Соловьевой (2022), М.А. Лобановой (2009), П.Г. Мартыненко (2009), Н.Г. Шаповаловой (2007), Е.И. Шейгал (1996) и т.д.

В связи с указанной целью и задачами использованы следующие релевантные **методы диссертационного исследования**: системно-описательный, компонентами которого являются наблюдение, сравнение, обобщение, тематическая классификация анализируемого материала; словообразовательный анализ, способствующий осмыслению формирования структуры сленговых единиц; метод контекстуального анализа, так как сленговая единица получает свою реализацию в контексте, в котором сленгизм используется для выражения позиции говорящего в конкретной ситуации речевого общения; метод дефиниционного анализа служит выделению семантических признаков; элементы сопоставительного анализа применяются с целью выявления этнокультурной специфики, существующей в мировом киберсообществе.

**Источником** исследования является живая разговорная речь молодежи, а так же ее письменное проявление в интернет-пространстве. Анализ ис-

следуемых единиц осуществлялся также на материале различных словарей современного русского, французского и английского молодежного сленга, словарей геймеров, социальных сетей таких, как Инстаграм, Твиттер и Вконтакте, игровых чатов, песен и сериалов.

**Материалом** для работы послужила картотека из более 1000 языковых единиц (в том числе никнеймов, киберязыковых клише, терминов, аббревиатур, игровых номинаций и т.д.), составленная методом сплошной выборки из речи молодых людей, а также материалы словарей компьютерного жаргона и социальных чатов.

**Научная новизна** работы заключается в сопоставительном комплексном изучении и описании специфики функционирования субстандартных языковых средств в виде сленговых единиц в речи молодёжи, способов номинации, характерных для современного молодежного сленга, семантики сленговых единиц, особенностей лексики и фраземики современного молодежного сленга, потенциального вклада данного социолекта в развитие всей системы современного языка в условиях новых информационно-коммуникативных технологий на материале разноструктурных языков, что позволяет выявить общие тенденции в развитии актуализируемого социолекта.

**Рабочая гипотеза** формулируется следующим образом. Молодежный социолект, представленный ненормативными кодами, такими как сетевой и геймерский, является динамически развивающейся системой взаимосвязанных тенденций в семантике и словообразовании, прагматико-дискурсивных реализациях. Молодёжный социолект формируется как универсальное **языковое явление** под влиянием глобализационных процессов и расширения источников информации. Процессы, происходящие на языковом уровне, помимо универсальных характеристик, имеют дифференциальные признаки, обусловленные логикой развития естественных языков и особенностями представления знания.

**Теоретическая ценность** диссертации заключается в многоаспектном анализе молодежного субстандарта. Исследование позволит: 1) уточнить со-

держательную сторону данного понятия и его границ в современной лингвистике; 2) выяснить языковые и внеязыковые факторы формирования и развития данного явления; 3) внести определённый вклад в изучение тенденций развития на словообразовательном, лексическом и фразеологическом уровнях в системе молодёжного сленга; 4) раскрыть механизмы семантического развития сленговых новообразований и уточнить способы номинации новых реалий, связанных с современными способами коммуникации.

**Практическая значимость** работы определяется тем, что материалы и результаты предпринятого исследования могут иметь практическое применение как в учебно-методическом, так и в научном направлении. Основные положения диссертации могут быть использованы в преподавании различных теоретических курсов по современному словообразованию и семантике в сопоставляемых языках, социолингвистике и вариативности языка, теории дискурса и функциональных стилей, теории перевода и нормам языка, теории конструирования языковой личности. Языковые данные, полученные в ходе исследования, представляют интерес для лексикографической практики (при составлении одно-, двух-, трехязычного словаря современного молодёжного сленга, киберсловаря и словаря современных терминов новых технологий).

В ходе исследования сформулированы и выносятся на защиту следующие **положения**:

1. Изучение лексико-семантического строя языка на современном этапе предполагает исследование лексического субстандарта, одного из источников языковой вариативности.

2. В современных условиях информатизации претерпевает изменения природа и цель общения. Речевое общение и речевое поведение участников коммуникации, используемые коммуникативные стратегии, реализующиеся в ситуации неформального общения и анонимности, влекут за собой распространение стилистически сниженной лексики на всех уровнях общественной жизни социума.

3. В формате нового вида языкового существования – компьютерного – формируется соответствующий вид языкового поведения, специфический гипержанр в пределах коммуникативного пространства гипертекста. Сетевой и геймерский сленги формируют динамично развивающийся, постоянно обновляющийся лексический пласт языка, элементы которого активно внедряются в разговорную речь и изменяют общепринятые нормы языка.

4. Киберязыковые лексико-семантические и структурные отличия характерны для виртуальной языковой личности и всего киберсообщества. Они оказывают влияние на процесс искусственной номинации в области никнейминга, компьютерных игр, чат-коммуникации.

5. Молодежный языковой субстандарт представляет систему определенных лексических и фразеологических единиц, появляющихся по традиционным и новым правилам их конструирования. Являясь основой неформального общения, характерного для киберкультуры в целом, и статусно-возрастной субкультуры, в частности, киберязык геймеров и сетевиков отличается рядом специфических словообразовательных и семантических отличий, реализуемых в данном виде коммуникации.

6. К современным продуктивным способам формирования сетевого и геймерского сленга относятся: словообразовательное калькирование, семантическое заимствование и семантическое развитие единиц различного уровня, различные изменения графической формы лексических единиц, сокращения и аббревиатуры.

**Апробация работы.** Результаты исследования изложены в семи публикациях, в том числе четырех статьях, рекомендованных ВАК Минобрнауки РФ, общим объемом 2,0 печатных листа, а ее основные положения освещались на двух Всероссийских научно-практических конференциях: Инновационная деятельность педагога: Традиции и современность. Материалы II Всероссийской научной конференции. – Владикавказ: Северо-Осетинский государственный университет, 2023; Творчество Расула Гамзатова в поликультуре

турном пространстве. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Махачкала, 12–14 октября. Махачкала 2023.

**Диссертация** состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии.

В **первой** главе рассматриваются вопросы соотношения молодежного субстандарта и языковой системы. Подчеркивается, что современная коммуникация претерпевает качественные изменения, так как наблюдается диффузность границ социолекта, теряющего свою обособленность в связи с масштабами его применения. Социальная дифференцированность субстандартных единиц позволяет выявить устойчивые доминирующие образования, к которым относится и молодежный язык, активно развивающийся и представленный сетевым и геймерским сленгами. Возникающие языковые единицы функционируют согласно определенным правилам языка. Рассматриваются причины возникновения альтернативного языка молодежи, его функции (криптолалическая, репрезентативная и людическая); высказывается понимание терминосистемы компьютерных технологий как семантического поля, отражающего общую предметно-логическую денотативную область, которая обуславливает определенную степень унификации общения, языкового поведения, оформления сообщений и т.д. Сопоставительные исследования анализируемого вида коммуникации (сетевом и геймерском сегментах) дают представление о ее социокультурной и языковой специфике. Обращение к прагматическому аспекту молодежного сленга, питательной средой которого являются субстандартные единицы, используемые в виртуальном сетевом и игровом пространстве, предоставляет возможность выявить некоторые закономерности в выборе коммуникантами речевых единиц.

**Вторая** глава нацелена на изучение носителя сетевого и геймерского сленгов, соавтора виртуальной реальности, создающего альтернативную языковую личность под искусственным именем – никнеймом, для которой характерно специфическое речевое поведение, отражающее его индивидуальные интересы и намерения, высказываемые в ходе обмена информацией. Сетевой и игровой оним относится к онимам-прагматонимам, так как инфор-

мация, заложенная в никнеймах, реализуется при помощи специфических языковых средств, к которым можно отнести эмоционально-оценочные субстандартные лексические единицы с сильным прагматическим эффектом, реализуемым в ходе взаимодействия в адекватной ситуации сетевого и игрового общения. Рассматривается процесс искусственной номинации пользователей Сети с точки зрения используемых языковых стратегий и приемов. Обязательным условием порождения никнеймов является их вхождение в общую когнитивную базу коммуникантов. Они задают парадигму социального поведения и ценностную шкалу. Рассматриваются также структурные и семантико-прагматические особенности названий компьютерных игр. Дифференциация лексических единиц – никнеймов и номинаций компьютерных игр по семантическим группам позволяет структурировать и систематизировать лексический массив молодежного социолекта с учетом семантических критериев, что, в свою очередь, дает возможность более глубокого исследования его функционирования в современном языке.

**Третья** глава рассматривает вопросы глобального вовлечения молодежи в социальные сети, оказывающего наибольшее влияние на формирующийся молодежный язык. Субстандартные слова, образующие определенный сленг, являются неотъемлемой и динамически развивающейся, постоянно пополняющейся частью лексики, формируемой в молодежной среде, особенно в сетевом и геймерском сегментах. Основным условием существования сетевого и геймерского сленгов является наличие общей апперцепционной базы у их носителей. Существование сетевого и геймерского сообществ сопровождается появлением новых языковых единиц, для которых характерна особая стилизованная лексика, оформленная по особым языковым правилам, соответствующим своеобразному языковому этикету, характерному для Интернет-коммуникации. Геймерский и сетевой сленги представляют собой кодифицированную систему сообщений, команд из аббревиаций, акронимов, слов-слитков. Их преобладание объясняется тем, что данный способ отвечает сразу двум основным потребностям молодежи: стремлению к анонимности и

необходимости экономии языковых средств. Доказывается, что аббревиатуры являются одновременно коммуникативными высказываниями, обладающими прагматическим потенциалом. Способом пополнения словарного состава также являются иноязычные заимствования, как правило, из английского языка. Лексический состав молодежного сленга находится в постоянном обновлении и пополнении как за счет заимствований из других языков, так и в ходе внутриязыковых трансформаций. Лексические инновации, порожденные на платформах интернет-форумов, социальных сетей и онлайн игр, получают свою реализацию вне границ языкового стандарта, но постепенно пополняют нормативную речь, выходя за рамки своей узкой функциональности.

## **Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ**

### **1.1. Соотношение языковой системы и языкового субстандарта**

Социальность языка обусловлена различными факторами, такими как культурные ценности и нормы, традиции, поведение членов того или иного этносообщества. Любой социум существует на основе взаимодействия социально-культурных, статусных, гендерно-возрастных, территориальных различиях, дополнительно ситуационно детерминированных.

В.К.Журавлев пишет, что «...язык в различных социальных условиях своей речевой реализации выступает в виде особых относительно целостных образований: язык устный и письменный, язык и наречие, территориальный диалект, говор отдельного села, язык и социальный идиалект, профессиональный жаргон, стиль «подъязыка» науки и т.д. Отношения между этими языковыми образованиями –самые различные, но не это в данном случае важно. Важна их функциональная связь с тем или иным социумом (подсоциумом, микросоциумом и т.д.), который пользуется данным языковым образованием в своем речевом взаимодействии» [Журавлев 2004: 12].

Социальность языка определяет языковые изменения, усваиваемые обществом и проявляемые в речи. По мнению У. Лабов, стоящего у истоков современной социалингвистики [Labov 1966], свободное варьирование становится своеобразной основой разнообразных видов языковой вариативности – экспрессивно-стилистической, социальной и др. Исследователь отмечает, что при толковании языковых вариаций, следует принимать во внимание не только отношение внутри системы языка, но и влияние внешних социалингвистических факторов.

Таким образом, социалингвистика занимается изучением языковой вариативности не с точки зрения взаимодействия отношений внутри языковой системы, а как социально обусловленное дробление языка на различные варианты, к которым относится и кибер язык, являющийся неотъемлемой частью современного молодежного социолекта.

Касаясь проблем кибер языка, исследователи задаются вопросами: «Формируется ли киберязык отношениями коммуникаторов? Влияет ли личность коммуникаторов на используемый ими онлайн-язык? В публикациях, посвященных этой области, исследуют социальную и эмоциональную организацию общения и взаимодействия в киберпространстве, концентрируясь, например, на социальных отношениях в киберпространстве или расширении нормативных стандартов поведения в онлайн-взаимодействиях. Основываясь на качественном и количественном анализе лог-файлов взаимодействия в интернет –чате, описывается высоко структурированная взаимосвязь между социальными позициями участников и используемыми ими языковыми вариантами. Поэтому предполагается, что такой мелкозернистый социолингвистический анализ онлайн-взаимодействия может внести уникальный вклад в изучение языковых вариаций и изменений» [Максидова 2022: 2,1–2,17].

А.З.Максидова отмечает: «усложняющее влияние лингвистической культуры и лингвистических способностей...Культурный контекст влияет на отношение к компьютерным информационным системам и их использование» [Там же: 19].

Таким образом, язык соответствует времени и обществу, в котором он функционирует в качестве канала коммуникации. Лингвистический анализ структуры и семантики используемых слов способствует пониманию интересов и ценностей соответствующего языкового коллектива.

Поэтому факты языка изучаются не только со стороны внутренней структуры языка, но и со стороны прагматики, когда социальное внедряется в ткань языка и является компонентом строения языковой единицы. Вопрос описания диалектов, говоров и т.д. так же амбивалентен, так как рассматривается как со стороны внутренней структуры, но и с социолингвистической точки зрения, так как системы диалектов, говоров и т.д. не равноправны, не однородны. Таким образом, подсистемы языка могут описываться как со структурной, так и социолингвистической точек зрения.

3.3. Масаева, И.В. Ашинова отмечают: «Следующим уровнем изучения кибер языка является его понимание как особого дискурса с определенными признаками, таким как тон, стиль, паттерны, стиль обмена информацией. Появляются «новые жанры» общения, изучаются стили общения мужчин и женщин, особенности коммуникации в молодежной среде, анализ криптоязыков отдельных языковых сообществ, в том числе профессиональных. Становится понятным, что природа интерактивного онлайн – письма облегчает социально-культурное и когнитивное конструирование смысла для коммуникаторов» [Масаева, Ашинова 2023: 351].

Под изучением речевого поведения современного молодого человека понимается исследование и языкового субстандарта, питательной средой которого является появившаяся в последнее время виртуальная реальность. Исходя из понимания языка как совокупности единиц, реализуемых в нормированных и некодифицированных формах, что составляет лексическое богатство языка, частью которого являются как стандартные, так и субстандартные единицы, можно заключить, что полноценное описание языковой системы требует учёта всех её уровней и регистров — от литературной нормы до жаргонов, арго и сленга. По такому же принципу потенциальный носитель языка как возможный представитель социума и микросоциума обладает стандартными и субстандартными коммуникативными средствами выражения. Так, В.А. Хомяков отмечает: «любое изучение лексико-семантического строя языка полноценно и адекватно только в том случае, если в это изучение входит и анализ лексического просторечия» [Хомяков 1992: 7]. Последнее же время роль просторечной лексики кардинально меняется.

На языковом уровне современная коммуникация претерпевает существенные изменения, в основе которых лежит активное проникновение субстандартных языковых единиц как в письменную, так и в устную формы литературного языка. Многие ученые приходят к выводу, «что онлайн-коммуникация является промежуточной стадией между устными и письменными модальностями, и некоторые исследования дополнительно различают

особенности синхронных (онлайн) и асинхронных (офлайн) цифровых коммуникаций. В ряде исследований рассматриваются текстовые и графические системы (такие как смайлики), которые пользователи используют в онлайн-коммуникациях, чтобы «вернуть» некоторые контекстуальные функции, которые теряются в электронных коммуникациях» [Yates, Benjamins 1996. Цит. по Максидова 2022: 16].

Речь идет не только о массовом увеличении субстандартных единиц, но и изменении языкового статуса социолекта и расширению его функций по отношению к языковой норме, основным репрезентантом которой является литературный язык. Вот как описывает сложившуюся языковую ситуацию В. Г. Костомаров: «Компьютерно-сетевое общение все менее сводится к нормам, коммуникативная целесообразность и меняющийся вкус все сильнее владеют текстами, своевольно смешивая в них письмо и звучание, книжность и разговорность. Самый беспорядок и неустроенность в обществе размораживают языковые нормы. Ментальность, взгляды на жизнь нового поколения отражаются в самоуправной много- и разноголосице» [Костомаров 2012: 17].

Субстандартные единицы, одной из характеристик которых является экспрессивность, вследствие высокой частотности употребления в письменной и устной речи выходят за рамки своего обычного употребления, проникая в пространство литературной нормы. Если раньше применение сленга считалось ненормативным, неуместным в определенных ситуациях общения, то сегодня ставится вопрос: «Существует ли в сознании современного носителя русского языка граница между сленгом и литературным языком или же слова, которые лингвисты по привычке относят к сленгу, уже стали частью литературного языка?» [Розина 2006: 421]. Грань между нормой и не нормой постепенно размывается.

В то же время аргументированной выглядит и иная точка зрения, сформулированная следующим образом Е.Н.Калугиной: «Субстандарт в целом и в его конкретных языковых формах выступает средством языковой манифестации субкультурных феноменов. Следовательно, противопоставление «стан-

дарт-субстандарт» может быть дополнено противопоставлением «культура-субкультура» [Калугина 2013: 267–268].

О том, что меняется сам статус субстандартных единиц, может свидетельствовать его масштабное применение в самых различных областях. Телевидение, промоутеры и даже политики хотят говорить со зрителем на их языке, таким образом, с экранов телевизоров и посредством сети интернет происходит популяризация устной, разговорной речи, зачастую наполненной жаргонной лексикой можно заключить, что полноценное описание языковой системы требует учёта всех её уровней и регистров — от литературной нормы до жаргонов, арго и сленга., как правило, молодежной. Молодежь как самая активно развивающаяся часть общества стоит на первом плане в списке потребителей и соответственно адресатов обращения, поэтому и знание молодежной лексики играет значительную роль в современных СМИ. Так, сленг, относящийся раньше к разряду сниженной лексики, неприличной в обществе, сейчас широко используется в масс-медиа и интернете.

Несмотря на неоспоримую актуальность исследования субстандартных единиц, оно вызывает определенные затруднения, так как их место в системе языка до сих пор неопределённо. Ученые не определились окончательно с природой ненормализованной лексики, ее структурой и выполняемыми функциями, о ее роли в жизни социальных групп и всего социума в целом.

Как известно, термин *субстандарт* был внедрен в лингвистику Л. Блумфильдом в 30-е годы прошлого века. Его понимание практически не изменилось в зарубежной лингвистике. В отечественном языкознании этот термин имеет меньшее распространение в силу существования большого расхождения в содержании понятия стандартности. Под стандартом в зарубежном языкознании понимается литературный язык, язык-эталон. Теперь же «за неимением лучшего, приходится прибегать к этому термину» [Девкин 2005: 206]. Введение термина стандарт необходимо ввиду чрезмерного буквализма понятия «литературный язык» как «язык литературы», что особенно

условно в наши дни, когда *стандарт* давно уже создается не литературой, а средствами массовой информации.

Е.Н. Калугина, вслед за З. Кестер-Тома, которая «анализируя социально и культурно детерминированные пласты языка, выделяет такие градации, как стандарт, субстандарт, объединяющие системные образования, проявляющиеся на всех языковых уровнях, и нонстандарт, включающий внесистемные языковые формации–и существующие только на лексико-фразеологическом уровне» [Калугина 2013: 265]. Исследователь отмечает, что между ними не существуют статичные границы. Это относится, прежде всего, к просторечию, занимающему промежуточное положение между *субстандартом* и *нонстандартом*, в то время как разговорная лексика может относиться как к *стандарту*, так и к *субстандарту* [Цит. по Калугиной 2013: 265].

В. Б. Быков считает, что субстандарт представляет собой не что иное, как «нормированную подсистему национального языка, в которой преобладают некодифицированные узуальные нормы» [Быков 2001: 11].

Под стандартом, как правило, принято понимать, что-либо универсальное, нормативное для всех, то, что принимает большинство, что касается субстандарта – это все, что выходит за рамки нормы. Субстандарт связан с ограниченным числом пользователей, что-то подходящее определенной группе людей, в определенных условиях и определенном месте, неприменимое для всех. В словаре лингвистических терминов *субстандарт* определяется как периферийный языковой континуум. Если мы обратимся к английскому словарю, то он определяет *субстандарт* как нестандарт, ниже качества, установленного стандартом [Англ. слов.].

Таким образом, субстандарт – это постоянное языковое явление, находящееся на окраине языковой системы и относящееся к сниженной лексике. Таким образом, субстандарт включает маргинальные некодифицированные формы языка, под которыми понимаются социальные варианты языка, к которым относятся диалекты, просторечия, профессиональные аргы и жаргоны,

молодежный сленг, образующие «наиболее динамичный пласт лексико-семантической системы общенационального языка» [Кудинова 2011: 3].

Исследование субстандартных форм языка вызывает ряд определенных трудностей у исследователей, которые вызваны подвижностью и непостоянностью самого объекта исследования. Характерной чертой языковой нормы, как собственно языка в целом, является амбивалентность тенденций к стабильности, фиксированности и к эволюции, и динамике.

Все языковые инновации проходят проверку узусом и лишь немногие проникают в основной словарь языка. Ненормативное, принятое основной частью общества, становится нормой. Многие единицы разговорной речи, весьма распространенные в определенную эпоху, остаются за пределами литературного языка или используются в рамках различных сообществ, оставаясь непонятными для основной массы населения. Но, являясь частью периферийного континуума языка, субстандартные единицы способствуют его обогащению и являются источником появления новых слов. Как правильно отмечает Т.А.Кудинова: «Стратифицированный социум неизбежно формирует не только функционально дифференцированный литературный язык, но и не менее дифференцированную систему субстандартных образований. Литературный язык и субстандарт находятся в отношениях взаимодополнения и взаимосвязи, при этом субстандартные образования являются одним из мощных источников общезыковых инноваций. Субстандартные системы имеют обширные буферные зоны, состоящие из общих языковых элементов, что объясняется генетическими связями и функциональным сходством» [Кудинова 2011: 8].

Субстандартные единицы как маркеры субкультурных ценностей всегда имеют шанс перейти в разряд стандартных. Нормирование языка – необходимое условие существования языка как знаковой системы. Эволюционные процессы способствуют естественному обновлению языка. Языковая эволюция сама по себе была бы невозможна при неоправданной со всех точек зрения консервации стандарта и не соответствовала бы законам развития общества, мышления, познания.

Питательной средой субстандарта является преимущественно разговорная среда, а также профессиональная или иная социально-маркированная среда. Поэтому адресатом субстандарта, с одной стороны, является слушатель. Разговорный регистр языка позволяет некоторые отклонения от нормы. Не имея письменно зафиксированного источника, языковая единица не может относиться к разряду стандартных. Однако в последнее время набирают обороты субстандартное письмо на просторах киберпространства и субстандартная лексикография (См. М.А. Грачев, В. М. Мокиенко, В.С. Елистратов, О.П. Ермакова, Е.А. Земская, Р.И. Розина, Т.Г. Никитина и т.д.). Традиционно полагается, что более статусным является нормативное, однако сегодня популяризируется иное: более статусным является то, что наиболее модно, а соответственно и нормативно.

Несмотря на то, что современный взгляд на субстандартные единицы резко не отграничивает их от нормативной лексической системы, в целом стандарт находится в оппозиции к литературной норме. В лингвокультурологическом плане субстандартные единицы рассматриваются как возможная периферия концепта. С.И. Красса и Е.Н. Калугина намекают на «возможности экстраполирования такой модифицированной структуры на лексический континуум, например, социального диалекта или языкового субстандарта» [Красса и др., 2012, 28]. Согласно мнению приведенных авторов, в зависимости от языковой ситуации лексические единицы могут выступать в статусе как нормативных, так и субстандартных единиц.

На современном этапе развития социолингвистики и языкознания в целом под субстандартом подразумевается разнообразный языковой материал, специфика которого представлена такими характеристиками как некодифицированность, маргинальность, устный канал передачи информации, особая шкала субкультурных ценностей, диффузность границ применения, лексико-семантические особенности.

В научных источниках, посвященных субстандартной лексики, ее компоненты представлены схематически следующим образом:

### Компоненты субстандартной лексики

Термин	Определение	Автор/источник
1	2	3
<i>арго</i>	в терминологическом и понятийном плане является эквивалентом англоязычного кента (тайный код социального дна, является одной из самых ранних форм нестандартного языка (Дж. Лайтер)	Р. Спирс (1981)
	Язык отдельных социальных групп, сообществ, искусственно создаваемый с целью языкового обособления (иногда «потайного языка»), отличающийся главным образом наличием слов, непонятных людям непосвящённым	Д.Е. Розенталь (1976)
	1) воровской язык; 2) диалект определённой общественной группы, создаваемый с целью языкового обособления; отличается от нормы узкопрофессиональной или своеобразно освоенной общеупотребительной лексикой	Т.В. Жеребило (2010)
	Появился во Франции в XII веке, язык профессиональных бандитов, позже стал применяться для описания различных жаргонов и фамильярно-разговорной речи	М.А. Грачев (2009)
	Секретный, условный язык, который связан с «воровским» языком	Н.А. Смирнов
	1) система словотворчества, порождения слов, выражений и текстов 2) язык людей, которые находятся в процессе творения культуры 3) черновик будущей культуры	В.С. Елистратов (2000)
	язык преступного мира, синонимом которого является «тайный язык»	У.О'Грэйди (1995)
<i>жаргон</i>	искусственный язык, который употребляется внутри какой-либо группы людей, желающими, чтобы их не понимали непосвящённые	Ж. Марузо

1	2	3
	специальный лексикон, подсистема, используемая определенной группой людей	Э. Парtridge, Р. Спирс, А.И. Домашнев, Н. Дзюбишина-Мельник, А.В. Цыбулевская
	профессиональный язык	О. Есперсен, Э. Хемп, В. Джурич, О. Есперсен, Э. Хемп, Дж. Коулман, С.Б. Флекснер
	речь какой-либо социальной или иной объединённой общими интересами группы, содержащая много слов и выражений, отличных от общего языка, в том числе искусственных, иногда условных	С.И. Ожегов
	тайный профессиональный язык	Л.И. Скворцов, У. О'Грейди
	речь какой-либо социальной или профессиональной группы, отличающаяся особым составом слов и выражений, иногда специфическим произношением	Т.В. Жеребило
	язык, состоящий из более или менее произвольно выбираемых, видоизменяемых и сочетаемых элементов одного или нескольких естественных языков и применяемых (обычно в устном общении) отдельной социальной группой с целью языкового обособления, отдаления от остальной части данной языковой общности	О.С. Ахманова
	полуоткрытая лексико-фразеологическая подсистема, используемая конкретной социальной группой людей с целью обособиться от общества	В.В. Химик
	разновидность языка, характерную для устного общения в определенной социальной или профессиональной среде	Т.В. Матвеева
	грубый упрощённый язык, социолект арготического и сленгового типа	А. Миллер

1	2	3
	своего рода пароль, по которому члены данной социальной подгруппы узнают себя	Т.А. Кудинова
<i>сленг</i>	общепринятая «незаконная» разговорная речь	В.С. Липатов
	слова и выражения, употребляемые лицами определённых профессий или социальных прослоек	Д.Э. Розенталь, М.А. Теленкова
	социальный диалект, групповой язык, характеризующийся экспрессивной направленностью. Наиболее распространены следующие формулировки: 1. То же, что групповой жаргон. 2. То же, что молодёжный жаргон. Совокупность жаргонизмов, употребляемых в условиях непринуждённого общения, составляющих слой разговорной лексики	Т.В. Жеребило
	разговорная вариация профессиональной речи, компоненты которой, проникнув в литературный язык или в речь человека, не имеющего прямого отношения к данной социальной группе, придают языку особенный эмоционально-экспрессивный колорит	О.С. Ахманова
	генетически весьма неоднородный слой лексики и фразеологии, имеет	И.В. Арнольд
	ярко выраженный эмоциональный, оценочный и экспрессивный характер относительно устойчивая для определённого периода, широко распространенная и общепонятная социальная речевая микросистема в просторечии, весьма неоднородная по своему генетическому составу и степени приближения к фамильярноразговорной речи, с ярко выраженной эмоционально-экспрессивной коннотацией вокабуляра, представляющей часто насмешку над социальными, этическими, эстетическими, языковыми и другими условностями и авторитетами.	В.А. Хомяков

1	2	3
	<p>1. Неформальный язык, состоящий из слов и выражений, которые считаются неподходящими для официальных мероприятий; часто бранный или вульгарный.</p> <p>2. Характерный язык определённой группы (например, среди воров). Синонимы: жаргон, разговорный язык, просторечие, арг</p>	Webster's Dictionary
	<p>слова и выражения, которые используются сравнительно большей частью широких слоёв американского народа, или которые понятны ему, но по мнению большинства, не подходят для «хорошего», официального употребления их в речи</p>	С. Флекснер
	<p>очень неформальные слова и выражения, которые чаще встречаются в разговорной речи, особенно используемые определённой группой людей, например, детьми, преступниками, солдатами и т.д.</p>	Oxford English Dictionary
<i>специальный сленг</i>	<p>используется в узкой сфере (профессиональная лексика, жаргон социальных групп), имеет эмоциональную окраску и пополняется за счёт общего сленга.</p>	А.Д. Швейцер
<i>общий сленг</i>	<p>понятен для всех социальных слоёв общества, имеет ярко эмоционально-оценочный характер с преобладанием экспрессивной функции над номинативной (коннотация над денотацией), относительно устойчив для определённого периода, генетически неоднороден, так как образуется из жаргона, кента, варваризмов и т.д., имеет морфологические, фонетические и синтаксические особенности; неоднороден по степени приближения к фамильярно-разговорной речи.</p>	В.А. Хомяков
<i>общий сленг</i>	<p>обладает такими признаками, как шутилой, пренебрежительной окраской; отсутствием высокопарности, торжественности; гротескное подчёркивание смешной и нелепой стороны какого-либо предмета, явления; сосуществование устаревшего значения с новым.</p>	А.Д. Швейцер

Социальная дифференцированность субстандартных единиц, их роль и функционирование в языке, их ненормированность и неоднородность позволяют выявить устойчивые доминирующие образования, к которым относится и молодежный язык, активно развивающийся и представленный компьютерным и геймерским сленгами.

## **1.2. Понятие сленга и его разновидности**

Открытые источники информации в настоящую эпоху приводят к расширению контактов. Это влияет на развитие языка и речи. Расширяется логико-предметная область, вербализуемая языком. Организационная и профессиональная культуры формируют свои понятия, свою концептуальную картину мира, что требует лексических, грамматических, фразеологических инноваций. Эти требования соответствия изменившейся реальности особенно ярко формулируются молодежной средой, характерной чертой которой является скорость любых изменений.

Н.В. Целепидис уточняет: «Молодежная субкультура является отдельным социокультурным феноменом и характеризуется такими элементами, как определенные ценности и ценностные ориентации, специфические нормы и образцы поведения участников субкультурной группы, собственная статусная структура, источники информации и каналы коммуникации, определенный набор способов времяпрепровождения, вкусов и предпочтений, а также молодежная мода, жаргон и фольклор» [Целепидис 2009: 31].

Как уже было отмечено выше, сленг, являющийся одной из некодифицированных форм языка, при помощи которого общается и выражает свои мысли какая-либо социальная группа, в нашем случае поколение молодых, вносит динамику в развитие общей лексической системы языка. В последнее время с развитием социолингвистики и прагматики альтернативный словарный молодежный репертуар все чаще становится объектом внимания лингвистов. Актуализируемый социолект рассматривается с разных точек зрения, а

именно: в аспекте формирования и функционирования, лексико-семантической, фразеологической и структурно-словообразовательной уровней, социальной дифференциации его носителей, языковой личности и т.д.

М.А. Каркаева, Л.Х.Хараева отмечают: «Язык молодых, создавая внешние признаки субкультурной идентичности и отражая внутренний мир носителей, является одним из доминирующих средств самоутверждения в глазах молодых. В любой молодежной субкультуре сленг – это один из способов самовыражения, способ проявить себя, переиначить мир на свой лад, продиктовать свои условия видения картины мира. Каждое новое поколение создает свой новый язык, свои правила и нормы или модернизирует уже существующий, но, так или иначе, язык, на котором они говорят, всегда отличается и будет отличаться от общепринятого стандарта» [Каркаева, Хараева 2017: 193].

Так что же мы имеем в виду, когда говорим о «языке молодежи» сегодня? Последние десятилетия в «языке молодежи» происходят существенные преобразования, что вызывает множество споров среди лингвистов и журналистов. Тем не менее, остаются много нерешенных вопросов в области молодежного субъязыка, требующие лингвистического освещения.

Одной из формальных проблем является существующая до настоящего времени терминологическая диффузность, т.е. отсутствие единого мнения в определении соположенных определений, таких как: «социальный диалект», «арго», «жаргон», «сленг», «молодежный жаргон», «молодежный сленг», «молодежный региолект», «студенческий жаргон», «жаргонная» или «ненормативная лексика» и т.д. Не меньшая диффузность присуща французской социальной диалектологии, которая использует эквивалентные по семантике «арго», «жаргон», «молодежный (школьный, студенческий) язык». Несмотря на подобный терминологический разброс относительно устоявшимися терминами для обозначения молодежного субстандарта речи являются «молодежный жаргон» и «молодежный сленг».

Такая же нечеткость определений присутствует в справочных изданиях, усугубляемая взаимозаменяемостью рассматриваемых понятий. Напри-

мер, во французской лингвистике жаргон (*jargon*) определяется как вариант речи, используемый в определенных социальных кругах, маркированный особой лексикой и фразеологией, часто сниженными языковыми единицами. Иногда вместо слова жаргон употребляется слово арго [БЭС 2000]. В английской традиции для обозначения социального варианта с теми же признаками и функциями употребляется слово *slang*. Общим местом в этих определениях является отличие от нормативного литературного языка, в том числе наличие экспрессивно окрашенных элементов речи [БЭС 2000]. В русском толковом словаре определение дополняется наличием искусственных условных единиц языка, характерных для какой-либо социальной группы [Даль 1978].

Касательно молодежного варианта языка во французской лингвистике принято употребление термина арго. В «Большом словаре французского языка Робер» важным признается интегрирующее начало языкового общения маленьких групп и выделяется понятие арго как «знака принадлежности и признания» [GR 1986, 533]. В словаре «Большой словарь французского языка Ларусс» арго трактуется как совокупность слов и словосочетаний, реализующихся вне общезыковой системы, используемых внутри какой-либо группы людей, связанных профессионально или иными социальными отношениями [GLLF 1986, 234].

В английской лингвистике молодежный язык определяется через термин «сленг», понимаемый как язык неформалов со сниженной лексикой, вне пределов литературной нормы, может быть представлен как лексическими инновациями, так и семантически трансформированными словами [Oxf.Dic 2007]. Важным признаком «сленга» является его насыщенность неформальными значениями лексем и отсутствие региональной специфики [Britannica 2007]. Своеобразное табу на употребление сленгизмов в литературной или деловой речи является еще одним признаком неформальной речи, используемой внутри определенных социальных групп [Longman Dictionary 2005].

В отечественной лингвистике вплоть до последней трети XX века термин сленг имеет отрицательные коннотации, обозначающие нечто негативное и

даже не являющегося предметом научного описания, как «уродливому наросту на живом теле английского языка» [Амосова 1951: 144].

Подобные воззрения, отчасти сохранившиеся в сознании многих ученых, противоречат мнению о значении сленга в процессе эволюции и развития языка, в сохранении языкового баланса между нормой и не нормой. Появление сленга объясняют также желанием ухода от скучной языковой нормы [Lighter 1980: 36].

Наиболее выверенным можно представить нижеследующее определение: «Общий сленг – это относительно устойчивый для определённого периода, широко употребительный, стилистически маркированный (сниженный) лексический пласт (имена существительные, прилагательные и глаголы, обозначающие бытовые явления, предметы, процессы и признаки), компонент экспрессивного просторечия, входящего в литературный язык, весьма неоднородный по своим истокам, степени приближения к литературному стандарту, обладающий пейоративной экспрессией» [Хомяков 1980: 11].

В современных исследованиях понимание данной дефиниции не претерпело больших изменений: «Сленг – это практически открытая подсистема ненормативных лексико-фразеологических единиц разговорно-просторечного языка, его стилистическая разновидность, или особый регистр, предназначенный для выражения усиленной экспрессии и особой оценочной окраски» [Химик 2000: 14].

Сленг понимается как «промежуточное звено между жаргонно-арготической сферой и общим просторечием, а точнее, как особый лексико-фразеологический слой, составляющий основу современного просторечия, который включает слова и выражения, некогда бывшие достоянием ограниченной субстандартной сферы употребления, но впоследствии перешедшие в общий обиход, где подверглись семантической и экспрессивно-стилистической обработке» [Саляев 2002: 105].

Терминологическая размытость понятия «сленг», тем не менее, не препятствует выявлению и определению его потенциальных характеристик.

Вследствие открытости актуализируемой подсистемы языка безусловным можно считать, что сленг представляет собой наиболее динамичный пласт разговорной речи, наделенный социальной маркированностью, проявляемой на лексическом и словообразовательном уровнях, реализуемый в сфере устного общения, но в последнее время получающий письменную фиксацию.

Некоторые исследователи считают, что сленг является промежуточным звеном между социально-территориальными диалектами и литературным языком. Таким образом, констатируется: «Синонимия, граничащая с дублетностью терминов сленг, жаргон, просторечие, арг, социолект, а также частотность оксюморонных сочетаний типа литературное просторечие, разговорное просторечие, создающих известную понятийную неопределенность, отражают реальную хрупкость различий между близкими явлениями» [Кудинова 2011: 8].

Что касается непосредственно молодежного сленга, то он определяется, во-первых, по возрастному принципу. Возрастные рамки варьируются от 12 до 22 лет. Эти возрастные рамки довольно расплывчаты. В других работах возрастные границы несколько иные, например: «молодежь рассматривается как социологическая категория с нижней возрастной границей от 13-14 лет и верхней возрастной границей до 29-32 лет, при этом ключевыми критериями отбора являются возраст и определенный социальный статус, которыми обладают молодые люди до принятия им взрослых ролей в обществе» [Копытина 2006: 9].

Таким образом, возрастной критерий является определяющим: «Молодежный жаргон – это особый подъязык в составе общенационального языка, используемый людьми в возрасте от 14 до 25 лет в непринужденном общении со сверстниками. Молодежный жаргон характеризуется как особым набором лексических единиц, так и спецификой их значения. Носители – это социально-демографическая группа в составе народа, которую объединяет, прежде всего, возраст» [Уздинская 2000: 28].

Наряду с возрастным фактором релевантными социолингвистическими маркерами молодежной речи называют социальную принадлежность, территориальный признак, гендерные признаки и образовательный ценз. К социолингвистическим маркерам относятся также: «социальные качества (процесс социализации – становление личности и приобщение к материальной и духовной жизни общества), психологические особенности (потребность в друзьях и коллективных формах деятельности, эгоцентризм, стремление к самоутверждению, конфликтность, неприятие авторитетов, дух корпоративности и др.), культурологические признаки (создание собственного социокультурного духовного пространства, противопоставление своей культуры культуре взрослых и др.)» [Кузьмина 2000: 7].

Основным мотивом возникновения сленга можно считать неприятие ценностей старшего поколения и оппозиция официальной системе. Основной средой бытования становится городская учащаяся молодёжь и отдельные социальные группы.

Сленг имеет функцию усилителя выражения, а также придает личностный характер высказыванию и может быть малопонятен для непосвященных. Развиваясь в пределах определенной социальной группы, объединенной общей деятельностью, он призван, в первую очередь, описать наилучшим образом реалии данной конкретной группы. Он нацелен на повышение эффективности выражения, придавая краткость и точность высказыванию. В тоже время субъязык должен объединить участников группы и обеспечить их сплоченность и изоляцию от посторонних. Группа создает словарь, который отражает их реальность и жизненный опыт и, тем самым, их социолект вбирает в себя самобытность и культуру группы. Как и врачи, военные или воры, молодежь тоже можно назвать отдельной социальной группой, которая, как они использует определенную лексику, жаргон, то есть тот же социолингвистический феномен можно заметить и среди молодежи. Есть множество явлений, объединяющих молодых людей так, чтобы можно было говорить о жаргоне молодежи. Это, к примеру, музыка, кино, школа, университет, возрастные особенности подростков и т.д.

Языковой портрет и языковое поведение молодых людей направлены на самовыражение, некоррелирующие с принятыми в обществе правилами, в намеренной конфронтации с обществом, иногда принимающей провокационный характер. «Молодежный сленг отмечен не просто новыми, небывалыми прежде лексическими единицами, нередко сильно сниженными стилистически. В нем присутствуют слова, внутренняя форма которых не просто не мотивирована, а парадоксальна. Причем их количество в молодежном жаргоне особенно велико» [Кудинова 2011: 12].

Молодежный сленг, своеобразный криптоязык, маркер принадлежности к избранным, средство общения. Денотативная сфера реализуется в лексических субстандартных единицах, отличающихся от общепринятых речевых форм. У жаргона более богатое экспрессивное, смысловое содержание, нежели у его эквивалента из нормативной лексики. Внешними признаками молодежной коммуникации являются неформальность, непринужденность, игровой характер общения, эмоциональность и экспрессивность, стремление к оригинальному самовыражению. Прагматико-идеологической идеей молодежной коммуникации является противопоставление себя миру взрослых во всем.

Лексика, используемая молодежью в неформальном общении, отличается от общепринятой. Для нее характерны высокая степень экспрессивности и оценочности, постоянное обновление ее состава. Вполне закономерно, «психологическая потребность молодого поколения в экспрессии, силе, напоре, энергетике актуальна всегда и в каждую эпоху находит своё собственное вербальное выражение» [Журавлев 2009: 154].

Из вышесказанного закономерно следует следующий вывод: сленг более не ассоциируется с необразованной, маргинальной частью населения, охватывает все социальные, гендерно-возрастные группы, субкультуры и виды деятельности. Еще одной характерной чертой сленга является динамика его развития, изменение его лексического состава, согласно существующей моде и предпосылкам его пользователей. Отдельные сленгизмы получают статус нормативных единиц, проникая в общеязыковой узус, другие исчезают из упо-

ребления даже в субкультурной языковой среде, чему может способствовать ряд причин: несоответствие языковой моде, изменения в социуме, утрата актуальности. Большинство сленговых слов, используемых современными подростками, в основном связано с новыми технологиями. И также быстро, как развиваются инновационные технологии, развивается и язык молодежи.

Еще одной характерной чертой молодежного сленга является ее интернациональный характер, международный престиж, являющийся следствием и инструментом глобализации. Информационная среда, в которой живет молодежь многих стран, ее культурный фон формируется на основе одинаковых сериалов, музыки, компьютерных игр, социальных сетей, в которых используются заимствованные из английского языка субстандартные единицы типа cool, ok, hi, selfie, like, repost.

О неоднозначности молодежного сленга или жаргона свидетельствует многообразие существующих мнений. Некоторые лингвисты, рассматривая его как особый словарь социальной группы, видят в этом недостаток целостности и отсутствие системности. М. Копыленко пишет: «Значительная часть носителей русского языка в возрасте от 14-15 до 24-25 лет употребляет в общении со сверстниками несколько сот специфических слов и сильно идиоматических словосочетаний, именуемых молодежным жаргоном» [Копыленко 1976: 79].

Можно расширить данное утверждение на носителей и любых других языков, ибо подобные процессы идентичны во всех языковых средах. «Жаргон как способ самоидентификации группы представляет собой совокупность слов и словосочетаний, расширяющих речевой репертуар группы, не затрагивая структурных аспектов языка, носителем которого является микросоциум. Жаргон реализуется почти исключительно на лексическом уровне, предпочтительно описывая наиболее значимые для микросоциума ситуации, объем и характер специфического лексикона варьируется очень значительно» [Рабинович 2000].

Большинство исследователей солидарно во мнении, что молодежный сленг – это системно организованный подуровень языка, отличающийся определенным рядом мотивированных семантических полей, образующих специфическую денотативную область, а также характеризующийся сниженным стилем и ограниченностью круга носителей. К.Н. Дубровина отмечает: «Опираясь на языковую систему в целом, жаргон является частью этой системы – частью, которая живет и развивается по законам, общим для всей системы. Вместе с тем жаргону свойственны некоторые особенности, которые и позволяют выделить его в отдельную подсистему» [Дубровина, 1980].

Обобщая вышеприведенный анализ научных точек зрения, можно утверждать, что сленг это неотъемлемая часть языка, для которого характерны лексико-семантические и структурно-словообразовательные средства, формируемые внутриязыковыми законами, имеющая свои стадии развития и трансформации, как и общелитературный язык, но все эти процессы развиваются с иной скоростью. Возникшие стихийно языковые единицы впоследствии живут по законам уже существующей языковой системы, склоняются, обрастают словоформами, переходят в другие части речи, согласно определенным правилам языка.

Молодежный сленг – это явление, сопровождающее современную жизнь, полную изменений и постоянного обновления, которое находится в фокусе интересов лингвистической науки. Это развивающаяся, динамическая система, отличающаяся спецификой на лексико-фразеологическом и структурно-словообразовательном уровнях. За последние пару десятилетий он набрал большой удельный вес в системе национального языка и поэтому требует тщательного, планомерного изучения. Понимание социолекта не как деструктивного элемента в оппозиции литературной норме, а как имманентной динамичной части языковой системы способствует моделированию всех процессов, свойственных естественному языку, происходящих без какого-либо ограничения или давления существующего общепринятого языкового кода.

### 1.3. Формирование социолекта молодежи

Литературная речь – это стандартный во многом кодифицированный функциональный стиль, который налагает свои ограничения на свободу в самовыражении, в то время как некодифицированная форма сленга предоставляет все возможности лингвокреативного характера. Сленг как специфический словарь отражает культурные, социальные и ценностные особенности той среды, в которой он функционирует, в данном случае, молодежной.

Е.А. Рубцова полагает, что: «Языковая картина носителей сленга обладает набором присущих исключительно ей мотивационно-прагматических установок и по этой причине характеризуется очевидным своеобразием. Изучение молодежного сленга в русле лингвокультурологии позволяет воссоздать языковую картину мира его носителей, которая состоит с одной стороны из концептуальной сферы – в которой представлен содержательный компонент знания о мире и жизни, и ценностной – отражающей восприятие мира, специфику и систему норм и ценностей, предпочтений и идеалов данной социальной группы» [Рубцова 2009:13].

В изучении социолекта молодежи используются приемы, характерные для психо- и социолингвистики. «Так как язык возможен только в человеческом обществе, – писал И.А. Бодуэн де Куртенэ, – то, кроме психической стороны, мы должны отмечать в нем всегда сторону социальную. Основанием языковедения должна служить не только индивидуальная психология, но и социология» [Бодуэн де Куртенэ 1963: 348].

«Тщательное и точное научное описание определенного языка, – отмечал Р. Якобсон, – не может обойтись без грамматических и лексических правил, касающихся наличия или отсутствия различий между собеседниками с точки зрения их социального положения, пола или возраста; определение места таких правил в общем описании языка представляет собой сложную лингвистическую проблему» [Якобсон 1985: 382].

Специфика социолекта обусловлена личностью его носителя, его способом мышления и мировидения, в основе которых лежат материальная и духовная культура. Анализ отдельной социальной группы возможен при обращении к психолингвистическому и социолингвистическому аспектам языка.

Речь бывает маркирована многими факторами, весьма часто выступает как один из действенных способов демонстрации существующих различий в социуме. Эта функция различения характерна для молодежной среды, с присущими ей юношеским максимализмом и реверсивной психологией, духом протеста, что отражается в её речевом поведении, основной целью которого является некоторая обособленность от мира взрослых.

Выше упоминались социальные факторы, обуславливающие речь, такие, как гендер, возраст, образование, статус, место проживания, профессия, национальность, хобби, увлечения и т.д. Названные факторы накладывают отпечаток на речевой портрет личности, которая является частью какой-либо общности. Именно среда формирует субстандартную речь, состоящую из языковых единиц, весьма различных по происхождению. Это могут быть как трансформированные на смысловом уровне единицы общепринятого языка, так и новые дериваты, заимствования, неологизмы, при помощи которых осуществляется коммуникация в группе.

Выделяется и мотивы использования сленга, которые зависят от индивидуальных особенностей. В качестве причин огрубления речи можно назвать как личностно-психологические факторы, так и социальные причины: эмоциональный срыв и неуравновешенность, плохое настроение, неудача, «уличное воспитание», ухудшение социальных условий жизни, пропаганда пьянства и наркомании в СМИ и интернете, а также обстановка вседозволенности и безнаказанности.

Сленг – это в своем зародыше искусственный язык, появившийся вследствие стремления какой-либо социальной группы, в данном случае молодежи, к кодированию собственной речи с целью обособления от других

членов языкового коллектива для ее использования в межличностном общении. Следующей причиной является уже отмеченное ранее стремление к речевой выразительности, труднодостижимой, по их мнению, при помощи общепринятой нормативной лексики.

Внешние причины, такие как внедрение мобильной связи с сервисом SMS, электронной почты, интернет-чатов, интернет-игр приводит к языковым трансформациям в речи подростков. Компьютерная коммуникация требует быстроты реакции, следствием чего является графическое и смысловое упрощение языка для передачи необходимой информации.

По данному поводу Т.А.Кудинова пишет: «Игровая природа коммуникативного кода субъязыковых образований проявляется в тенденции к реформированию общепринятой системы социальных ценностей, изменении ценностных оппозиций. Особая функция субстандарта – участие в контрарно-ироническом переосмыслении формул политического языка... Жаргон по природе своей не способен передавать пафос. Торжество субстандарта коррелирует с отсутствием современной практики возвышенного языка и практикой осмеяния сакрального» [Кудинова 2011: 9].

Помимо всего этого, не стоит забывать и об острых социальных проблемах, порождающих раскол, который отражается на языковой картине общества. Многие молодые люди, обитающие в малоблагоприятных условиях, чувствуют себя настоящими изгоями общества. Эти люди все больше и больше ощущают себя заложниками своего низкого социального положения, без реальной надежды стать однажды полноправной частью развитого общества. Такие молодые люди создают свою собственную личность, личность, в значительной степени, созданную под влиянием афроамериканской субкультуры США и хип-хопа.

Вселенная нормативного литературного языка вызывает уважение, является своего рода признаком власти и могущества мира труда, который закрыт для многих слоев населения безработицей или дискриминацией. Город-

ской сленг позволяет им преодолеть раскол и нестабильность, связанные с их социально-экономическим статусом, их чувство отторжения от общества, и таким образом обеспечивает единство сознания. Возможность говорить «мы не говорим, как вы» – это способ сопротивления, реакция на то давление, которое на них оказывают сверху. Согласно Пьеру Гиро, «арго – это знак протеста, отказ и насмешка установленному порядку, созданная человеком, которого общество отслеживает и подвергает цензуре» [Guiraud P. 1956]. Языковая изоляция является следствием изоляции социальной. Чувство отчуждения влияет на молодежь, которая чувствует, что она принадлежит к определенной заклеянной социальной группе. Городской сленг обозначает, таким образом, «лингвистический разрыв», который рожден разрывом социальным.

Основными функциями молодежного сленга мы можем назвать криптолалическую, репрезентативную и людическую. Выполняя репрезентативную функцию, язык позволяет идентифицировать друг друга внутри группы.

Криптолалическая функция выражается в стремлении молодежи засекретить информацию, прибегая к новым словам, выражениям и способам словообразования, непонятным для непосвященного большинства. Но, как пишет Т.А.Кудинова «по поводу определяющей функции тайноречия в формировании и функционировании жаргонов уже давно высказаны обоснованные сомнения» [Кудинова 2011: 25]. В то же время В.С.Норлусенян утверждает, в свою очередь, что одной из главных функций жаргона, в частности молодежного, остается сокрытие информации от непосвященных [Норлусенян 2000: 89. Цит. по Кудинова 2011: 25].

Согласно современной тенденции идентифицирующая или репрезентативная функция преобладают над криптолалической, поскольку молодежь меньше нуждается в кодировании своего послания, чем в выражении принадлежности к группе, демонстрации того, что ты «в теме».

Стоит также выделить людическую или игровую функцию, присущую человеку [См. Хейзинга 1992], так как речь идёт, главным образом, о моло-

дѣжи, погруженной и общающейся в Интернет-пространстве. Молодежный язык представляет собой предмет игры для тех, кто его (язык) использует, на нём говорит.

Таким образом, для нашей эпохи характерна большая динамика в социальной жизни, что приводит к видимым трансформациям в словарном составе языка, вызванным процессом неизбежного взаимодействия между кодифицированными и ненормативными языковыми единицами. Результатом взаимодействия является проникновение в общезыковую узус жаргонной лексики. Молодежный сленг, как и другие субстандартные некодифицированные формы языка, становится неотъемлемой частью общеразговорного языка и общезыковой нормы, выходя за привычные рамки социолекта, что является тенденцией современности.

Следует, тем не менее, отметить, что фундаментальные общественные ценности трансформируются довольно медленно. Новые общественные ценности появляются чаще всего при смене поколений. Так как общество неоднородно, ценностные трансформации не затрагивают все социальные слои одновременно. Трансформации в обществе чаще затрагивают молодых людей. Они являются их основными носителями. Поэтому субстандартные единицы встречаются сначала в речи молодежи, а уже потом проникают в другие слои социума.

Феномен субстандарта свидетельствует о постоянной динамике языка, лингвокреативности персоналий, на нем говорящих. Анализ субстандартных языковых единиц в эпоху глобализации и инструмента массовой информации в виде глобальной сети доказывает тезис о взаимодействии субстандарта и литературной нормы.

Несмотря на наличие принципиальной оппозиции в дихотомии стандарта и субстандарта, исследователи принимают тезис о том, что естественный язык выходит все больше за рамки литературного стандарта. Естественно, данная тенденция присуща и молодежному социолекту.

#### **1.4. Системность лексики языка компьютерной коммуникации**

Понятие системы связано с полным и всесторонним исследованием закономерностей тех или иных объектов языка. При всех различиях в понимании системы данное понятие основывается на представлении о группировании различных объектов во множества и о взаимоотношениях – парадигматических, синтагматических, эпидигматических между этими объектами. Признание объективности существования языка как системы предполагает наличие определенной системности на всех его уровнях, в том числе лексико-семантическом и словообразовательном.

Данный постулат находит свое выражение в системности лексики и ее деривационных возможностей на уровне ее подсистем, одна из которых представлена языковыми единицами из сферы компьютерных технологий. Сфера компьютерных технологий лежит в основе формирования сетевого и геймерского сленгов, которые в настоящее время являются наиболее динамично развивающимися компонентами общего молодежного социолекта.

В современных семантических теориях системность детерминирована критериями взаимообусловленности и взаимосвязанности ее элементов. Лексические и иные инновации, появляющиеся в киберязыке, отражают новую виртуальную реальность. Виртуальная реальность и компьютерный культурный код формируют специфическую денотативную область. Она опредмечивается в рамках языковой подсистемы в формате поля на лексико-семантическом и структурно-словообразовательном уровнях.

Условием существования организованного поля является учет места каждой лексемы в данном системном образовании, ее взаимодействия с единицами из различных лексических пластов, вербализующих разнообразные понятийные категории.

Термином «поле» обозначают понятия и явления, природа которых бывает весьма различной. В языкознании термин «семантическое поле» был

введен Г. Ипсеном в XX веке. С тех пор он прочно вошел в лингвистику разных направлений.

Анализ основных теоретических концепций поля в лингвистике показывает наличие изначально различных подходов при исследовании лексики как системы. Это так называемые логический и лингвистический подходы.

Представители логического подхода к семантической системе языка исходят из самого понятия, получившего языковую реализацию. Внимание исследователей сосредоточено на том, каким образом слова обозначают или выражают явления окружающей действительности.

Классическим примером анализа поля, выделенного на понятийной основе, служит работа И. Трира, которая является синхронно-диахронным исследованием слов, обозначающих понятие ума. Таким образом, под понятийным полем И. Трир понимает, прежде всего, структуру определенной понятийной сферы или круга соположенных понятий. Подобному понятийному полю соответствует вербальное поле, которое не существует изолированно, автономно, вне словарного состава языка, так как оно связано многочисленными связями с иными понятийными и словесными комплексами. Такое поле вычленяется из общей лексической системы языка, лишь, будучи соотнесенным с определенным понятийным полем. Семантическая теория И.Трира подверглась критике, основным моментом которой являлся постулат полного параллелизма между планом содержания и планом выражения, что является невозможным в виду отсутствия параллелизма между словом и понятием. Но теория понятийного поля получила свое развитие в работах этнолингвистического характера, с учетом понимания соотношения языковых и внеязыковых факторов. Экстралингвистические характеристики положены в основу группировки слов, формирующих всякого рода тематические группы, интерпретируемые исследователями как поля. Сам термин «семантическое поле» активно употребляется после выхода в свет работ Й. Трира, Г. Ипсена, Л. Вайсгерберга, Х. Гиппера, Х.Шварца, В. Порцига и др. [ См.Корнакова 2015: 171–172].

При лингвистическом подходе к системному исследованию лексики поле выделяется не на понятийной, а на языковой основе. Поле понимается как совокупность самостоятельных слов, находящихся в различных связях на уровне их лексических значений в определенный период времени. В работах ведущих отечественных ученых, таких как А.А.Уфимцева, Ю.Н.Караулов, Г.С.Щура обосновывается необходимость комплексного, а не изолированного рассмотрения языковых явлений, тем самым подчеркивая целостность и системный характер всей языковой системы.

Семантические поля объединяют слова по общности их значения, которая выражается центральным значением поля. В центре стоят значения слов и их связи в поле, а предметно-понятийная соотнесенность значений выявляется и поясняется в ходе исследования семантических свойств значения. Таким образом, семантическое поле охватывает семантику слов, как их внутреннее содержание – значение, так и их предметную соотнесенность. Семантические поля могут объединять слова, относящиеся к одной части речи или разных частей речи, сгруппированные на основе общности значения или словообразовательных признаков. К этому же направлению исследований лексики относятся работы, рассматривающие ассоциативные поля, представляющие собой группу слов, объединенных информантом по ассоциации со словом-стимулом. Еще одним важным признаком является взаимосвязь семантических полей в границах единой лексической системы [См. Гак 2000: 134; Кобозева 2000: 99].

К числу характерных свойств поля следует отнести связь его элементов. Причем связь элементов носит системный характер, что проявляется в наличии специфической структуры поля.

Структура поля характеризуется наличием ядра, которая выражает общую семантическую идею поля и периферии. Все члены поля находятся в определенных семантических отношениях, которые складываются от ядра до периферии, с различной степенью номинативной и семантической плотности, однако характер этих отношений может варьироваться в зависимости от исследуемой группы слов.

В поле всегда наличествуют синонимические отношения, которыми связаны слова, близкие к ядру и разного рода семантические отношения, которые устанавливаются между ядром и периферией поля. Таким образом, неизменным параметром семантического поля можно назвать его неравномерность, которая проявляется в неоднородности структуры поля, обусловленной разнообразными типами семантической связи между его членами.

Следующим важным свойством, вытекающим из его внутренней упорядоченности, выступает взаимоопределяемость или взаимозависимость его элементов. Указанное свойство гарантирует следующее свойство – целостность, принципиальную выделяемость. Таким образом, семантическое поле покрывает сегмент действительности, выделенный в процессе человеческого опыта и представленного в виде автономной подсистемы. Семантическое поле формируют как слова во всей полноте их смысловой структуры, так и лексико-семантические варианты многозначных слов. К вышесказанному следует добавить, что субстандартные единицы также могут быть в составе семантического поля, располагаясь на его периферии.

Исследователи приходят к выводу, «что наибольшую эффективность полевой подход демонстрирует при применении его к специализированным лексико-семантическим полям, т.е. к терминоплям, вне зависимости от того, к какой предметной области они относятся» [Журавлев 2019: 86]. Терминопле представляет, на наш взгляд, особый тип понятийного и семантического полей, что обусловлено самой природой термина.

Строение терминов, как особого пласта лексики общенационального языка отличается от нейтральных лексических единиц. Они различны по семантическому объему, термин отличается однозначностью и прозрачностью своей семантики. Главное отличие заключается в различном наборе ассоциативных признаков, тогда как общим местом является одно понятийное или логико-предметное содержание.

Главными признаками термина являются его однозначность, независимость от контекста, эмоциональная нейтральность. Но эти признаки стира-

ются в процессе речевого употребления. Речевое употребление, как известно, подвержено социальному варьированию.

Порождение новых форм социально-психологической реальности имеют относительно устойчивую природу, которая проявляется при помощи появления идей, обеспечивающих реализацию интересов и целей при моделировании осознанных и мотивированных социальных контактов. Эта возможность играет ориентирующую роль в стремлении упорядочить хаос многочисленных впечатлений и выработать свое направление жизненного пути, цели и смыслы общения и предметной деятельности. Процесс порождения форм связан с ролью смыслообразования и целеполагания во всех видах взаимодействия человека с окружающим миром. Следовательно, моделирование реальности требует определенности в отношении человека к миру и к самому себе, а именно, ясности в системе ценностей, этических нормах, однозначности в желаниях, отсутствия противоречий в мотивах. Но эта определенность должна выступать из неопределенности, т.е. из хаоса должен постоянно порождаться порядок в виде системы идей и целей на будущее [Шатохина 2011: 73–74].

Язык компьютерных технологий является постоянно развивающейся социолингвокультурной подсистемой национального языка со своими закономерностями функционирования и развития. Поэтому, рассматривая единицы, составляющие анализируемую лексико-семантическую группу, обращаются к ее когнитивно-деривационным и прагматико-дискурсивным особенностям, которые заключаются, с одной стороны, в ее способности формирования понятийно-смысловых блоков, с другой, участвовать в реализации специфических коммуникативных актов.

Таким образом, терминополь языка компьютерных технологий может рассматриваться не только как специализированная терминологическая система, но и как многоаспектное языковое явление, реализуемое в координа-

тах, таких как коммуникативная ситуация, партнер коммуникации, цели и задачи коммуникации и т.д.

Язык компьютерных технологий можно изучать исходя из современных тенденций исследования языка при помощи двух подходов, рассматривающих лексико-семантический и дискурсивно-коммуникативный аспекты терминологических единиц.

Языковое и социальное варьирование и, как следствие, постоянное взаимопроникновение общелитературного языка и терминологий расширяют семантические рамки термина, выходя за границы ядра логико-понятийного содержания. Поэтому область применения термина выходит за рамки специфического дискурса компьютерных технологий.

Термин функционирует уже за пределами изначальной денотативной области. Таким образом, именно экстралингвистическая составляющая термина оказывает влияние на внутренние языковые процессы. Изменения в денотативной области, которые происходят в результате различных социальных факторов, обуславливают чувствительность какой-либо терминологии к внешним воздействиям.

Поскольку термин отличает определенная предметно-логическая соотнесенность, языковые процессы, происходящие внутри терминосистемы, имеют двоякую природу – внутриязыковую основу и внеязыковую причину. К языковым процессам в лексике компьютерных технологий можно отнести формирование однокомпонентных и многокомпонентных терминов, полисемии и образование переносных значений, появление различного рода аббревиатур [См. Каркаева 2017], интернационализация, а также появление синонимических и антонимических рядов и др.

Содержание термина, его понимание эксплицируются на фоне знания его денотативной области, т.е. только в случае его экстралингвистической привязки. Изучение терминологии невозможно без постановки и решения социолингвистических задач, а именно: происхождение и дальнейшая эво-

люция терминов; их интернационализация и функционирование в определенной социальной, этнической, профессиональной области человеческой деятельности [Юдина, 2005]. Таким образом, специализированная терминология составляет базовый слой языка профессионального или иного сообщества, к которому, естественно относятся и пользователи компьютерных технологий, Интернета. К другим пластам профессионального языка относятся разговорная речь и язык текстов.

Современная действительность, для которой характерны взаимопроникновение и взаимодействие различных сфер и групп участников, приводит к тому, что специализированные терминосистемы обслуживают самые различные слои общества. Поэтому лексико-семантический анализ любой терминологической системы дополняется коммуникативным подходом [Ментруп 1983: 323]. Речевые акты специфической сферы общения формируют определенный дискурс, для которого характерны: способ представления, статус и тип коммуникантов, определенная ситуативная соотнесенность и т.д.

Современная реальность, постоянно меняющаяся, оказывает влияние на семантику терминологических элементов, что приводит к размыванию понятийного поля. Исследование лексико-семантической группы «компьютерные технологии» предполагает анализ когнитивно-деривационных и прагматико-дискурсивных особенностей, к которым относятся способность формирования понятийно-смысловых блоков и реализации специфических коммуникативных актов.

Обращение к теории термина в процессе анализа сетевого и геймерского сленгов оправдано с той точки зрения, что значительная часть субстантарных единиц, относящихся к данным пластам лексики, в своем происхождении ведут начало от специальной компьютерной терминологии. В рамках подязыка определенной социальной группы данные единицы получают свое дальнейшее развитие, порождая новые слова, значения, идиомы, структурные модели и сло-

вообразовательные ряды слов. При их помощи выстраиваются коммуникативные стратегии и практики участников общения в киберпространстве.

В целом мы приходим к заключению, что анализ терминосистемы компьютерных технологий и сетевого и геймерского сленгов, развивающихся на ее основе, должен осуществляться в плоскости семантического поля, так как данная терминология имеет общую предметно-логическую, денотативную область. Содержание терминологических единиц и некодифицированных единиц сленгов имеет много общего, так как внутренняя форма субстандартных слов, несмотря на их парадоксальность, чаще всего остается прозрачной и мотивированной, они находятся в многообразных парадигматических взаимоотношениях.

Таким образом, исследователи приходят к выводу, что каждой некодифицированной форме языка присуща определенная системность, которая обусловлена системностью общего языка, общей профессиональной терминологией. Следует согласиться со следующим утверждением Т. А. Кудиновой: «Норма (системная) присуща любой форме существования языка, в том числе и диалектам (территориальным и социальным), однако у последних норма обладает своей спецификой. Ни один социальный диалект нельзя признать беспорядочным набором специфических лексем, поскольку общественная природа языка определяет не только условия бытования диалектов, но и их функциональное своеобразие. Характерно, что в рамках социолекта можно указать так называемые константы, которые противопоставляются огромной массе легковесных слов, постоянно появляющихся и столь же быстро исчезающих» [Кудинова 2011: 13].

Таким образом, можно сделать вывод, что субстандартные единицы формируют определенные системные образования, являющиеся частью общей языковой системы языка.

## **1.5. Типологические аспекты исследования лексики сетевого и геймерского сленгов**

В отечественном и зарубежном языкознании последние десятилетия отмечается пристальное внимание к типологии. Современное языкознание рассматривает типологию как самостоятельную лингвистическую дисциплину со своими особыми предметом и объектом исследования, специфическими целями и задачами и ориентируется на типологизировании отдельных языковых систем и подсистем, языковых единиц различных уровней. К таким подсистемам относятся различные сленги, профессиональные языки, терминологии, дискурсы.

Определенную языковую систему представляет язык компьютерных технологий, язык Интернета, являющегося значительным фрагментом молодежного сленга, который развивается за счет лексических инноваций, появляющихся в игровой компьютерной среде, электронной, в том числе межкультурной, коммуникации всех видов.

Анализ лексики киберязыка включает исследование языковых процессов на формальном и содержательном уровнях. Констатируется, что искомая подсистема языка, находящаяся за рамками языковой нормы, все активнее проникает в общеупотребительный узус. Этим обусловлен интерес к теоретическим аспектам анализа лексических инноваций, появляющихся в этом виде массовой коммуникации. Это касается способов возникновения новых единиц языка, их функционирования, типологии языковых процессов.

В современной лингвистике одной из кардинальных задач исследований, касающихся подсистем языка, является разработка типологии языковых единиц. Типологический анализ, как известно, предполагает сопоставление уже описанных явлений языка с тем, чтобы сопоставление велось по существенным, а не случайным признакам. Выделяют следующие основные этапы типологического исследования: по возможности полная инвентаризация языковых данных; единообразное описание типизируемой области для ряда язы-

ков, которые представлены в конкретном исследовании; выявление, описание и интерпретация лингвистических типов; выявление типологических закономерностей [Городецкий 1969: 124].

Первые этапы можно рассматривать не как собственно типологические, а как подготовительные или предварительные, так как сопоставляемый материал должен быть заранее собран, описан, классифицирован, а уже потом проанализирован с различных позиций, с конкретными целями и задачами. В основу сопоставления могут быть положены различные принципы и использоваться разные методы и подходы, релевантных для исследования определенной категории языковых единиц.

Своевременными представляются типологические и сопоставительные изыскания в области компьютерной коммуникации в силу ее развития со скоростью, превышающей развитие всех других форм языка. Одной из причин является специфика молодежной среды, в недрах которой происходят все эти изменения, так как молодежь, являясь основным потребителем изучаемого контента, отличается высокой степенью лингвокреативности.

Мировая сеть в настоящее время не только система хранения и передачи гипертекста. Она становится платформой для разного вида деятельности, в том числе образовательной и досуговой. Интернет становится социальным феноменом, превращаясь в инструмент общения между представителями разных культур и разными социальными группами, говорящими на национальных языках, в которые проникает огромное количество интернациональных слов. «Возникновение и развитие цифровых и компьютерных технологий, а впоследствии массовое распространение персональных компьютеров, открыли новый вид взаимодействия «человек-компьютер», а развитие сети Интернет к взаимодействию «человек-компьютер» добавило возможность коммуникации «человек-компьютер-человек» [Максимова 2022: 13], в рамках которых существуют актуализируемые сленги в том числе.

Можно согласиться с мнением А. А. Ткаченко, которая пишет: «Интернет, как ни одно другое социально-техническое образование, отражает в

наибольшей мере все то, что имеет место в реальной жизни человечества. Однако это отражение проходит сквозь призму тех ограничений, которые накладывают особенности виртуальной коммуникации. Общение в чате протекает синхронно, что характерно и для реальной устной коммуникации. Но наряду с этим коммуникантам приходится осуществлять свои речевые действия в графическом виде» [Ткаченко 2005: 140].

Виртуальная реальность является средой, в которой реализуется специфическая социокультурная форма языка, называемая языком компьютерных технологий или социолектом. Социолект или сленг представляет собой вариант разговорной речи, отмеченный социокультурной спецификой, обусловленной его использованием в определенной социокультурной среде, что накладывает особенности на употребление лексических и фразеологических единиц [Прохоров 2000].

Социокультурная специфика характерна для всех видов отдельных языковых сообществ. Это определение применимо и к пониманию молодежного социолекта, который реализуется в речи молодых людей, образуя свою языковую подсистему. Находясь на периферии языковой системы общеупотребительного языка, его подсистемы, тем не менее, обслуживая отдельные языковые коллективы, отмеченные социокультурной спецификой, отражаемой специфическим вариантом языка, остаются в разной степени продуктивности основными каналами расширения и изменения словарного состава языка.

Социолект как вариант языка более чем общепринятая кодифицированная языковая норма является индикатором эпохи. Именно в социолекте зарождаются новые слова и новые смыслы, отражающие интересы и ценности не только отдельного коллектива, но и целой языковой общности. К таким свидетельствам современности относится в первую очередь язык компьютерных технологий, представляющий собой социолингвокультурный феномен. Он представляет собой языковую систему в динамике, очертания которой постоянно меняются, так как он постоянно пополняется новообразованиями на всех уровнях языка и оказывает влияние на все регистры языка, начиная с обиходной речи и кончая литературной нормой.

Интернет-пространство меняет параметры современной реальности, привнося в нашу жизнь большие изменения на когнитивно-познавательном уровне как результате увеличения потока массовой информации, ее получения, хранения, использования. Изменяются и способы языкового оформления подобных трансформаций. Современная жизнь, наполненная техническими инновациями, обуславливает изменение на языковом уровне, диктует появление специфических особенностей на всех уровнях – фонетическом, морфологическом, лексическом и синтаксическом [Каркаева, Хараева 2017: 193].

Цифровизация различных сторон человеческой деятельности социально активизирует использование компьютерного социолекта, который становится объектом пристального внимания лингвистов, подтверждением чему является существование компьютерной сленговой лексикографии [Кудинова, 2011].

Основная цель всякого типологического анализа есть выявление и объяснение общей совокупности сходных /изоморфических/ и различных /алломорфических черт, характеризующих системы/подсистемы сравниваемых языков. Как известно, макросистемы современных языков переживают неологический бум, что способствует развитию неологии, науки о неологизмах, основной поток которых приходит из виртуальной среды общения.

Возникновение неологизмов обусловлено прагматическими потребностями. При недостатке существующих языковых средств отправитель сообщения вынужден искать новые формы для выражения своих мыслей и интенций. Таким образом, создаются новые лексические единицы, лучше реализующие, по мысли их автора, его коммуникативные намерения. Процесс создания новой лексической единицы может происходить путем видоизменения старой в ходе метонимических и метафорических переносов. Следует отметить спонтанность возникновения новых единиц в процесс речи как результат реакции на все изменения окружающей действительности во всех ее аспектах, «а не как единицы, заранее планируемые говорящим, для расширения и пополнения лексики» [Пасечная, Попова 2005: 167].

Анализ современного состояния развития лингвистики позволяет прийти к следующему заключению: «Иллюстративный материал на различных языках, касающийся новых компьютерных технологий, показывает, что семантическая производность, основанная на процедурном механизме языковой метафоры, обнаруживает четкую регулярность, то есть имеет закономерный характер. Она представляет собой регулярные типы соотношения денотатов. Основную роль при этом играет ассоциативность человеческого мышления, обуславливающая формирование качественной определенности новых лексических единиц – неологизмов и их значений» [Масаева 2022: 2,1–2,28].

Подобное массовое появление новых слов и смыслов, влияющих на современное состояние языка, требует надлежащего лингвистического осмысления и описания.

В представлении З.З. Масаевой компьютерная терминология – это «система терминов, касающихся информатики и вычислительной техники. Она объединяет в себе наименования архитектуры электронно-вычислительных машин, компьютерных программ, действий, связанных с объектами и субъектами операционных систем, языков программирования, компьютерных игр и т.д. К компьютерным лексическим единицам относятся термины, имеющие как простую, так и производную и сложную структуру, а также терминологические словосочетания, буквенно-цифровые сокращения. Компьютерная лексика является составной частью современного языка, которая может использоваться в устном и письменном регистрах профессиональным сообществом специалистов в области электроники и информатики. Но со временем эти термины выходят за рамки терминологической специальной лексики и становятся частью быденного языка. Это связано с тем фактом, что в мире увеличивается количество пользователей компьютерными технологиями, участников Интерне-коммуникации в различных областях человеческой деятельности. Такое широкое участие пользователей Интернета приводит к определенным процессам в языке» [Масаева 2022: 2,1–2,26].

Само «Интернет – сообщество является активным новатором в области словопроизводства. Компьютерная терминосистема постоянно растет из-за необходимости называния большого количества физических и виртуальных объектов, которые требуют выражения в категории предметности. Поэтому большую часть инноваций в компьютерной лексике составляют термины-существительные и именные терминологические сочетания. Так как процесс появления лексических инноваций в Интернет-коммуникации характеризуется высокой динамикой, ученые затрудняются в определении неологизмов и их отличий от окказионализмов» [Масаева 2022: 2,1–2,27].

Если неологизмы включаются в словарный состав языка, то окказионализмы « во-первых, являются продуктом индивидуально-творческого потенциала каждого носителя языка, а во-вторых, они используются строго в рамках определенного контекста и не входят в словарный состав языка» [Латипова 2020: 13].

Любой окказионализм в определенных условиях может стать нормативной лексической единицей языка.

В сопоставительных работах, исследующих лингвистические единицы на лексико-семантическом уровне, внимание исследователей привлекают, как правило, черты сходства определенной категории слов в разных языках. Это относится в полной мере и к словарному репертуару в области компьютерных технологий, коммуникации и ее разновидностей. Это обусловлено унификацией общения в виртуальной среде, в которой существуют определенные правила языкового поведения, оформления сообщений и т.д., общим местом является употребление терминологии, характерной для данного вида коммуникации, в том числе межкультурной. Тем не менее, остаются сегменты анализируемого вида коммуникации, которые имеют место в различного рода чатах, блогах и т.д., отличающиеся различной спецификой национально окрашенной, профессиональной, социокультурной, гендерной и пр.

Подобный подход оправдан для работ описательного характера, цели и задачи которого уже и отличаются от целей и задач собственно типологических исследований. Итак, если при сопоставительном анализе научный интерес за-

ключается в выявлении черт сходства или различия, то конечной целью сопоставительного исследования – это установление типологических закономерностей или выявление универсальных свойств сравниваемых объектов исследования. При этом следует учитывать относительность подобных исследований. Как отмечает Ч. Хоккет, все обобщения в виде гипотезы должны формулироваться и верифицироваться по мере поступления нового эмпирического языкового опыта [Хоккет 1970: 47].

Как пишет Т. С. Нифанова, только процесс сопоставления лексических единиц, анализа их семантического наполнения и отражения языковыми средствами сведений о мире способствует пониманию и выявлению релевантных сходных и специфических признаков сопоставляемых и описываемых объектов в разных языках [Нифанова 2004: 152].

Учитывая глобальный характер компьютерной среды и правил ведения этого вида коммуникации, можно выдвинуть гипотезу об универсальности классификации лексических средств, используемых в виртуальном семантическом пространстве. Проведение на основе различных языков способствует выработке этой классификации. Проведение на основе данной классификации типологического исследования позволяет выявить некоторый ряд типологических закономерностей, несмотря на то, что каждый конкретный сопоставляемый язык представляет, как известно, непрерывно изменяющийся объект. В постоянной динамике находятся и подсистемы языка. Но, так как цифровое пространство объединяет все страны и народы, мы смеем предполагать, что в нем действуют определенные универсальные закономерности на языковом и речевом уровнях.

Цели и задачи типологического исследования определяют применение типологического сравнения для анализа изучаемых языковых объектов, в данном случае компьютерного социолекта, представляющего подсистему национального языка. Метод сравнения в самом широком смысле этого слова представляет собой сопоставление однопорядковых фактов различных языков с соблюдением основного принципа, состоящего в описании и анализе языковых единиц сравниваемых языков с реализацией общей цели исследования и ее задач.

## 1.6. Особенности сленга с точки зрения прагмалингвистики

Сленг в целом, а молодежный социолект, в частности характеризуется закрытостью от общества, письменные источники, это, как правило, разрозненная информация из различных устных и мало авторитетных письменных источников, вроде замкнутых референтных групп. Изучение сленга не может опираться только на данные конкретных социальных чатов. При этом особый интерес в современных коммуникативных условиях вызывает именно взаимовлияние подсистем общенационального литературного языка и сленга. Данное взаимовлияние обусловлено тем, что носители языка четко осознают нестандартность сленга, разграничивают нормативное и противоречащее норме, намеренно используя в общении субстандартные единицы. Априори следует исходить из понимания цели употребления сленгизмов, что обусловлено более широким контекстом. Именно предпочтения и взгляды говорящего на сленге стоят во главе прагматического аспекта изучения субстандарта.

Как известно, «формированию и становлению прагматики послужили потребность к переходу изучения языка вкупе с факторами внеязыковой действительности, участниками коммуникации и процессами коммуникации. В современном языкознании различные трактовки прагматики сводятся к единому главному принципу теории прагматики, предложенному еще Ч.Пирсом, гласящему, что значение должно рассматриваться в свете последствий, которые могут быть, вследствие практических результатов, а также с точки зрения выбора действий, ведущих к успеху и получению пользы. Прагматика – наука об употреблении языка, который следует изучать в соотношении с речевой ситуацией, которая включает участников, контекст, функцию высказывания и его речевое воздействие, с точки зрения целей, способов и условий их достижения, как теорию интерпретации речевых актов.... Любой акт номинации характеризуется выраженной прагматической направленностью, которая заключается в стремлении говорящего донести определённое со-

держание до собеседника, соотносить собственные коммуникативные интенции с когнитивным фоном адресата, а также с его личностными и эмоциональными характеристиками. Поиск языковых средств, обеспечивающих необходимое воздействие на адресата, предполагает осуществление когнитивных операций; при этом сами коммуникативные побуждения говорящего выступают следствием его вовлечённости в дискурсивное взаимодействие и адресатной ориентированности коммуникативного акта. В этой связи особый научный интерес представляет явление вариативности, находящееся на пересечении проблем семантики и прагматики.

Наиболее развернутую и подробную модель социальной детерминации речевой деятельности дал Д. Хаймс, согласно которому, социолингвистическое описание должно учитывать взаимосвязь и взаимодействие ряда компонентов речи. В число этих компонентов входит форма сообщения, то есть в равной степени важно и то, что говорится, и то, как говорится, в какую форму облекается сообщение. Овладение способами выражения является необходимой предпосылкой для самовыражения [Hymes 1972].

Социальная ситуация так или иначе отражается на форме сообщения. В число компонентов входит также обстановка или «сцена» речевого акта. Обстановка – это физическое окружение речевого акта, время и место, а «сцена» – «психологическая обстановка», т.е. торжественная, радостная и т.д. Вводимое понятие «ключа» означает экспрессивно-стилистическую окраску речевого акта. С точки зрения социолингвистического анализа важно, что «ключ», в котором строится речевое высказывание, является отражением социальной ситуации – ролевых отношений между коммуникантами, их статуса, обстановки.

Компонент «канал» означает выбор способа передачи речи – письменный, устный и т.д. Влияние того или иного канала коммуникации на выбор языковых средств также представляет определенный интерес для социолингвистики. Наличие тех или иных каналов является показателем

уровня социального развития. Компонент – формы речи, различные формы организации речевых ресурсов коллектива. Данная категория включает языки и диалекты, специализированные функциональные разновидности языка, то, что можно назвать функциональными стилями или регистрами, а также различные аргументы и жаргоны.

Под нормами взаимодействия имеются в виду все правила речевого поведения, имеющие социально-нормативный характер, конкретные виды поведения, сопровождающие речь. Нормы взаимодействия должны анализироваться с учетом социальной структуры коллектива и характерных для него социальных отношений, часто специфических для той или иной культуры. Знание нормы интерпретации речевого поведения особенно важно при коммуникативном акте между представителями разных этнических групп.

Социальная вариативность базируется на противостоянии двух плоскостей – стратификационной и ситуативной. Первая является отражением социально-классового устройства общества. В.И. Карасик пишет: «Единицей стратификационного измерения языка являются языковые коллективы с их социально-коммуникативными ресурсами. Единицей ситуационного измерения языка являются роли, в которых отражены социально-обусловленные отношения между участниками коммуникативного акта» [Карасик 1991: 21–22].

Стратификационная вариативность предполагает различные правила отбора языковых средств в компонентах национального языка (литературный язык – социодиалекты и территориальные диалекты), в то время как ситуативная вариативность обуславливает преимущественное использование тех или иных языковых средств в зависимости от социальной ситуации. Социо-культурные и речевые различия лежат в основе стратификационной вариативности. Ситуативная вариативность проявляется в смене языка, в чередовании диалектов.

Способ построения знаковых конструкций – синтаксис, и отношение знаков к обозначаемым объектам – семантика являются средствами выполнения знаками их основной функции: обеспечить коммуникацию между людьми. Познание есть процесс постижения реальности посредством знаков. Необходимость опосредования возникает вследствие того, что познавательная деятельность осуществляется не изолированным субъектом, а сообществом в целом, совместно вырабатывающем общее представление о мире. То есть базой любой коммуникации является определенный набор языковых знаков, понятный каждому члену языкового сообщества. Тогда как каждое отдельное сообщество затевает свои языковые игры, вводя и создавая определенный набор лексических единиц, понятный конкретно их сообществу и раскрывающий конкретно их картину мира.

При этом различие коммуникационных принципов не ограничивает общение представителей разных сообществ и социальных групп, целью которого является установление взаимопонимания и обмен мнениями. Для большинства людей язык является основным каналом передачи информации, они принадлежат к некоему идеальному сообществу, включенному в потенциальную языковую игру, которая актуализируется в виде различных частных языковых игр.

В связи с появлением новых подсистем языка, развитием новых форм и каналов общения, вопросы, почему и как, с какой целью человек использует ресурсы языка, относящиеся к области прагматики, не теряют своей актуальности. Прагматика охватывает такие вопросы как «выбор языковых средств из наличного репертуара для наилучшего выражения своей мысли или своего чувства, выражения наиболее точного или наиболее красочного, или наиболее соответствующего обстоятельствам, или, наконец, для наиболее удачной лжи; для наилучшего воздействия на слушающего или читающего с целью убедить его, или взволновать и растрогать, или рассмешить, или ввести в заблуждение и т. д., и т. п.» [Степанов 1981: 325-326].

Таким образом, лингвистическую прагматику определяют как « дисциплину, стремящуюся описывать язык не в его внутренней, имманентной структуре, а в его употреблении человеком. В центре внимания оказывается живой язык в действии, во всем многообразии его функций и социально-функциональных вариантов. Для нее язык не просто устоявшаяся система знаков или совокупность его функциональных вариантов типа литературного языка, просторечия, диалектов и т.п., а гибкий способ знаковой репрезентации опыта и коммуникативного взаимодействия между членами данного социокультурного сообщества в любой конкретной ситуации» [Григорьева, Рыжова 2010: 788].

Все вышесказанное делает релевантным изучение молодежного сленга, его компьютерного варианта в прагматическом аспекте. Молодежные сленгизмы, обладая особой энергетикой в силу своей яркой эмоциональной окрашенности, изобретательности, креативности, создании экспрессивных и оценочных коннотаций, становятся носителями прагматической значимости.

Наука в своем развитии перешла к объяснительному этапу анализа языковых единиц, что отразилось на понимании значения в целом, прагматики языкового знака, а именно: «...понятие прагматики в языкознании (и шире – в семиотике) отнюдь не сводится только к понятию прагматических значений языковых (и вообще знаковых) единиц. Это понятие гораздо более широкое – оно включает в себя все вопросы, связанные с различной степенью понимания участниками коммуникативного процесса тех или иных языковых единиц и речевых произведений, и с различной их трактовкой в зависимости от языкового или неязыкового (экстралингвистического) опыта людей, участвующих в коммуникации» [Бархударов 2008: 107].

И.В.Степина в своем исследовании сленгизмов пишет: «Язык оперирует не самими предметами, а субъективными представлениями человека об этих предметах. Иными словами, между вещью и именем стоит отраженный в сознании человека некий концепт, то есть, некое усредненное понятие о

предмете. Во вторичных номинациях более всего отражается сознание человека и его личностная оценка действительности» [Степина 2016: 190]. В цитируемой работе приведена классификация субстандартных единиц, обозначающих наркотические вещества, используемых их пользователями, согласно «предполагаемой их мотивировки в сознании наркозависимых:

1. Названия, мотивированные на основе ощущений, получаемых наркоманом от употребления того или иного наркотического вещества.

2. Названия, мотивированные местонахождением распространения и производства вещества или ассоциациями, связанными с внешним видом вещества.

3. Названия, мотивированные фонетической или орфографической схожестью с названием того или иного наркотического вещества.

4. Названия с особой, уникальной или нераспознанной мотивировкой» [Степина, 2016, 190].

Например:

«A-bomb – marijuana cigarette with heroin or opium (атомная бомба – смесь марихуаны с героином или опиумом в одном папиросном свертке) – ассоциация получаемого удовольствия со взрывом атомной бомбы;

Cloud nine – crack cocaine or MDMA (седьмое небо – крэк-кокаин или метилendiокси – метамфетамин, экстази); номинация заимствована из выражения to be on cloud nine – быть на седьмом небе от счастья;

Galloping horse – heroin (лошадь, скачущая галопом – героин) – ассоциация получаемых от вещества ощущений с видом скачущей галопом лошади;

Laughing grass – marijuana ( трава смеха – марихуана) – ассоциация с необоснованным приступом смеха, наступающим после употребления наркотика;

Acapulco gold – marijuana from S. W. Mexico(золото из Акапулько – марихуана из юго-запада Мексики); Акапулько – портовый город и туристический центр на юго-западном побережье Мексики;

Aunt Hazel – heroin ( тетушка Хейзл – героин) – светло-коричневый цвет, часто приобретаемый несвежим героином; ласкательное aunt (тетушка) часто используется в сленге наркоманов также и с другими веществами» [Степина,2016,190].

Следует отметить одну важную тенденцию, наблюдающуюся в современных исследованиях, делающих упор на социальные контексты киберязыка, а также на социальные и культурные последствия английского языка как интернет-лингва франка [Danet, Hering,2003. Цит. по Максидова 2022: 14].

Как правило, человеку не знакомому с определенным сленгом, не понятно само слово, не то, что скрывается за ним. Сленг это оболочка, форма выражения мысли. Но тем не менее, как видно из приведенных примеров, сленговые единицы в своем большинстве обладают четкой внутренней мотивацией. За каждой номинацией спрятан определенный смысл, который молодые люди вкладывают в высказывание.

Вышесказанное доказывает уместность и даже более, необходимость изучения прагматики молодежного сленга. Сленг представлен единицами, несущими оценочные коннотации, наделенными прагматическим потенциалом. Например, как можно объяснить использование английского языка, не разобравшись с потребностями, опытом и предпочтениями заинтересованной аудитории, общающейся в Интернет-сети.

Анализ прагматического аспекта сленгизмов способствует выявлению определенных закономерностей в формировании новых слов и смыслов, а также в выборе речевых единиц теми или иными коммуникантами.

## Выводы к главе 1

В связи с активным проникновением субстандартных единиц молодежного сленга как в письменную, так и устную разновидности литературного языка, современная коммуникация претерпевает существенные изменения. Суть состоит в качественном изменении самого статуса социолекта, теряющего свою обособленность и изолированность. Масштабные использования субстандартной лексики в самых различных областях: на телевидении, в Интернете и публицистике могут свидетельствовать об этом факте.

На современном этапе развития социолингвистики и языкознания в целом под субстандартом подразумевается разнообразный языковой материал, специфика которого представлена такими характеристиками: некодифицированность, маргинальность, устный канал передачи информации, особая шкала субкультурных ценностей, диффузность границ применения, лексико-семантические особенности.

Социальная дифференцированность субстандартных единиц, их роль и функционирование, их ненормированность и неоднородность позволяют выявить устойчивые доминирующие образования, к которым относится и молодежный язык, активно развивающийся и представленный сетевым и геймерским сленгами.

Несмотря на огромное разнообразие трактовок понятий *сленг*, *жаргон* и *арго*, и отсутствие четкого разграничения между ними, мы в своей работе остановились на определении молодежного социолекта как речи определенной возрастной группы, отличающейся от общепринятого языка специфической лексикой и фразеологией. Возникшие стихийно языковые единицы живут по законам уже существующей языковой системы, согласно определенным правилам языка.

Молодежный сленг – это одно из наиболее интересных явлений в современной жизни, которое находится в сфере интересов лингвистической науки, это живой организм, находящийся в процессе постоянного изменения и обновления. Это развивающаяся, динамическая система, отличающаяся от

общенародной речи специфической лексикой и фразеологией, а также особым использованием словообразовательных средств. За последние пару десятилетий он набрал большой удельный вес в системе национального языка и поэтому требует тщательного, планомерного изучения.

Последовательное изучение молодежного сленга приводит к пониманию, что *жаргон*, *сленг* или *социолект* – это не деструктивный процесс, находящийся в конфронтации с литературной нормой, а имманентная часть эволюционирующей языковой системы. Он остается в фокусе внимания современной лингвистики, так как в рамках социолекта моделируются все процессы, свойственные любому естественному языку, происходящие без какого-либо ограничения или давления существующего общепринятого языкового кода.

Основными причинами возникновения альтернативного языка молодежи являются тенденции к речевой выразительности, стремление противопоставить себя взрослым, обособиться от посторонних, а в последнее время на первый план выходит необходимость языковой экономии в связи с распространением информационных технологий, требующих определенных навыков, быстроты реакции, языковой интуиции. Молодежный язык находится на стыке трёх функций: криптолалической, репрезентативной и людической.

Анализ терминосистемы компьютерных технологий, являющийся питательной средой для развития сетевого и геймерского сленгов, должен осуществляться в плоскости семантического поля, так как данная специфическая языковая подсистема имеет общую предметно-логическую, денотативную область. Внутренняя форма субстандартных слов, несмотря на их парадоксальность, чаще всего остается прозрачной и мотивированной, они находятся в многообразных парадигматических взаимоотношениях.

В сопоставительных работах, исследующих лингвистические единицы на лексико-семантическом уровне, внимание исследователей привлекают, как правило, черты сходства определенной категории слов в разных языках. Это относится в полной мере и к словарному репертуару в области компьютерных технологий, компьютерной коммуникации и ее разновидностей, что

обусловлено унификацией общения в виртуальной среде, в которой существуют определенные правила языкового поведения, оформления сообщений и т.д. Общим местом является употребление терминологии, характерной для данного вида коммуникации, в том числе межкультурной. Тем не менее остаются сегменты анализируемого вида коммуникации, которые имеют место в различного рода компьютерных играх, чатах, блогах и т.д., отличающихся различной спецификой – национально-окрашенной, профессиональной, социокультурной, образовательной, возрастной и гендерной.

Цели и задачи типологического исследования определяют применение типологического сравнения для анализа изучаемых языковых объектов, в данном случае компьютерного социолекта, представляющего подсистему национального языка. Метод сравнения в самом широком смысле этого слова представляет собой сопоставление однопорядковых фактов различных языков с соблюдением основного принципа, состоящего в описании и анализе языковых единиц сравниваемых языков с реализацией общей цели исследования и ее задач.

Прагматика изучает отношения между языковым знаком и тем, кто его использует. Только обращаясь к прагматическому аспекту молодежного сленга, появляется возможность выявить некоторые закономерности в выборе коммуникантами речевых единиц.

Единицы сленга всегда используются в контексте и напрямую зависят от говорящего, его предпочтений и воззрений. В связи с этим, все большую актуальность вызывают вопросы о том, для чего и каким образом человек использует те или иные языковые знаки. По этой причине необходимо изучение молодежного сленга в первую очередь в прагматическом аспекте.

Субстандартные единицы, как правило, мотивированные, с прозрачной внутренней формой, так как они содержат определенный смысловой признак, лежащий в основе номинации. Любая сленговая единица несет конкретный посыл, будь то информационная нагрузка или эмоционально-оценочная, иными словами между именем и вещью стоит некий концепт, отражающий в сознании человека понятие о предмете.

## Глава 2. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ И ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ СЕТЕВЫХ И ГЕЙМЕРСКИХ ОНИМОВ

### 2.1. Виртуальная языковая личность

Одной из самых активно развивающихся областей киберязыка, компьютерного дискурса и его подвидов, сленгов, формирующихся в среде активных пользователей сети и игровых сообществ, является искусственная номинация, проявляющаяся наиболее ярко в создании онимов – никнеймов и названий игровых франшиз, анализ которых представлен в данной главе.

Глобальная электронная цивилизация, являясь местом бурной мутации социума, в результате которой формируется новая коммуникативная среда, что в свою очередь порождает изменения в речевом поведении. Цифровые технологии привели к появлению оцифрованной личности или альтернативной личности, обладающей своим именем –ником или логином, сопровождаемым аватаром или графическим образом. Альтернативная виртуальная личность живет своими интересами, ее отличает языковое поведение, чаще всего разговаривающая на сетевом сленге.

Интернет-общение привело к нейтрализации самой глубокой оппозиции типов речи – устной и письменной. В чатах, Интернет-форумах, блогах, гостевых книгах, электронных письмах продуцируются тексты, которые соединяют в себе свойства обоих типов речи [Мечковская 2009: 212]. Н.Д. Ахренова пишет следующее: «Совмещая в себе черты устного и письменного типов дискурса, интернет-дискурс становится третьим типом дискурса – устно-письменным, что отражается в его оязыковлении» [Ахренова 2018: 10].

Такое смешение письменной и устной речи привело к появлению виртуальной языковой личности, под которой понимается не реальная личность, а ее реплика в сетевом пространстве. Личность является продуктом социального взаимодействия, ее стремления к самореализации. Что касается виртуальной личности, то она наделена также психологическими

и социальными характеристиками, а ее самореализация протекает в специфическом социальном контексте.

Виртуальная личность может быть отражением реальной личности, формируя так называемую «дополненную личность». В то же время анонимность присутствия в Сети позволяет реальной личности конструировать новую виртуальную личность или виртуальное альтер-эго, отличное от его создателя.

Ученые констатируют, что виртуальная личность – «это экспериментальная ипостась реальной личности, которая может оставаться собой или трансформироваться в виртуальной реальности в зависимости от желания пользователя, контролирующего поведение и коммуникативное взаимодействие своей копии – «аватара» [Шляховой 2020: 37].

Виртуальную языковую личность определяют «как условный образ того или иного участника виртуального дискурса, как неразрывное соединение реальных и ассоциируемых характеристик личности» [Лутовинова 2013: 28]. По мнению О. В. Лутовиновой, виртуальная языковая личность не может быть ни реальной личностью, ни полностью вымышленной, так как грань между ними не имеет четких критериев. С одной стороны, это субъект речи, действующий от собственного лица, а с другой, личность, конструирующая несуществующий образ, под которым она самореализуется в пространстве Интернета [Лутовинова 2013: 31]. Виртуальная языковая личность самореализуется при ряде условий, к которым относятся: статусное равноправие участников коммуникации, возможность общения «на равных» [Кутузов 2006: 81]; потенциальная возможность стать участником или свидетелем коммуникативного акта [Галичкина 2001: 11]; потребность в самопрезентации [Бергельсон 2002: 59]. Эти особенности лежат в основе лингвокреативности, ломке языковых норм и выхода за рамки социальных ограничений, что повышает градус эмоциональной насыщенности общения [Смирнов 2004: 16].

В.В. Казимирская отмечает подобие виртуальной коммуникации коммуникации лицом к лицу [Электронный ресурс]. Эти виды коммуникации

объединяет наличие общих отличительных признаков разговорной речи, таких как эллиптические предложения, эмфатический порядок слов, использование разговорной лексики и сленга, краткие формы служебных частей речи, неправильный порядок слов и т.п. [Кузнецов 2011: 24–26].

К языковым особенностям сленгов относятся и гендерные различия, которые маркируют речевое поведение в Сети. Гендерные различия проявляются в конструировании никнеймов, в речевых способах самоидентификации и т.д.

Самоидентификация преследует различные цели, из которых «...Основной целью «искусственной самопрезентации» является завоевание лояльности к своей персоне со стороны референтно значимой для «презентуемого» группы людей. Впервые появилась среда, где человек может активно выстраивать свой новый образ, который обладает высокой степенью динамичности, он может меняться в зависимости от настроения, ситуации и т.д., личность приобретает большую степень свободы, которую она реализует в условиях виртуальной реальности, вырабатывая специфические коммуникативные стратегии на основе новой системы ценностей. Основная особенность виртуальной самопрезентации, которая признается большинством исследователей – это возможность почти абсолютного управления впечатлением о себе. В ходе взаимовлияния виртуальной и реальной языковой личности происходит изменение личностной идентификации и формируется новый вид полиидентичной личности» [Гермашева 2011: 11].

Социальные изменения, привнесенные новыми техническими средствами, увеличение потока и источников информации в эпоху всеобщей цифровизации и компьютеризации общественной жизни, интеграции и глобализации, появление всемирной сети Интернет, накладывают отпечаток на все виды массовой и персональной коммуникации. Формирование нового мирового информационного пространства сопровождается появлением новой языковой личности, для которой характерны специфические язык и формат общения.

Ж.И.Руденя пишет: «Необходимость изучения человека говорящего осознавалась многими поколениями лингвистов. Неслучайно поэтому, что в

ряду наиболее актуальных проблем современной отечественной лингвистики, развивающейся в русле антропоцентрической парадигмы, стоят проблемы изучения языковой личности (отдельной или коллективной), а также проблемы создания речевых портретов (индивидуальных и групповых, в том числе речевых портретов различных социальных групп...)» [Руденя 2017: 32].

Понятие языковой личности тесным образом связано с понятием «речевой портрет», «воплощенная в речи языковая личность определенной социальной общности» [Леорда 2006: 6]. И далее: «В речи каждой социально-возрастной группы реализуются специфический набор языковых единиц и различные приемы общения, свойственные данной группе и выделяющие речь ее представителей в обществе» [Там же: 7].

Выделяя из репертуара виртуальной языковой личности отдельную языковую личность геймера, П.В. Часовский акцентирует на ее психологических особенностях. Компьютерные игры бывают одиночными и многопользовательскими. Как пишет вышеприводимый автор, в одиночной игре геймер лишен возможности импровизации, не привнося в игру ничего нового, но при этом «заимствует из нее определенные обороты, понравившиеся слова, манеру разговора и поведение главного героя. .... Геймер напрямую участвует в событиях, разворачивающихся в произведении, он уже не сторонний наблюдатель, незримым духом парящий за плечом главного героя, он сам – главный герой» [Часовский 2013: 111]. В многопользовательских играх геймер должен показать навыки общения. При этом культурная составляющая индивидуума в компьютерных играх «замещается искусственной культурой виртуальных миров, вследствие чего образуется всемирный *melting pot* («плавильный котел»), в котором растворяются нравственные, культурные, национальные установки индивидуума» [Там же: 111]. Таким образом, «компьютерные игры являют собой манипуляционный инструмент» [Там же]. Автор справедливо задается вопросом о различии между групповым и личностным компонентами языковой личности геймера? При опоре на выработанный геймерами специфический вокабуляр можно определить «игровую принад-

лежность» геймера, будь он «вовер» (геймер, играющий в компьютерную игру WOW), «линеечник» (геймер, играющий в компьютерную игру Lineage 2) или «дотер» (геймер, играющий в компьютерную игру Dota). Личностный аспект можно попробовать определить по никнейму игрока, так как в процессе игрового общения личностный аспект растворяется в групповой личности геймера» [Часовский 2013: 111].

Таким образом, языковая личность геймера определяется характером игры-одиночной или многопользовательской. Специфика общения, формируемая правилами игры, способствует образованию особого геймерского словаря. С психологической точки зрения, компьютерные игры оказывают влияние на языковую личность геймера, ограниченную заданными рамками игры.

## **2.2. Основные функции никнейминга**

Пользователи социальных сетей и игровых чатов – геймеры, являющиеся представителями различных языковых коллективов, в своем общении обращаются к сходным языковым формам выражения своих мыслей, для построения своей виртуальной самоидентификации и самопрезентации языковой личности игрока, что реализуется в конструировании никнеймов, характерной особенностью которых является возрастная и гендерная принадлежность. Таким образом, можно сказать, что сетевой и геймерский сленги имеют много сходства в плане речевого поведения виртуальной языковой личности.

Следует учитывать следующий немаловажный факт, отмечаемый в научной литературе: «Собственная идентичность рассматривается только в сопоставлении с «другими», которое и создает целенаправленность. Идентичность общественных групп – то интегративное качество, которое отличает их от окружающей сферы, длится на протяжении всего существования этих групп и влияет на каждый их элементов» [ Джалилова 2009: 295].

А.Л.Латипова отмечает: «Виртуальная среда создает уникальную платформу, в которой человек обладает безграничным выбором для самопрезентации» [Латипова 2010: 10].

тации. В виртуальном мире можно создать любую личность. У каждого пользователя должно быть свое имя, которое бы выделяло его среди других пользователей. В рамках виртуальной реальности для обозначения такого используют термин «никнейм», а иногда и такие слова, как «логин», «сетевое имя», «доменное имя» (в электронной почте) или «ник». Создание никнейма – достаточно специфический процесс, во многом выбор ника зависит от того, в какой виртуальной среде он будет использоваться. Он может не совпадать с данными реальной языковой личности, самое главное, чтобы никнейм ассоциировался у других пользователей именно с ним» [Латипова 2020: 20].

Гендерный фактор является одним из активных в процессе конструирования сетевых и геймерских никнеймов, обязательных для самопрезентации и самореализации в Сети. И. А. Жеребкина отмечает: «Конструирование гендерного сознания индивидов происходит посредством распространения и поддержания социальных и культурных стереотипов, норм и предписаний, за нарушение которых общество наказывает» [Жеребкина 2001 : 2. Электронный ресурс].

В своем исследовании к приемам гендерной референции А.М.Костин относит: использование в качестве никнеймов мужских или женских личных имен, существительных и прилагательных мужского и женского родов; прецедентные имена из различных областей деятельности [Костин 2005: 158-160].

В исследовании никнеймов следует исходить из понимания, что эти сконструированные искусственные имена, номинирующие участников Сети, имеют определенные языковые характеристики, обусловленные экстралингвистическими и лингвистическими факторами. Они отмечены особой лингвокреативностью, различными способами смысловой и языковой подачи, но в то же время их можно рассматривать как отдельную систему онимов, особый класс имен.

Никнеймы представляют собой совокупность всех индивидуальных онимов, существующих в глобальной Сети, создают особое ономастическое пространство в виде структуры, в которой представлены элементы различных знаковых систем (имена, изображения, цифры и т.д.). В результате ис-

следуемая часть ономастической системы может быть представлена в виде специфического поля на смысловом и словообразовательном уровнях.

Возможность сознательного искусственного регулирования со стороны носителей языка, пользователей глобальной Сети в сфере онимов дает определенный угол зрения на механизм самоименования. Акты номинации в Интернет пространстве подчинены различным установкам, представляют собой особый вид искусственной номинации, характеризующийся целенаправленностью. Никнеймы позволяют рассмотреть существенные стороны номинативного процесса. Изучение этого процесса номинации требует выявления особенностей, свойственных никнеймам потенциально и используемых для сетевого и геймерского общения.

Лексическое значение слова рассматривается как набор разнохарактерных по своему составу семантических составляющих. Применяя это положение к содержательной стороне сетевых онимов, неизбежно приходим к выводу о наличии у них различных компонентов значения, основным из которых является категориальный. Иерархия компонентов дополняется фоновыми знаниями об имени у пользователей Сети – носителей языка, знаниями об обозначаемом объекте. Сетевые онимы обладают многообразными потенциальными компонентами, которые реализуются после установления связи между объектом и именем. Этим самым признается сложность семантики никнеймов и их потенциальные возможности.

Никнейм – это не только лингвистическое, но и социально-культурное образование, функционирующее в определенных условиях как необходимый элемент человеческого общения и мышления, выполняющее идентифицирующую, трансонимизирующую и информативную функции.

Изучение номинации как процесса соотношения имени и объекта на материале сетевых имен имеет свои особенности. Одна из специфических черт ономастики в целом состоит в возможности сознательного, искусственного регулирования со стороны носителей языка. При именовании в Сети спонтанный вид языкового отбора приобретает характер подготовленного и осознанного выбора. Характерной чертой никнейма является его динамика и неустойчивость, обусловленная человеческим фактором. Поэтому никнеймы

можно отнести к самой изменчивой и моделируемой части системы онимов, потому что именно в них личность номинирует, презентует себя, отражая социальные и культурные тенденции.

Никнеймы демонстрируют неразрывное единство со средой, во взаимоотношениях с которой система выражает свою целостность. Индивидуальное и языковое мировидение этноса, к которому принадлежит пользователь Сети, создающий часть ономастического пространства, отражает целостность системы, обеспеченной фактором языковой и культурной непрерывности.

Системная совокупность компьютерных онимов обладает специфическими возможностями, которые выражаются в способности выявлять субъект, быть социальными и коммуникативными маркерами, доносить информацию.

Прагматические функции структуры никнейма в реальном режиме относятся к сфере маркированности имени по различным признакам, а также выражаясь в отборе лексических единиц, правил их употребления в сетевом и геймерском общении, в речевом воздействии на участников коммуникации. Никнеймы, таким образом, реализуют волюнтаривную функцию языка.

Никнеймы образуют особый вид искусственной номинации, несущей определенную информацию о номинационных процессах в разных языках, механизмах речевого воздействия. Никнеймы содержат элементы языковой пресуппозиции, под которой в данном случае следует понимать компоненты номинации, несущей определенную информацию, помогающей определиться с целевыми установками чаттера, его эмоционально-экспрессивными ассоциациями, призванными выделить, привлечь внимание другой стороны. Пресуппозиция всегда предполагает наличие общих фоновых знаний у коммуникантов.

Искусственно созданные в результате осознанного выбора никнеймы априори характеризуются высокой частотностью и информационной насыщенностью. Целенаправленность выбора, конструирование никнейма при помощи особых языковых средств позволяют его отнести к категории прагматонима. Между функциональными особенностями онима и желаемым ре-

чевым воздействием на потенциальных участников общения выстраивается четкая взаимосвязь.

Прагматонимы, как правило, искусственные конструкты, создаются с определенной целью, реализуясь в соответствии с идентифицирующим и символическим принципами. На языковом уровне их создание является результатом одного или нескольких традиционных способов номинации – фонетико-орфографического, структурно-словообразовательного, лексико-семантического и стилистического.

Прагматонимы в никнейминге могут отражать конкретную личность, его характеристики, быть представленным: а) словом с внутренней формой, содержащей дономастическое значение ника; б) звуковым или графическим комплексом, фокусирующим внимание на звуковом или графическом облике; в) быть образным средством, отражающим возможность выступить в качестве образного средства в составе идиоматических единиц и стилистических фигур.

Онимы-ники могут быть представлены антропонимами, прозвищами, именами сказочных, мифических, антрополоподобных существ, поэтонимами, фитонимами, фаунонимами и т.д.

Процесс никнейминга связан ассоциативными связями с процессом мышления, следовательно с различными понятийными категориями. Национально-окрашенные ники конструируются на основе типичных имен собственных или широко распространенных в обиходном узусе прозвищ, апелляций, прецедентных феноменов, реализуя понятные архетипы сознания, когнитивную категорию национальной самобытности.

Имена-экзотизмы или имена антрополоподобных существ усиливают прагматический эффект ника, реализуя категорию необычности, неожиданности.

Комплиментарные ники создаются с целью вызвать доверие коммуниканта. Никнеймы, связанные с названиями профессий, хобби или интересов, помогают найти единомышленников в Сети.

Итак, никнеймы-прагматонимы высвечивают те особенности, которые должным образом обеспечивают понимание, запоминание и оценку информации, то есть конкретного знания, соответствующего когнитивному уровню.

Таким образом, сетевые онимы, образуют особый класс прагматонимов. Их следует отнести к ключевым знакам компьютерного кода. В отличие от компьютерных знаков – терминов они выполняют не инструментально-познавательную-информативную функцию, а другие, не менее важные для Интернет-коммуникации функции: номинативную, обозначающую участника коммуникации; идентифицирующую одного пользователя от другого; аттрактивно-воздействующую на потенциального коммуниканта; ассоциативно-познавательную, способствующую возникновению ассоциаций с культурными, историческими и иными феноменами; эстетическую, призванную воздействовать на чувства и эмоции коммуниканта; имиджевую, роль которой заключается в том, чтобы составить представление о концепции чата; интегративную, состоящую в способности онима представлять социально-культурные параметры коммуниканта, такие как образование, статус, профессиональные характеристики, гендерно-возрастные признаки.

Как любой антропоним, никнейм, которому присущи все традиционные признаки имени собственного, может быть репрезентирован в разных формах, в зависимости от своего образования, и нести определенное содержание. Сетевые имена относят к сфере «актуальной антропонимии» [Смольников 2005: 29].

Являясь продуктом искусственной номинации, никнейм наделен особыми чертами, свидетельствующими об их особом статусе в ономастической лексике. Прежде всего, виртуальный никнейм появляется в процессе самономинации автора-пользователя сети. Интенции автора находят отражение в семантике имени.

В функциональном плане никнеймы образуют открытую систему, так как ресурсы для их образования неограничены какими-либо формальными или смысловыми рамками. Будучи вымышленным именем, никнейм по своим харак-

теристикам приближается к разряду псевдонимов. Общим местом между этими вымышленными именами являются: индивидуальность, самономинация, самоидентификация, мотивированность, ограниченность сферы употребления. Разница заключается в степени эксплицитности прагматики имени, обусловленная спецификой коммуникации в сети [Балкунова 2012: 8]. Сетевые имена во многом сходны с окказионализмами и неологизмами. Окказиональный характер обусловлен контекстом, в котором он зародился и сохраняет свою связь с реальной личностью – автором имени [Балкунова 2012: 9].

Проблемы языковой картины мира неразрывно связаны с проблемами мотивации. Картина мира получает свое отражение уже в самом факте именованности личности или объекта действительности особым языковым знаком независимо от способа номинации, от степени мотивированности знака, что находит подтверждение в конструировании сетевого антропонимикона.

### **2.3. Структурные и языковые особенности никнеймов**

На особенности построения никнейма влияют глобализационные процессы, которые привели к появлению прагматонимов-глобализмов. Под ними следует понимать ники, «используемые в транснациональных масштабах, прочно закрепленные в языковом сознании представителей различных лингвокультур, обладающие законченным ассоциативным потенциалом по линиям языковых и экстралингвистических знаний» [Фоменко 2009: 6].

В своей работе, посвященной никнеймам, Т.В. Аникина отмечает: «Набор прецедентных феноменов, использующихся в никах, естественно, различается в разных национальных зонах Интернета. Даже в эпоху культурной интернационализации в «глобальной деревне» нельзя ожидать полного соответствия прецедентных баз у представителей разных народов» [Аникина 2011: 17].

В ономастический ландшафт Интернет-пространства проникают ники, появившиеся в результате активных международных контактов, что свидетельствует о возникновении единого интеллектуально-духовного простран-

ства. Примерами могут служить никнеймы, заимствованные из других лингвокультур или из общеизвестных литературных, музыкальных и иных художественных произведений.

В прагматическом аспекте иностранные онимы достаточно мотивированы с разных точек зрения. С одной стороны, они свидетельствуют о глобализационных процессах, а с другой – актуализируют антиномию «свой-чужой». Анализируя типичные комментарии в блогах, И.В. Ксенофонтова приходит к выводу: «Человек просто ставит в комментарии культурный код, предъявляя реципиентам сразу два сообщения: «я – свой» и свое закодированное отношение» [Ксенофонтова 2009: 288]. Это суждение отражает один из основных принципов лингвокультурного сообщества, построенного на противопоставлении своих и чужих. Наиболее ярко данная тенденция проявляется в использовании личных национальных и иностранных обиходных имен.

Речевая тактика номинации пользователей Интернета отличается высокой степенью частотности. В лингвистике существует разделение антропонимов на две большие категории. Эти категории называются по-разному у различных авторов: «воплощенные/развилощенные», предложенные А. Гардинером [Цит. по Крюкова 2011: 266]; «общие/индивидуальные» [Гудков 1999]; «множественные/единичные» [Ермолович 2001].

Прецедентные или аллюзивные имена образуют ряд воплощенных антропонимов, «имена собственные с устойчивым ассоциативным содержанием, с общим фоном известности, знаменитости, престижности» [Уварова 2002: 92]. Содержание данных антропонимов нацелено на аффективное воздействие на участника коммуникации, при помощи которого реализуется аргументативная стратегия, направленная на убеждение неповторимости, оригинальности, уникальности личности, скрываемой под данным никнеймом, представляющим прецедентное имя.

Под аллюзивными именами понимаются реальные имена, с тем лишь отличием, что за ними закреплен ассоциативный контент, отсылающий к исходному образу, черте внешности или характера, поведения, эпохи и т.д. Суще-

ствует возможность закрепления нескольких признаков (полиассоциативные или моноассоциативные), набор которых постоянен, таким образом, можно говорить о семантическом инварианте. Это сближает аллюзивное или прецедентное имя с символом, актуализируя часть неявной семантической структуры онима.

В то же время исследователи отмечают, что: «Прецедентные имена, выполняющие функцию оценки и типизации действительности в коллективной памяти, являются важной составляющей частью национальной картины мира и поэтому в условиях глобализации способствуют формированию и развитию национальной культуры, и самоидентичности с опорой на общечеловеческие ценности» [Прокофьева 2015: 196].

Но в настоящее время сталкиваются с аллюзивными именами, которые используются в транснациональных масштабах, и к ним относятся никнеймы. В связи с этим Ю.Д. Апресян пишет: «Личная сфера говорящего подвижна... В частности, в некоторых ситуациях расширяется настолько, что в нее входят и незнакомые говорящему люди, его «ближние» [Апресян 1995: 645-646]. Таким образом, в личную сферу пользователей могут включаться имена незнакомых/знакомых людей, номинации объектов, ситуаций, которые в Сети получили название никнеймов.

Проблема классификации никнеймов отражена в работах исследователей, таких как Голомидова (2005); Вальтер (2005); Мизин (2007); Цибизов (2009); Никифорова (2009); Аникина (2010); Зубова (2010), Балкунова, (2012) и др. Например, в работе А.С.Балкуновой применяется «уровневый принцип классификации, включающий фонетический, структурно-графический, словообразовательный, лексико-семантический, стилистический, функциональный анализ, который позволяет увидеть комплексную картину формирования и употребления никнеймов» [Балкунова 2012: 9]. В своей работе она приходит к выводам о том, что никнеймы имеют следующие характеристики: преобладание однословных никнеймов со средней структурой из трех слогов; смешение латиницы и кириллицы, замещение латиницей кириллицы (drug,

everest, podushka, polunczew, CanyPuk); использование графических символов; употребление эрративов aleskarmamedov (имя и фамилия написаны без пробела), ли\$ёнок; на частеречном уровне наряду с прилагательными, местоимениями, ономатопеей, различными словосочетаниями по своей частотности выделяются существительные. Набор словообразовательных средств представлен традиционными моделями номинаций – префиксальный, суффиксальный, безаффиксальный, а также сложение, сращение, сокращения, усеечения irinkasim (Ирина Касимова), Oksi (Оксана), greg (Григорий).

Говоря о тематической привязке никнейма, вышеназванный автор приводит весьма разветвленную классификацию имен, которую мы положили в основу нашей классификации, сгруппировав отдельные элементы по собственному усмотрению для целостного восприятия. Имена, связанные с человеком: имена собственные; пренонимы (личные имена); аллонимы (реальные фамилии); паронимы (измененные фамилии); инициалы; патронимы (отчества); социально-маркированные шуточные; титлонимы (род занятий, звание, нац. принадлежность и т.д.); соматизмы (внешние и внутренние характеристики); культурно-маркированные геронимы (имена персонажей), мифонимы; имена, связанные с окружающей физической реальностью, явлениями природы; никнеймы, связанные с результатами человеческой деятельности; никнеймы, связанные с научными и отвлеченными понятиями; ники, представляющие собой фразы, реплики, графодериваты и т.д. [Балкунова 2012].

Н.Д. Ахренова выделяет три основных вида сетевых имен: антропоцентрические, смешанные типы и несобственные. Антропоцентрические сетевые имена – это преобразованные антропонимы, фамилии или наименования, или реальное имя. Сетевые имена смешанного типа состоят из двух элементов – антропоцентрическое имя (индивидуализатор) + нарицательное (оценочное, образное, характеризующее). Несобственные прозвища несут только нарицательные элементы [Ахренова 2009: 8].

Мы отдаем себе отчет в том, что в Сети фигурирует, не поддающееся исчислению количество никнеймов. В нашу задачу входит обозначить основные

стратегии и тактики формирования никнеймов, наметить основные структурные модели и выяснить мотивирующие области или концептуальные сферы, являющиеся ресурсными источниками искусственной номинации.

## **2.4. Структурно-семантическая классификация**

### **основных типов никнеймов**

**Никнеймы, компонентом которых являются личные обиходные имена (антропоцентрические).** Антропоцентрические сетевые имена представляют собой формально преобразованные антропонимы, фамилии или наименования, или трансформированные реальное имя [Ахренова 2009: 8]. Например: Aglaya, Aliana, Anette, carisha, Clementina, coralie, Daina, Darya, Dino, дима, Elise, Emily, Elizaveta, juuuulia, Lana, Ingunn, Lorelei, Ramil, Sabina, Sammira, Raukh, Rayanna, Vanessa, Jane K., Janus, jessika, Kitty\_, Lilla, Sophiko, Аврося, Азанта, Айменель, Андрэ, Апполинария, Дашка, Катриона, Лейри, Лели, Габриэль, Элеонора, Саймон, Эммэ, эрлена, tattyana, Mila, MADY, Мэгги, Doran P., Thesie, Холли, Мунис, Лоя, марчелло, Darvian, Elian.

**Уменьшительно-ласкательные имена:** кшиська, Люлюха, К I T T I, Тротти, Сонечка, Риточка, Ириша, Капочка, Кристиночка, клавишка, НаСтЮШКа, Леночка, Людмила, Лёлечка, Дианочка, Ньюшонок, Дуняша Дашунчик, ТАНЮШКА77, Танюша, Танчик, ЛапатусиК, Хомочка, Лапусик, Алинка, Таточка, Андрейка, ШУСЯ, Анютка!!!!!!!!!!!!, Юличка, Валюша, Янулька, ВиКоЧка, Янусик- Nusya.

**Фамилии:** Азазирова, Anna Tsvetkova, Леся Лисамова, Тина Грин, Лия Зиммельвайс, kulygina, иванов, Нинкин, Mia Wallace, leobanderas,

**Отчество:** Оксановна, Кузьмич, Митрич.

**Никнеймы с компонентом «литературные герои»:** Fleur-de-Lys, Онегин, донна Флор, Квазимодо, Капитан Фракас, почти д'Артаньян, граф Монте-Кристо, подпоручик Дуб, старуха Изергиль, Дарси, капитан Флинт, Кэри Брэдшоу, капитан\_Немо и т.д.

**Никнеймы с компонентом «литературные произведения»:** Ассоль, Донна Анна, КАШТАНКА, Смерть Ивана Ильича, Донна Флор и два ее мужа, Три толстяка, Маятник Фуко, Идентификация Борна, Барышня-крестьянка, Смерть ей к лицу, Снежная Королева, камасутрик и т.д.

**Никнеймы с компонентом «Названия художественных и мультипликационных фильмов», «персонажи»:** Каэна, Hijack, Nalka, Rick\_Sanchez, ФрендлиСкарлетТо, Микель Карлеон, hanna montana, Тони пуля в зубах, Белый Олеандр, Зимняя вишня, Ежик в тумане, Смешная девчонка, Солдат Джейн, Дядя Федор, дядя Фёдор, Дядя\_Федор, Кот Матроскин, Роланд, Rithleen, Wormwoody, Умка, MissPocahontas, Щтирлиц, stierlitzt, Есения, Доктор Джекилл, Фредди Крюгер; \_Romeo\_, Азазель, ОБЫКНОВЕННОЕ ЧУДО, Эмгыр вар Эмрейс, мерлин\_принц хаоса, Ричард-Львиное сердце, Котенок по имени Гав, Лариска в карман, АКУНА МАТАТА, телекапузик, нехочу-ха, Туманный Еж, Ястребиный Глаз, Косильщик лужаек, Дикая\_Ахинея, МЯУ навсегда!, Малиновка, АлиенХ, Танцующая в темноте, Леди Талисса Инмар, Tamen, Мистер-Твистер, Фея Сирени, Strelka [Сидорова,2006, 97], Лариса Ивановна, солдат Джейн, Каникулы Бонифация, Бременские музыканты и т.п.

**Никнеймы с компонентом «Имена писателей, ученых, личностей из мира моды, спорта»:** Михаэль нунахер, Урсис Бэрли, vonnegut, Liss Monrogo, Джонатан Ливингстон, Сэй Сенагон, Твэ(и)гги, Nisbet, sauroff, Shellian (производное от Percy Byssche Shelley), Шэмрок и т.д.

**Никнеймы с компонентом «Имена политиков»:** Napoleon, Чингисхан, Araktsheeff, Евгения не Богарне, Талейран, и др.

**Никнеймы с компонентом «Мифические, сказочные, магические, библейские, античные имена»:** Angeldar, MoRfEi, hebi, Светлая ведьма, Гор, орк по паспорту, ВедьмАчка, Ведьмочка, sestrizza\_alenushka, of Hell, Либертарный Дракон, Эльфоманка, Аэд, Волхв, Spiteful Angel, PI\_NOKIO, spi\_ang, Sephiroth, shellir, сирин, Снежная Королева, дюймовочка, Гномик, Лета, Суккубчик, Карадагский Змей, volshebница, Кащей, БЕС, prince of hell Miğaçle, Shxwman и т.д.

Архетипы сознания обладают воздействием на широкие массы людей, связанных культурно-историческими и иными связями, имеющими сходные фоновые знания, на чем основывается эффективность специфических прагматонимов, используемых для получения обратной реакции, основанных на эффекте узнавания мифа, сюжета, сказки, античных и библейских преданий, оккультных персонажей и т.д.

К вышеприведенным никнеймам можно косвенно отнести онимы с компонентом «**Вымышленные существа**»: Урцтульмуг, chuchundra, Шеврикуа, Барабашка, smurfling, Magister Yoda, и т.д.

В целом следует отметить, что ники могут быть весьма специфичными и не поддаваться разумной интерпретации и правильному восприятию. Вполне возможно допущение, что это делается намеренно, что не всегда способствует пониманию коммуникативных стратегий номинатора.

В искусственной номинации наблюдается речевая тактика, реализующая в коммуникации архетипы национального сознания, призванная активизировать, мобилизовать различные формы коллективного мировидения. Тактика актуализации национального колорита может поддерживаться тактикой детализации с опорой на фоновые знания, вызывая эмоциональную реакцию. Номинация появляется в результате воздействия нескольких факторов лингвистического и экстралингвистического характера.

Обиходные антропонимы-никнеймы воспринимаются носителями языка как десемантизированные словесные знаки. О.А.Прокудина пишет: «В реальном речевом функционировании семантика личного имени также несущественна для говорящих в силу превалирования идентифицирующей функции. В большинстве случаев для носителей языка оказываются нерелевантными структура и этимология антропонима, культурно-исторические ассоциации, закрепившиеся за некоторыми из них. Этот потенциал антропонимы могут реализовывать при соотнесении с образом персонажа в контексте художественного произведения» [Прокудина 1985: 7].

Подобный потенциал, по нашему мнению, имеют антропонимы – ники, представленные именами литературных героев, известных персоналий, мифонимами, названиями профессий и т.д. Поэтому можно сделать вывод, что для данных никнеймов характерна мотивированность как в плане внешнем, отражающем отношение к никнейму, так и в плане внутреннем, относящемся к уровню взаимозависимости языковых единиц. В искусственной номинации, в том числе никнеймов, как известно, реализуются потенциально заложенные в них дескриптивные свойства.

**Имя с определением (смешанные).** Прозвища смешанного типа представляют структуру из двух лексических элементов: один представляет антропоцентрическое имя, другой элемент – нарицательное (оценочное, образное, характеризующее). В подобных структурах истинное имя является основным индивидуализатором, а нарицательное имя представляет собой характеристику – внешнюю или внутреннюю, профессионально-деятельностную [Ахренова 2009: 8].

Например: Mari-shock, veter\_tatiana, olgaryat, Ореховая Соня, Sol Bjanca, Макси\_Лана, Та самая Натусик, Галюська\_ПамПуська, YuliaKisa, IgorStreet, HelgaArt, otchelena, AnnetteN и т.д.

**Несобственные прозвища.** Несобственные прозвища представлены только нарицательными элементами. Структурно они могут быть представлены в виде однословных, неоднословных единиц различными частями речи, служебными словами [Ахренова 2009: 8].

Также нами выявлены следующие подвиды сетевых онимов.

**Никнеймы с компонентом «Профессии, увлечения»:** A dreaming Clown, A-Member-of-A-Band-, Коллекционер, летчик наблюдатель, спецназ на контрабасе, Provider, SkildeR, Хорек-писатель, Черный Шут, Re@nimator,

– Активный пользователь, злой спичрайтер, rompier\_078, LaPoet, Strip-tizor; AssasinkO, samogonshchik, Инженер, #Dancer, Электрик уралозавр и т.д.

**Никнеймы с компонентом «Политические, научные, философские воззрения, звания, термины»:** agnostus, Ego Ludens, sinopsis, Санта Мнемо-

ника, exlibris, интегральная, Generique, View, Sintenza, , ua.patriot, Outsider, гностик, еретик 2023, экзистенциалист, синергия2007, фрактал и т.д.

**Никнеймы с компонентом «Человек, соматизмы, характеристики»:**

Артемный человек, Малыш на Опыте, Ребенок, девочкс, Глаза цвета неба, Глаза\_очерчены\_углем, нос, любящее сердечко, каменное сердце, Neck1881, ПочеркСнарк, old и т.д.

**Внешние характеристики:** barbus, Brune, Pushistaya, Белая, Лохматая, Неспящая, blondii, BlueEyes, fatty fatty fat fat, Красивая, Черт\_Лохматый\_, Мулатка, Basdesoie, Beau brun, Sportif75\, Myagka Lapka, [Сидорова 2010, Аникина, 2011], никотинка с бровями, гылкой в глаз, хреногубка и т.д.

**Внутренние характеристики:** calma, devoted, vredniuchka, Zanuda, шило в заднице, Лень, Лукавый подлец, любительница чтива, Цинично-романтическая, \_мечтающая о\_, вспоможапкина, кринжесса, нехочуха, Алена18ЛетПошлая, Хмурка, Slappy, ОБМАНЩИК, intact, pristine, ФриГидНаЯ Сука ppp, СЭКСИК,

**Желания, мечты, фантазии:** любитель ливера, пожиратель сладкого, Огранка смысла, PySeNoK, zimzoumette, zou, Ttbm trestres., sxybaldguy, showmehow, sexyhotlie2005, BnonyACC, Alain ch f denude, titinea, Amateur pt culotte.

**Чувства, эмоции, ощущения, состояния:** lubofff, Капелька счастья )), Ocean Soul, uteshenie,~, La grace, romantik, imhope., просто с кайфом, мне так грустно, HATE NEFORS, hate myself, SHOk, so tired, Undue, samskara, yume,

**Движение, жесты, действия:** Вдох, Tormashki, Transit, Засада, Блуждающий, pases, hajime, Пат.

**Статусные и релятивные слова, обращения:** Frau Schmerler, mrs Ma, Vecchia Signora, Habibi, Ваша знакомая, Граф Дочь Её, Серый брат, Тёща, Княгиня тишины~, katik-san, Правнучка Бонифация, Царица Ночи, Lady Bonny, Сестренка, BLACK\_GOTHICjQUEEN, MeeLady, Сын фуфелшмертца, Сабина Мама, Mr.BIGZERO.bandit.camp.

Статусные обращения реализуют комплиментарную стратегию, имеющую цель выделения, подчеркивания пусть и мнимой, но значимости носителя ника. Апеллятивы влекут за собой информацию об известных фактах, которые за ними стоят.

**Никнеймы с компонентом «Музыка, танцы, названия песен, имена музыкантов, музыкальные каналы»:** шафл, Lacrimosa; Enka-Letka (танец Летка-Енка), Песня, tiptou, burman, Включите Drum'n'Bass (жанр музыки), gosmar, ivka, Alakrez, kiyonobu inoue, laesse, Shenny, Tinka, Tumana, NELLY-FURTADO, и др.

**Никнеймы с числовым компонентом:** сенька15, CHARLJE11B, eгіc2028, Jeannie 120787, Julius75, ranil88, и т.д.

**Никнеймы с именем-графодериватом:** Н@т@шеньк@, , veter\_tatiana, Макси\_Лана и др..

В акте первичного наименования или вторичного использования уже известного имени, метафорически переосмысленного, осуществляется взаимодействие интенций номинатора и его индивидуально-личностных символов. Адекватность подобранной лексической единицы-ника обоснована номинативно-прагматической нормой, способствующая отбору допустимых единиц, соответствующих коммуникативной ситуации.

**Никнеймы с компонентом «Географические названия городов, гидронимы, номинации ландшафта, в том числе вымышленные»:** Anjou, MIRINDA\_MOSCOW, Аше, Родом из Бобруйска, Нева, Фаэнца, Сельва, – Палестинский казак, UKKnight, texaslady4276, texasteak, ДЕВА\*чка\_ИЗ\_ПИТЕРА, понаехавший в Москву, сами мы не здешние, замкадыш, Ни-но\_Баку\_сейчас, audrey\*du56, corinne.de\*trez, steve.alsace; crimeacs, Keisari, Чунга-Чанга и т.д.

Часть прагматической информации никнейма отсылает к внеязыковым фоновым знаниям о денотате, закладывающие программу использования онима, его прагматический компонент. Например, название географического

места не только идентифицирует географический объект, но и формирует у коммуниканта представление о личности, использующей данный ник.

**Никнеймы с компонентом «Учреждения, заведения, праздники»:**  
CALL CENTER, Niama (отель на Мальдивах), Foly Berge, Holiday, и т.д.

**Никнеймы с компонентом «Природа, окружающий мир».**

**Колоронимы:** серый/рыжий, ашк\_ин\_рэд, фиолетос, orange, темный борецкий и т.д.

**Пространственно-временные номинации, физические качества, единицы измерения:** Anabioz, aqua, farfalla nocturna, zuma, winter\_guest, Bugan, Сентябрь, декабрь, Опоздавшее Лето, песня ветра, Xu (единица измерения волны), свет вечности, girlspring, ЛучиК, облачко, сноу, DancingRain.

**Астронимы:** Касиопея, Луна, Маленькая Луна, Ребенок Черной Звезды, aspera, Tau-Kyta, Tera и т.д.

**Животный и растительный мир:**

**Фитонимы:** Anemone\_nemorosa, успешный авокадо, Лакрица, ананасик1989, art-limon, Ним, J.seagull, ( Apple ● Vitamin ), BrAmBl, Mango Lu, Puollukka, syschka, Ёлочка, Малина, chou, Белый Олеандр, Зимняя вишня, Fleur\_she, и т.д.

**Фаунонимы:** andatra, жук пахучка, розовая пантера, серая кошка, сельдяной король, манул Снежинка, синий кит, чернобурка, Chatte, Gata nocturna, OldWolf, Meru, Декабрьский Лис, Дембель-терьер, Дикий Заяц, горностайка, кошка ч.ширская, кобра индийская, Sk@t, Туманный Еж, Ежик в тумане, Чихуахуенышь, заблудшая овца, Мышушка, Лисонька, Ёженька, заюшка, Леопардик, Сельский Ягуарщик, гуманная акула, ГЛАДКИЙ ЁЖ, бобик635, рыбка Дори и др.

**Орнитонимы:** горный орел, Ястребиный коготь, Птичка Тари, Кукушонок, воробушек, Пернатая, pivoine, Белая Ворона, Малиновка,

**Энтомонимы:** Пчелка, Пчела, мушка, Стрекоза и муравей, Fall Butterfly, – SCKORPION, Skorpio.

«Особое место занимает такая категория нежных ников, как «детёныши»: Бельчонок, Бесёнок, Еженок, ежонок, Заичонак, Крольчонок, Лисенок, ЛьвеНКА, МедвЯжонок, Пуффыстый Котенок, Слононок, Тигрёнок, Хомотёнок»[Сидорова, 2010, 100-101].

«Нежные» ники реализуют стратегию интимизации, то есть отражают стремление установить тесный душевный контакт с адресатом.

**Никнеймы с компонентом «Предметы, металлы, вещества, инструменты, одежда»:** camiseta, ejjik (от Ejjednevnik), Левая Тапочка, Восковая кукла, кукляшкО, lancet, zlato, Известь, Монистовый звон, Паровозик, гачка, Tressa, blue\water39, Cinder\_, milk, Амулет, Чупа Чупс Не Верь Мне, брюлик, fas(c)ketta, excalibur38, Soft Blade, Pilli, itor, Veraria.

**Часть чего-либо:** Morsel.

**Название авто:** GVagen; G55- (Гелендваген).

**Болезни, лекарство:** Язва, Lanox, neurosyphilis, гнойник с пениса, Таблетки\_от\_поноса, Ахет.

**Наркотические вещества:** Насвай, спайсик

**Названия напитков, сигарет, пищи, корма для животных:** Пончик Хлебобулкинс, амбассадор плова, Шато Марго, Тмун, Toffee, Овсяная каша, соль, slana, Балтика 9, Карамелька, Chebureg, Мартини, Cannelle, jam, Farina, хитрое повидло, winston siniy, и т.д.

**Названия криптовалют:** mengo; криптовалюта; Рома незерсвапнеоханетер swar способность неоха.

**Названия брендов, фирм:** Casika, Fa(e)ndi, borbo, Nijole, Saulit, Usha, Нюкс.

**Числительные:** sweet-sixteen, GEAR SECOND, 22222222222222222222222222222222, 23.

Приведенные примеры никнеймов демонстрируют, что в их конструировании реализуется прием переноса – образная трансформация – на основе получения новой информации на фоне уже усвоенной, имеющей уже позитивную или негативную эмоциональную отдачу.

**Никнеймы с компонентом «Устойчивые выражения»:** заблудшая овца, яблоко раздора, Без масок, Продавец воздуха, nichego\_podobnogo, D41LY, dejavu, In-between, All Rights Ignored, Dolce Vita, Alta Vista, Allora, DrakarisOFF, whatever, YinYang – инь янь и т.п.,

**Никнеймы с компонентом «Свободные словосочетания, высказывания»:** Меня и так знают; Я да, но нет; А что все имена уже заняты? Старый чукотский солдат, мирно отдыхающий на берегу озера; мастер короткого рассказа; Я никогда не стану ЕЮ..; тихий омут; Kleine Hexe; Malenkaya Mammiliaria; не дудонь бутявку; Just a sampleKamouflage; Invisible light; born to be number one; [я в психушке, вернусь не скоро]; bezjmazgoff; neskaju; Glory NeOrlandina; Давай рычи; Таков мой путь; 失败, тот дом на октябрьском поле; watch me do it let mi day; we ain't friends и др.

**Никнеймы с компонентом «Шокирующие, оскорбительные, уничижительные имена и определения»:** Домашний\_Инцест, Fuck\_You, Psycho\_bitch, born\_to\_be\_bitch, Онанистка, Shkura, marmazetka, Фигня, chertila, жо, ulishna, припизднутый, Кусок дерьма, Михаил Въебалдин, анальный дебошир, ПТ На силу(ю детей, BRAZZERS (название порностудии).

Как пишет Н.Г.Шаповалова, ОРФО-арт «ярко проявляется в никах-сетевых именах, под которыми пользователи зарегистрированы на сайте. Большинство из них представляет собой звуковые метафоры, связанные со «сферой телесного низа»: Князь БолтКонский, кулинах, нас\_рать, НИИ БЕТ, Whu Янсон, Беламор-в-анале, Аль Страпоне, Члентано, Хуинтер, ВыХухуль, Член-Пиздидиума и т.д.» [Шаповалова. Электронное издание]. Подобные никнеймы конструируются с целью эпатажа и привлечения внимания, демонстрации внутреннего протеста. Возможно, но трудно доказуемо, что таким образом личность, скрывающаяся под подобным ником, приоткрывает свою истинную природу.

**Междометия и повторы:** laaaaaa, mju, Фыр-фыр, O!!-la-la, Nuinu, Няф!, ненене, НоаНоа, russe-rousseSacara.

В конструировании никнеймов часто задействуется **языковая игра**: Кесарев-Сеченский, Kirkudu, Кукса, БульВольк. При создании инновации используется каламбурное сочетание слов.

К семантической языковой игре следует также отнести примеры из сетевого фольклора. Н.А.Джалилова по этому поводу пишет: «Действительно, между виртуальной самопрезентацией и реальной идентичностью существуют отношения взаимовлияния. Так, например, становятся ники, которые рождаются в Интернет-творчестве и переключиваются в реальный социум: Kiana Rixz Andersen, Playboi Farti, giga chad oscmos, Илансмаск, DINO IS OWER, «Похмелеон», Михаэль нунахер, «Мел с гипсом», «О без Янь», «Приватьник», «С±равно де Бержерак», «Свиной творог», «Козе Байан», «Виртрезвитель», «Обмороченная наворочка», «Самородина», «Брюз Вылез», «Джон 3 вольта», «Хэ Мин Гуэй», «Экологическая Ницша», «Бедная Виза», «Замоченная скважина», и т.п. Рожденные в Рунете, они понятны именно тем, кто отождествляет себя с российским информационным пространством» [Джалилова, 2009, 298].

**Никнеймы с компонентом «Персонажи аниме, компьютерных игр, игровые реплики»:** delodryan, nah, Hexen,i'd roblox Лолерс(League of Legends); Carry Difference; ingust, ToLbKoWIN –только победа; NAH I'D WIN –я выиграл; Винстрикич –серия побед, отсылка на игрока; FOKKY- персонаж из World of Warcraft; T I T A N ㄣ-ранг в Доте; Tinwe, valkaria, Фел, Кенрэн, Gojō Satoru –аниме персонаж, mizoto prime-персонаж аниме; shikanoko nokonoko koshitantan – аниме-мем

**Никнеймы с компонентом «Названия персональных Интернет каналов, ресурсов, блогов, сайтов, компаний, инструментов для программирования»:** Андрей Hamster Kombat телеграм канал @Scand1nav1an Youtube-ютуб канал; Celeino, Ganglery Egil, karuna, kess, polniyp, Selain, Екса, Потамчик, и т.д.

В Сети встречаются также **парные ники**, в которых друзья подтрунивают друг над другом:

Na\_tope\_yebki (top от англ top верх в данном случае верхняя линия)

Na\_bote\_tozhe (bot от англ bottom низ в данном случае нижняя линия).

Никнеймы могут быть представлены буквами, пунктуационными знаками, частицами, словообразовательными формантами: H, ha, T., da, ? hq! Amphu.

Таким образом, прагматонимы-никнеймы можно представить следующими типами:

1) личность, характеристика личности: сюда можно отнести имена собственные, характеристики внешнего и внутреннего человека;

2) слово с внутренней формой – обыгрывание дономастического значения ника: Anjou, MIRINDA\_MOSCOW, Аше, Родом из Бобруйска, Нева, Фаэнца, Сельва, crimeacs, Keisari;

3) звуковой или графический комплекс – фокусирует внимание на звуковом или графическом облике: Соня Эрикссон, DINO IS OWER, «С±равно де Бержерак», «О без Янь»;

4) художественный образ – отражает возможность выступить в качестве образного средства в составе идиоматических единиц и стилистических фигур: заблудшая овца, яблоко раздора, Без масок, Продавец воздуха, nichego\_podobnogo, D41LY, dejavu, In-between, All Rights Ignored, Dolce Vita, Alta Vista, Allora, DrakarisOFF, whatever, YinYang – инь янь и т.п.

Особую группу составляют геймерские никнеймы, имена киберспортсменов, профессионалов и любителей. Прагматические показатели никнеймов киберспортсменов представлены в виде следующих критериев.

– 1. Коммуникативный диапазон. Ники киберспортсменов могут употребляться самостоятельно и в сочетании с реальным именем.

– 2. Никнейм геймера является единственным доступным именем игрока в ситуации игры. В неигровой ситуации никнеймы известных игроков дополняются различными структурными и фонетическими вариантами, например: Сольч от Solo. Никнейм является также индикатором принадлежности к различным киберсообществам: Владимир ‘Mallstorm’ Кузьминов.

– 3. Маркирование социальной роли. Социальная значимость ника увеличивается по мере роста его узнаваемости, за которым скрывается игрок. Проявлением этой значимости является феномен заимствования со стороны геймеров любителей ников известных киберспортсменов. Таким образом, никнеймы переходят в категорию имен развоплощенных. Например, ник известного киберспортсмена Dendi является компонентом десятков его поклонников и последователей. Таким образом, актуализируется денотативное содержание никнейма киберспортсмена, которое в силу своей социально-культурной значимости становится брендом.

– 4. Объем и количество никнеймов. У каждого киберспортсмена может быть несколько никнеймов.

В виду структурной и семантической сложности данного вида онима, исследователями применяется полевой подход к классификации никнейма каждого игрока [Климова 2020]. Полевая структура никнейма состоит из ядра, которое представлено главным или наиболее известным никнеймом игрока. К приядерной зоне могут относиться варианты никнейма с отличиями, например, в виде тэга (название команды). Зона ближней периферии представлена модификациями основного ника. В упрощенной форме можно представить полевую структуру никнейма на следующем примере: Nofear (ядро) – EmpireNofear (приядерная зона) –nofear, NoFear (ближняя периферия) [См.Климова: 2020]. Ближняя периферия никнеймов игроков представлена графическими и орфографическими вариантами, что их сближает с сетевыми никнеймами.

Ники геймеров – непрофессионалов отвечают тем же целям и конструируются на основе тех же принципов, что и обычные сетевые онимы.

## 2.5. Языковые особенности никнеймов

**Аффиксальные образования.** Т.В. Аникина пишет: «Игровая составляющая чатовой коммуникации определяет морфологическую структуру никнейма, который может быть выражен реально функционирующим антро-

понимом, одним из нарицательных языковых элементов или совмещать оба элемента. Коммуникативные потребности чаттеров диктуют характер отбора графических и орфографических средств оформления виртуальных личных имён. Никнейм может приобретать самые необычные формы, нарушая при этом многие общепринятые языковые нормы.... Анонимность и экспрессивность на уровне создания никнейма обуславливают выбор способов словообразования: аббревиации, усечения, аффиксации и словосложения» [Аникина 2011: 6-7].

Для русского сегмента характерной чертой является «влияние языковой системы на состав ников. Для русских ников (переданных как кириллицей, так и латиницей) это, прежде всего широкое использование уменьшительно-ласкательных суффиксов. В англоязычном Интернете, естественно, подобных ников не наблюдается в силу отсутствия аналогичных суффиксов в английском языке. В самом выборе «нежных» ников – образованных и от личных собственных имен, и от нарицательных существительных – проявляется эмоциональная насыщенность виртуального общения. Для создания уменьшительно-ласкательного тона используется весь набор уменьшительно-ласкательных суффиксов: -юшк-, -ик-, -к-, -очк-, -шек-, -юськ-, -юшк-, -ульк-, -юн-, -ечк-, -уськ-, -онок-, -енк-, -чик- и др.» [Сидорова 2006: 100–101]; айлавьюшка, ашкидушки, лялечка, Брысик, Мусипусик, муська-туртуська, пуся, пушистик, Июся, Молька, Мумрик, Рыжулька, Канапулька, Капелька, Тиргиша, Улыбочка, Кысюня, фэмочка, и т.д. Черепуша, ALONETTE, MURCHIK, neZvezda, и т.п.

**Сложнопроизводные слова:** AlarmZone, Aurefiction, Afridelia, apelsariva, Mooncalled, Swheysyslatina, супермегатусер43, (Гоняющие) мегаперцы, Дуракдебилидиот, whiteboy, phatboy, Darkmatter, 4leafClever, Hellboy, свиноподонок, птичка-невеличка, Мусичка-Пусичка, Лиса-Алиса, КоТ-МаТрОсКиНН, Alouns, Coolmaxi, DoXiKiLleR, fredoux, fallout, battlefield, battlefield, philfrom.

**Сокращения:** MDR, Чел (человек), EDM, КМТ, -ksu-, -VaN-, .Ink, dnk..., -BBS-, пуфыст, сiшпотЯга, МиГ. В англоязычных чатах сокращение

или усечение личных имен происходит в большинстве случаев посредством консонантизации, повтора согласных или непроизносимых гласных (althingsgood, alvdown, AngelNY); для франкоязычных чатов характерны сокращённые варианты слов (Belle qu.un, Cpl ss tabous, Fme40aprbblacksetmurs).

**Фонетические сращения.** К ним относятся ники, «созданные посредством фонетических ассоциаций (образуются на основе фонетического сходства имени (либо его части) и определенного апеллятива) – olCaSh, oРЕГИНАЛЬная фея, DEAD-МОРОЗ» [Аникина 2011: 19].

Особую группу представляют **графодериваты**, при формировании которых используются «как знаки языка/знаки других кодовых систем (цифровых, компьютерных и др.), элементы одного/нескольких языков, сегментные/суперсегментные средства графо-орфографического оформления слова. Это позволяет выделить внутри графодеривации моно-, поли-, кодо-, и типографикацию» [Попова, Храмушина 2010: 242].

В работе выделены следующие виды графодериватов:

1. Монографикация – создание неолексем графическими средствами одного языка: СветЛанка, МЯУ навсегда!, ГлЮк (галлюцинация), ГиБоН (представитель ГИБДД), Львиное сердце, BOSSa, МышлаЕВСКИЙ, LollyDoll, churingaD. Dain, shadRo, BadBoyll; StranGe, AHSSkina,

2. Полиграфикация (графогибридизация) – создание инноваций с помощью графических средств разных языков: Старый; 自分を追放する,デーモン, 從中文翻譯 □♥,愛してる5362;

3. Кодографикация – это создание неолексем при помощи сегментных средств разных кодовых систем, одна из которых не является языковой: Mihaly4, 1976.sys, 4ел, аба, ad\_#Murka#, \*\*\* \*\*\*, \*once more\*, \*Несс, -(MAD)-, -=GIEn=-, -=MeoW=-, ==Striped==, @:-)Найтовский, @westalka, Kreolka-\$oluh, Sk@t, mart13, , s27w, Sol-nysh\_OFF\_a, sorciere, Tash@, потом\_ок, Случай\_но, ~Karry~, ~~, ~Mning~, ~ ~Банни~, ~ ~Миранда~, sen-lll, egEd-, Car-nivora, Ell-sama, charmed25uk, Fire'fighter15.03.80, Вадим2б-180-49

5, КачокПитерРеал, *elegan \*de \*971, tyfany \*un tendre\_du\_3, osa\_83, Svid\_39, mc-95, 4uda4ka, Hsi4kal, Forik12.*

Использование графически выделенных сегментов или супраграфем, в качестве которых используется цифра или иной знак, относится к разновидности словообразовательной языковой игры, путем манипулирования звуковой или графической формы имени. В данных примерах видна игра с внутренней формой слова, псевдомотивацией.

Стремление к уникальности и оригинальности приводит к появлению неожиданных никнеймов, внутренняя форма которых остается затемненной: Ailinn, Bessyana, BiL, chibisun, eggog (возможно искаженная форма от англ. error – ошибка, на луркязе Егор), Idoncar, Maspush (Ирина Мелькова), Pocheshirskij, ShulmaSivanmu, Угунчёнок и т.д..

Т.В. Аникина приходит к определенным выводам, которые можно суммировать следующим образом. В создании никнеймов русскоязычные коммуниканты исходят из эмоционально-образных ассоциаций, тогда как для франко- и англоязычных чаттеров характерны целевые установки, что выражается в различных стратегиях номинации: для первых важным является подчеркнуть свои отличия, для вторых главным является обозначение цели пребывания в чате [Аникина 2011: 21–22].

В качестве вывода можно сказать также следующее. Проведенный анализ показал, что в качестве никнеймов чаще всего выступают личные имена, прецедентные имена и графедериваты. Их удельный вес превышает номинации других типов.

Широкое использование графодериватов обусловлено:

– во-первых, тем, что компьютерное игровое пространство, представленное также никами пользователей, формирует общее концептуальное поле, вербализуемое при помощи лексических и фразеологических единиц языка, личных онимов и чисел, различных графодериватов;

– во-вторых, тем, что употребление графодериватов связано с проблемами коммуникации в полном объеме, что предполагает синтез языковых и внеязыковых средств общения, их структурной организации в едином тексте;

– в-третьих, тем, что одним из важнейших элементов компьютерных игр является визуализация коммуникации, что обуславливает особое внимание к графодериватам и креолизированным текстам, представленным некими гибридами. конструкциями вербально-иконической природы, когда в роли словообразовательного элемента служат графические выделения, пунктуационные знаки, знаки иных систем.

Особенностью никнеймов геймеров является как использование аббревиации, так и наоборот расширение имени за счет добавления морфем: fng-Fnggshka со встроенной аббревиатурой gg (Good game), означающей признание поражения в игре. Вариантом расширения является добавление вставной конструкции: Astral-Astral(Mute).

Встречаются весьма сложные для толкования имена геймеров, требующие специальных знаний, например, сокращения типа:

Adhd (СДВГ) – Синдром дефицита внимания;

Qwas -Wodka – Есса – в данном нике заглавные буквы Q,W,E соответствуют кнопкам клавиатуры компьютера, отвечающие за способности героев игр.

В качестве геймерских ников выступают также фривольные высказывания, например: окурок в коляску, смерть в нищете, daideneg и т.д.

Ники геймеров могут быть представлены в виде самостоятельного компонента, например: Nongrata – grata. Еще одной отличительной особенностью игрового никнейма является наличие гипертекстуальных модификаций. В качестве ника геймер использует ссылку на канал трансляции на определенной платформе, например Twitch. Ник Fishman преобразуется в Fishman – twitch.tv/fi shman74.

В структурном плане активно используется аффиксальное словообразование (суффиксация), основословосложение, манипулирование звуковой или графической формой слова.

## 2.6. Структурная классификация номинаций компьютерных игр

Номинации наименований компьютерных игр представляют собой самое широкое разнообразие в структурном и семантическом плане. Они формируются в процессе искусственной номинации двумя способами, а именно при помощи аналитического и синтаксического способов словообразования.

Однокомпонентные имена игр бывают представлены корневой основой, производными словами, образованными при помощи аффиксов, а также путем основосложения и словосложения.

**Однокомпонентные:** Смута; Diablo –Дьявол; Wither –Уничтожить; Factorio (иск. factory)-Фактория; Forest – Лес; Raft –Плот, Паром, Сплав; Rast –ржавчина; DOOM –Рок; Terraria (вымышленное слово от terra) –Территория; Halo – Нимб (Ореол); Destiny –Судьба; Control –Контроль; Civilization – Цивилизация, Inside –Инсайд (Секретные сведения); The Witness –Свидетель; Yakuza 0-Якудза 0; Persona-Персона; Journey-Путешествие; Limbo-Лимбо, Transistor -Транзистор, The Witcher – Ведьмак, Bastion –Бастион.

**Производное, аффиксальное:** Bayonetta – Штык, Dishonored – Обесчещенный, Subnautica –Подводный,-ая, Uncharted – Не отмеченный на карте.

**Сложные.** Данные композиты состоят из двух семантических элементов, представлены следующими словообразовательными моделями: **N+N:**

Borderlands (Border *граница*+land *земля*) –Пограничье.

Battlefield (Battle *битва, бой* + field *поле*)– Поле битвы.

Battlefront (Battle *битва* +front *фронт*)–Боевой фронт.

Cuphead – (Cup *чашка* +head *голова*) – Головка чашки.

Splatoon – (Splat *плеск, брызги*+Toon от cartoon мультфильм )

Deathloop (Death *смерть* + loop *петля*) – Смертельная петля.

Fortnite (Fort *форт*+ nite *иск. ночь*) – Форт ночной.

Hitman (Hit *удар*+ man *человек*) –Киллер.

Phasmaphobia – (Phasma, atis *греч. привидение, призрак*+ phobia *греч. фобия, страх*) – Фазмафобия (Страх призраков).

RimWorld (Rim +World *мир*), -Космос, дальние миры.

Starcraft (Star *звезда*+craft *ремесло*) –Звездное дело.

Warframe (War *война*+ frame *рамка*) – Рамки войны.

Warcraft (War *война*+craft *ремесло*) –Военное дело.

Wolfenstein (нем.Wolfen *волчий*+stein *камень*)–Волчий камень.

**N+Adv:** Fallout (Fall *падать* + out) –Радиоактивные осадки.

**Adv+N:** Outlast – Выживший, Overwatch- Наблюдение, охрана, Undertale –Подземная сказка.

**N+N+Num:** Hitman 3(Hit *удар*+ man *человек* +3)- Киллер3.

Cyberpunk (Cyber *кибер*+punk *панк*+2077) -Киберпанк 2077.

**V+V:** Minecraft (Mine от to mine *добывать* craft от to craft *ремесло*)  
Майнкрафт.

**N+V:** Bloodborne (болезнь передающаяся через кровь).

**Двухкомпонентные линейные:**

**N+N:** Apex legends – Вершина легенд; Braveland Heroes – Отважные герои; Rocket League – Ракетная лига; Team fortress – Командная крепость; Tetris Effect- эффект Тетрис ; The Banner Saga –Сага о знамени; Fruit Ninja – Фруктовый нинзя; Stardew Valley – Долина звездной росы; Resident Evil- Обитель Зла; Metro Exodus – метро исход; Monument Valley –Долина памятников; Impact Genshin –Влияние первичного духа (Genshin японский); Thimbleweed Park – Парк перекасти поле.

**Adj+ N:** Atomic heart-Атомное сердце; Far Cry – Большая разница; Darkest Dungeon- Темный каземат; Elder ring -Древнее кольцо; The elder scrolls – Древние свитки; Dark Souls – Темные души; Mortal Combat- Смертельная битва; Little Nightmares – Маленькие кошмары; The Last Guardian-Последний хранитель; Global Offensive – Глобальное наступление; Final Fantasy –Последняя фантазия; Counter strike -Контрудар; Xenoblade Chroni-

cles – Хроники чужого клинка; Slime rancher – Фермер слизняков; Hollow Knight – Полный рыцарь; The Outer Worlds – Дальние миры.

**N+Adj:** Arc survival – Ковчег выживания; Doom Eternal – Вечный рок; BioShock Infinite – Бесконечный бишок.

**Adj+Adj:** The Long Dark – Долгая темнота.

**Prp.+Pron:** Among Us – Среди нас.

**Adv+Adv:** Until Dawn – До рассвета.

**Adv+N:** Quantum Break – Квантовый разлом.

**N+Adv:** The Evil Within – Внутреннее зло.

**N+V:** Days gone – Ушедшие дни; Death Stranding – Смерть на мели;

**Двухкомпонентные связанные:**

**N+of+N:** Call of duty-Зов долга; Hearts of iron- Железные сердца; God of War (2018) – Бог войны (2018); Ghost of Tsushima – Призрак Цусимы; League of Legends – Лига легенд; Shadow of the Colossus (Remake) – Тень Колосса. Path of Exile – Путь изгнания; Child of Light – Дитя света.

**V+by+N:** Dead by Daylight – Смерть среди белого дня;

**Adj+of+Pron:** The Last of Us – Последний из нас.

Двухкомпонентные словосочетания в целом можно отнести к разряду атрибутивных словосочетаний, в которых одна часть является определением ко второй части.

**Трех- и более компонентные линейные:**

**N+N+N:** Monster Hunter Rise – Охотник на монстров: Восход;

**N+Num+Adv:** Horizon Zero Dawn – Горизонт: Нулевой рассвет;

**N+Num+N:** Rainbow Six Siege – Радуга Шесть: Осада;

**N'+N+Nproper:** Assassin's Creed Odyssey – Кредо убийцы: Одиссея; Marvel's Spider-Man – Человек паук от Марвел (киностудия);

**Part.+N'+N:** No Man's Sky – Небо для всех;

**N+ Prp.+Pron:** The Wolf Among Us- Волк среди нас;

**Adj + Nproper+Nproper :** Super Mario Odyssey – Одиссея Супер Марио;

**Adj + N+N:** Super Meat Boy – Супер Мясной Мальчик;

**Adj + N+N (Num):** Grand Theft Auto V- Великая кража автомобиля;

**Adj+Adj+N:** Hyper Light Drifter- Сверхлегкий бродяга; Red Dead Redemption – Красное мертвое искупление;

**Adj+Nproper+V:** Grim Fandango Remastered – Мрачное Фанданго (танец): Ремастер (обновленный);

**Adj+N+Adj+N:** Mass Effect Legendary Edition – Легендарное издание, Mass Effect – Масс эффект –название серии игр;

**N+V+Adj:** Life is Strange – Жизнь – это странно.

**Трехкомпонентные и более связанные:**

**Nproper+Prp+Adj +N:** Ori and the Blind Forest –Ори и Слепой лес;

**Nproper+Prp+N+N:** Ori and the Will of the Wisps- Ори и воля светлячков.

Отдельную группу онимов составляют двух- и более многокомпонентные модели, состоящие из линейных отрезков, соединенных двоеточием. Двоеточие в данном случае влечет за собой дополнительное раскрытие темы, поэтому данный вид можно рассматривать как вариант тема-рематической конструкции. Многоточие ориентирует на наиболее важную смысловую часть высказывания. Многоточие, таким образом, выступает в роли реиндикатора, который актуализирует сегмент самой важной информации.

Исследователь актуального членения Н.Д. Иванов упоминает четыре онтологические парадигмы: 1) генетическая; 2) структурно-синтаксическая; 3) функционально-смысловая (на коммуникативных и когнитивных основаниях); 4) семиотическая». [Иванов 2009: 1]. В своем исследовании Н.В. Иванов делает акценты на определенных тенденциях:

1) актуальное членение рассматривается как отдельный речевой феномен. Семантика пропозиционального знака лежит в основе его референциальных характеристик и коррелирует с прагматикой пропозиции, обуславливая ее предикативную направленность. Принцип переосмысления в моменте перехода от семантики к прагматике теперь учитывается при функциональной трактовке актуального членения;

2) предметно-смысловые критерии (противопоставление моментов данного и нового – темы и ремы) дополняются экспрессивно-оценочными критериями выделения актуального членения. Аксиологический статус высказывания, а именно коммуникативная и когнитивная ценность выражаемой в высказывании мысли превалирует над информативной. Экспрессия становится важнейшим показателем актуального членения, критерием его выделения и анализа;

3) фундаментом логического аспекта актуального членения должны стать принципы субъективно-логического анализа. Анализ актуального членения должен ориентироваться на форму так называемого «практического рассуждения», согласно которому не вывод вытекает из посылок, а наоборот, посылки следуют за выводом, являющиеся результатом смыслового развития, смыслового членения, дискурсивного развертывания экспрессивно-смысловой вершины мысли, реализуемой ремой высказывания. Из данного положения вытекает требование расширения контекстуальной интерпретации актуального членения – темы и ремы. В свете высказанных выше суждений, настоятельно необходимым становится логический анализ отношения, устанавливаемого смысловой и экспрессивной позицией ремы высказывания;

4) современное понимание сути актуального членения основывается на разделении двух видов линейности: внутри-пропозициональной и межпропозициональной [Там же: 5–6].

Приведем примеры:

Nier: Automata- Ниер (имя собственное): автоматы (слово относится к механическим существам или устройствам, играющим главную роль в сюжете игры);

Halo: Infinite – Ореол:Бесконечность;

Bloodstained: Ritual of the Night – Пролитая кровь: Ритуал ночи;

Super Smash Bros: Ultimate – Супер сражение Братьев: Ультиматум;

The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Легенда о Зельде: Дыхание дикой природы;

- The Witcher 3: Wild Hunt –Ведьмак 3: Дикая охота;
- Call of Duty: Modern Warfare –Зов долга: Современная война;
- Counter-Strike: Global Offensive – Ответный удар: Глобальное наступление;
- Animal Crossing: New Horizons –Перекресток животных: Новые горизонты;
- Sekiro: Shadows Die Twice – Секиро ( имя соств.с японского одинокий волк):Тени умирают дважды;
- Monster Hunter: World –Охотник на монстров: Мир;
- Star Wars Jedi: Fallen Order –Звездные войны Джедай: Падший орден;
- The Elder Scrolls V: Skyrim – Древние свитки V: Скайрим ( вымышленное географическое название местности);
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain- Металлическое устройство V: Фантомная боль;
- Uncharted 4: A Thief's End – Не отмеченный на карте 4: Конец вора;
- Fire Emblem: Three Houses – Знамя огня: Три дома;
- Divinity: Original Sin 2 – Божественность: Первородный грех 2;
- Fallout: New Vegas –Радиоактивные осадки: Нью Вегас (вымышленный город);
- Watch Dogs: Legion – Собаки-наблюдатели: Легион (в контексте игры относится к хакерам);
- Mafia: Definitive Edition –Мафия: Окончательное издание;
- Splinter Cell: Blacklist – Ячейка отчуждения: Черный список;
- Dragon's Dogma: Dark Arisen – Догма Дракона: Темное Возрождение;
- Xenoblade Chronicles: Definitive Edition – Хроники чужих (инопланетных) мечей: Окончательное издание;
- The Walking Dead: The Telltale Series –Ходячие мертвецы: Серия от Телтейл (имя разработчиков);
- Hotline Miami 2: Wrong Number –Горячая линия Майами 2: Неверный номер;

Half-Life: Alyx – Полужизнь (или половина жизни): Аликс;  
 A Plague Tale: Innocence История чумы: Невинность;  
 Hollow Knight: Silksong –Полый рыцарь: Песнь шелка;  
 Hellblade: Senua's Sacrifice –Адский клинок: Жертва Сenuи (имя героини);  
 Valiant Hearts: The Great War –Отважные сердца: Великая война;  
 The Binding of Isaac: Rebirth- Связывание Айзека: Перерождение;  
 Brothers: A Tale of Two Sons –Братья: Сказ о двух сыновьях;

**Цепочечные.** Цепочечные номинации включают второй компонент, который является индикатором очередной, более развернутой версии, уже существующей компьютерной игры:

Marvel's Spider-Man –Человек-паук от Марвел (название кинокампании);  
 Half-Life: Alyx- Полужизнь (или половина жизни): Аликс;  
 Counter-Strike: Global Offensive – Контр страйк: Глобальное наступление.

**Имена собственные:** Hades – Аид, Celeste – Небесный, Returnal- Обратный; Valoran – Валоран, Fez-Фес (город в Марокко), The Stanley Parable – Сказ о Стэнли; The Talos Principle –Принцип Талоса; Super Mario Odyssey –Супер Марио Одиссея; The Binding of Isaac: Rebirth- Связывание Айзека: Перерождение; The Legend of Zelda –Легенда о Зельде и т.д. Авторская номинация антропонимами в названиях компьютерных игр имеет мотивированный характер – как во внешнем плане, отражающем отношение к антропониму, так и внутреннем плане, относящемся к уровню взаимозависимости языковых единиц.

Лингвопрагматические особенности названий компьютерных игр можно свести к следующим.

Для названия игр используются аббревиированные единицы - акронимы, обычно трех- и четырехбуквенные. Сокращения названий являются оправданными с точки зрения экономии языковых средств.

**Сокращения:** FTL (Faster Than Light) – Быстрее света; PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) – Поля битвы неизвестного игрока; DotA (Defend of the Ancients) –Защита Древних; GTA 5 (Grand Theft Auto) –Угон авто в

крупном размере; FIFA 21(отсылка к Международной федерации футбола); NBA 2K21 (отсылка к Национальной баскетбольной лиге США).

В наименованиях игр часто используются графодериваты с использованием разных знаковых кодов выделений: DayZ, DOOM – Рок; DotA (Defend of the Ancients)- Защита древних.

Наименования игр чаще всего включают числовой компонент:

– с арабскими числами -GTA 5 (Grand Theft Auto) – Угон авто в крупном размере; FIFA 21(отсылка к Международной федерации футбола); NBA 2K21 (отсылка к Национальной баскетбольной лиге США); Persona 5- Персона 5; DOTA 2 (неологизм, образован от сокращения DotA (Defend of the Ancients)); 7 days to die- 7 Дней до смерти; Red Dead Redemption 2 –Красное мертвое искупление2; Cyberpunk 2077 –Киберпанк 2077; God of War (2018) – Бог войны (2018); Battlefield 1-Поле битвы 1; Fallout 4- Радиоактивные осадки4; Destiny 2 – Судьба 2; Splatoon 2 – Сплэтун 2 ; Mortal Kombat 11- Смертельная битва 11; The Sims 4 – Симы 4 от англ. simulations /симуляции и обозначает виртуальных персонажей, которыми игроки управляют в различных аспектах их жизни; The Division 2 –Дивизион 2; Borderlands 3 –Пограничные земли 3; Xenoblade Chronicles 2 – Хроники чужих (инопланетных) мечей 2; Far Cry 5- Далекий крик 5; Mario Kart 8 Deluxe – Гоночный Карт Марио 8 Делюкс; Resident Evil 2 (Remake) –Обитель зла 2; Dishonored 2- Опозоренный 2; Hitman 3-Киллер 3; Baldur's Gate 3-Ворота Балдура 3 (имя из скандинавской мифологии); Persona 4 Golden- Персона 4 Золотая версия; Nioh 2 –Японские демоны или духи, охраняющие храмы 2; The Evil Within 2 –Зло внутри 2; Hotline Miami 2 -: Wrong Number –Горячая линия Майами: Неправильный номер; DOOM (2016) – Рок (2016); Portal 2- Портал 2; The Witcher 3: Wild Hunt –Ведьмак 3: Дикая охота; Uncharted 4: A Thief's End- Неизведанные земли: Конец вора; Bayonetta 2 –Имя главной героини (досл.штык); Yakuza 0 – Якудза 0; Divinity: Original Sin 2 – Божественность: Первородный грех 2 ;

– с римскими числами – Grand Theft Auto V –Великая кража авто V; Dark Souls II – Темные души II; Dark Souls III –Темные души III; The Last of

Us Part II –Последний из нас ЧастьII; Final Fantasy VII Remake – Последняя фантазия VII (Римейк); Dragon Quest XI- Квест Дракона XI; Civilization VI – Цивилизация VI; StarCraft II –Звездное искусство II; Diablo III -ДьяволIII; Little Nightmares II –Маленькие кошмары II; The Elder Scrolls V: Skyrim – Древние свитки V: Скайрим (вымышленный край); Metal Gear Solid V: The Phantom Pain- Металлическое устройство V: Фантомная боль.

Анализ показывает, что числовой компонент является указателем версии игры или годом ее появления в сети.

Анализ сетевых онимов показал, что по своим функциям названия компьютерных игр имеют точки соприкосновения с рекламным заголовком и заголовком художественного произведения. Особенно наглядно это демонстрируют многокомпонентные названия с двоеточием, в которых вторая часть является смысловым развитием первой, а также цепочечные номинации. Подобные сближения позволяют говорить о прагматическом воздействии названий игр на сознание игроков. По некоторым признакам названий можно судить о пристрастиях и целях игровой личности.

## **2.7. Языковая классификация номинаций компьютерных игр**

Если принять во внимание, что лексические единицы, используемые в цифровом пространстве, образуют культурный компьютерный код, то следует признать и тот факт, что никнеймы и номинации сетевых игр включены в состав многих иных культурных кодов, благодаря чему существует возможность их восприятия и множественной дешифровки языковым сознанием. Их наличие «является объективным отражением в мышлении человека явлений материального мира» [Пшибиева 2017: 15].

Классификация наименований компьютерных игр будет неполной без выявления тематической привязки. С этой целью были определены мотивирующие области, послужившие основой для формирования онимов.

**Личные имена:** Hue –Хью; Super Mario Odyssey Супер Марио Одиссея; The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Легенда о Зельде: Дыхание дикой природы; Assassin's Creed Odyssey – Кредо убийцы: Одиссея; Mario Kart 8 Deluxe – Гоночный Карт Марио 8 Делюкс; Baldur's Gate 3 – Ворота Бальдура 3; Alan Wake – Алан Уэйк; The Stanley Parable – Сказ о Стэнли; What Remains of Edith Finch; The Binding of Isaac: Rebirth The Binding of Isaac: Rebirth- Связывание Айзека: Перерождение; The Sims 4 –Симы 4;

**Война, военные термины, титулы, оружие, объекты:** Braveland Heroes- Отважные герои; Warcraft- Военное дело; God of War (2018)-Бог войны (2018); The Great War –Великая война; Warframe – Рамки войны; Call of Duty: Modern Warfare – Зов долга: Современная война; Battlefield 1-Поле битвы 1; Battlefield – Боевой фронт; Hollow Knight –Полый рыцарь; Katana Zero; Bayonetta 2 –Байонетта2; Bastion -Бастион.

**Число:** Katana Zero – Катана (самурайский меч) ноль; Horizon Zero Dawn- Горизонт: Нулевой рассвет; Rainbow Six Siege – Радуга Шесть: Осада. В данную группу можно также отнести все рассмотренные выше графодериваты с числовым компонентом.

**Природа:** Fruit Ninja –Фруктовый нинзя; forest; Rainbow Six Siege – Радуга Шесть: Осада; The Wolf Among Us –Волк среди нас; Watch Dogs: Legion – Собаки-наблюдатели: Легион (в контексте игры относится к хакерам); Animal Crossing: New Horizons – Перекресток животных: Новые горизонты; Horizon Zero Dawn- Горизонт: Нулевой рассвет; No Man's Sky- Небо для всех; Celeste –Небесный.

**Астронимы:** To the Moon – На Луну; StarCraft II – Звездное искусство II; Star Wars Jedi: Fallen Order –Звездные войны Джедай:Падший орден.

**Цвет, тон:** Persona 4 Golden –Персона 4- золотая версия (улучшенная в данном контексте) ; Red Dead Redemption –Красное мертвое искупление; Dark Souls –Темные души; Darkest Dungeon –Темный каземат.

**Архитектурные понятия:** Baldur's Gate 3-Ворота Балдура 3; Dungeon Bastion-; Portal; Fire Emblem: Three Houses – Знамя огня: Три дома; Darkest Dungeon –Темный каземат.

**Спорт:** FIFA 21(отсылка к Международной федерации футбола); NBA 2K21 (отсылка к Национальной баскетбольной лиге США); Rocket League – Ракетная лига.

**Кинофраншизы:** Marvel's Spider-Man – Человек –паук от Марвел.

**Топонимы (урбанонимы):** Ghost of Tsushima –Призрак Цусимы; Hotline Miami –Горячая линия Майами; Fallout: New Vegas –Радиоактивные осадки: Нью Вегас (вымышленный город).

**Ландшафт:** Thimbleweed Park- Thimbleweed Park – Парк перекасти поле; Stardew Valley – Долина звездной росы; Monument Valley –Долина памятников.

**Отвлеченные, экзистенциальные понятия:** Destiny – Судьба; Civilization – Цивилизация; Divinity: Original Sin 2- Божественность: Первородный грех 2; Dark Souls III –Темные Души III; Death Stranding – Смерть на мели; Dead by Daylight – Смерть среди белого дня; Half-Life: Alyx- Полужизнь (или половина жизни): Аликс .

**Музыкальные произведения, танцы:** Grim Fandango Remastered – Мрачное Фанданго (танец): Ремастер (обновленный).

**Соматизмы:** Atomic heart –Атомное сердце; Hearts of iron- Железные сердца; Valiant Hearts: The Great War – Отважные сердца: Великая Война; Bloodborne – болезнь, передающаяся через кровь.

**Мифические существа, фэнтези, легенды:** Hades – Аид; Ghost of Tsushima-Призрак Цусимы; Dragon Quest XI – Квест Дракона XI; Monster Hunter Rise- Охотник на монстров: Восход; The Witcher 3: Wild Hunt-Ведьмак 3: Дикая охота; Monster Hunter: World-Охотник на монстров: Мир; Dragon's Dogma: Dark Arisen- Догма Дракона: Темное возрождение; Resident Evil –Обитель Зла; Resident Evil 2 (Remake) –Обитель зла 2 (Римейк); Child of Light – Дитя Света; The Legend of Zelda: Breath of the Wild –

Легенда о Зельде: Дыхание дикой природы; Metal Gear Solid V: The Phantom Pain- Металлическое устройство V: Фантомная боль; Apex Legends- Вершина легенд; . Final Fantasy VII Remake – Последняя фантазия VII (Римейк); Diablo III – Дьявол III; Portal 2- Портал 2.

**Действия, поступки:** Sekiro: Shadows Die Twice – Секиро (имя собств. с японского одинокий волк): Тени умирают дважды.

**Организации, лиги, сообщества:** Rocket League Ракетная лига; League of Legends –Лига Легенд; Mafia: Definitive Edition – Mafia: Definitive Edition – Мафия: Окончательное издание; Yakuza 0 – Якудза 0.

**Состояния, страхи:** Phasmaphobia – фазмафобия.

**Реплики:** Papers, Please – Документы, пожалуйста; Just Dance – Просто танцуй.

Следует отметить, что все эти названия компьютерных игр одновременно являются товарными знаками. Товарные знаки – это термины – названия изобретения, в данном случае видеоигры. Как показывает проведенный анализ, в названиях игр присутствует имя изобретателя или группы, киностудии и т.д. Например: Marvel's Spider-Man –Человек – паук от Марвел (название киностудии); The Walking Dead: The Telltale Series –Ходячие мертвецы: Серия от Тетейл (имя разработчиков).

Социопрагматические принципы образования подобных знаков раскрывают информацию о целевой аудитории, для которой предназначена информация. К ним можно отнести возраст, гендер, любые коллективы, объединенные спецификой общения [Стадульская 2014: 29].

Товарные знаки используются, в данном случае, для номинации продуктов интеллектуальной деятельности, а именно компьютерных игр. Сама специфика компьютерных игр накладывает свой отпечаток на систему их обозначений, на языковую специфику их формирования. Нужно отметить долю участия человека в процессе номинации компьютерных игр, представляющих сегмент интеллектуальной собственности, с высокой степенью социокультурной маркированности. Совокупность наименований компьютерных игр наделена

набором характеристик: выделение объекта, носитель информации, функционирование в роли социальной и коммуникативной единицы языка.

Прагматика названий компьютерных игр как товарных знаков способствует анализу когнитивной деятельности, выражающейся в возможности выбора правил и ограничений использования языковых единиц. Особое значение имеет реализация двух функций – коммуникативной и волюнтативной, то есть воздействующей, наиболее ярко проявляющихся в области компьютерных игр.

Новая информация – название игры обязательным образом вписывается в тесаурус виртуальной личности геймера. Особое значение приобретает семантика информации или когнитивная рамка, в которой она закрепляется и реализуется, то есть рейфрейминга, призванного переосмыслить и перестраивать восприятие, мышление. Как показывает анализ названий компьютерных игр, в процессе номинации используется особая лексика и фразеология, подчеркивающие многочисленные тематические привязки.

## **Выводы к главе 2**

Носителями сетевого и геймерского сленгов являются участники сетевого общения и игрового сообщества, которые предстают соавторами виртуальной реальности. Виртуальная реальность способствует созданию альтернативной социальной и языковой личности, которая заменяет истинную личность пользователя Интернета. Подобная оцифрованная личность наделена собственным искусственным именем – никнеймом или логином. Она дополняется графическим образом в виде аватара. Для данной виртуальной личности характерно специфическое речевое поведение, в котором отражаются его индивидуальные интересы и намерения, его социо-культурный и языковой уровень.

Виртуальное имя или никнейм относится к особому разряду онимов, искусственных конструктов. Их создание и дальнейшее функционирование в сети имеет особые цели, среди которых можно обозначить речевое воздействие на коммуникантов, обеспечение понимания, запоминания и оценки взаимодействия в киберпространстве. Информация, заложенная в никнеймах,

реализуется при помощи специфических языковых средств, к которым можно отнести эмоционально-оценочные субстандартные лексические единицы с сильным прагматическим эффектом. Поэтому на когнитивном уровне их можно отнести к онимам – прагматонимам, так как они несут разнообразную информацию, адекватную ситуации сетевого и игрового общения.

Таким образом, никнеймы относятся к разряду антропонимов, используемых в Сети, слов – ассоциатов с большим прагматическим потенциалом. В процессе искусственной номинации пользователей Сети чаще всего используются аргументативная стратегия, стратегия активизации национальных архетипов сознания, стратегия интимизации, комплиментарная стратегия, прием языковой игры и т.д. Обязательным условием является их вхождение в общую когнитивную базу коммуникантов. Они задают парадигму социального поведения и ценностную шкалу.

В формировании сетевых онимов задействованы языковые средства, такие как сокращения, аббревиатуры, орфо-фонетические явления, графодеривация, словообразовательные модели и т.д.

Приведенные примеры демонстрируют, что ономастическое Интернет-пространство включает в целом два вида имен собственных, а именно известные антропонимы, чаще трансформированные, относящиеся к обиходному антропонимикону, и онимы, созданные в процессе нейминга, для самореализации в Сети. Антропонимы, в том числе взятые из литературных и иных художественных источников, а также авторские никнеймы, мотивированные различными областями знания, создаются при наличии определенной целеустановки. Никнеймы отличаются возможностями сознательного, искусственного регулирования со стороны носителей языка, поэтому они несут дополнительную семантическую нагрузку.

Названия компьютерных игр неоднородны в структурном и семантическом плане. Они формируются в процессе искусственной номинации двумя способами, а именно при помощи аналитического и синтаксического спосо-

бов словообразования. Однокомпонентные имена игр бывают представлены корневой основой, производными словами, образованными при помощи аффиксов, а также путем основосложения и словосложения. Встречаются двух и более компонентные номинации. Названия компьютерных игр следует отнести к разряду товарных знаков, так как они являются продуктами интеллектуальной деятельности и соответственно собственности.

Прагматика названий компьютерных игр как товарных знаков способствует анализу когнитивной деятельности, выражающейся в возможности выбора правил и ограничений использования языковых единиц. Особое значение имеет реализация двух функций – коммуникативной и волюнтативной, то есть воздействующей, наиболее ярко проявляющихся в области компьютерных игр.

Новая информация – название игры обязательным образом вписывается в тесaurus виртуальной личности геймера. Особое значение приобретает семантика информации или когнитивная рамка, в которой она закрепляется и реализуется, то есть рейфрейминга, призванного переосмыслить и перестраивать восприятие, мышление. Как показывает анализ названий компьютерных игр, в процессе номинации используется особая лексика и фразеология, подчеркивающие многочисленные тематические привязки.

Дифференциация лексических единиц –никнеймов и номинаций компьютерных игр по семантическим группам позволяет структурировать и систематизировать лексический массив молодежного социолекта с учетом семантических критериев, что, в свою очередь, дает возможность более глубокого исследования его функционирования в современном языке.

Как видно из семантики названий игр, им в целом присуща мрачная, инфернальная романтика, воинственность, спортивный, игровой азарт, соревновательность, охота. Сам концепт “game”, давший название компьютерным играм, – это вид соревновательной деятельности, в которую играют по правилам. Релевантные черты соревновательной деятельности универсальны,

существуют также типовые ситуации компьютерного игрового общения, что получает свое отражение в номинациях игр.

Анализируемый материал никнеймов и наименований компьютерных игр демонстрирует различные ресурсные источники или концептуальные домены, послужившие базой искусственной номинации. Анализ показывает элементы акционального, соматического, семейного, природного, религиозного, мифологического, нумерологического культурных кодов, в—обусловленные их потенциальной возможностью участия в формировании оценочно-смысловых образов, необходимых для создания уникальных, оригинальных, запоминающихся никнеймов и названий компьютерных игр.

## **Глава 3. ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ СЕТЕВОГО И ГЕЙМЕРСКОГО СЛЕНГОВ**

### **3.1. Социокультурный феномен молодежного сленга в киберпространстве**

В настоящее время Глобальная сеть перестала быть увлечением отдельных лиц. В посткнижную эпоху и с развитием разнообразных каналов связи Интернет становится основным источником передачи и получения информации различного рода, формой виртуального общения. Современный вид общения приобретает все возрастающую значимость и становится основным каналом связи людей в современном мире. Встает вопрос о единой культуре виртуального пространства и его особенностях. Эта культура, в которой изначально не проявляются какие-либо этнические или национальные культурные системы ценностей. Главным признаком данной культуры является ее взаимосвязь с новыми технологиями, которые ее как бы «предопределяют». Интернет-технологии породили культуру второго порядка, отличную от традиционного обмена словами, символами, образами между людьми в территориальном и временном пространстве.

Ученые задаются вопросами: являются ли ценности киберкультуры просто импортированными ценностями существующих «невиртуальных» культур? Представляет ли киберкультура новую развивающуюся культурную среду? Ценностями киберкультуры считаются скорость, охват, открытость, быстрая реакция. Такая разновидность киберкультуры, как «хакерская культура», несет дополнительные ценности, а именно понятия «киберобщины», с одной стороны, и закрепление индивидуальной свободы. В шкалу ценностей киберкультуры включают также ценности и практики, такие как: отношение к цензуре, социальное взаимодействие, политика доминирования и гендерные практики сетевого взаимодействия. Все это позволяет утверждать, что киберпространство – это место

рождения и развития совершенно новой культуры. Она выражает зарождение новой универсалии, отличной от предшествовавшей ей культурных форм, построенной на основе внутренней детерминированности и глобальных смыслах. Интернет рассматривается как промежуточный ландшафт между человеческой цивилизацией и дикой природой, в котором могут быть выбраны новые культурные направления и варианты выбора в киберкультуре, сознание человека поднимается на более высокий уровень.

Коммуникация и информация в современном обществе претерпевают радикальные изменения. Коммуникация представляет собой комплексное, многосложное явление, которое недостаточно трактовать только с точки зрения одной, отдельно взятой науки. Прагматика в этом смысле перспективное поле деятельности. Коммуникацию определяет не только целевое содержание, но и состав коммуникантов:

- внутриперсональная коммуникация приравнивается к внутреннему монологу;
- межличностная коммуникация, в которой участвуют две личности;
- групповая коммуникация или в малых и больших группах (chats rooms, forums в интернете; message boards);
- массовая коммуникация происходит между группами людей, различными по своим интересам и коммуникативному опыту [Гурова 2006: 46-47].

Социальная природа человека порождает необходимость информационной культуры общения, одной из составляющих которой является сам язык общения.

Понять, как письменную, так и разговорную речь молодежи, представленную неологизмами, заимствованиями из специальных терминологий соответствующих информационно-коммуникативных технологий, сокращениями, аббревиатурами, графемами, лексемами и фраземами из геймерского и сетевого сленгов, весьма сложно. Все вышесказанное подтверждает нашу мысль о том, что дальнейшее изучение ненормированной молодежной лексики, относящейся к ее важ-

ным разновидностям, таким как сетевой и геймерский сленгам является своевременным и не теряет своей актуальности.

Следует отметить актуальность киберкоммуникации и что «существует очень много способов общения в интернете, основными из которых являются электронная почта, форумы, разнообразные конференции, чаты, сетевые игры и многое другое» [Максидова 2022: 2,1–2,14].

Нельзя обойти вниманием природу культурной информации, подаваемой в Интернете. При увеличении объема информации ее фрагменты все более сворачиваются и предстают в краткой вербальной или невербальной форме, называемой мемом. Мем может быть представлен в виде идеи, символа, манеры. Мем имеет различные приемы трансляции информации: речь, письмо, фото- и видеозаписи и т.д. Они являются частью киберязыка, воздействуя на мышление людей, которые ими пользуются для выражения своих идей. Подобная трансформация смыслов и их языковое оформление приводят к созданию новых субстандартных единиц, которые распространяются по Сети.

Интернет – мемы как субстандартные единицы проходят все стадии существования в языке – от зарождения до реализации в средствах массовой коммуникации. «Мемы в момент своего возникновения ранят общественное сознание и затем оставляют на нем шрамы в виде новых слов» [Столетов. Электронный ресурс]. Интернет-мем имеет схожие черты (анархизм, нонконформизм, ирония, юмор, алогизм высказываний, жаргонизмы) с молодежной языковой субкультурой, позволяя «взглянуть на привычные для взрослых вещи свежим «тинэйджерским» взглядом» [Там же].

И.В. Ксенофонтова отмечает, что с появлением Интернета «мемы стали ассоциироваться с неким видом культурного вируса. Чаще всего мемом называют закрепленную, устойчивую фразу (или другой элемент информации, в том числе и визуальной), которая бесконечно копируется и повторяется. Важно отметить, что мем не всегда схож с речевым штампом. Речевой штамп – это речевая формула, которая закреплена за определенным стимулом как устойчивая

реакция на этот стимул. Копирование мема может быть спровоцировано любым стимулом. Интернет-мем – это явление спонтанного распространения некой информации (заметим, что не всякая информация может стать мемом) по Интернету всеми возможными способами» [Ксенофонтова 2009: 286].

Мемы являются своеобразным отражением молодежной субкультуры и киберкультуры одновременно, они представляют собой своеобразный новый взгляд на многие традиционные понятия и вещи. Язык субкультуры проникает во все сферы современного общества, начинает функционировать в литературной и разговорной формах, взламывает кодифицированные нормы на всех ярусах языковой системы. Использование мемов с помощью специальных языковых средств, которые сформировались в сетевую лексику, является обязательным для пользователя интернета, социальных сетей, геймерского сообщества, блогосферы, далее проникая в разговорную речь. Знание мемов, стилизованной сетевой лексики становится необходимым условием жизни в Сети. Например, мем *Ору* означает «очень смешно», а мем *Абоба* заменяет выражение «бессмысленная шутка».

Свидетельством появления новой некодифицированной формы языка служит жаргонная лексика, активно употребляемая в сети, а также их фиксация в словарях и энциклопедиях, сетевая публицистика. Примером может служить уже закрывшийся, но весьма популярный в свое время сайт – *Луркоморье*, в котором наиболее ярко отражались феномены субкультуры, нашли свое отражение языковые единицы специфического сленга – луркяза.

Интернет-сообщество создает свое культурное пространство, ключом к пониманию которого является новый культурный компьютерный код со своим набором образов, стереотипов, ценностей.

### **3.2. Сетевой и геймерский сленги как дискурсивный жанр, основные характеристики**

Социальность языка является главным фактором изменений в языке, так как именно в нем находит отражение проявляющихся противоречий между потребностями изменений в обществе, требующих означивания в языке и имеющимися ресурсами языка. Новые условия раскрывают внутренние возможности языка, порождая новые неcodифицированных формы.

Виртуальная среда Интернета представляет собой «симбиоз как собственно строго терминологического технического – компьютерного и литературного языков, так и сленга, поликодовых лингвокреативных конструкций и пр.» [Ахренова 2018: 3]. В своей докторской диссертации, посвященной интернет лингвистике, Н. Д. Ахренова дает функциональную типологию интернет дискурса, которая включает: учебно-академический интернет-дискурс, интернет-дискурс интернет-медиа, ритуально-публичный интернет-дискурс, дискурс межличностных информационного интернет-общения, дискурс интернет-рекламы, дискурс онлайн игр, развлекательный онлайн дискурс [Ахренова 2018: 26].

Некоторые исследователи, например, А. А. Селютин выделяет компьютерно-игровой дискурс или дискурс видеоигр: «Мы убеждаемся, что термин «дискурс», а именно «компьютерно-игровой дискурс» или «дискурс видеоигр» (можно рассматривать данные термины как синонимические, поскольку они оба охватывают одну и ту же сферу функционирования дискурса) затрагивает все аспекты речевой деятельности игроков, а также околоигровое пространство [Селютин 2022: 140].

Такое определение актуализируемого дискурса согласуется с частным определением дискурса И. В. Ашиновой, которая пишет: «Рассматривая дискурс как составную часть социальной деятельности, конституирующую жанры, представляющие собой различные способы поведения, производства социальной жизни, имеющие семиотическую природу, такие как повседневный

разговор, встречи в различных типах организаций, политические и другие интервью, обзоры литературы, можно сделать вывод, что дискурсы – это различные репрезентации социальной жизни» [Ашинова 2015: 14].

Таким образом, геймерский дискурс – новое сложное коммуникативное явление с заложенным стандартом жизни, программой речевого и личного поведения. Геймер выстраивает свои отношения с другими участниками компьютерной игры в границах заданных ориентаций.

В прагмалингвистическом аспекте любой дискурс «представляет собой интерактивную деятельность участников общения, установление и поддержание контакта, эмоциональный и информационный обмен, оказание воздействия друг на друга и т.д.» [Пшибиева 2017: 17].

Дискурс геймеров и игровых сообществ можно отнести к отдельному дискурсивному жанру, отличающийся высоким уровнем интерактивности.

Геймерский дискурс представляет собой структурированное коммуникативное событие, отражающее особенности речемыслительной деятельности игрока, состоящей в основном в обмене информацией между коммуникантами, так как в основном современные компьютерные игры являются альянсными, многопользовательскими, то есть число игроков может быть различным по количеству. Таким образом, лидирующая по объему тематика текстов группируется вокруг межличностных отношений, компьютерных игр, способов времяпрепровождения.

Ключевой особенностью данного типа текста является «семиотическая усложненность, то есть поликодовый характер. Действительно, игра представляет собой комплекс иконического и вербального компонентов, что позволяет отнести ее к креолизованному образованию» [Селютин 2022: 140].

Говоря о природе геймерского текста важно учитывать одно обстоятельство: «игру невозможно рассматривать исключительно как нарративное повествование, необходимо также обращать внимание на игровые механики, на игровой процесс, который сопровождается, в том числе, и включенностью игрока с его речевыми особенностями. Следовательно, рассматриваемая сугубо как

повествование, игра может быть текстом, но в момент включенности игрока в игровой процесс текст становится частью речевой деятельности игрока, дискурсом» [Селютин 2022: 140–141].

Как известно, личное внутреннее пространство человека моделируемо, вследствие чего его языковые сознание и поведение находятся в развитии, отражаемом в процессе речевой деятельности.

Молодежный жаргон – это уникальное явление, существование которого обусловлено не одними лишь возрастными рамками, но определенными пространственными, временными и социальными границами. Изменения в речи следуют за трансформациями, происходящими в обществе, сменой культурных ориентиров, ценностей и установок [Алексеев 2006: 15]. Речь молодежи, пронизанная сленговой лексикой, составляет наиболее интересный вопрос современной лингвистики. Сленг, будучи социальным образованием, базируется на фундаменте национального языка, с теми же грамматическими и фонетическими основами.

Как отмечает В. В. Соколова, «языковая система, находясь в постоянном использовании, создается и видоизменяется коллективными усилиями тех, кто ею пользуется... Новое в речевом опыте, не вписывающееся в рамки системы языка, но работающее, функционально целесообразное, ведет к перестройке в нем, а каждое очередное состояние языковой системы служит основанием для сравнения при последующей переработке речевого опыта. Таким образом, язык в процессе речевого функционирования развивается, изменяется, и на каждом этапе этого развития языковая система с неизбежностью содержит в себе элементы, которые не завершили процесса изменения. Поэтому различные колебания, варианты неизбежны в любом языке» [Соколова 1995: 47].

Интернет нарушает внутрисистемные правила и нормы языка, но при этом «эта сеть обретает подобие коллективного разума, заставляющего человечество синхронизироваться, думать в унисон, жить в едином киберпространстве в новом виртуальном мире» [Костомаров 2005].

Необходимо планомерное изучение языка компьютерных игр. Многопользовательские игры (*ММОГ* – или *Массовая многопользовательская он-лайн-игра* (англ. *Massively Multiplayer Online Game*, *ММО*, *ММОГ*), становятся важной частью жизни и деятельности человека, заменяя привычные формы общения людей. Все большее количество людей вовлекается в сетевое и геймерское пространство, что, как следствие, влечет за собой рождение и развитие геймерского сленга «людей, которые активно играют в компьютерные игры. Каждый из нас сталкивался с такими названиями как DOTA, WOW, GTA, Panzar и многими другими. Как любое новое явление, данные игры, как следствие, вызвали к жизни огромное количество новых языковых единиц» [Каркаева, Хараева 2017: 193].

Процесс игры, в которой могут участвовать люди, разделенные социально, культурно и территориально, сопровождается постоянным обменом сообщениями, обсуждением игровых стратегий и т.д. Эта игровая он-лайн активность остро нуждается в особом, понятном метаязыке, «поэтому разработка терминологии и словарного запаса, клише, словесных формул, употребляемых в данной сфере, является насущной проблемой, что в свою очередь требует и лингвистического осмысления данного языкового процесса» [Каркаева, Хараева 2017: 193].

Н.И. Васильева, П.И.Ефимов и Т.А. Золотова в совместном исследовании пишут: «Геймеры представляют собой вполне сложившееся субкультурное объединение: геймеры разделяют определенную картину мира, принципиально отличающуюся от фандома к фандому, члены геймерского сообщества обладают сходным статусом в реальном мире (единая возрастная группа, уровень доходов, образование). Для данного сообщества характерен собственный знаковый уровень (атрибутика, символика, жаргон и субкультурный фольклор), обусловленный реалиями и традициями игры и фандома. В то же время на сегодняшний день ритуальные и вербальные составляющие знакового уровня геймерской субкультуры практически не исследованы. Геймеры осознают себя как элиту в сообществе

“homo ludens”, являют собой значительную часть сетевого социума, который стал для многих органичной частью культуры повседневности, а, следовательно, нуждается в изучении, в первую очередь со стороны гуманитарных дисциплин» [Васильева и др. 2009: 208].

Компьютерные и информационные технологии приводят к сетевому типу общения, заменяя обычные виды индивидуального и коллективного общения, порождая новые формы языка и новые стороны языковой личности. Ученые уверены, что принципиальными «измерениями языка онлайн являются информативность, повествовательность, выразительность, убеждение, абстракция и проработка» [Максимова 2022: 21, 25].

Отдельно надо остановиться на классификации и различии сетевого и геймерского сленгов. Не вдаваясь в детали, так как эти вопросы еще не получили окончательного решения, согласимся с мнением А.А.Селютина, считающего, что «определение «компьютерный» является достаточно широким и может включать в себя жаргон программистов, хакеров, системных администраторов и прочих IT-специалистов. Действительно, в речи игроков нередко встречаются слова, относящиеся не только к игровой тематике, но и в целом к компьютерной, однако это является результатом использования одной и той же аппаратной техники для решения абсолютно разных задач» [Селютин 2022: 139].

Сетевой и геймерский сленги активно проникают в языковую подсистему молодежного социолекта, становясь его наиболее динамически развивающимся компонентом. Термины и слова, характерные для данных видов массовой коммуникации, проникают в молодежный социолект естественным образом, потому что именно молодое поколение является самым активным пользователем и участником сетевого общения и игрового пространства Интернета. В то же время молодежный социолект предстает унифицирующим компонентом взаимодействия и взаимопроникновения между нестандартными языковыми явлениями и общеупотребительным языком.

### 3.3. Нарушения языковой нормы как одно из проявлений языковой игры в Интернет -пространстве

Массовая киберкоммуникация в сети является письменной фиксацией спонтанной разговорной практики, которая, приспособляясь к письменному изложению, приводит часто к умышленному нарушению орфографического оформления слов, отражая крайнюю степень разговорности.

Появление «антиграмотного» письма объясняется «тенденцией как можно более аутентично изображать виртуальную жизнь человека XXI века» [Маринова 2021: 166].

Показательным является феномен ОРФО-арта, «который отражает общее стремление пользователей Рунета к расширенной и интенсивной мета-языковой рефлексии, является средством создания модельной языковой личности «падонка», «птушнега», «быдла», понимаемого пользователями Рунета прежде всего как категория эстетическая, а не социальная. Вот некоторые из наиболее распространенных отклонений от языковой нормы, принятых на [www.udaff.com](http://www.udaff.com):

1. Ы после шипящих и ц (жыд, жызненный, шышки, фашыст, огетацыя, процытировать, правакацыя);
2. Чу/щу с «ю» (чювак);
3. Ча/ща с я (атличять);
4. Чк/чн с мягким знаком (абычьно);
5. Оглушение звонких согласных в слабой позиции (чуфства, фкусно жрать, раскас, аффтар, всгляд, праф, фтыкать, вкенх);
6. Озвончение глухих согласных в абсолютном конце слова (теоретег, итаг, тод, мобильнег, птушнег, кубег-рубег, котег, зайчег, йожег, красавчег, лифчег);
7. Систематическое нарушение правил написания безударных гласных в приставках и корнях слов (стехи, гастевуха, неутамимый, харашо напесал,

скарей, пайми накануне, мировой ризананз, мелетарист, калонка, камитет, пагаловна,, ошиблись рубрекой? мелкий пакастник);

8. Ошибки в чередующихся корнях (предложение);

9. Написание –(ц)ца вместо –тся в глаголах третьего лица настоящего времени (нравицца, остальные прущца, хочецца получить в морду);

10. Написание –(ц)цо в инфинитивах (обижаццо?);

11. Транскрибирование букв, обозначающих два звука (йазык, йа протф размистил абйаву, выпей йаду, такойе мое мнение);

12. Возвратный постфикс ся систематически заменяется на со (панравило, купилсо, ашибсо, выискалсо);

13. Слитное написание предлогов (встаронку, паходу, фтопку, невсо-сал, ниасилил)» [Шаповалова. Электронное издание].

Приведем примеры умышленного нарушения орфографического оформления слов: lubofff, sauroff, Цветуёчек; marsi (иск.фр.Mersi), Зверец, Бухва (Буква) ЗЮ; Фиолетос (Фиолетовый); марчелло, ихтиандр, maratische (Марат), juuuulia (Julia) –личные имена со строчной; буквы; Рыжая Волка – несоответствие рода и т.д.

Умышленное искажение названия: Шипящая в шиповнике отсылает к «Поющие в терновнике», Всадница без головы –Всадник без головы, Гудрый Мудвин – Мудрый Гудвин, Тривиальное чтиво-Криминальное чтиво, Крестный папа – Крестный отец.

Как пишет Н. Ильина-Соловьева, читатели Интернета столкнулись с многочисленными отклонениями от языковой нормы, явление, основанное на нарочитом искажении нормы определенной группы пользователей сети, при помощи которой был изобретен новый способ письма, названный «олбанским языком» или языком «Падонкаф». «Карнавальность, как известно, пронизывает всю компьютерную жаргонную лексику..., являясь самым существенным требованием для реализации коммуникативной функции» [Ильина-Соловьева 2010: 111]. Пользователей сети привлекают «новизной и нестандартной подачей материала, речевой экспрессией и комическими эффек-

тами, элементами диалогизации речи (риторические вопросы, обращения, вопросно-ответная структура текста)» [Там же: 111].

Другим термином для обозначения нарочитого искажения уже существующего нормативного слова является «эрратив». Цель эрратива-создание коммуникативного эффекта. «Самыми распространенными эрративами в Интернете являются:

Англ.: *lata* –*later* (позднее), *ova* –*over* (конец), *eva* –*ever* (когда-нибудь).

Русск.: *щас-сейчас*, *ошибацца* –*ошибаться*, *жиза* –*жизненная ситуация*, *ухади* – *уходи*, *кароч* – *короче*, *аташол* – *отошел*, *смари* –*смотри*, *есно* – *естественно*» [Латипова 2020: 14].

Одним из свидетельств проникновения сленгизмов в общенародный язык является карнавализация всего языка. Как отмечают Г.Н.Трофимова, В.В.Барабаш, «...Ирония, пародирование и высмеивание стали весьма популярными в Интернет-сообществе с самого начала его возникновения, что вполне согласовывалось со свободой процветающего в Сети смехового осмысления окружающей действительности. Карнавализация русского языка проявилась и в освоении реалий интернет пространства. Здесь при вхождении в русский язык большого пласта сетевого жаргона наблюдалось явное стремление к опрощению, снижению и смеховому переосмыслению компьютерно-сетевых заимствований» [Трофимова 2020: 88–89].

Виртуальный мир чата становится «иначе организованной реальностью» [Нестеров. Электронный ресурс], но эта реальность приобретает особую значимость для пользователей Сети.

Уподобляясь карнавалу, «в его (Нестеровым прим. наше) интерпретации М. Бахтиным, чат –это сама жизнь, но оформленная особым игровым образом. Именно игровое оформление мира и создает в сетевых социумах своеобразный стиль общения, который можно определить как стиль, характеризующийся отрицанием реальной жизни, реальных статусов, общепринятых норм общения, да и, в определенной мере, просто реальных людей. Это игра условностей и условных персонажей. Карнавальное об-

щение базируется на разнообразнейших мистификациях, театральности, инсценировках реальных и нереальных ситуаций, ироничности и юморе, оно почти предельно насыщено шутками, остротами, каламбурами, игрой слов» [Ильина-Соловьева 2013: 134].

Анализируя особенности сетевого и геймерского сленгов, получивших большое распространение в молодежной среде, следует остановиться на вопросах, связанных с феноменом игры как культурной универсалии в целом, культурно-эстетической классификацией игровой сферы человеческой деятельности, теории игр.

В классической философии игра рассматривается как деятельность-социальный феномен, понимая под ней особый вид активности, имеющий специфику, отличающую ее как от общения, так и от деятельности. Игра – это свободная деятельность, реализуемая на основе внутренней потребности в деятельности в целом. Общепринятыми считаются трактовка и квалификация функций игры, предложенные в классическом философско-культурном сочинении Й. Хейзинги “Homo ludens”, в котором он относит игру к сущностным характеристикам человека, целью которого является создание «иного бытия, нежели обыденная жизнь» [Хейзинга 2004: 56].

А. Вежбицкая предлагает инвариант понятия «игра», в котором выделяются компоненты, такие как: человеческая деятельность, продолжительность, назначение, выключенность из окружающей реальности, ясная цель, конкретные правила, непредсказуемость хода событий [Вежбицкая 1996]. Можно утверждать, что в основе человеческой культуры лежит игровая составляющая, проявляющаяся в различных сферах человеческой деятельности, в том числе в пространстве Интернета. Практика подготовки культурно-досуговых мероприятий свидетельствует, что «их успех зависит от включения в их структуры игровых блоков, стимулирующих у молодых людей стремление к состязательности, импровизации, изобретательности, соучастию, а не сочувствию. Досуг-это не только общение, но и своего рода социальная игра» [Общество риска 2006: 131].

К.С. Ахаминава пишет: «Так как релевантные черты игровой деятельности универсальны, существуют и типовые ситуации игрового общения – как межкультурные, так и внутри культурные. Игровое пространство человечества обуславливает и возникновение общего концептуального поля, которое эксплицируется, прежде всего, в лексических, фразеологических и паремических единицах языка» [Ахаминава 2010: 19].

Один из видов языковой игры представлен сетевым фольклором. Джалилова Н.А. пишет: «Мощным источником своеобразного фольклора сетевиков становится компьютерный сленг, который постоянно расширяется. Популярными, объединяющими, идентифицирующими сетевиков стали слова *сидиром* (CD-Rom), *сисадмин* (системный администратор); *гамить*, *гамать*, *гамиться*, *геймиться* (играть); *Емеля*, *Емелька*, *Мыло* (e-mail); *антивирь*, *Айболит*, *Пилюлькин* (антивирус); *трехпальцевый салют* (CTRL+ALT+DEL) и т.д.» [Джалилова 2009: 300].

Приведем примеры языковой игры, заключающейся в подстановке элементов предложений–реалиями, взятыми из компьютерного языкового пространства, при этом сохраняется структура исходного оригинала: Жил да был виртуал (черный кот) за бугром (углом); Ямщик не гони ложь идей (лошадей); Вихри базарные (враждебные) веют над нами; Мы – йети (дети) галактики; С паршивого френда (с паршивой овцы) хоть маленький коммент (шерсти клок); В реале (гостях) хорошо, а в ЖЖ (дома) лучше; А коммент (ларчик) просто открывался; Не плюй в коммунити (колодец), пригодится пропиариццо (воды напиток); Виртуалу (ворам) закон не писан; Аерним виртуала (хрен редьки) не слаще; Блог (бог) дал – блог (бог) взял; Превед (привет) в мешке не утаишь [прим. Джалилова 2009: 299,300,301].

Приведенные подстановки, помимо комического эффекта несут новую информацию, используя понятные смысловые и структурные клише, известные широкому кругу носителей языка. То есть наблюдается эффект передачи информации путем переименования уже известной.

Совершенно справедливыми представляются мысли, высказанные А.С. Каргиным, А.В. Костиной, о том, что даже в компьютерном культурном коде «оказываются как никогда ранее востребованными те фундаментальные представления человека, которые воплощаются в формах традиционной культуры» [Каргин, Костина 2009: 18]. Установки культуры, образующие символическую вселенную, передаются и воспроизводятся коллективным самосознанием. Но жизненная практика приводит к их расшатыванию и воспроизводимости в ином языковом облике, отражая предпочтения определенных групп людей, придавая этим установкам иной смысл. Прием заключается в использовании переименованных в виртуальной реальности смыслов, имеющих давнюю языковую традицию в виде устойчивых коммуникативных высказываний: Не все то Windows (золото), что висит (блестит); С Виндами (волками) жить – по-волчьи выть; Как юзера (волка) не учи (корми), а он все в Windows (лес) смотрит; Windows с диска (баба с возу) – машине (кобыле) легче; Не в Виндах (деньгах) счастье, а в их отсутствии (количестве; Не говори «Ок» (оп) пока не перепишешь (перепрыгнешь). Таким же переименованным смыслом обладают афоризмы: Берегись программистов (данайцев), отвертки носящих (дары приносящих); Мышь (машина) – это не роскошь, а средство передвижения курсора»; Компьютер позволяет сделать из мухи слона легким движением мыши [прим. Каргин, Костина 2009: 17].

Приведенные примеры свидетельствуют об активном развитии интертекстуальности текста, использовании прецедентных языковых феноменов в глобальной Сети, что дает некоторым исследователям определять гипертекст как новый способ мышления в языковом отражении [Кудинова 2001]. К этому справедливому мнению можно добавить, что Гипертекст создает условия для становления новых образов и средств выразительности.

Иллюстративный материал демонстрирует удивительную стойкость структуры оригинальных выражений, сохраняющих при этом назидательный, поучительный характер, только отнесенный к новым реалиям. Такая привер-

женность к традиционным устойчивым выражениям является также отражением национальных архетипов сознания по форме, вербализующих новый практический опыт по содержанию. Все эти факты неопровержимо свидетельствуют о динамике культуры и языка.

Главным отличием молодежного сленга и его вариантов компьютерного и геймерского является его постоянно расширяющаяся функциональная сфера, в результате активного взаимодействия сленга и языковой нормы. Сленгизмы, проникшие в общенародный язык, в художественную литературу, становятся одним из ярких образных средств языка. Сленгизмы являются эффективным средством эмоционально-экспрессивного речевого воздействия. В свою очередь литературная норма оказывает влияние на смысловое содержание и структуру новых сленговых единиц.

### **3.4. Особенности графических средств оформления сетевого и геймерского текста**

Для современного этапа развития языков характерны, с одной стороны, усложнение, с другой – поверхностная (стилистическая) демократизация общения, что проявляется разнообразным образом в Интернете. Причиной этого разнообразия является гибридизация письменного и устного общения. В Сети принято анонимное общение в различных жанрах, для которых идентификация собеседника с реальным человеком не является обязательной. Характерными чертами сетевого общения являются отсутствие субординативности и официальности, свободный синтаксис, лексические инновации любого рода, спонтанность речи, желание установления контакта. Сетевая коммуникация носит игровой характер, в чем отражается отношение к собеседнику и теме общения. Подобным игровым характером объясняется тенденция общаться на сленге. В основе общения лежат эмоционально-экспрессивные, эстетические и соревновательные интенции пользователя. Общение в Сети предъявляет особые требования к пользователям, усиливая их метаязыковую

рефлексию. Для сетевого общения характерны полисемиотические (гибридные, креолизованные) знаки и сообщения; в русскоязычном сегменте используются два алфавита (кириллица и различные варианты латиницы) [Мечковская 2006: 165–185]. Язык сообщений в интернете называют письменной разговорной речью [Виноградова 2004: 64], являющейся устной по содержанию, но письменной по форме.

Все графические средства эмфатического выделения можно разбить на две группы в зависимости от того, используют ли они знаки алфавита или какие-либо иные. К алфавитным элементам письма относятся: многократное повторение графемы и использование заглавных букв. Первое из названного нередко является выражением сильных эмоций: удивления, недоумения, потрясения, страха, радости и т.п.: ‘nannnnnnn’, ‘chutttttttttttt ou je raconte tout’, ‘je te kifffffff’. Такие растягивания часто используются в начале и в конце обмена сообщениями в чате и являются частью ритуала приветствия: ‘saaalut!’. ‘biiiiiizzz!’. Чем больше приветствуют участников чата, тем больше используется растягивание и тем более он значим [Panckhurst 1999,134]. Необходимо отметить, что статус заглавных букв в языке интернета переосмыслен. Существует весьма устойчивая тенденция использовать повсеместно нижний регистр: ‘j’aime beaucoup michel’, ‘salut benois’. Это в первую очередь вызвано принципом экономии усилий, поэтому использование заглавных букв явно маркирует сообщение как важное. Как и в случае с удлинением графемы, здесь действует принцип «чем больше места в текущем сознании отправителя занимает данная информация, тем больше зрительного пространства получает языковая форма, передающая эту информацию» [Бергельсон 2002: 59]. Сообщения, полностью состоящие из заглавных букв, воспринимаются как крик, и этого обычно избегают. Верхним регистром часто пользуются просто для выражения сильных эмоций, необязательно негативных. Таким образом, слово, напечатанное буквами верхнего регистра, приобретает дополнительную эмфазу. Неалфавитные средства включают:

1. Математические и специальные символы: «+» (“en+”, “à+”, “ce ki save++”), “@” (“@++++++”, “@2ml), “\$”(Micr\$oft”).

2. Знаки пунктуации в своем традиционном значении:

2.1. повторение одного и того же знака: “ca u est je l'ai!!!!!!!!!!”, “et ou????”.

2.2. Сочетание нескольких знаков: “et un forum est fait pour dialoger, non??!” , “avez vous une solution!??”. Так как пунктуация отражает деление на ритмические группы и интонацию в письменной речи, то ее использование «показывает, как пишущий воспринимает соотношение письменной и устной речи»[Baron 2000: 167]. Многое зависит, таким образом, от личности автора послания: от его стремления избежать двусмысленности или желания быстро отправить сообщение.

3. Знаки пунктуации в нетрадиционном значении:

3.1. Выражение эмоций: «:)» означает улыбку, также как и «^^» (“t es en forme TRYO :)”, “c'est quand meme mieux ^^”) и т.д. Другие эмотиконы, используемые для выражения отношения, в виде символов «:», «(», «)», «-», «Д», «;», «8», «O», «%» и т.п. [Crystal 2004; Frias 2003; Pierozak2003].

3.2. Рисунки, созданные из пунктуационных знаков и символов, для выражения психоэмоционального состояния и отношения к сообщению.

4. Нижние подчеркивания, например, “Je suis Le\_Belge”, служат для придания сообщению значимости и соответствуют медленному отчетливому произнесению в устной речи.

5. Курсив используется для выделения важного слова, проявления настойчивости “*c'est aussi simple que ...*”.

Существующие способы графического выделения свидетельствуют о желании интернет-пользователей как можно точнее передать свои мысли и чувства, что сближает общение в сети с устным, спонтанным. [Сойриф 2009: 298–300].

Графическое изображение повышения голоса фиксируется повсеместно при помощи блокировки верхнего регистра клавиатуры (“капс” от английского “Caps Lock”). Большое количество восклицательных знаков выражает раз-

личные оттенки, характерные для фатического общения. Исследователи отмечают, что «границы между жанрами в Интернете более подвижны, чем в реальном мире [Виноградова 2004: 63–67].

Таким образом, можно констатировать, что прагматика интернет-общения обуславливает использование разнообразных визуально-графических средств, орфо-фонетических трансформаций.

### **3.5. Анализ сетевых сокращений**

Гипертекст характеризуется устойчивостью вводимых инноваций и понимается как новый способ отражения реалий альтернативного «иноного бытия». Иная бытийность требует новых форм языковой реализации.

Словарный репертуар сленга отличается чрезвычайной динамикой за счет различных ресурсов внутриязыковой системы, к которым следует отнести деривационные процессы и метафорическое переосмысление, а также многочисленные заимствования. Наиболее продуктивными каналами являются сокращения и иноязычные заимствования.

Киберязык оказывает огромное давление на языковую норму. Это касается всех ярусов языка – синтаксиса, орфографии и пунктуации. Одной из причин снижения нормативности является порождение текста на принципах внутренней речи. В результате естественный язык подвергается своеобразной кодировке, а кодовыми знаками предстают различного рода сокращения, усечения, характерные для компьютерно-сетевого «диалекта», понятного только пользователям Интернета [Мартыненко 2009].

В свете массовой компьютеризации всех форм деятельности появляются новые условия обмена информацией, одним из необходимых условий является скорость и краткость. В этой связи на первый план на данном этапе развития языка выходит такой высокопродуктивный способ словообразования, как сокращения. Именно сокращения как регулярный способ деривации лексических единиц отражают современную тенденцию к рационализации языка.

Ю.В. Горшунов определяет аббревиацию как «условное сокращение, образованное из первых букв сокращаемых слов» [Горшунов 2012: 23].

А.А. Ионина дает следующее определение: «аббревиация – лингвистическое явление, которое должно отражать как общие свойства и законы языков, так и внутренние особенности, свойственные отдельным языкам» [Ионина 2012: 14]. Установлено, что «аббревиация проявляется в различных стилях речи и видах речевой деятельности, обнаруживается в текстах разнообразного характера: рекламных объявлениях, газетных статьях, научных и публицистических трудах и даже в художественных произведениях» [Ионина 2012: 17].

Отличительной особенностью словарного состава молодежного сленга является существование большого количества сокращений. Данный способ словообразования является наиболее популярным в молодежной среде, ибо отвечает сразу двум основным коммуникативным потребностям молодежи:

- 1) стремлению к секретности, ибо большинство сокращений и аббревиатур невозможно идентифицировать без помощи словарей;
- 2) стремлению к краткости, экономии языковых средств.

Подобные тенденции проявляются среди представителей молодежи вне зависимости от того, носителями какого языка они являются. Помимо того, усеченные элементы часто носят в себе оценочный характер, что немаловажно для бунтующей молодежи.

Усеченные формы полных слов могут свидетельствовать о незаинтересованности, пренебрежении к предмету или объекту разговора. Новая лексическая единица, «отзывчивая на прагматическую вариативность, легко мигрирует из социолекта в социолект, из сленгового слоя в слой общелитературный. Сленговые социолектные сокращения выступают как маркеры тональности речевого общения, неофициальных и непринужденных отношений между коммуникантами; одновременно они выступают как символы их социальной, социально-возрастной и социопрофессиональной общности, принадлежности к одному и тому же социальному микромиру» [Горшунов 1999: 6].

Компьютерные технологии направлены на то, чтобы облегчить и ускорить все процессы жизнедеятельности человека. В первую очередь, это касается передачи информации. Для молодежи важно успеть первой оставить комментарий под понравившимся постом, быстро передать стратегически важную информацию в онлайн игре, первой поделиться новостями с друзьями. Умение выразить максимальный объем информации минимальным количеством языковых средств – крайне важный навык для сетевого общения.

В чатах проявляется крайняя степень разговорности, приводящая к нарочитым нарушениям орфографии слов, когда слова пишутся, как слышатся. Таким приемом создается иллюзия устной речи: *здрасте, ниче, щас, тока, низя, ваще, спасибочки*. Часто используются сокращения типа: *спс (спасибо), пжл (пожалуйста), оки (окей), без б (без базару)*. Для анализируемого сленга характерны слова, заимствованные из английского – *кринж (стыд), треш (мусор), топ (лучший), которые дали в русском языке дериваты кринжово, трешак, трешово, топово* и т.д. и т.п.

Массовая киберкоммуникация в сети является письменной фиксацией спонтанной устной разговорной практики, которая, в свою очередь, приспосабливается к письменному изложению. Письменная разговорная речь, используемая на просторах Интернета, обладает «многими характеристиками разговорной речи (такими как неподготовленность, линейный характер, ведущий, как к экономии, так и к избыточности речевых средств, непосредственный характер речевого акта и др.), но письменной по форме» [Валиахметова 2001: 7-9]. Например: *го в вк (заходи в вконтакте); скинь мне скрин (пришли снимок экрана, скриншот); го вместе пошли или идем; изи вместо легко, ок вместо ладно, хорошо, нра вместо нравится, лю вместо люблю, симпа вместо симпатичный, ребя вместо ребята* и т.д.

Таким образом, для киберязыка одной из определяющих черт являются различного рода сокращения. Аббревиация (от лат. *abbreviatio* – сокращаю) – способ словообразования, при котором новое слово образуется из частей слов, входящих в исходное словосочетание. Данный вид характерен для сетевого сленга молодежи, как в русском, так во французском и в английском языках.

Для геймерского сленга характерна языковая креативность, заключающаяся в семантической трансформации и структурном усечении исходной словоформы. Апокопы (опускание последнего слога): например: *Ава* < англ. *Avatar* – Аватар; *альт* < англ. *alternative* – дополнительный персонаж на аккаунте игрока; *акк* < англ. *account* – игровая учетная запись; *лока* < англ. *location* – изолированная область игрового мира; *имба* < *imbalance* – вносящий дисбаланс в игру; *мод* < *modification* – модификация; *кач* < качаться – получение опыта; *соги* < согильдиец – игрок из одной гильдии; с другим игроком; *шмот* < шмотки – экипировка персонажа. Реже встречается афереза (опускание первого слога): *бот* < чеш. *Robot* – виртуальный робот, программа искусственного интеллекта. Встречаются искаженные формы известных слов, но с сохранением значения: *лукарь* < лучник, стрелок [Каркаева, Хараева 2017: 195].

Определенную популярность набрал такой способ сокращения как апокопа и в сетевом пространстве: *нра* – нравится; *лю* – люблю; *оч* – очень; *прив* – привет; *слу* – слушай; *поч* – почему; *пож* – пожалуйста; *поки* – пока; *споки* – спокойной ночи; *оки* – окей; *дани* – до свидания и т. д. (рус.); *à tout al'* – *à tout à l'heure* (фр.) / сию минуту; *d'acc* – *d'accord* (фр.) / ладно; *morn* – *morning* (англ.) / утро, с добрым утром; *info* – *information* (англ.) / информация; *vac* – *vacation* (англ.) / вакансия; отдых, каникулы; *hols* – *holidays* (англ.) / выходные; отпуск; праздники; *grad* – *graduate* (англ.) / выпускник учебного заведения; *techno* – *technology* (англ.) / технология; *doc* – *doctor* (англ.) / доктор; *demo* – *demonstration* (англ.) / демонстрация; *crim* – *criminal* (англ.) / преступник; *ad* – *advertisement* (англ.) / объявление; реклама; аннонс; *ulta* – *ultimate* / действие на максимуме.

В Сети используются инициальные сокращения, которые подразделяются на алфаветизмы и акронимы.

Алфаветизмы (буквенные аббревиатуры, где каждая буква читается, как в алфавите) в устной речи встречаются не так часто из-за трудностей в произношении, но широко используются в Сети: *T.V.B.* – *tout va bien* – все идет хорошо; *D. J.* – *disk jockey* – диск жокей; *H. S.* – *hors service* – вне ; *s.v.p.* – *s'il vous plait* – пожалуйста; *JPEG-Joint Picture Expert Group* – Норма сжатия

изображений; *SMS – Short Message Service* – Служба коротких сообщений; по метонимическому переносу – короткое сообщение; *GSM-Global System-Mobile* – Глобальная мобильная система.

Для нового способа образования интернет-неологизмов характерна также цифровая замена отдельных слогов исходного слова. Этот процесс называется графодеривацией, который был подробно рассмотрен выше. Данный способ относится к разряду языковой игры. Подростки любят всевозможные игры с языком, убирая буквы из слова, переставляя слога, добавляя цифры. Это особенность разговорного языка, объясняющаяся возрастом целевой аудитории. Чаще всего встречаются числовые вкрапления, которые заменяют слоги внутри слов:

*вну3- вну+три* > внутри;

*о5 – о+пять* > опять;

*о4ень – о+ч(четыре)* > очень; *ка4ка – ка+ч(четыре)+ка* > качка;

*12с4 – 1(un)+2(deux)+с(se)+4( quatre)* > *un de ces quatre* – скоро (на днях);

*4/0* – человек с очень худыми нижними конечностями;

*16К* – тупой, недалекий (16 килобайт оперативной памяти);

*2 ri 1 – 2(deux)+ri+1(un)* > *de rien* – ничего;

*бнэ – 6(six)+ нэ* > *ciné* – кино;

*d100 – de+100 (cent)* > *descends* – спускайся, выходи;

*K7-cassette* – кассета (фр.);

*B4 – be+4(four)* > *before* – до;

*there 4 -> therefore* – поэтому;

*2go2 – 2(two)+go+2(two)* > *to go to* – идти;

*2C – 2(two)+C(si)* > *to see* – видеть;

*gr8 – gr+8(eight)* > *great* – великолепно;

*18r – 1+8(eight)+r* > *later* – позже;

*activ8 – activ+8(eight)* > *activate* – активизировать;

*m8 – m+ 8(eight)* > *mate* – товарищ;

*w8 – w+8(eight)* > *wait* – подожди;

*NO1* – *no*+*I(one)* > *no one* – никто;

*N1-N(Nice)+I(One)* > *Nice One* – красиво, круто;

*4eva* – *4(four)+eva (ever)* > *forever* – навсегда.

*H4x0rz* – *Hackers* / хакеры. 1. Игроки, взламывающие код, игру, компьютер для нанесения ущерба или процесса. 2. Известная команда в киберспорте. Оригинальная версия слова, использующая набор букв и цифр, для шифровки послания.

Сокращаются целые словосочетания и фразы, например:

*p2k* – *p(pas)+2(deux)+k(quoi)* > *pas de quoi* – не за что;

*Koi(quoi) 2(deux) 9(neuf)?* -Что нового?

*A(à) demain2M1*- до завтра (фр.).

*SFTIF2LOLBLIMH-*

*S(So)+F(funny)+T(that)+I(i)+F(forgot)+2(two)+L(laugh)+O(out)+L(loud)+B (but)+L(laughed)+I (in)+M(my)+H(head)* / *So funny that I forgot to laugh out loud but laughed in my head* / Так смешно, что я забыл рассмеяться вслух, и смеюсь, у себя в голове.

*G2GGS2D-* *G(got)+2(two)+G(go)+G(get)+S(something)+2(two)+D(drink)* / *Got to go get something to drink* / Пойду раздобуду что-нибудь выпить.

*14AA41-* *1(one)+4 (four)+A(All)+A(All)+4(four)+1(One)* > *One for All and All for One* / Один за всех и все за одного (англ).

Распространенным кодографикатом является знак «/», который разделяет две усеченные части односложного, двусложного слова или словосочетания, например: *with* – *w/t* – предлог «с»; *something* – *s/t* – кое-что; *boyfriend* – *b/f* – парень, бойфренд; *girlfriend* – *g/f* – девушка, гелфренд; *bedroom* – *b/r* – спальня; *homework* – *h/w* – домашняя работа; *class work* – *c/w* -классная работа.

Другим способом сокращения является так называемая «беглость гласных», когда избавляются от гласных букв, оставляя тот минимум согласных, необходимый для распознавания слова. При опущении гласных распознавание слова осуществляется по цепочке согласных, например:

*спс* – спасибо; *пжлст* – пожалуйста; *кст* – кстати; *тлф* – телефон; *сопсна* – собственно; *естесно* – естественно; *пнц* – пипец (рус.); *jms – jamais* – никогда; *bjr – bonjour* – здравствуйте; *msg – message* – сообщение; *rdv – rendez-vous* – свидание, встреча; *С Со- ça – C’est comme ça* – Это так; *K’s tête – casse tête* – загадка, головоломка; *xlnt – excellent* – отлично; *DSL – désolé* – сожалею; *PTN – putain* – шлюха; etc.(фр.); *abt – about* – о(об); *PC – personal computer* – персональный компьютер; *btw – between* – между; *bc – because* – потому что; *mdnt – midnight* – полночь; *pls – please* – пожалуйста; *hmwrk – homework* – домашняя работа; *tkт – ticket* – билет; *msg – message* – сообщение; *dnt – do not* – не (не делай); *prbly – probably* – вероятно; *cuz / потому что*; *eve – evening / вечер*; *1<sup>st</sup> / первый*; *ily – I love you / я люблю тебя*; *omg – oh my God / Боже мой*; *aka – also known as / так же известный как...*; *idk – I don’t know / я не знаю*; *idc – I don’t care / мне наплевать*; *суа – see you / увидимся*; *bs – bullshit /бред* (англ.) и т.п.

Благодаря тому, что универсальным языком основной массы онлайн-игр и социальных сетей является английский язык, то на него приходится основная часть сокращений, которыми активно пользуются и носители других языков, в том числе русские и французские пользователи компьютера.

Специфической областью применения различного рода аббревиатур, кодографикатов, цифровых вкраплений, пропусков гласных, сокращений целых фраз являются мобильные текстовые сообщения: «Главный принцип Интернет-языка, как и текстовых сообщений, – максимум информации за минимальное количество ударов по клавишам – экономия усилий и времени. Отсюда – основные характеристики SMS-языка (*SMS-language, chatspeak, txt, txtspk, txt talk*)» [Ионина: 21].

Примеры SMS-сокращений:

«1. Одна буква или цифра заменяет целое слово, например:

be – **b** (быть);

ate – **8** (ел);

see – **c** (смотреть);

for – **4** (для);  
 are – **r**;  
 to/two – **2** (два);  
 you – **u** (ты);  
 why – **y** (почему);  
 your / you are – **ur** (твой).

2. Одна буква или цифра заменяет слог, например: today-2day.

3. Изменение значения символов, например: ss-\$; 00-%; -orr –oz; sorry-soz; tomorrow –tomoz (further -2 moz);

4. Сокращение букв и пунктуационных знаков, когда ...исключаются гласные, при этом значение слова определяется по последовательности согласных, например: between –btw; ...исключаются артикли; ....исключается пунктуация, при этом преимущественно используется пробел и восклицательный знак; ... используется аббревиатура, например «/» означает аббревиатуру; with –w/t; something –s/t.» [Ионина: 21].

Как было показано ранее, сокращение может реализовываться и на уровне высказывания: «Сочетание вышеуказанных средств текстовых сообщений может значительно сократить целое предложение ru goin pub 2nite – Are you going to the pub tonight?» [Там же: 22].

Разобщенность пользователей в виртуальной реальности создает некоторые проблемы конструирования идентичности в Интернет-пространстве, а именно: «технологии СМС как разрушают, так и сохраняют реальные культурные идентичности» [Максидова 2022: 2,1-2,21]. Можно сказать, что киберязык – это такой новый формат, в котором любой пользователь потенциально является в каком-то смысле новатором. Инновация, подхваченная геймер-сообществом, имеет все шансы инкорпорироваться в тело сленга, а затем и перейти в общенародный язык.

Специфика интернет-общения ограничивается имеющимися ресурсами, в которых оно проходит. Так как любая игра это соревнование на скорость, без которой невозможна победа, огромное значение приобретает передача

важной стратегической информация до членов одного альянса. Именно темп игры требует большую экономию языковых средств, свидетельством чего является появление различных сокращений. При этом следует отметить, что подобная коммуникация при помощи сокращений слов и высказываний реализуется ограниченным числом знаков/символов. Рассмотренные сокращения употребляются в конкретных ситуациях и поэтому носят устойчивый характер. Аббревиатуры относятся к продуктивным способам образования сленговых единиц. Как уже неоднократно говорилось, для современной коммуникации характерным является массовое использование английских сокращений. Это является результатом, с одной стороны, глобальности Интернет сообщества, с другой – большинство программных продуктов, появляющихся на рынке, выпускается на английском языке.

### **3.6. Структурный и лингвопрагматический анализ коммуникативных высказываний в сетевом и геймерском сленгах**

Представим анализ различного типа аббревиатур, представляющих отдельный структурный тип словообразования в сетевом и геймерском сленге на примерах наиболее распространенных универсальных сленговых сокращений, используемых в мировой сети:

*1. Состоящие из двух сокращенных основ:*

*ЧД* – что делаешь?

*МБ* – может быть;

*НП* – нет проблем;

*ХЗ* – хрен знает, не знаю;

*WB* – *welcome back* – с возвращением!

*NV* – *never mind* – не важно;

*E1* – *every one* – все;

*FB* – *first blood* – «первая кровь», первое «убийство» в матче;

*GL* – *good luck* – пожелание удачи;

*HF – have fun* –пожелание хорошей игры;

*HP – health point* – досл. «очки здоровья»- характеристика персонажа игрока, касающаяся его игровой «жизни», «здоровья».

2. *Состоящие из трех основ:*

*KMK* – как мне кажется;

*MDR – mort de rire* – умираю со смеху (фр.);

*JSP – je ne sais pas* – я не знаю (фр.);

*JPP – j'en peux plus* – я больше не могу (фр.);

*BDR – être au BDR – être au bout du rouleau* – быть на износе, очень устать(фр.);

*AФК –Away from keyboard* – быть в катке АФК;

*ATB – all the best* – всего хорошего!;

*FYI – for your information* – чтоб ты знал;

*BRB – be right back* – сейчас вернусь;

*BiS – best in slot* – лучший по предметам экипировки;

*BFF – best friend(s) forever* – лучшие друзья навсегда;

*BTW – by the way* – кстати;

*CMB – call me back* – перезвони мне;

*OMG -oh my God* – о боже мой!;

*OTW – on the way* – в пути и многие другие;

*IOW – in other words* – другими словами;

*FTF- face to face* – лицом к лицу;

*TYT- take your time* – не торопись;

*TTY -talk to you later-* поговорим попозже;

*LOL -laughing out loud-* громко смеяться;

*LFG – looking for a group* – ищу группу;

*LFP – looking for a party* – ищу группу;

*OTP – one true pairing* – единственная настоящая пара;

*OMW – on my way* – в пути;

*OOM – . out of mana* – закончились ресурсы;

*PST – please send tell* – пожалуйста, пришли сообщение;

*PvP – player versus player* – игрок против игрока;

*TNX – thanks* – спасибо;

*WTB – want to buy* – хочу купить;

*HRP- franglais «hors roleplay»* – вне ролевой. Французское сокращение с английским элементом.

*3. Состоящие из четырех основ:*

*ППКС* – подписываюсь под каждым словом;

*ВЭПС* – вот это поворот событий;

*АМНА – à mon humble avis* – по моему скромному мнению (фр.);

*Talc –topic à la con* –дурацкий топик (фр).

*Weta –wikipedia est ton amie* –википедия –твой лучший друг (фр.);

*ASAP – as soon as possible* – как можно скорее;

*HAND – have a nice day* – хорошего дня!

*FYEO – for your eyes only* – только для тебя;

*ИМНО – in my humble opinion* – по моему скромному мнению;

*OOTD – outfit of the day* – наряд дня;

*YOLO – you only live once!* – ты живешь только раз;

*POTD – photo of the day* – фотография дня;

*GGWP- good game, well players* – хорошая игра и игроки;

*STFU – shut the fuck up* – заткнись;

*TTYL – talk to you later* – поговорим позже.

*4. Состоящие из пяти и более основ:*

*СМНВ -Correct me if I'm wrong* – поправь меня если я не прав;

*DBEYR – Don't Believe Everything You Read* – Не верь всему, что читаешь;

*TANSTAAFL – There ain't no such thing as a free lunch* – Не бывает ничего задаром (досл. Не бывает такой вещи, как бесплатный обед);

*IAGTKOM- I ain't got that kind of money* – У меня нет таких денег.

*Jdcjdr – Je dis ça, je dis rien* – Просто сказал, моя точка зрения, не настаиваю (фр.).

Если раньше эти сокращения-реплики были характерны для чатов и популярных онлайн-игр, то в настоящее время можно сказать, что они проникают в обычный узус.

Некоторые выражения используются уже в трансформированном смысле. Например, аббревиатура АКА – *also known as* – *так же известный как* со временем подверглась процессу десемантизации, то есть утратила лексическое значение и стала все чаще использоваться как служебное слово вместо предлога «как».

Встречаются синонимичные аббревиатуры, образованные при помощи опорного слова, например: *expérience* / опыт – это единица измерения уровня прогресса персонажа. Имеет формы: *XP*, *EXP*, *PEX*, и *PX* от *points d'expérience* /очки опыта. От данного выражения появился и глагол *Pexer* – термин, используемый французскими игроками для обозначения действий на получение очков опыта.

Для геймерского сленга характерна высокая скорость развития, меняющаяся и трансформирующая уже известные сленговые единицы. Например:

*Lulz* – это искаженная версия появившегося ранее *LOL* / смеюсь изо всех сил. Эта сленговая единица обозначает не просто смех, а смех с оттенком иронии для вывода соперника из душевного равновесия, особого троллинга.

Проанализированные аббревиатуры являются одновременно коммуникативными высказываниями, то есть не просто странными наборами букв, но культурными маркерами, отражающими настроение общества, времени, восприятие реальности молодыми людьми.

Исходя из мнения, что аббревиатуры высказываний, представленные в геймерском дискурсе, реализуются как устойчивые словосочетания, следует признать их прагматический потенциал. Поэтому важно понять релевантное различие между речевым и дискурсивным высказыванием. Во-первых, они отличаются по объему от речевых структур, таких как фраза и речевой акт. Во-вторых, они отличаются в плане корреляции с внеязыковой действительностью.

Н.Ф. Алефиренко пишет: «В отличие от речевого высказывания, коррелирующему во внеязыковую действительность с конкретной денотативной ситуацией, дискурсивное высказывание соотносится с типичной денотативной ситуацией. Дискурсивное высказывание в силу этого имеет ассиметричное строение: означающее связано с дискурсивно обусловленным означаемым, т.е. означаемое здесь значительно шире суммы смыслового содержания компонентов означающего. Дискурсивные высказывания в бессубъектном дискурсе «живут своей жизнью»; они могут повторяться, расщепляться, трансформироваться, перемещаться в поле дискурса, предаваться забвению» [Алефиренко 2015. Электронный ресурс].

К дискурсивным высказываниям, наряду с фраземами и паремиями, следует отнести и устойчивые выражения, возникшие в геймерском сленге, которые получили широкое распространение. Прагматическая сила устойчивого выражения обоснована концептуально-значимой информацией, заключенной в смысловой структуре высказывания. Ее употребление детерминировано определенной дискурсивной ситуацией.

Например, чтобы выразить свое отношение к игроку или совершаемому действию используются дискурсивные высказывания, свернутые в сокращения, типа:

*NV* - *never mind* – не важно;

*АМНА* – *à mon humble avis* – по моему скромному мнению (фр.);

*ИМНО* – *in my humble opinion* – по моему скромному мнению (англ.).

Примечательно, что в русском языке используется форма ИМХО – полная калька английской аббревиатуры.

*СМШВ* - *Correct me if I'm wrong* – поправь меня если я не прав;

*ППКС* – подписываюсь под каждым словом;

*ВЭПС* – вот это поворот событий;

*Jdcjdr* – *je dis ça, je dis rien* – просто сказал, моя точка зрения, не настаиваю (фр.).

Одобрение игрока или игры высказывается при помощи выражений, таких как:

*GGWP* – *good game, well players* – хорошая игра и игроки;

*OTP* – *one true pairing* – единственная настоящая пара;

*BiS* – *best in slot* – лучший игрок в слоте по экипировке;

*BFF* – *best friend(s) forever* – лучшие друзья навсегда.

Различные просьбы реализуются при помощи выражений:

*CMB* – *call me back* – перезвони мне;

*PST* (от англ. *please send tell* – «пожалуйста, пришли сообщение») / сокращение, используемое в тех случаях, когда игрок хочет, чтобы ему написали личное сообщение.

*ASAP* – *as soon as possible* – как можно скорее;

*STFU* – *shut the fuck up* – заткнись; просьба в грубой манере замолчать.

Семантика просьбы реализуется в коммуникативно-прагматических условиях, основными из которых является каузация действия и сотрудничество участников.

В геймерском дискурсе находят применения и выражения пожелания:

*HAND* – *have a nice day* – хорошего дня!

*GL* – *good luck* – пожелание удачи;

*HF* – *have fun* – пожелание хорошей игры.

Семантика пожелания в Интернет – пространстве включает культурные и традиционные фразы клише.

Семантика призыва чаще всего оформляется в виде побудительных предложений с императивом, например:

*DBEYR* – *Don't Believe Everything You Read* – не верь всему, что читаешь;

*MTFBWY* – *May the Force be with you* – Да придёт с тобой сила! Выражение-мем, пришедшее из кинофраншизы «Звездные войны».

*YOLO* – «You only live once!» – Ты живешь только раз.

Семантика благодарности – это сигнал о понимании и принятии значимости и ценности партнера по коммуникации.

*TNX* (от англ. *thanks*) – спасибо.

Геймерские сокращения обозначают различные действия между участниками игровой ситуации:

*TTYL* – *Talk to you later* – поговорим позже;

*WTB* (от англ. *want to buy*) – хочу купить (игрока или предмет);

*ПвП / PvP* (от англ. *Player versus Player*) – игрок против игрока. Это игровой режим, предполагающий активное взаимодействие и противостояние игроков друг с другом;

*OMW* (от англ. *on my way*) – игровой персонаж в пути;

*OOM* (от англ. *out of mana*) – «нет маны», то есть ресурсов;

*FB* (от англ. *first blood*) – первая кровь, самое первое «убийство» и т.д.

В Сети отмечены также аббревиатуры с прецедентными именами известных личностей, например:

*CNRHKYITF / Chuck Norris roundhouse kick you in the face / Чак Норрис с разворота врежет тебе в лицо.* Она используется с целью запугивания своего виртуального оппонента: «Next game I'm going to CNRHKYITF» / Следующий раз я разорву тебя!

Коммуникативные высказывания, встречающиеся в игровом пространстве Интернета, «покидают игровое пространство и становятся частью околоигровой сферы (игровые форумы, посвященные играм СМИ, проникновение в литературу (субжанр литРПГ) и кинематограф), что свидетельствует о необходимости анализа дискурсивных практик различных сфер деятельности» [Селютин 2022: 139].

Представляется, что данные дискурсивные высказывания, представляющие свернутую информацию, активно проникают в молодежный социолект и внедряются в иные социально-культурные группы. Их компактность, определенный объем информации, передаваемый за единицу времени, делает их незаменимым средством общения не только в геймерском и шире компьютерном пространстве, но и возможно в повседневной обиходной речи молодежи.

### 3.7. Анализ слов, сформированных в процессе словослияния/телескопии

Как было показано в процессе изучения компьютерного и геймерского сленгов, презентирующие их языковые единицы, обладают структурно-семантическими особенностями, выявляющими общие черты и признаки системности. Это относится в полной мере и к такому способу образования словослияния, синонимичными обозначениями которого являются телескопия, конверсия, контаминация, блендинг.

Если ранее словослияние или телескопия относилось к периферии словообразования, то в настоящее время оно относится к продуктивным способам пополнения лексической системы языка в области компьютерной неологии.

Принципиальным отличием этого вида словообразования является процесс создания новой лексической единицы вследствие двойной деривации, сложения с одновременным сокращением одной или двух исходных единиц. Она имеет все признаки цельнооформленности, сложной композиции и мотивированности.

Одной из причин продуктивности словослияния является экономия языковых средств при одновременном увеличении номинативных ресурсов для обозначения новых реалий. Редукция слов, сопровождаемая семантическим уплотнением, при образовании новой структурной единицы, сохраняющей внутреннюю форму, превращает словослияние в современный емкий прием словообразования.

«Слова-слитки выполняют две основные функции языка – словообразовательную и прагматическую. Словообразовательная функция понимается как номинативная, служащая цели наименования новых реалий окружающей действительности, человеческой деятельности. Прагматическая функция слова-слитка заключается в создании экспрессивно-оценочной лексики. Слова-слитки классифицируются по функционально-стилевой принадлежности, а также характеризуются принадлежностью к профессиональной лексике, об-

служивающей определенный коллектив или сообщество людей, контактирующих в одной сфере деятельности. Следует отметить, что слова-слитки из одной узко-специальной сферы выходят за ее рамки и становятся единицами общепринятого языка» [Масаева 2022: 2, 4, 16].

Слова-слитки, используемые в компьютерной сфере, появляются постоянно по мере роста количества пользователей, являются по сути неологизмами, так как они называют новые реалии, но с помощью уже существующих, пусть и редуцированных исходных единиц.

Экономия языковых средств при помощи редукации компонентов нового образования характерна для всех живых языков. М.А.Лобанова отмечает: «Пропуск одного или двух составляющих, выступающих в функции определения, применяется как один из наиболее распространенных способов образования кратких вариантов компьютерных терминов. ... К ним относятся и телескопические аббревиатуры, например в испанском языке находим слова-неологизмы *ofimatica* программы Microsoft Office; усечение до первого слога (*tecla de Supr клавиша удалить*)» [Лобанова 2009: 17].

В современном языкознании также используется англоязычный термин *блендинг* – процесс образования соответственно *блендов*. Основным источником заимствуемых *блендов* является англоязычный сектор глобальной Сети. К ним относятся *кальки* или *полукальки*, как правило, понятные носителям языков-рецепторов, на которых осуществляется общение в Сети. А.А.Стрельцов выделяет такую исходную единицу, как «аффиксоид (a) *holic* (<alcoholic) со значением «зависимый от чего-л.»... *computerholic* – 1содержимый компьютером, *netaholic*- страдающий Интернетзависимостью, *twitterholic* - участник Твиттера, пристрастившийся к нему так, что это отвлекает его от других сфер жизни, а также *blogoholic*» [Стрельцов 2022: 379] и т.д. В русском языке получили распространение *полукальки* типа *инфоголик*, *сетеголик*.

Другой продуктивной исходной единицей является слово *blog*, само являющееся результатом словослияния. «Существительное слово *blog* образовано по редкой модели  $ab+cd=bcd$ . В свою очередь от него были образованы

слова *blogcast* < *blog*+*to* *blogcast*, (*to*) *bleg* < *blog*+(*to*) *beg* – написать обращение к пользователям Интернета с вопросом или просьбой прокомментировать сообщения в блоге (или сам пост), *blogbity* < *blog*+*celebrity*, *flog* < *fake*+*blog*, *vlog* < *video*+*blog*, *moblog* < *mobile*+*blog*, *edublog* < *educational*+*blog* – блог-сайт, ориентированный на образование, написанный преподавателем или студентом, *blogosphere* < *blog*+*sphere* – этика ведения блога в Интернете» [Стрельцов, 2022,380]. Они также понятны иноязычным пользователям сети.

Отмечают, что «особый способ образования жаргонизмов во французском языке связан с основосложением (чаще всего по принципу «телескопаж»), в результате которого появляется новый образ, несущий определенную коннотацию. Например, *ordinosaure* -*ordinateur*+*dinosaure* => *machine vieille* (устаревшая вычислительная машина –перевод наш); *pourriel* – *poubelle*+*courriel* +> *le courriel don't on n'a pas besoin* (почта, в которой нет необходимости –перевод наш); *ventirad*- *ventilateur*+ *radiateur*=>*le couple terrible qu'il faut installer pour ne pas griller le processeur modern* (вентилятор, необходимый для охлаждения современного процессора –перевод наш)»[Димитренко, Курасова 2005: 55].

Геймеры широко используют такие слова –слитки:

«*Ваншот* (англ. *one shot* – один выстрел) – смерть от одного выстрела. *Вартаг* (англ. *war tag* – метка войны) – член противостоящей гильдии. *Оффтоп* (от англ. *off topic* – «вне темы») – любое сообщение, выходящее за рамки обсуждаемой темы. Отсюда «оффтопить» – писать не по теме. *Машина* (англ. *Machinima*, от *machine* – машина и *cinema* – кино) – фильм, создание которого ведется на игровом двигателе» [Каркаева, Хараева,2017,195].

В геймерском сленге встречаются неологизмы, образованные путем словосложения, например: *Chatbot* – *chat* (компьютерная программа) + *bot* (виртуальный робот) – чатробот; *Cooldown* – *cool* (прохладный) +*down* (adv. вниз) – «охлаждение», пауза в игре; *Interface* – *inter* (*inter*)+ *face* (*facies*) – средства взаимодействия; *Ganking* – *gang* (банда) + *kill* (убивать) – убивать группой; *Gangband* –*band* (звукоподражание) + *gang* (банда) – игра большим

количеством игроков; *Foodporn* – Food (еда)+porn (выставлять) – красивая еда на фото; *Headshot* – head (голова)+ shot (выстрел) – «выстрел в голову» – убийство противника одним выстрелом в голову и др.

Таким образом, в сетевом и геймерском сленгах налицо активное использование блендинга, процесса, построенного на языковой комбинаторике, отражающей креативность пользователей Интернета, их способа самовыражения. Блендинг остается продуктивным способом образования новых слов и терминов в данной специфической области деятельности по двум основным причинам, а именно из-за увеличения потока информации, требующей номинации и скорости передачи этой информации. Его плюсами являются прозрачность внутренней формы, облегчающей понимание новых единиц, построенных на основе известных исходных основ.

### **3.8. Структурно-семантический анализ неологизмов и заимствований**

Следует выделить «ряд характерных особенностей коммуникации при помощи компьютерных сетей. «Во-первых, возможность одновременного общения большого числа людей, находящихся в разных частях света, и, следовательно, живущих в разных культурах; во-вторых, невозможность использования большей части невербальных средств коммуникации и самопрезентации; в-третьих, обеднение эмоционального компонента общения; и, в-четвертых, анонимность и снижение психологического риска в процессе общения. Указанные характеристики приводят к выработке своеобразного интернет-этикета, который содержит в себе негласные правила общения, так называемые заповеди, при соблюдении которых от виртуального общения можно получать и удовольствие и пользу» [Максидова 2022: 14 ].

«Во всемирной сети существует своя культура общения, этикет (*netiquette*), персонажи (*computer geeks, mouse potatoes, screenagers (as teenagers), newbies (or noobs), technophobes*), и, конечно же, язык или Интер-

нет-сленг, имеющий свою терминологию и неологизмы» [Macmilan 2002: 10]. Так как большинство неологизмов в сетевом и геймерском сленгах имеет английское происхождение, можно считать, что инновации появляются в ходе заимствования.

Таким образом, можно сделать вывод, что негласные правила, установленные интернет-сообществом, вызывают к жизни многие языковые явления, призванные обслуживать данную сферу человеческой деятельности. Так как эта новая сфера живет своей жизнью и развивается по своим законам, она требует многочисленных лексических инноваций для означивания понятий и явлений, ранее отсутствовавших в действительности. К этим инновациям прежде всего относятся неологизмы.

Несмотря на постоянно увеличивающееся количество игроков, их сленг остается малопонятным для большей части людей в силу их специфической узкой функциональности. Но можно с уверенностью заявить, что популярность и распространенность онлайн-игр способствует выходу определенных сленгизмов за рамки геймерского сообщества и их употреблению в устной речи молодежи:

*агрить* (англ. aggression – «агрессия») – совершить какое-либо действие, которое приведет к нападению;

*апнуть* (англ. up) –повысить уровень;

*баф* (англ. buffing) – присвоение характеристик персонажу;

*баг* (англ. bug) — ошибка в программе, жучок;

*базируанный* (англ. based) – уверенный в своей позиции;

*баттлить* (англ. battle) –состязаться;

*вайб* (англ. vibe) – атмосфера, атмосферный);

*вайн* (англ. wipe ) – уничтожение противника;

*вендор* (англ. vendor) – персонаж, у которого игрок может что-либо купить или продать;

*гамать* (англ. game – играть) – играть в любую игру;

*дисконнект* (англ. disconnect) – отсутствие соединения с сервером;

- дис* (англ. *diss*)- оскорблять;
- изич* (англ. *easy*) – легкий;
- имба* (англ. *imbalance*) – вносящий дисбаланс в игру;
- запостить* (англ. *post*) –выставить в Сети;
- кастом* (англ. *castom*) – индивидуальная настройка;
- копипаст* (англ. *copy paste*) – скопированный текст;
- краш* (англ. *crush*) – объект влюбленности;
- кемпер* (англ. *camp*) – игрок, предпочитающий избегать прямого столкновения и отсиживающийся в труднодоступных местах;
- лагать* (англ. *lag*) – тормозить;
- лайкнуть* (англ. *like*) –одобрить;
- лакер* (англ. *luck*) – игрок, которому постоянно везет;
- ламер* (англ. *lame*) – начинающий пользователь;
- левел* (англ. *level*)- уровень;
- ливнуть* (англ. *leave*) –выйти из игры;
- личер* (от англ. *leech* ) – персонажи, получающие выгоду от действий других персонажей;
- лор* (англ. *lore*) – изучать историю мира игры;
- лут* (англ. *loot*) -добыча;
- мана* (англ. *mana*) – одна из характеристик персонажа;
- нуб* (англ. *new in business* ) – новичок;
- оффтоп*( англ. *off topic*)- не по теме;
- плаггин* (англ. *plug-in*) — добавление к программному продукту;
- пруф* (англ. *proof*)- доказательство;
- репостнуть* (англ. *repost*) –поделиться записью;
- рофлить, рофлер* (англ. *-rofl*) – шутить, издеваться;
- скам* (англ. *skam*) – обман, мошенничество;
- скин* (англ. *skin*) –внешний облик игрового персонажа, оружия или предмета;
- стафф* (англ. *stuff*) – ерунда, чепуха;

*сторис* (англ. story) – залить сторис в инсту;  
*стрим* (англ. stream) – прямая трансляция;  
*сус* (англ. suspicious) – подозрительный;  
*тима* (англ. team) – команда;  
*тренд* (англ. trend) – популярная тема;  
*трушный* (англ. true) – настоящий;  
*трэш* (англ. trash) – хлам, мусор;  
*фан* (англ. fun) – веселье;  
*фандом* (англ. fandom) – сообщество фанатов игры;  
*фейспам* (facepalm) – стыд;  
*фейк* (англ. fake) – подделка;  
*флексить* (англ. flex) – хвастать;  
*фича* (англ. feature) — программная функция, дополнительная возможность;  
*фикс* (англ. fix) — исправление ошибки;  
*хасл* (англ. hassle) – признание, успех;  
*хейт* (англ. hate) – ненависть;  
*челлендж* (англ. challeng) – вызов;  
*чат* (англ. chat) – досл. болтать; общаться;  
*чилл* (англ. chill) – расслабленный отдых;  
*читер* (англ. cheater) – мошенник;  
*юзать* (англ. use) – использовать, использовать персонажем какой-либо игровой предмет и др.

Эти неологизмы являются прямыми кальками или полукальками из английского языка.

Некоторые неологизмы-заимствования расширяют свое значение в заимствующем языке. Например: *Хедшот* (от англ. head shot – «выстрел в голову») – убийство противника одним выстрелом в голову. Во Франции используется *HS*. Данный игровой термин расширил свою семантику и используется в различных ситуациях в значении «сильный удар». По метафориче-

скому переносу означает «отлично замечено, прямо в точку, убил». *Кулдаун* (от англ. *cooldown* – «охлаждение») – пауза перед повторным использованием игрового приема. В обиходной речи означает «успокойся, остынь» [Каркаева, Хараева 2017: 195].

Интернет-сообщество активно применяет новые слова и словосочетания – *зашквар*, *лолз*, *флуд*, *лухури*, *ласт сизн*, *инфа сотка*, *изи катка*, *холивар* и т.д., многие из которых становятся в последующем производящими основами для новых слов. Активный деривационный процесс указывает на то, что эти слова уже стали частью сленга, а, возможно, со временем перейдут в словарный состав нормативного языка. Позже эти слова плотно входят в разговорный язык и обретают словоформы. Например:

*дамажный* (англ. *damage* – урон, повреждение) – *дамагер*, персонаж, способный наносить наиболее существенный урон, а позже получило и прилагательное *дамажный* – наносящий наибольший урон);

*хайп* – *хайпить*, *отхайпить*, *хайпануть*, *расхайпить*, *хайповый*, *антихай*; *сложнопроизводные слова*: *хайпожорик*, *хайпожоры*;

*блог-бложить*;

*чат-чатить*, *чатиться* (*переписываться*), *чатер*;

*троль* – *троллить*;

*чилл-чиллить* (*отдыхать*, *кайфовать*);

*ульта-ультануть* (*выложиться по полной*);

*бан* – *забанить* (запретить доступ), *разбанить-его* *разбанили*;

*зарунить* – *катку зарунить*;

*хейт* – *хейтить* (поливать кого-то грязью) *хейтер* (ненавистник);

*хасл* – *хаслить* (выгодно что-то продать, заработать);

*копипаст* – *копипастить*, *скопипастить* (скопировать-вставить);

*шип* – (от англ. *relationships*) *шипперить* (поддерживать какую-либо пару в кино или телесериале), *шиппинг* (романтические отношения между персонажами кино или литературы);

*фейк* – *фейковый* (поддельный);

*вайб-вайбовый* (атмосферный);  
*треш – трешовый* (мусорный, хлам);  
*кринж-кринжовый* (стыдный);  
*тренд – трендовый* (популярный);  
*тру-трушный* (честный, настоящий);  
*имба- имбовый* (вносящий дисбаланс в игру) и т.д.

Иллюстративный материал, касающийся новых компьютерных технологий, показывает, что словообразовательная и семантическая производность обнаруживает четкую регулярность, то есть имеет закономерный характер. Она представляет собой регулярные типы соотношения денотатов. Многие неологизмы появляются вследствие метафорического и метонимического переносов. Основную роль при этом играет ассоциативность человеческого мышления, обуславливающая формирование качественной определенности новых лексических единиц и их значений [Масаева 2022: 2,1-2,28].

Приведенные неологизмы обладают прозрачной внутренней формой, то есть являются мотивированными, например: *бафф* (англ. buff-усиление)-усилить – Дали бафф герою; *мейнить* (англ. main) – играть с основным персонажем, *бустить* (англ. boost) –повышать что-то; *Boosty* –сервис, платформа (бустим аккаунт, подпишись на мой Бусти); *пинг* (англ. ping)–задержка соединения (Пинг 300, играть невозможно); *апгрейд* (англ. up grade) – улучшение (сделал апгрейд ПК); *нерфить* (англ. nerf) –ослаблять в игре; *диссить* (англ. diss –оскорблять) –диссить конкурента; *посирить* — воспользоваться приложением *Siri* — сверхпопулярной вопросно-ответной системой, тоже, что и *погуглить*, воспользоваться google; *снелнуть* (англ. sner сделать фото в Snerchat) –снелни меня; *шипперить* – (англ. relationship), поддерживать какую-либо пару в кино или сериалах; *копипаст* – от англ. copy – скопировать+ *paste* – вставить; *фейк* — от англ. fake, неправда, фальсификация; *вариант* – вариант; *вики* – от Википедия; *движуха* – любое активное действие, вечеринка, поход и т д; *школота* – школьники, дети; *кэп* – капитан;

Отдельные слова по метонимическому переносу приобретают новое значение, например: *слить, сливать – убивать; слив – сдача, проигрыш(слив личных данных)*.

Некоторые инновации появляются сразу в сокращенной форме, например: *имбовый* – от английского *imbalance* – вносящий дисбаланс в игру.

Отметим французские неологизмы, относящиеся к интересующей нас сфере: *coiscoi* – старье, развалюха, по метафорическому переносу – старый компьютер; *tacot* – драндулет, по метафорическому переносу – старый компьютер; *arroiseur* – поливальщик, по метафорическому переносу – спамер; *fuineur* – хакер; *bigot* – ханжа, святоша, по метонимическому переносу – игрок-ханжа; *naz* – маленький хакер; *leet* – игровая элита. Язык французских геймеров практически полностью состоит из заимствований, проанализированных выше в том числе. Для французского молодежного социолекта характерно такое известное явление *franglais*, слова-контаминации, состоящие из французской и английской частей. Естественно, что на его основе создаются неологизмы, используемые в игровом пространстве: *HPR – hors playrole (franglais)* – вне игры.

Для Интернет пространства большое значение имеет различие между неологизмом и окказионализмом. В своей работе А.А. Латипова сделала очень важное замечание: «Помимо неологизмов, которые все больше заполняют словарный состав языка, характерной особенностью Интернет-коммуникации являются окказионализмы, которые, во-первых, являются продуктом индивидуально-творческого потенциала каждого носителя языка, а во-вторых, они используются строго в рамках определенного контекста и не входят в словарный состав языка. Главным критерием отличия неологизмов и окказионализмов является то, что неологизмы с течением времени получают широкое распространение и применимы для любой ситуации общения, тогда как окказионализмы создаются только в рамках определенной ситуации общения и не могут использоваться за пределами этой ситуации» [Латипова 2020: 13].

Ниже приводятся слова, которые могут считаться окказионализмами, так как они используются исключительно в игровых ситуациях.

«Нуб (от англ. *noob*, которое, в свою очередь, происходит от *newbie*) – он же чайник, салага, желторотик. Новичок в какой-либо игре. Обычно оно не несет негативной оценки, а лишь указывает на малый опыт игрока в какой-то области знаний, либо в целом в игре. Любой игрок, начиная играть в какую-либо игру, является в ней *нубом* до того момента, пока не разберется в ней. Появилось как *Newbie*, что само по себе является телескопией выражения «*new in business*», а вслед за ним с течением времени образовалось большое количество вариаций данного термина: *Noob*, *Nub*, *Newb* можно встретить такую версию как *n00b*, а также такие понятия, как *nooblet* – *Young newbie*/ молодой нуб, новичок и *nooblord* – *Ultimate newbie*/ конченный нуб, используется, чтобы описать полного нуба, дословно «Лорд всех нубов». Позже появилось такое выражение, как *OMGN Oh my gosh noob*, эквивалент выражения *OMG / Oh my God* и такие понятия, как *Нубхант* (англ. *noob hunt*) – охота на нубов; *Нубятня*, *Нубленд*, *Нубзона* – локация персонажей много слабее уровня игрока» [Каркаева, Хараева 2017: 194]. Производное слово *агронуб* – игрок, который жаждет расправы над другими игроками, следовательно *агронуб* можно расшифровать как *агрессивный нуб*; *краб* – *разновидность нуба*.

Слово «*Huckleberry*» означает «тот, кто тебе нужен». Это слово вырвано из контекста «*I'm your Huckleberry*», которое игрок использует для троллинга: «..., *let's go! I'm your Huckleberry!*» / *Давай, вперед! Я тот, кто тебе нужен!*» [Каркаева, Хараева 2017: 194].

Но одновременно возникают «особые лингвистические проблемы для пользователей интернета, у которых первый язык не английский. В частности, изучение многочисленных слоев культурных ценностей и двусмысленностей, заложенных в структуру глобального английского языка, используемого в технологически измененных средах, неминуемо наводит на вопросы: действительно ли возможно создать универсальный смысл с помощью коммуникационных технологий и является ли английский адекватным языком общения в интернете, транслирует ли английский язык в интернете определенную доминирующую культуру вместе с языком» [Максидова 2022: 2,1–2,18].

Например, слова *оффтоп* или *оффтопик* (от англ. *off topic* — «вне темы») — интересная дискуссия или передача в Сети сообщений, не касающихся общей темы; *постинг* (от англ. *post* (запись) или *постить* (публиковать), *скиллы* (от англ. *skill* — *мастерство*) уже вышли за рамки узкой специализации и широко используются. Хотя в геймерском сленге остаются выражения *skill middle* — слабый игрок, *high skill* — сильный игрок, откуда идет фразеологизм *прокачивать скилы*. И наоборот, общепринятые слова могут подвергнуться сокращению и изменению семантики: *флуд* (англ. *flood* — *наводнение, потоп*) — размещение однородной информации или бесполезных символов; *флейм* или *флэйминг* (англ. *flame* — *пламя, мет. полемика*) — уход от основной темы обсуждения и переход на взаимные оскорбления и нападки. Используемые в сетевом и геймерском сленгах в их специфическом узком значении, они не понятны другим носителям языка.

Как и всякое языковое образование, сленг по своему составу неоднороден. Самым активным каналом пополнения словарного состава молодежного языка являются на сегодняшний день иноязычные заимствования, которые являются одновременно неологизмами. Благодаря процессам глобализации, развитию технологий, средств массовой информации, а главное Интернета открываются продуктивные пути импортирования жаргонных слов из зарубежных языков. Закономерно наибольшее влияние на русский язык, как и на большинство языков мира, оказывает английская и даже скорее американская культура. Молодежь изучает английский язык в школе, следит за жизнью голливудских звезд, футболистов, известных музыкантов, смотрит кино и сериалы, играет в компьютерные игры, сидит в социальных сетях, слушает песни, и все это несет на себе отпечаток английского языка, что характеризует создателей данных лексических единиц, их потребности, опыта и предпочтений.

Именно киберязык становится ресурсной базой расширения словарного запаса языка и семантических трансформаций. Появляясь как узкоспециальные термины в какой-либо профессиональной сфере, они со временем проникают в сленг, которым пользуются обычные интернет-коммуниканты, в данном

случае, участники кибер- и геймерсообщества. Такие слова, как *аватар*, *копи-паст*, *чат*, *ник*, *профа* и т.д., наводнили лексику русского языка, заполнив лингвистический вакуум. В разговорной речи молодежи все чаще встречаются сленговые единицы, такие как: *кил/килы*, *асисты*, *сапорты* и т.д. Слова *аккаунт*, *логин*, *бан*, *контент*, *блог*, *спам*, *скриншот*, *хештег* и тому подобные выходят за рамки узкой специализации. В настоящее время их значение понимает каждый пользователь компьютера и, шире, каждый развитый человек.

Широкое распространение получили заимствованные слова, которые используются вместо русских аналогов: «*изи*» – «легко», «*го*» – «пошли», «*лайк*» – «нравится», «*юзать*» – «использовать», «*тру*» – «правда», «*оффтоп*» – говорить не по теме, «*фейл*» – неудачник; «*флуд*» – «засорять чат бесполезной информацией».

По способу заимствования следует выделить следующие группы заимствований:

1. Калька (от фр. *calque* «копия») или калькирование в лингвистике – заимствование иноязычных слов, выражений, фраз буквальным переводом соответствующей языковой единицы, а также результат этих заимствований: слова, выражения и фразы. Как показывают исследования, калька – самый продуктивный прием образования игровых терминов: *ачивмент* (англ. *achievement* – достижение) – награда за особые достижения; *баг* (англ. *bug* – жук) – сбой или ошибка в работе программы; *бан* (англ. *ban* – запрещать) – метод наказания, отстранение.

2. Полукалька – это слова, образованные частичным калькированием слов, то есть такие слова, в которых к заимствованным словам добавляются русские словообразовательные форманты – аффиксы и окончания. Например: *аскать* (от англ. глагола *to ask*) – спрашивать; *абилка* (от англ. *ability*) – способность; *лакер* (от англ. *luck* – «удача») – игрок, которому постоянно везет; *абилка* (от англ. *ability* – «способность») – активное или пассивное умение или способность персонажа игрока.

Во французском языке также обнаружены полукальки, такие как: *gameur* -геймер; *liker* – любитель ставить лайки; *geeker*-любитель проводить время за своим компьютером; *gougueule* –отсылка к Google (языковая игра – *gueule* –морда (Фр.); *trollodrome* – форум; *applemaniaque* –любитель продукции фирмы Apple; *macintoshneur* –любитель компьютеров фирмы Macintosh [См. Соловьева 2022: 159].

Англоязычный сленг, как и сам английский язык, подвержен влиянию других языков. По мнению В.В. Елисейевой, «особенностью словарного состава английского языка является то, что в нем содержится до 70 % слов, заимствованных из других языков» [Елисейева 2003: 80]. Так А.Е. Войскунский указывает «на сложное взаимодействие Интернет коммуникации и использование английского языка, подчеркивая также, как изменяется сам английский язык из-за его онлайн-использования не носителями языка» [Максидова 2022: 2,1–2,18].

Сходные явления отмечены и в других языках, например, испанском языке. По мнению исследователя М.А.Лобановой, в испанском языке причинами структурного и семантического сходства многих испанских терминов с английскими являются словообразовательное и семантическое калькирование. Словообразовательное калькирование является основой появления трети всех испанских терминов. Морфологическим способом образуются термины-кальки с целью избежать прямого заимствования. Сходство форм между английскими и испанскими единицами распространяется как на звучание и графику, так и на семантику терминов. Например: англ. *Microprocessor* *микрпроцессор* – исп. *Microprocesador*, англ. *macroinstruction* *макрокоманда* – исп. *macroinstrucción*, англ. *screen saver* – *заставка* – исп. *Salvapantallas*, англ. *uninstall* – исп. *desinstalar* *демонтировать*. Сопоставляя термины в английском и испанском языках, автор приходит к выводу о том, что львиная доля испанских терминов образована при помощи семантического калькирования. В языке-источнике заимствованные термины существуют в виде терминологизированных языковых единиц, то есть эти термины попадают в испанский язык в результате буквального перевода. Совпадение производных значений

в обоих языках обусловлено семантическим калькированием: *navegador* *мореплаватель*, *пользователь Интернета*, *limpiar* *чистить, очищать* (*Limpiar los sistemas de ficheros*). Сходство внешней формы терминов английского и испанского языков способствует семантической производности. Например, в результате заимствования английского *command* *команда* испанское слово *comando* *командование, управление* развивает новое значение *команда*, заменяя исконное испанское слово *orden, mando* [Лобанова 2009: 14–16].

3. Фонетическая мимикрия, то есть использование русских слов, звучание, которых схоже по звучанию с английскими словами, в том же значении, что и английские оригиналы, например: *мыло* или *емеля* (e-mail) – электронная почта; *аська, ася*, – система «он-лайн» общения ICQ (произносится как «айсикью»).

4. Транслитерация – замена знаков одной письменности, знаками другой: *ЛОЛ, ИМХО, ОК*.

Интернет как глобальное явление функционирует на универсальном языке, своеобразном лингва франка. Таким языком, пусть весьма трансформированным, часто искаженным, выступает английский, так как именно на нем оформляются новые технологии. Массовый приток новых программных ресурсов, онлайн-игр и т.д. требует языкового оформления, которое происходит на английском языке. Англоязычные термины заполняют лингвистический вакуум. Виртуальная денотативная область расширяется, диверсифицируется, что требует появления новых лексических единиц. Поэтому именно в молодежной, игровой среде изобретаются свои номинации для обозначения новых реалий, которые часто заимствуются из английского языка. Анализ демонстрирует, что сетевой и геймерский сленги образуют гибридную форму из двух языков – английского и языка носителя, на котором говорят сами геймеры и сетевики. Сетевой и геймерский сленги пронизаны специфической лексикой, поэтому, понять, о чем идет речь может пользователь, знающий не только английский язык, но и денотативную область сетевого игрового пространства в целом. Приведенные примеры свидетельствуют о многообразии

способов образования сетевых и игровых сленговых единиц, к которым относятся также многочисленные заимствования.

### **Выводы по главе 3**

Глобальное вовлечение молодежи в социальные сети такие, как Twitter, Instagram, Facebook [\*соцсети признаны экстремистскими организациями и запрещены на территории РФ] или Вконтакте, оказывает наибольшее влияние на формирующийся молодежный язык.

Субстандартные слова, образующие определенный сленг, являются неотъемлемой и динамически развивающейся, постоянно пополняющейся частью лексики, формируемой в молодежной среде, особенно в сетевом и геймерском сегментах. Они вносят изменения в языке на всех уровнях и имеют свои дискурсивно-коммуникативные особенности. Интернет-пространство является сферой зарождения и пополнения словарного запаса языка. Слова, бывшие узкоспециальными новообразованиями в компьютерной технологической сфере, становятся общепринятыми для всех пользователей социальных сетей и отражают культуру киберпространства, оказывая все большее влияние на язык и культуру в целом.

Вследствие глобальной цифровой революции, в обществе наблюдается развитие нового информационного общества, создающее собственную коммуникативную среду, что свидетельствует о возникновении нового культурного кода – компьютерного. Единицей компьютерной информации является интернет-мем, представляющий свернутую информацию, оформленную при помощи элементов различных знаковых систем. Словесные мемы являются основой образования новых сленговых явлений и путем их популяризации по сети.

Основным условием существования сетевого и геймерского сленгов является наличие общей апперцепционной базы у их носителей.

Сетевое и геймерское сообщество как глобальное явление сопровождается появлением новых языковых единиц. Сетевое общение требует использования особой стилизованной лексики, оформленной по особым языковым

правилам, соответствующим своеобразному языковому этикету, характерному для Интернет коммуникации. Игровое пространство диктует также свои правила общения: информация в игре должна передаваться максимально точно, четко и кратко. По этой причине геймерский сленг представляет собой кодифицированную систему команд из аббревиаций и акронимов.

Массовое распространение компьютерных технологий обуславливает возникновение нового речевого поведения, которое раскрывается на уровне сленга социальных сетей и геймерского сленга. Интернет-пространство диктует свои лингвистические законы, обусловленные спецификой самих интернет ресурсов. Так как общение в Интернете отличается спонтанностью, быстротой реакции, возможностями быстрого извлечения и использования информации, ему должны соответствовать свои языковые особенности. Глобальность Сети требует универсальности языкового оформления, быстрота получения информации невозможна без экономии языковых средств, которые становятся обязательными для активных пользователей. Развитие Интернет-коммуникации сопровождается скоростью языковых системных изменений, в первую очередь на уровне подсистемы, к которой относится компьютерный сленг.

Необходимостью языковой экономии вызваны различного вида сокращения, слова-слитки, что является отличительной особенностью словарного состава молодежного сленга. Преобладание различного вида аббревиатур объясняется тем, что данный способ отвечает сразу двум основным потребностям молодежи: стремлению к секретности и необходимости экономии языковых средств. Проанализированные аббревиатуры являются одновременно коммуникативными высказываниями, относящимися к определенному дискурсу. Исходя из мнения, что аббревиатуры высказываний, представленные в геймерском дискурсе, реализуются как устойчивые словосочетания, следует признать их прагматический потенциал.

Геймерский сленг или дискурс – новое сложное коммуникативное явление, с заложенным стандартом жизни, программой речевого и личного поведения. Геймер выстраивает свои отношения с другими участниками

компьютерной игры в границах заданных ориентаций. Язык геймеров представляет собой структурированное коммуникативное событие, отражающее особенности речемыслительной деятельности игрока, состоящей в основном в обмене информацией между коммуникантами, так как в значительной степени современные компьютерные игры являются альянсными, многопользовательскими, то есть число игроков может быть различным по количеству. Таким образом, лидирующая по объему тематика текстов группируется вокруг межличностных отношений, компьютерных игр, способов времяпрепровождения.

Вторым по продуктивности способом пополнения словарного состава являются иноязычные заимствования, как правило, из английского языка. Лексический состав молодежного сленга находится в постоянном обновлении и пополнении как за счет заимствований из других языков, так и в ходе внутриязыковых трансформаций.

Новые технологические условия дают возможность появления новых стереотипов речевого поведения. Лексические инновации, порожденные на платформах интернет-форумов, социальных сетей и онлайн игр, получают свою реализацию вне границ языкового стандарта, но постепенно пополняют нормативную речь, выходя за рамки своей узкой функциональности. Молодежный сленг, таким образом, является активным каналом проникновения лексических инноваций. В то же время молодежный жаргон, как и любой социолект, базируется на грамматических и фонетических основах нормированного литературного языка. Молодежный социолект занимающий все более прочные позиции в современном мире информационных технологий, представленный двумя его актуальными разновидностями –сетевым и геймерским, уходит с периферии языкового пространства и вовлекается в общеязыковую узус. Между ненормативными субстандартными и нормативными стандартными языковыми единицами стираются границы под влиянием экстралингвистических причин социо-культурного характера.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Коммуникативно-прагматическая парадигма и антропологическая направленность заняли центральные позиции в языкознании XXI века. Развитие языка детерминировано социумом. Понимание вопросов языкового развития требует внимания к социальным условиям, поэтому изучение языка не может считаться полным и адекватным без учета его субстандартных подсистем, обслуживающих определенные социальные группы населения.

Исследование субстандарта сталкивается с проблемами, обусловленными вопросами о природе и функционировании некодифицированной лексики, ее структуры и роли в жизни общества и социальных групп. Эти проблемы касаются и наиболее динамично развивающегося молодежного сленга, отвечающего всем критериям языковой подсистемы. Элементы подсистемы активно проникают и меняют языковой стандарт на всех уровнях, в особенности, на графо-фонетическом и лексико-семантическом.

Молодежный социолект имеет свои особенности, динамику и темпы развития. Сленг, являясь специфическим словарем субкультуры, отражает культурные, ценностные и социальные особенности той среды, в которой он функционирует. Комплексное изучение молодежного сленга в рамках лингвокультурологии, лексикологии, семантики и прагматики представителей разноструктурных языков позволит нам воссоздать единую языковую картину мира современного молодежного сленга, выявив основные тенденции и переменные в молодежной среде.

Молодежный сленг можно назвать индивидуальным и универсальным языком молодежи, который понятен только в своем кругу. Он отражает понятия, процессы и явления, характерные именно их возрастной и социальной группе. Словарный состав, как правило, отличается от общепринятой речевой нормы по многим лингвистическим параметрам. У жаргона более богатое экспрессивное, смысловое содержание, нежели у его эквивалента из нормативной лексики.

На современном этапе развития социолингвистики и языкознания в целом под субстандартом подразумевается разнообразный языковой материал, специфика которого представлена такими характеристиками, как: некодифицированность, маргинальность, устный канал передачи информации, особая шкала субкультурных ценностей, диффузность границ применения, лексико-семантические особенности.

Социальная дифференцированность субстандартных единиц, их роль и функционирование на уровне языка, их ненормированность и неоднородность позволяют выявить устойчивые доминирующие образования, к которым относится и молодежный язык, активно развивающийся и представленный сетевым и геймерским сленгами. Молодежная коммуникация отражает не только язык, но и противопоставляет себя через ненормативную лексику общепринятым социальным и поведенческим образцам. Состояние современного молодежного языка и стремительные изменения, которые в нем происходят, нуждаются в тщательном анализе его функционирования в конкретных условиях коммуникации, чем и занимается наука прагматика.

Сетевой сленг понимается как ответная реакция социума на увеличивающиеся информационные требования. Молодежь большую часть своего времени проводит в социальных сетях и чатах, обмениваясь информацией и перенимая общие тенденции. Социальные сети и многопользовательские игры можно считать основными инструментами глобализации, так как благодаря им молодежь всего мира говорит на одном языке, что свидетельствует о формировании общей апперцепционной базы у пользователей Сети.

На общую языковую ситуацию накладывается сетевой образ жизни и мышления. Наиболее ярким результатом изменения индивидуальной языковой личности является появление конструируемой виртуальной личности, для которой характерны требуемые для существования и функционирования в Сети необходимые атрибуты идентификации и самопрезентации. Данная виртуальная личность представляется никнеймом или логином, дополняемая графическим образом. Никнейм – это искусственный конструкт с выверен-

ным речевым поведением, для построения которого используются специфические субстандартные языковые средства с прагматическим эффектом.

Этот новый вид массовой коммуникации, несомненно, отражается на языковом поведении молодежного социума. Все это говорит в пользу дальнейшего изучения важного социо-культурного явления языка, такого как компьютерная субкультура.

Молодежный социолект, отражающий тенденции развития общества, является динамичным каналом пополнения и развития языка. Постоянное обновление и развитие данной подсистемы языка реализуется за счет ресурсов языковой системы, таких как словообразовательные и семантические процессы. Если брать сетевой сленг молодежи, то основными способами словообразования являются: аббревиация, графодеривация, словослияние. Данная тенденция объясняется самими ресурсами сетевого пространства – необходимостью передать как можно больший объем информации как можно меньшим числом знаков.

Анализ подсистемы сетевого и геймерского сленгов должен осуществляться в плоскости единого структурно-семантического поля, так как данная подсистема имеет общую предметно-логическую, денотативную область. Содержание некодифицированных единиц сленгов имеет много общего, так как внутренняя форма субстандартных слов, несмотря на их парадоксальность, чаще всего остается прозрачной и мотивированной, они находятся в многообразных парадигматических взаимоотношениях. Основным каналом пополнения лексического пласта молодежи являются иноязычные заимствования, в основном из английского языка. Тотальная англизированность субстандартной лексики является визитной карточкой сетевого и геймерского сленгов.

Только обращаясь к прагматическому аспекту молодежного сленга, появляется возможность выявить некоторые закономерности в выборе речевых единиц коммуникантами. Семантическая структура сленгизмов, никнеймов, номинаций компьютерных игр включает экспрессивно-оценочные коннотации, что делает их объектом прагматического исследования. Единицы сленга всегда ис-

пользуются в контексте и напрямую зависят от говорящего, его предпочтений и воззрений. Языковые сленговые единицы, используемые в виртуальной среде, мотивированны, наделены определенным смыслом, вкладываемым молодыми людьми в высказываемое, то есть любая сленговая единица несет конкретный информационный или эмоционально-оценочный посыл.

Внимание к субстандартной лексике, а особенно к молодежному сленгу, как к наиболее живой и динамично развивающейся форме, позволяет рассмотреть под новым углом многие проблемы существования и функционирования языка, дает возможность наблюдать те тенденции и возможности языка, которые невозможно реализовать в его регламентированном варианте. Характерная для молодежного сленга интенсивная лексическая динамика демонстрирует значительные сдвиги в языковой картине мира.

В связи с активным проникновением субстандартных единиц молодежного сленга как в письменную, так и устную разновидности литературного языка современная коммуникация претерпевает существенные изменения. Суть состоит в качественном изменении самого статуса социолекта, теряющего свою обособленность и изолированность. Возникшие стихийно языковые единицы живут по законам уже существующей языковой системы, обрастая словоформами, согласно определенным правилам языка.

Последовательное изучение молодежного сленга приводит к пониманию, что жаргон, сленг или социолект – это не деструктивный процесс, находящийся в конфронтации с литературной нормой, а имманентная часть эволюционирующей языковой системы. Он находится в фокусе внимания современной лингвистики, так как в рамках социолекта моделируются все процессы, свойственные любому естественному языку, происходящие без какого-либо ограничения или давления существующего общепринятого языкового кода.

Основными причинами возникновения альтернативного языка молодежи являются тенденции к речевой выразительности, стремление противопоставить себя взрослым, обособиться от посторонних, а в последнее время на первый план выходит необходимость языковой экономии в связи с распро-

странением информационных технологий, требующих определенных навыков, быстроты реакции, языковой интуиции. Молодежный язык находится на стыке трёх функций: криптолалической, репрезентативной и людической.

В сопоставительных работах, исследующих лингвистические единицы на лексико-семантическом уровне, внимание исследователей привлекают, как правило, черты сходства определенной категории языковых единиц в разных языках. Сопоставительные исследования, касающиеся словарного репертуара в области компьютерных технологий, компьютерной коммуникации и ее разновидностей имеют определенные научные перспективы. Унификация и глобальность виртуального общения и наработанные правила языкового поведения и оформления вызывают пристальный интерес лингвистов. Тем не менее, остаются сегменты анализируемого вида коммуникации, которые имеют место в различного рода компьютерных играх, чатах, блогах и т.д., отличающихся различной спецификой— национально-окрашенной, профессиональной, социокультурной, гендерной и пр.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аврорин В.А. Проблемы изучения функциональной стороны языка. К вопросу о предмете социолингвистики. – М.: Наука, 1975. – 276 с.
2. Алексеев Д.И. Аббревиатуры как новый тип слов// Развитие словообразования современного языка. – М., 2006. – С. 13–38.
3. Алефиренко Н.Ф. «Язык» и «текст» культуры // Litera.2015. –№ 4. – С. 50–58. – URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=18245](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=18245).
4. Андросова О.Е. Студенческий жаргон как объект лингвосоциологического исследования // Материалы междисциплинарного гуманитарного семинара «Стирая грани». –Ульяновск, 2005.
5. Аникина Т.В. Сопоставительное исследование виртуального антропонимикона англоязычных, русскоязычных и франкоязычных чатов: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Екатеринбург, 2011. – 24 с.
6. Аникина Т.В. Сопоставительное исследование виртуального антропонимикона англоязычных, русскоязычных и франкоязычных чатов: дисс. ... канд. филол. наук. – Екатеринбург, 2011. – 224 с.
7. Анищенко О.А. Эволюция обозначения молодежной речи: от технического языка до жаргона // Вопросы языкознания. – 2009. – № 2. – С.108-117.
8. Апресян В.Ю., Апресян Ю.Д. Метафора в семантическом представлении эмоций // Вопросы языкознания. – 1993. – № 3. – С. 27–35.
9. Апресян Ю.Д. Дейксисы в лексике и грамматике и наивная модель мира. Избранные труды. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1995. – С. 629–650.
10. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык: к проблеме языковой картины мира // Вопросы языкознания. – 1987. – № 3. – С. 3–19.
11. Ахаминова К.С. Языковая репрезентация феномена игры в адыгской и английской лингвокультурах: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Нальчик, 2010. – 22 с.

12. Ахренова Н.Д. Доминанты современной интернет лингвистики: автореф. дисс. док. филол. наук. – Мытищи, 2018. – 56 с.
13. Ахренова Н.Д. Лингвистические особенности сетевых имен // Вестник Челябинского университета. Филология. Искусствоведение. Вып. 36. – 2009. – № 34 (172). – С.5–10.
14. Ашинова И.В. Гламурный дискурс: лингвокультурологический и прагматический аспекты (на материале русского и французского языков): автореф. дисс. ... док. филол. наук. – Махачкала, 2015. – 42 с.
15. Балкунова А.С. Роль сетевого имени (никнейма) во взаимоотношении субъектов виртуальной коммуникации: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – М., 2012. – 26 с.
16. Баранов А.Г. Прагматика как методологическая перспектива языка. – Краснодар: Просвещение-Юг, 2008. – 188 с.
17. Бархударов Л.С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода. – М: Из-во ЛКИ. – 2010. – 235 с.
18. Беликова Н. Н. Функционирование некодифицированной лексики в тексте. – СПб., 1992. – 19 с.
19. Беляева Т.М., Хомякова В.А. Нестандартная лексика в структуре английского языка. – 2-е изд. – М., 2006. – 143 с.
20. Бергельсон М.Б. Языковые аспекты виртуальной коммуникации // Вестник МГУ. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – М.: Изд-во Московского университета. – 2002. – № 1. – С. 55–67.
21. Береговская Э. М. Механизмы, формирующие французское аргю // Проблемы социального разноречия. – Смоленск, 1995.– 145 с.
22. Береговская, Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания. – 1996. – № 3. – С. 32–41.
23. Библиева О.В. Молодежный сленг как форма репрезентации молодежной культуры в средствах массовой информации // Вестник. Томского государственного университета. – 2007. – № 304. – С. 62–65. – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/molodezhnyy-slang-kak-forma-representatsii-molodezhnoy-kultury-v-sredstvakh-massovoy-informatsii>.

24. Бобахо В.А., Левикова С.И. Современные тенденции молодежной культуры: конфликт или преемственность поколений? // *Общественные науки и современность*, 1996. – № 3. – С. 56-60.

25. Бодуэн де Куртенэ, Виноградов, В.В. Избранные труды по общему языкознанию. – М.: АН СССР, 1963. Т. 1. – С. 384. – Т. 2. – С. 391.

26. Бойко Л.Б. Молодежный жаргон как отражение взаимодействующих субкультур // *Встречи этнических культур в зеркале языка: (в сопоставительном лингвокультурном аспекте): Научный совет по истории мировой культуры*. – М.: Наука, 2002. – С. 352–361.

27. Бойко Б.Л. Социальные варианты речи и «групповой» язык // *Языки мира. Проблемы языковой вариативности: сборник статей АН СССР; Науч. Совет «Языки мира»; Ин-т языкознания*. – М., 1990. – С. 576-3.

28. Бойко Б.Л. Психолингвистические проблемы функционирования социально-групповых диалектов (опыт исследования социально-групповых диалектов в структуре теории речевой коммуникации): автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – М., 1975. – 21 с.

29. Большой англо-русский словарь: в 2-х т. Ок.160000 слов / под общ. рук. И.Р. Гальперина и Э.М. Медниковой. – 4-е изд., испр., с дополнением. – М.: Рус. яз., 1988. – Т.2 – С.578

30. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. А.М. Прохоров. — 2-е изд, перераб. и доп. — М., СПб.: Большая Рос. энцикл., Норинт, 2000. — 1434, [21] с. ил.; 27.

31. Борисова Е.Г. Современный молодежный жаргон // *Русская речь*, 1980. – №5. – С. 51–54.

32. Борисова-Лукашанец Е.Г. О лексике современного молодежного жаргона (англоязычные заимствования в студенческом сленге 60–70-х годов) // *Литературная норма в лексике и фразеологии*. – М.: Наука, 1983. – С. 104–120.

33. Быков В. Б. Лексикологические и лексикографические проблемы исследования русского субстандарта: автореф. дисс. ... док. филол. наук. – М., 2001. – 30 с.
34. Валиахметова Д.Р. Письменная разговорная речь в контексте особенностей Интернет дискурса // Бодуэновские чтения: Бодуэн де Куртенэ и современная лингвистика: Международная науч. конф. / под общ. ред. К.Р. Галиулина, Т.А. Николаевой. – Казань, 2001.– Т. 2. – С. 7–9.
35. Васильев А.Д. Крутой: к вопросу о формировании жаргонной лексики) // Русская речь. – 1993. – № 6. – С. 44–47.
36. Васильева Н.И., Ефимов П.И., Золотова Т.А. «Человек играющий»: картина мира в субкультуре геймеров // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦФР, 2009. – С. 202–208.
37. Вахитов С.В. Лекции о русском сленге. – Уфа: Из-во БГПУ, 2001. – 48 с.
38. Ваховина О.В. Фреймовая модель когнитивного процесса APRIORI // Серия: Гуманитарные науки. – 2014.– № 6. – 6 с.
39. Вежбицкая А. Язык, культура, познание. – М.: Русские словари. – 1996. – 412 с.
40. Виноградова Н.В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции // Исследование по славянским языкам. – 1993. – № 6. – С. 203–216.
41. Виноградова Т.Ю. Специфика общения в Интернете // Русская и сопоставительная филология: Лингвокультурологический аспект. – Казань: Казанский государственный университет. 2004. – С. 63–67.
42. Волошин Ю. К. Американский сленг в разговорной речи // Лингвистические единицы разных уровней и их функциональные характеристики: сборник научных трудов. – Краснодар, 1982. – С. 13–17.
43. Ворон О.В. Словообразовательная модель и экспрессивная семантика жаргонизмов (на материале профессионального компьютерного жаргона) // Вопросы теории и методики русского языка. – Тула, 1999. – С. 34–38.

44. Гак В.Г. Пространство вне пространства// Языки пространств. Логический анализ языка. Языки русской культуры / под ред. Н.Д. Арутюновой и И.Б. Левонтиной. – М.: РАН ИЯ, 2001. – С. 127–134.
45. Гальперин И.Р. О термине «сленг»// Вопросы языкознания. – 1996. – № 6.– С. 107–114.
46. Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках: автореф. дисс. .... канд. филол. наук. – Астрахань, 2001. – 212 с.
47. Гермашева Т.М. Языковая личность субъекта блог-дискурса: лингвокогнитивный аспект: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Нальчик, 2011. – 174 с.
48. Гойдова С. Арготизмы в молодёжном жаргоне // Вопросы филологических наук. – М., 2004. – № 1. – С. 19–23.
49. Головин Б.Н. Вопросы социальной дифференциации языка // Вопросы социальной лингвистики. – Л., 1969. — С. 343–355.
50. Голубкова, Н.Я., Ротман Д.Г.. Общение молодежи: проблемы, поиски, решения. – Минск: Золотой век, 1988. – 146 с.
51. Голомидова М.В. Русская антропонимическая система // Вопросы ономастики. – 2005. – № 2. – С. 15–27.
52. Горбачевич, К.С. Изменение норм русского литературного языка. – Л.: Логос, 1971. – 167 с.
53. Городецкий Б.Ю. К проблеме семантической типологии. – М.: Наука, 1969. – 564 с.
54. Горшунов Ю.В. Прагматика аббревиатуры: автореф. дисс. ... док. филол. наук. – М., 1999. – 32 с.
55. Горшунов, Ю.В. Типы смысловых отношений между компонентами сложносокращенных слов (на материале английского языка). – СПб.: Ленинград, 2012. – 410 с.
56. Грачев М.А. Арготизмы в молодёжном жаргоне // Русский язык в школе. – 1996. – № 1. – С. 78–86.
57. Грачев М.А. По фене ботаю – тюрьму схлопотаю // Русская речь. – 1993. – № 4. – С. 51–56.

58. Грачев М.А. Русское аргю. – Н. Новгород: НГЛУ, 1997. – 246 с.
59. Грачев М.А. Откуда слово «тусовка» и «тусоваться»? // Русский язык в школе. – 1995. – № 3. – С. 84–86.
60. Грачев М.А. Происхождение и функционирование русского АРГО: автореф. дисс. ...док. филол. наук. – СПб., 1995. – 35 с.
61. Грачев, М.А. Третья волна // Русская речь. – 1992. – № 4. – С. 61–64.
62. Григорьева Е.Я., Рыжова Л.П. Прагмалингвистика в сопоставительном-типологическом аспекте // II Международная конференция «Русский язык и литература в международном образовательном пространстве: современное состояние и перспективы». – Гранада, 2010. – С.787–790.
63. Гринева У.Ф., Громова Т.Н. Словарь разговорной лексики французского языка. – М., 1987. – 637 с.
64. Гудков Д.Б. Прецедентное имя и проблемы прецедентности. – М.: Из-во МГУ, 1999. – 152 с.
65. Гуральник Т.А. Особенности молодежного сленга в американском варианте современного английского языка // Семантика и прагматика языка в диалоге культур. – Самара: СамГУ, 2011. – 391 с.
66. Гурова Н.В. Глобализация массовой коммуникации // Язык и текст. Сб. научных статей. – Пятигорск: Изд-во ПГЛУ, 2006. – С.44–50.
67. Гуц Е.Н. Ненормативная лексика в речи современного городского подростка (в свете концепции языковой личности): автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Барнаул, 1995. – 23 с.
68. Даль ВЛ. Толковый словарь живого великорусского языка. – М., 1978. – 788 с.
69. Девкин В.Д. Немецкая лексикография: учебное пособие для вузов. – М.: Высшая школа, 2005. – 670 с.
70. Джалилова Н.А. Виртуально-фольклорные формы презентации идентичности в Интернете. // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦФР, 2009. – С. 294–301.

71. Димитренко Л.Ю., Курасова Е.В. Метафорический перенос как продуктивная модель при образовании семантических неологизмов на современном этапе развития языка (на материале ЛСГ «Компьютерные технологии» в русском и французском языке) // Сопоставительные исследования. – Воронеж: Истоки, 2005. – С. 53–56.

72. Докинз Р. Эгоистичный ген / пер. с английского Н.О.Фоминой. – М.: Изд-во «Corpus (АСТ)», 2022.

73. Дубровина, К.Н. Студенческий жаргон // Филологические науки. 1980. – № 1. – С. 78–81.

74. Дюжикова, Е.А. Аббревиация сравнительно со сложением: структура и семантика (на материале современного английского языка): текст дисс. ... док. филол. наук. – М., 1997. – 340 с.

75. Елисеева В.В. Лексикология английского языка. – СПб.: СПбГУ, 2003.

76. Елисеева Е.П., Муль И.Л. Языковая игра и компьютерный жаргон: аспекты взаимодействия // Гуманитарные исследования. Вып. 5. – Омск, 2000. – С. 91–93.

77. Елистратов В. С. Арго и культура. – М.: МГУ, 1995. – 231с.

78. Ермакова Е.В. Жаргонизмы в речи современного подростка // Молодая филология. – Пермь, 2002. – С. 133–134.

79. Ермакова О.П. Семантические процессы в русском молодёжном жаргоне // «Поэтика: Стилистика. Язык и культура. Памяти Т.Г. Винокур». – М.: Наука, 1996. – С. 190–199.

80. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. – М.: Р-Валдай, 2001. – 200 с.

81. Жанэ Д.К. О сленге в его функциональном аспекте // Неделя науки МГТИ: материалы Междунар. науч.-практ. конф. Вып. 5. – Майкоп, 2002. – С. 83–85.

82. Жеребкина И.А. О статусе гендерных исследований: взгляд культуролога// Высшее образование в России. – 2001 – № 2.– С. 84–85.

83. Журавлев В.К. Внешние и внутренние факторы языковой эволюции. – М: УРСС, 2004 г.– 336 с.

84. Журавлев А.П. Полевой подход как элемент инструментария когнитивной лингвистики // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. – 2019. – Т. 21, № 67. – С. 86–89.

85. Журавлев А.Ф. Иноязычное заимствование в русском просторечии (фонетика, морфология, лексическая семантика) // Городское просторечие. – М., 1984. – С. 102–125.

86. Журавлев А.Ф. Технические возможности языка в области предметной номинации // Способы номинации в современном русском языке. – М., 1981. – С. 45–109.

87. Журавлев С. А. Еще один опыт региональной жаргонографии // Социальные варианты языка – VI. – Н. Новгород: Изд-во Нижегород ун-та, 2009. – С. 38–43.

88. Зайковская Т.В. Пути пополнения лексического состава современного молодежного жаргона: автореф. дис. канд. филол. наук. – М., 1993.

89. Звариченко Е.Д. Основные способы словообразования в русском и английском интернет-сленге // Молодой ученый. – 2016. – № 11. – С. 1692–1694.

90. Земская Е.А. Актуальные процессы в русском языке последнего десятилетия XX века. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.gramota.ru>.

91. Земская Е.А. Словообразование как деятельность. – М.: Наука, 1992.

92. Иванов Н.В. Актуальное членение предложения: на пути к новой парадигме теории // Проблемы и перспективы развития лингвистики, межкультурной коммуникации и лингводидактики // Сборник научных статей по материалам Международной конференции «История и теория языка. Принципы преподавания иностранных языков». Вып. 3. – М.: Резонанс, 2009. – Т. 1. – С. 1–9.

93. Иванова Н.С. Молодежный жаргон в лингвокультурологическом освещении: автореф. дис. канд. филол. наук. – Екатеринбург, 2007.
94. Ильина-Соловьева Н. Олбанский язык (компьютерный язык Падонкаф) // *Eslavistica Complutense*, 2013. – № 13. – С. 131–148.
95. Ильина-Соловьева Н. Особенности компьютерного сленга (Олбанский язык) // II международная конференция «Русский язык и литература в международном образовательном пространстве: современное состояние и перспективы». – Гранада, 2010. – С. 110–115.
96. Ионина А.А. Особенности современного текстового мышления. SMS-язык // *Вестник МГПУ. Серия: филология, теория языка, языковое образование*. – 2008. – № 2(2). – С. 19–23.
97. Ионина, А.А. Особенности современного текстового мышления. SMS-язык. – М.: Норма, 2012. – 194 с.
98. Казимирская В.В. Языковая личность в виртуальной коммуникации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://e-lib.mslu.by>. – С. 191–196.
99. Кайтукова С.И., Рахматулаева Т.Г. Новый век-новые слова: учебный словарь неологизмов французского языка для бакалавров-лингвистов. – Владикавказ: Изд-во СОГУ, 2016. – 144 с.
100. Какорина Е.В. Иноязычное слово в современном русском языке (социолингвистическое исследование) // *Русский язык*. – 2000. – № 4 (220). – С. 14–15.
101. Калугина Е.Н. Понятийно-теоретический аспект исследования языкового субстандарта // *Научный диалог Филология*. – 2013. – № 5(17). – С. 261.
102. Капанадзе Л.А. Современное городское просторечие и литературный язык // *Городское просторечие: проблемы изучения*. – М., 1984. – 189 с.
103. Карасик В.И. Язык социального статуса. – М.: Гнозис, 2012. – 333 с.
104. Карасик В.И. Язык социального статуса. – М.: ИЯ АНССР. Волгоградский пед. ун-т, 1991. – 495 с.

105. Каргин А.С., Костина А.В. Научное осмысление Интернет-фольклора: актуальные проблемы и опыт исследования. // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦФР, 209. – С. 5–18.

106. Каркаева М.А. Slanguage или универсальный язык молодежи // XIV Международная научно-практическая конференция «Тенденции развития науки и образования» – г. Самара, 2016. – Ч. 2. – С. 27–29.

107. Каркаева М.А. Геймерский сленг как отдельный субъязык молодежи // Материалы IV-го Международного молодежного конкурса научных работ «Молодежь в науке. Новые аргументы». – Липецк, 2016. – Ч. 2. – С. 181–184.

108. Каркаева М.А. Роль социума в формировании социолекта молодежи // Успехи современной науки. – Белгород. – 2017. – Т. 2, № 2. – С. 87–89.

109. Каркаева М.А. Социокультурный феномен молодежного сленга в киберпространстве // Филологические науки. Научные доклады высшей школы. – 2018. – № 3. – С. 45–49.

110. Каркаева М.А. Специфика сетевого сленга молодежной субкультуры // Материалы V Международной научно-практической конференции «Научно-технический прогресс: актуальные и перспективные направления будущего» Западно-Сибирский научный центр. – Кемерово, 2017. – Т. 1. – С. 19–21.

111. Каркаева М.А. Эволюция в деривации молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2018. – № 3(81). – Ч. 1. – С. 105–107.

112. Каркаева М.А. Эволюция языка: как интернет-сленг меняет стиль нашего общения // Международная научно-практическая конференция «Направления развития науки XXI века». – СПб., 2017. – С. 42–45.

113. Каркаева М.А. Язык геймеров как разновидность молодежного компьютерного сленга // Вестник Пятигорского государственного университета. – 2017. – № 4. – С. 193–196.

114. Каркаева М.А. Язык и изгои. Городской сленг во Франции // Международная научно-практическая конференция студентов, аспирантов и молодых ученых «Перспектива-2016». – Нальчик, 2016. – Т. 2. – С. 167–171.

115. Каркаева М.А., Хараева Л.Х. Язык геймеров как разновидность молодежного компьютерного сленга // Вестник Пятигорского государственного университета. – Пятигорск, 2017. – № 4. – С. 193–196.
116. Кестер-Тома З. Стандарт, субстандарт, нестандарт // Русистика. – Берлин, 1993. – № 2. – С. 15–31.
117. Климова М.А. Никнеймы в компьютерных играх: вопросы функционирования и варьирования // Вопросы ономастики– 2020. – Т. 17, № 3. – С. 293–315.
118. Кобозева И.М. Лингвистическая семантика. – М.: Эдиториал УРСС, 2000. – 352с.
119. Кокорев В.Ю. Культура молодежи: самоидентификация в системе национальной культуры: автореф. дис. ... канд. социол. наук. – СПб., 1997. – 20 с.
120. Колесникова М.С. Лексикографические проблемы новых лингвистических исследований: тендерный аспект // Филологические науки. 2003. – № 5. – С. 106–114.
121. Колесов В.В. Язык города. – М.: Высшая школа, 1991. – 70 с.
122. Копыленко, М. О семантической природе молодежного жаргона // Социально-лингвистические исследования. – М.: Наука, 1976. – С. 79–86.
123. Копытина Н. Н. Молодёжный социолект как одна из форм существования французского языка // Научные ведомости БелГУ. Серия: Гуманитарные науки. – 2011. – № 12. – С. 107.
124. Копытина Н.Н. Социолектные особенности французской молодежной речи: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Воронеж, 2006. – 21 с.
125. Корнакова Е.С. Системное изучение лексики методом семантического поля // Вестник РУДН. Серия Теория языка. Семиотика. Семантика. – 2015. – № 4. – С. 170–174.
126. Костин А.М. Гендерная идентичность и выбор никнейма // Сопоставительные исследования. – Воронеж: Истоки, 2005. – С. 155–163.
127. Костомаров В.Г. Наш язык в действии. Очерки современной русской стилистики. – М.: Гардарики, 2005. – 287 с.

128. Костомаров В.Г. Язык текущего момента: понятие нормы // Мир русского языка. – 2012. – № 4. – С. 13–19.

129. Костомаров В.Г. Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. – 3-е изд., испр. и доп. – СПб.: Златоуст, 1999. – 320 с.

130. Крапивец Е.А. Ценностная картина мира диалектической личности (на материале экспрессивных лексических единиц) // Язык. Человек. Картина мира: мат-лы Всерос. науч. конф. – Омск: ОмГУ, 2000. – Ч. 1. – С. 114–118.

131. Красса С.И. Гендерные лингвоконцентры субстандарта // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Лингвистика. – 2012. – № 25(284). – С. 27–31.

132. Крысин Л.П. Иноязычное слово в контексте современной общественной жизни // Русский язык конца XX столетия (1985–1995). – М., 1996. – С. 142–161.

133. Крысин Л.П. Социолингвистические аспекты изучения современного русского языка. – М.: Наука, 1989. – 186 с.

134. Крюкова И.В. Имена собственные в современной российской рекламе // Рекламный дискурс и рекламный текст. Коллективная монография / науч. ред. Т.И. Колокольцева. – М.: Флинта: Наука, 2011. – С. 261–278.

135. Ксенофонтова И.В. Специфика коммуникации в условиях анонимности: меметика, имиджборды, троллинг // Интернет и фольклор. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 85–293.

136. Ксенофонтова И.В. Специфика коммуникации в условиях анонимности: меметика, имиджборды, троллинг // Интернет и фольклор. Сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 285–291.

137. Кудинова Т.А. Языковой субстандарт: социолингвистические, лингвокультурологические и лингвопрагматические аспекты интерпретации: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Нальчик, 2001. – 44 с.

138. Кузьмина С.Г. Средства выражения межличностных отношений в текстах молодежной сферы общения (грамматический аспект): автореф. дисс. ... канд. филол. наук – М., 2000. – 25 с.

139. Куликов В.И. Компьютерный жаргон. — М.: Просвещение, 1994. — 125 с.
140. Кузнецов, А. В. Письменная разговорная речь в онлайн-коммуникации // Молодой ученый. — 2011. — Т. 2, № 3. — С. 24–26.
141. Кутузов А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов // Третьи Лазаревские чтения: Традиционная культура сегодня: теория и практика: материалы Всерос. науч. конф. с междунар. участием: в 3 ч. — Челябинск, 2006. — Ч. 3. — С. 79–83.
142. Лапова Е.Б. О молодежном жаргоне // Русский язык: межведомственный сборник. — Минск: Изд-во Белорусского гос. ун-та, 1990. — С. 36–43.
143. Ларин, Б.А. О лингвистическом изучении города // Русская речь: сб. Л.: Akademia, 1928. — Вып. 3. — С. 61-74.
144. Ларин Б.А. О лингвистическом изучении города. История русского языка и общее языкознание. — М.: Просвещение, 1977. — С. 175–189.
145. Латипова А.Л. Лингвистическая специфика Интернет-дискурса в разносистемных языках (на материале английского, русского и турецкого языков): автореф. дисс. ... канд. филол. наук — Нальчик, 2020. — 26 с.
146. Лашкевич, О.М. Тенденции словообразования в современном английском языке // Вестник Удмуртского университета. Филологические науки. — 2009. — №5 (2). — С. 99–104.
147. Левикова, С.И. Феномен молодежной субкультуры: Социально-философский аспект: автореф. дисс. ... док. филос. наук. — М., 2002. — 41 с.
148. Леонтович О.А. Россия и США: введение в межкультурную коммуникацию. — Волгоград: Перемена, 2012. —399 с.
149. Леорда С.В. Речевой портрет современного студента: автореф. дисс. ... док. филол. наук. — Саратов, 2006. —19 с.
150. Липатов А.Т. Русский сленг и его соотнесённость с жаргоном и арго // Семантика и уровни её реализации: сборник научных трудов / ред. кол.: А.Г.Лыков и др. — Краснодар: КГУ, 1994. — С. 71–79.

151. Липатов А.Т. Сленг как проблема социолектики: монография. – М.: Элпис, 2010. – 318 с.
152. Лихачев Д. С. Арготические слова профессиональной речи // Развитие грамматики и лексики современного русского языка. – М.: Наука, 1964. – С. 311–359.
153. Лихачев Д.С. Черты первобытного примитивизма воровской речи // Статьи ранних лет. – Тверь: ТГУ, 1993. – С. 54–94.
154. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон // Русская речь. – М., 1997. – № 3. – С. 43–49.
155. Лобанова М.А. Структурно-семантические особенности современной компьютерной терминологии (на материале испанского языка). АКД. – Екатеринбург, 2009. – 242 с.
156. Лобанова М.А. Структурно-семантические особенности современной компьютерной терминологии (на материале испанского языка): автореф. дисс. ... док. филол. наук. – Екатеринбург, 2009. – 19 с.
157. Луков В.А. Особенности молодежных субкультур в России // Социс. – 002. – № 10. – С. 79–87.
158. Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса. – Волгоград: Перемена, 2009. – 421 с.
159. Лутовинов О.В. Языковая личность в виртуальном дискурсе: автореф. дисс. ... док. филол. наук. – Волгоград, 2013. – 42 с.
160. Мазурова А.И. Сленг как инструмент остранения // Язык и когнитивная деятельность. – М., 1989. – 184 с.
161. Маковский М.М. Современный английский сленг: Онтология, структура, этимология. – 2-е изд. – М.: ЛКИ, 2007. – 168 с.
162. Максидова А.З. Интернет как канал межкультурной коммуникации // Вестник Кабардино-Балкарского государственного университета: Журналистика. Образование. Словесность. – 2022. – Т. 2, № 1–2. – С. 12–23.
163. Маринова Е.В. «Олбанский» язык в структуре художественного текста: аспекты воздействия // Труды Института русского языка

им. В.В. Виноградова, – М.: РАН ин. Русского языка им. В.В. Виноградова, 2021. – № 3. – С. 166–175.

164. Мартыненко П.Г. Особенности речевого общения в Интернете// Континуальность и дискретность в языке и речи: материалы II Международной науч. конф. – Краснодар: Кубанский государственный госуниверситет, 2009. – С. 188–189.

165. Масаева З.З. Роль сопоставительных исследований в лингводидактике (на материале компьютерных никнеймов)// Инновационная деятельность педагога: Традиции и современность. Материалы II Всероссийской научной конференции. – Владикавказ: Северо-Осетинский государственный университет, 2023.

166. Масаева З.З., Ашинова И.В. Особенности языка киберпространства: постановка вопроса // Творчество Расула Гамзатова в поликультурном пространстве: материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Махачкала, 2023. – С. 350–354.

167. Масаева З.З. Метафора как процедурный механизм образования неологизмов в компьютерной лексике // Вестник Кабардино-Балкарского государственного университета: Журналистика. Образование. Словесность. – 2022. – Т. 2, № 1–2. – С. 24–30.

168. Масаева З.З. Телескопия как один из способов образования неологизмов // Вестник Кабардино-Балкарского государственного университета: Журналистика. Образование. Словесность. – 2022. – Т. 2, № 4. – С. 14–18.

169. Матюшенко Е.Е. Современный молодежный сленг: формирование и функционирование: автореф. дис. канд. филол. наук. – Волгоград, 2007. – 188 с.

170. Ментруп В. К проблеме лексикографического описания общенародного языка и профессиональных языков // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. IV. Проблемы и методы лексикографии. – М.: Прогресс, 1983. – С. 301–333.

171. Мечковская Н.Б. Естественный язык и метаязыковая рефлексия в век интернета // Русский язык в научном освещении. – 2006. – № 2. – С. 165–185.

172. Мечковская Н.Б. Как изменились антиномии «говорящий-слушающий» и «автор-читатель» в век Интернета? // Горизонты современной науки. Традиции и новаторство: сборник в честь Е.С. Кубряковой. – М: Языки славянских культур. – 2009. – С. 207–221.

173. Милютин Ю.Е. Размышление о вербальном языке молодежной культуры. Введение в культурологию. Курс лекций / под ред. Ю.Н. Солонина, Е.Г. Соколова. – СПб., 2003. – С. 160–166.

174. Молчанова Г.Г. Некоторые языковые механизмы вариативной интерпретации действительности (эволюция метафоры – метафора эволюции?) // Вестник МГУ. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2002. – № 2. – С. 7–12.

175. Морозова О.Е. Жаргон как социопсихолингвистический и лингвокультурный феномен // Славянское слово в литературе и языке. – Архангельск, 2003. – С. 203–212.

176. Мокиенко В.М. Фразеология и языковая игра: динамика формы и смысла // Учет записки Тавршського національного університету ім. В.І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. – 2012. – Т. 25 (64), № 2 (1). – С. 100–109.

177. Муравьева, Н.В. Язык телевидения язык улицы? // Русская речь. – 2000. – № 3. – С. 46–51.

178. Нестеров В. Об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в Интернете [Электронный ресурс. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles>.

179. Никитина Т.Г. Толковый словарь молодежного сленга. – М.: АСТ. Астрель, Хранитель, 2007. – 256 с.

180. Никитина Ю.Н. Социальные и лингвистические свойства современного русского молодежного жаргона: дис... канд. филол. наук. – М., 2005. – 427 с.

181. Никулина О.В. Молодежная субкультура: за и против. – М.: Наука, 1985. – 167 с.

182. Нифанова Т.С. О новой методике сопоставительно-семасиологических исследований // Русская и сопоставительная филология: состояние и перспективы: Международная научная конференция, посвященная 200-летию Казанского университета. – Казань, 2004. – С. 152–153.

183. Общество риска и человек: онтологический и ценностный аспекты. – Саратов: Наука, 2006. – 289 с.

184. Островенок В.А. Образование лексических единиц по способу словослияния во французском языке (структура и семантика слова-слитка). – АКД. – Л., 1983. – 159 с.

185. Пасечная Л.А., Попова Т.В. К проблеме дефиниции нового слова в современной лингвистике // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2005. – № 11(49). – С. 167–171.

186. Пеньков Б.В. Жанрово-стилистические особенности субъязыка американской средней школы 2-й половины XX века: дис... канд. филол. наук. – Воронеж, 2003. – 176 с.

187. Петерсон М.Н. Язык как социальное явление // Ученые записки Института языка и литературы. – М., 1927. – Т. 1. – С. 3–21.

188. Петров Т.С. О пользе просторечия // Мастерство перевода. – М.–Л., 1963. – С. 90–102.

189. Петрова Т.С. Особенности речи современной французской молодежи // ИЯШ. – М.: 1993. – № 2. – С. 47–51.

190. Пирс Ч. Икона, индекс и символ // Логические основания теории знаков. – СПб.: Алетейя, 2000. – С. 75–96.

191. Подюков И.П., Маненкова Н.Ю. Жаргонизированная лексика и фразеология в обиходно-разговорной речи молодежи // Лингвистическое краеведение. – Пермь, 1991. – С. 78–85.

192. Полехина Е.А. Молодежный жаргон как объект лингвистического исследования. – С. 180–183.

193. Попова Т.В., Храмушина Ж.А. Графодериваты как средство современной письменной коммуникации (на материале русского языка) //

II Международная конференция «Русский язык и литература в международном образовательном пространстве: современное состояние и перспективы». – Гранада, 2010. – С. 240–244.

194. Портянникова, В.Н. Стилистические особенности молодежных жаргонизмов // Теория и практика лингвистического описания разговорной речи. – Горький, 1975. – С. 133–143.

195. Прокофьева Т.О. Функционирование прецедентных онимов в Тамбовской эргонимии// Вестник ТГУ. Вып.6 (146). – Тамбов: Тамбовский госуд. ун-т, 2015. – С. 196–205.

196. Прокудина О.А. Некоторые аспекты номинации (на материале антропонимов английской художественной прозы XX века): автореф. дисс. канд. филол. наук. – Л., 1985. – 17 с.

197. Прохоров А.М. Большой энциклопедический словарь. – М.: АСТ. Астрель, Lingua, 2000. – 1456 с.

198. Прохорова Н.М. Образно-эмоциональная природа английских сленгизмов и их функционирование в тексте // Логико-семантические и прагматические проблемы текста. – Красноярск: КГПИ, 1990. – С. 74–79.

199. Пшибиева М.А. Прагматико-дискурсивные аспекты нумерологических фразеологических единиц (на материале русского, кабардино-черкесского, английского и французского языков): автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Нальчик, 2017. – 21 с.

200. Рабинович, Е.Г. риторика повседневности. – М.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2000. – Электронное издание. – 240 с.

201. Радзиховский Л.А. Сленг как инструмент остранения, А.И. Мазурова // Язык и когнитивная деятельность. – М.: Наука, 1989. – С. 126–137.

202. Раздубев А.В. Сочетаемость терминологических элементов со значением «наноразмера»/ «наномасштаба» в английском и испанском языке // Вестник Пятигорского государственного университета, 2017. – № 4. – С. 106–110.

203. Розенталь Д.Э. «Словарь лингвистических терминов». – 543 с.

204. Розина Р.И. Состояние и тенденции развития общего русского сленга 2000–2003 гг. // Русский язык (приложение к газете «Первое сентября»), 2003. – № 20.

205. Розина Р.И. Употребление сленга и его оценка в речи // Язык и мы. Мы и язык: сборник статей памяти Б.С. Шварцкопфа / отв. ред. Р.И. Розина. – М.: Рос. гос. гуманитар. ун-т, 2006. – С. 420–428.

206. Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира / Б.А. Серебрянников, Е.С. Кубрякова, В.И. Постовалова и др. – М.: Наука, 1998. – 216 с.

207. Рубцова Е.А. Лингвокультурологический анализ молодежного сленга начала XXI века (на материале печатных СМИ): автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – М., 2009. – 19 с.

208. Руденя Ж.И. Жаргонная лексика в современном русском языке и возможности ее представления в словаре для изучающих русский язык как иностранный (на материале жаргонизмов, функционирующих в речи воронежской молодежи). – дисс. канд. филол. наук. – Воронеж, 2017. – 221 с.

209. Саляев В.А. Об основных этапах эволюции арготического слова // Русский язык в школе. – 1996. – № 5. – С. 90–94.

210. Сахибгареева, Л.Ф. Проблемы аббревиации в разноструктурных языках: деривационно-номинативные аспекты: дис. ... канд. филол. наук. – Уфа, 1998. – 134 с.

211. Сергеев С.А. К вопросу о классификации и некоторых особенностях молодежных субкультур России // Социальное знание: формации и интерпретации. Материалы международной научной конференции. – Казань, 1996. – С. 50.

212. Селютин А.А. Дискурс видеоигр // Вестник Челябинского государственного университета. Филологические науки. Вып. 128. – 2022. – № 3(461). – С. 138–144.

213. Сергеева А. Сленг студенческий // Юность. – 1998. – № 9. – С. 52–53.

214. Серебрянников Б.А. Социальная дифференциация языка // Общее языкознание. Формы существования, функции, история языка. – М., 1970. – 604 с.

215. Сидорова М.Ю. Интернет-лингвистика: русский язык. Межличностное общение. – М.: Изд-во «1989.ru», 2006. – 191 с.
216. Сикевич З.В. Молодежная культура: «за» и «против». Заметки социолога. – Л., 1990. – 206 с.
217. Сиротинина О.Б. Разговорная речь в системе функциональных стилей современного русского литературного языка. Лексика. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2003. – 376 с.
218. Скворцов Л.И. Литературный язык, просторечие и жаргоны в их взаимодействии // Литературная норма и просторечие. – М.: Наука, 1977. – С. 29–57.
219. Скворцов Л.И. О культуре речи молодежи // Русская речь. 1980. – № 5. – 50 с.
220. Скребнева А.А. К вопросу об общих и различных явлениях в устной речи // Городское просторечие: проблемы изучения. – М.: Наука, 1984. – С. 173–187.
221. Смирнов Ф.О. Национально-культурные особенности электронной коммуникации на английском и русском языках : автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Ярославль, 2004 – 24 с.
222. Смольников С.Н. Антропонимия в разных типах деловой письменности Русского Севера XVI–XVII вв.: монография. – Вологда, ВГПУ, – 2005. – 118 с.
223. Сойриф Е.В. Графические средства эмфатического выделения во французском субъязыке интернета // Исследования в области французского языка французской культуры: языковая картина мира и межкультурная коммуникация. М-лы III международной научной конференции, посвященной 70-летию ПГЛУ. – Пятигорск, 2009. – С. 296–301.
224. Соколова В.В. Культура речи и культура общения. – М.: Просвещение, 1995. – С. 190–192.
225. Соколова В.В. Культура речи и культура общения. – М.: Просвещение, 1995. – 190 с.

226. Соловьева С.И. Компьютерно-геймерский жаргон французской молодежи // Верхневолжский филологический вестник. – 2022. – № 1 (28). – С. 155–161.

227. Стадульская Н.А. Прагмалингвистические принципы англоязычного бренд-нейминга // Этносоциум и Межнациональная культура. – М., 2013. – № 5. – С. 34–40.

228. Степанова О.В. Роль метафоры в создании языковой картины мира арготирующих (на материале французского языка) // Культурные слои во фразеологизмах и дискурсивных практиках. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – С. 266–272.

229. Степина И.В. Прагматика сленгизмов, характеризующих названия наркотических средств / /Иновационная наука. 2016. – № 3–3 (15) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/pragmatika-slengizmov-harakterizuyuchih-nazvaniya-narcoticheskikh-sredstv>.

230. Степина И.В. Прагматика сленгизмов, характеризующих названия наркотических средств // Международный научный журнал «Иновационная наука». – 2016. – № 3.– С. 189–190.

231. Стернин И.А. Сопоставление языков и обучение языку // Сопоставительные исследования. – Воронеж: Истоки, 2005. – С. 3–7.

232. Столетов А. Мемы: мифы и реальность. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psycho.ru>library/3299>.

233. Стрельцов А.А. Словообразовательный потенциал телескопических слов // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания, 2022. – Т. 41, № 2. – С. 373–385.

234. Судзиловский Г.А. Сленг что это такое? – М.: Воениздат, 1973. – 182 с.

235. Суртаев В.Я. Социология молодежного досуга. – СПб.: Логос, 1999. – 356 с.

236. Тамбовцева К.Дж. Лексико-семантические поля молодежного американского сленга // Вестник РУДН. Серия: Теория языка. Семиотика. Се-

мантика, 2014. – № 3. – С. 139–147.[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru>.

237. Титоренко, М.Ю. Сленг как составляющая языковой личности подростка: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – М., 2003. – 19 с.

238. Ткаченко А.А. Сравнительное описание речи пользователей русскоязычного и немецкоязычного чата // Сопоставительные исследования. – Воронеж: Истоки, 2005. – С. 139–144.

239. Трофимова Г.Н., Барабаш В.В. Языковое послевкусие интернет-эпохи в России: эффект бумеранга // Актуальные процессы в русскоязычной цифровой медиакommunikации. – М.: Изд-во РУДН, – 273 с.

240. Уздинская Е.В. Семантическое своеобразие современного молодежного жаргона // Активные процессы в языке и речи. – Саратов: Изд-во Саратовского ун-та, 2000. – С. 24–33.

241. Уфимцева А.А. Семантика слова // Аспекты семантических исследований. – М.: Наука, 1980. – С. 250–345.

242. Фёдорова Л.Л. Современное состояние молодежной речи: к определению жаргона. Активные процессы конца XX в. // Русский язык сегодня. – М., 2003. – № 2. – С. 271–279.

243. Федорова Л.Л. Современная молодежная речь: норма или анти-норма? // Русский язык. 2000. – № 4. – С. 3–8.

244. Ферм Л. Особенности развития русской лексики в новейший период (на материале газет). – М.: Норинт, 1994. – 266 с.

245. Филин Ф.П. О лексико-семантических группах слов // Исследования в чест на академик Стефан Младенов. – София, 1957. – С. 523–538.

246. Флинн М. В стране слепых / пер. с англ. А. Круглова. – М.: АСТ, Транзиткнига, 2005. – 512 с.

247. Флинн, М. В стране слепых = In the Country of the Blind / пер. с англ. А. Круглова. – М.: АСТ, Транзиткнига, 2005. – 512 р. – (Интеллектуальный детектив. The Best Mystery. Детектив XXI века). – 512 с.

248. Фоменко О.С. Прагматоним-глобализм: лингвистический статус и функциональная специфика: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2009. – 23 с.

249. Формановская, Н.И. Коммуникативно-прагматические аспекты единиц общения. – М.: ИКАР, 1998. – 294 с.

250. Хараева Л.Х. Категория пространства и метафора как языковой механизм вариативной интерпретации действительности // Язык. Культура. Коммуникация: сборник статей, посвященный юбилею профессора Гуриева Тамерлана Александровича. – Владикавказ: Из-во СОГУ, 2007. – С. 66–78.

251. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2010. – 454 с.

252. Химик В.В. Поэтика низкого, или Просторечие как культурный феномен. – СПб.: Филологический факультет Спб ГУ, 2000. – 272 с.

253. Химик В.В. Язык современной молодежи // Современная русская речь: состояние и функционирование. – СПб., 2004. – С. 7–66.

254. Хоккет Ч.Ф. Проблема языковых универсалий. /Новое в лингвистике. Вып. 5. – М.: Прогресс, 1970. – С. 45–76.

255. Хомяков В.А. Некоторые типологические особенности нестандартной лексики английского, французского и русского языков // Вопросы языкознания. – 1992. – № 3. – С. 94–105.

256. Целепидис Н.В. Взаимодействие народов и культур и проблема межкультурной коммуникации молодежи // Вестник славянских культур. – 2009. – Т. 13, № 3. – С. 30–34.

257. Часовский П.В. Языковая личность геймера: психологическая парадигма // Вестник Челябинского государственного университета. Вып. 86. – 2013. – № 37 (328). – Филология. Искусствоведение. – С. 110–112.

258. Ченки А. Семантика в когнитивной лингвистике // Современная американская лингвистика: фундаментальные направления / под ред. А.А. Кибрик, И.М. Кобозевой, И.А. Секериной. – М.: Изд-во МГУ, 2002. – 480 с.

259. Шаповалова Н.Г. Карнавальное общение в интернете (на материале сайта [www.udaff.com](http://www.udaff.com)). [Электронное издание]. – Режим доступа: [cyberleninka.ru>article/n/karnavalnoe-obschenie-v...](http://cyberleninka.ru>article/n/karnavalnoe-obschenie-v...)

260. Шатохина В.А. Когнитивные возможности человека // Актуальные проблемы современной когнитивной науки: материалы третьей научно-практической конференции с международным участием. – Иваново, 2011. – С. 72–75.

261. Шейгал Е.И. Компьютерный жаргон как лингвокультурный феномен // Языковая личность: культурные концепты. – Волгоград: Перемена, 1996. – С. 204–210.

262. Шкапенко Т.М. Русский «тусовочный» как иностранный. – Калининград: РОСМЕН, 2003. – 233 с.

263. Шляхов В. Язык и общество. Языковая революция и жаргон, [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mapryal.org/vestnik/vestnik32/languageand>.

264. Шляховой Д.А. Виртуальная языковая личность в дискурсивном пространстве военной блогосферы (на материале немецкого языка): дисс. ... канд. филол. наук. – М., 2020. – 208 с.

265. Щуплов А. Жаргон энциклопедия современной тусовки. – М.: АСТ, 1998. – 645 с.

266. Щур Г.С. Теория поля в лингвистике. – М.: Наука, 1974. – 256 с.

267. Юдина Е.Н. Французская юридическая терминология как часть лексической системы современного французского языка (структурно-семантический анализ): дисс. ... канд. филол. наук. – М., 2005. – 133 с.

268. Язык, коммуникация и социальная среда. Вып. 2. – Воронеж: ВГТУ, 2002. – С. 117–131.

269. Якобсон Р.О. Избранные работы. – М.: Прогресс, 1985. – 455 с.

270. Якобсон Р.О. О лингвистических аспектах перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. — М.: Прогресс, 1978. – С. 16–24.

271. Baron N.S. Alphabet to Email –How Written English Evolved and Where it's Heading. – L.: Routledge, 2000. – P. 316.
272. Britannica. Настольная энциклопедия / Britannica: Concise Encyclopedia. – АСТ 2007. – 2360 p.
273. Crystal, David Language and the Internet. Cambridge, Cambridge University Press, 2001. – 318 p.
274. Crystal D. Language and the Internet. – Cambr.: Cambridge University Press, 2004. – P. 272.
275. DSM 1973 : Le Langage. Les Dictionnaires du savoir moderne. – P. 36-37.
276. Dumas, Bethany K., Lighter, Jonathan Is Slang a Word for Linguists? American Speech 53. – 1978. – P. 5–17.
277. Eble C. Slang and Sociability: in-group language among college students. – Chapel Hill, NC: University of North Carolina Press, 1996. – 240 p.
278. Esnault G. Dictionnaire historique des argots français. – P.: Larousse, 1965. XVI. – 644 p.
279. Galtier-Boissiere J., Devaux P. Dictionnaire historique, etymologique et anecdotique d'argot. P.: Crapouillot, 1950. – intr. CVIII p.
280. GLLF 1986: Grand Laroussede la langue française. T. I. P.: Larousse, 1986. – 640 p.
281. Goudailler, J.-P. Comment tu tchatches! Dictionnaire du français contemporain des cités. – 3-ed. – P.: Maison neuve et Larose, 2001. – 304 p.
282. GR 1986: Le Grand Robert de la langue française. Dictionnaire alphabétique de la langue française de Paul Robert. – 2-e ed. T. I. P. : Le Robert, 1986. – 1077 p. Groupe 11 1970: Groupe jx. Figure de l'argot // Communications. – 1970. – № 16. – P. 71–93.
283. Gu M., Patkin J., Kirkpatrick A. The dynamic identity construction in English as lingua franca intercultural communication: A positioning perspective. System.46. – 2014. – P. 131–42.

284. Guiraud P. L'argot. – P.: PUF, 1956. – 126 p.
285. Hymes D. Models of the interaction of language and social life // Directions in Sociolinguistics. – New York, 1972. – P. 35–71.
286. Hymes D. On communicative competence// Sociolinguistics. Ed. By J Pride // J. Holmes. Harmondsworth. – 1972. – P. 269–293.
287. Hymes D. The scope of Sociolinguistics // Monograph Series on Languages and Linguistics. Ed. by R.W. Shuy. – 1972. – № 25. – Washington, 1973.
288. Labov V. The social stratification of English in New York City. Washington, 1966. – 473 p.
289. Longman Dictionary of English Language and Culture. – Pearson Education Limited. – 2005. – 1620 pp.
290. Macmilan English Dictionary for Advenced Learners. – London, 2002.
291. Marcoccia M. The internet, intercultural communication and cultural variation. Language & Intercultural Communication. – 2012. – № 12(4). – P. 353–368.
292. Mattatia F. Le dictionnaire d'argot de ΓX. – P.: Sabix, 1994. – 141 p.
293. Matusitz J. Intercultural Perspectives on Cyberspace: An Updated Examination. Journal of Human Behavior in the Social Environment. – 2014. – № 24(7). – P. 713–724.
294. Nunberg G. The Way We Talk Now. Boston N.Y. – Houghton Mifflin Company, 2001. – 244 p.
295. Oxford Dictionary & Thesaurus of Current English. – 2007. – 506 pp.
296. Partridge E. Slang today and yesterday: 4th ed. – L.: Routlege and Kegan Paul, 1972. – 476 pp.
297. Panckhurst R. Analyse linguistique assistée par ordinateur du courriel // Anis J: (sous la dir.), Internet, communication et langue française. – P.: Hermès, 1999. – P. 55–70.
298. Pierozak I. Le “français tchaté”: un objet à géométrie variable? // Language&société. – 2003/2. – № 104. – P. 123–144.

299. Frias A. Esthétique ordinaire et chats: ordinateur, corporéité et expression codifiée des affects // *Technique et culture*, № 42, Du virtuel @ l'âge du fer. com, décembre 2003. [En ligne], mis en ligne le 6 novembre 2007. – URL: <http://tc.revues.org/document95.html>.

300. *Slang today and yesterday*. – Lnd.: Routledge and Kegan Paul, 1979. ix. – 476 p.

301. *Stanford Encyclopedia of Philosophy // Idiolect* // Электронный ресурс . Режим доступа:

302. TLF 1974: *Tresor de la langue française. Dictionnaire de la langue du XIXe et du XXe siècle (1789-1960)*. – Т. III. – P.: Eds du SNRS, 1974. – 1208 p.

303. Zouhour Messili, Hmaid Ben Aziza. *Langage et exclusion. La langue des cités en France. Cahiers de la Méditerranée*. – 2004. – № 69. – P. 23–32.

### Лексикографические источники

1. Ахманова О.С. *Словарь лингвистических терминов*. – 2-е изд., стер. – М : УРСС : Едиториал УРСС, 2004. – 571 с.

2. Грачев М.А. *Словарь тысячелетнего русского аргю 27000 слов и выражений*. – М.: РИПОЛ классик, 2003. – 1119 с.

3. Даль В. И. *Толковый словарь живого великорусского языка: избранные статьи / науч. ред. Л.В. Беловинский*. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2009. – 573 с.

4. Елистратов В.С. *Словарь московского аргю: материалы 1980–1994 гг.* – М.: Русские словари, 1994. – 700 с.

5. Елистратов В.С. *Словарь русского аргю (материалы 1980–1990-х гг.)*, Ок. 9000 слов, 3000 идиомат. выражений. – М.: Русское слово, 2000. – 693 с.

6. Ермакова О.П. *Слова, с которыми мы все встречались: толковый словарь русского общего жаргона: [около 450 слов] / О.П. Ермакова, Е.А. Земская, Р.И. Розина / под общ. рук. Р.И. Розиной*. – М.: Азбуковник, 1999. – ХLI, 273, [4] с.

7. Жеребило Т. В., Словарь лингвистических терминов. – 5-е изд., испр. и доп. – Назрань: Пилигрим, 2010. – 486 с.
8. Мокиенко В.М., Никитина Т. Г. Большой словарь русского жаргон: 25 000 слов, 7 000 устойчивых сочетаний. – СПб.: Норинт, 2000. – 716 с.
9. Никитина Т. Г. Толковый словарь молодёжного сленга, слова, непонятные взрослым: ок. 2000 слов . – Тверь: Астрель, АСТ, 2006. – 734 с.
10. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка около 100 000 слов, терминов и фразеологических выражений / под ред. Л.И. Скворцова. – 28-е изд., перераб. – М. : Мир и образование, 2024.
11. Розенталь Д.Э., Теленкова М.А. Словарь-справочник лингвистических терминов: Пособие для учителей. – 2-е изд., исправ. и доп. – М.: Просвещение, 1976. – 544 с.
12. Спирс Р. Так каждый день говорят американцы. «Англо-русский словарь», 2001. – 464 с.
13. Химик В.В. Большой словарь русской разговорной экспрессивной речи. – СПб.: Норинт, 2004. – 762 с.
14. Ayto, J. The Oxford dictionary of slang // John Ayto. – Oxford : Oxford univ. press, 1999. – IV, 474, [2] с.
15. Dalzell, T. The Routledge dictionary of modern American slang and unconventional English [Текст] / ed. by Tom Dalzell. – New York, N.Y.; London: Routledge, 2009. – VIII, 1104 с.
16. Flexner S. B. Dictionary of American slang / Comp. a. ed. by Harold Wentworth a. Stuart Berg Flexner. – New York: Crowell, Cop. 1975. – XVIII, 766 с.
17. Partridge E. (2002). A Dictionary of Slang and Unconventional English (8th ed., P. Beale, Ed.). London: Routledge.
18. Spears R.A. Dictionary of American slang and colloquial expressions. – 4th ed. – New York: McGraw-Hill, 2006. – xxix, 546 p.
19. Thorne, Tony. Dictionary of contemporary slang // Tony Thorne. – 3rd ed., [paperback] – London: Black, 2007. – 494 p.

## Список электронных ресурсов

1. Вконтакте [Электронный адрес]. – Режим доступа: <https://vk.com>.
2. Игровые термины, аббревиатуры, жаргон и сленг онлайн-игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mmoglobus.ru/igrovye-terminy-abbreviatury-zhargon-i-sleng-onlayn-igr>
3. Инстаграм [Электронный адрес]. – Режим доступа: <https://www.instagram.com> [\*соцсеть признана экстремистской организацией и запрещена на территории РФ].
4. Луркоморье [Электронный адрес]. – Режим доступа: <http://lurkmore.to>.
5. Мемы – мифы или реальность? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-35193>.
6. Сайт <http://english4u.dp.ua/ru>.
7. Сайт <http://langinfo.ru>.
8. Словарь игровых терминов и сокращений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ongab.ru/dictionary>.
9. Словарь молодежного сленга (8932 слова) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://teenslang.su/authors.html>.
10. Твиттер [Электронный адрес]. – Режим доступа: <https://twitter.com> [\*соцсеть признана экстремистской организацией и запрещена на территории РФ]