

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра отечественной филологии и русского языка как иностранного

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**


На тему: «Молодёжный сленг в аспекте межкультурной коммуникации (на материале сервиса Twitch)»

Исполнитель Азаркина Юлия Николаевна  
(фамилия, имя, отчество)

Руководитель кандидат филологических наук, доцент  
(ученая степень, ученое звание)  
Розова Ольга Георгиевна  
(фамилия, имя, отчество)

«К защите допускаю»

Заведующий кафедрой

  
(подпись)

кандидат педагогических наук, доцент  
(ученая степень, ученое звание)  
Кипнес Людмила Владимировна  
(фамилия, имя, отчество)

«4» июля 2024 г.

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

2024

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	1
Глава 1. Характеристика молодежного сленга как межкультурного явления...4	
1.1 Определение понятия «сленг».....	4
1.2 Развитие и функционирование сленга в современном обществе.....	8
1.3 Особенности сформированных интернет–сообществ.....	12
1.4 Характеристика языкового портрета современного участника кибер–сообщества.....	17
Выводы по главе 1.....	23
Глава 2. Межкультурное взаимодействие молодежного сленга через интернет–платформы.....	25
2.1 Характеристика лингвистических особенностей интернет–сленга. Способы образования интернет сленга в кибер–сфере.....	25
2.2 Влияние американской культуры общения на российскую аудиторию.....	32
2.3 Потенциал кибер–медиа (Twitch) как платформы эффективного и толерантного межкультурного взаимодействия.....	40
Выводы по главе 2.....	43
Заключение.....	45
Список литературы.....	47
Приложения.....	52

## ВВЕДЕНИЕ

Современная информационная эпоха привела к возникновению новых форм коммуникации, особенно среди молодежи. Сетевой сленг, являющийся неотъемлемой частью молодежной онлайн-культуры, стал широко распространенным явлением в современном обществе. Он представляет собой специфический набор слов, аббревиатур и выражений, которые используются в цифровой среде для общения и выражения эмоций. Молодежный сетевой сленг имеет свои особенности и отличается от литературного языка. Он развивается быстро и адаптируется к изменяющейся ситуации в онлайн-сообществах (Twitch, Twitter, Telegram). Изучение данного феномена является актуальным и важным для понимания межкультурной коммуникации в современном мире

Стремительное развитие интернет-сленга происходит на различных молодежных кибер-платформах (вышеупомянутые Twitch, Twitter, Telegram, где пользователи общаются в режиме реального времени, обсуждают волнующие их вопросы). Одной из таких стриминговых платформ для рассмотрения в представленной работе стал Twitch («Твич»).

Коммуникативным средством связи между игроками, болельщиками, зрителями и даже профессиональными киберспортивными (киберспорт – также известен как «компьютерный спорт» или «электронный спорт», англ. esports) командами является стрим – нововведение, которое дает возможность включения различных онлайн-трансляций. Слово «стрим» происходит от англ. stream, что означает «поток» и означает «прямую трансляцию видео или аудио через интернет». Стримерство является одним из видов деятельности киберспортивного комментатора, способом связи сообществ, объединенных общими интересами (игры, интернет-общение и т.д.)

Методы исследования основаны на анализе научной литературы, интервьюировании представителей молодежной аудитории и изучении актуальных онлайн–сообществ.

Результаты данного исследования позволяют более глубоко понять роль молодежного сетевого сленга в межкультурной коммуникации и дают рекомендации по эффективному использованию сетевого сленга в общении с представителями различных культур.

Исследование молодежного сетевого сленга в аспекте межкультурной коммуникации имеет значительную практическую ценность, так как поможет лучше понять особенности онлайн–общения и снизить возможные недоразумения и конфликты, связанные с различиями в языке и культуре.

Все вышесказанное определяет актуальность работы.

Целью данного исследования является анализ молодежного сетевого сленга в контексте межкультурной коммуникации.

Исходя из поставленной цели, были сформулированы следующие задачи работы:

1. Дать определение «сетевого интернет–сленга» и классифицировать интернет– сленг по происхождению, значению;
  2. Изучить особенности формирования кибер–сообщества;
  3. Охарактеризовать языковой портрет современного участника интернет–диалога
  4. Определить потенциал к ведению межкультурного диалога через сетевое общение;
  5. Изучить потенциал кибер–медиа (или Twitch) как платформы эффективного и толерантного межкультурного взаимодействия;
  6. Доказать, что стримы являются межкультурной коммуникацией
- Объектом исследования является интернет–сленг.

Предмет исследования – процесс межкультурного взаимодействия через молодежный интернет–сленг.

Для достижения поставленных целей в данной работе были использованы следующие методы:

- 1) Метод теоретического исследования. Данный метод позволил определить направление исследования, выделить проблему, сформулировать тему работы, обосновать гипотезу, выделить цель и задачи исследования, наконец – сформулировать научно обоснованные заключения и вывод работы.
- 2) Метод научного наблюдения. Данный метод был применен в работе для целенаправленного сбора фактов о положительных и отрицательных случаях использования сленговых единиц в речи для последующего их анализа.
- 3) Метод сплошной выборки. Путем данного метода был осуществлен подбор примеров для анализа.
- 4) Исторический метод позволил исследовать возникновение, формирование и развитие сленга в хронологической последовательности.
- 5) Метод прогнозирования обусловил обоснование гипотез о тенденциях развития исследуемого нами объекта.

## ГЛАВА 1

# ХАРАКТЕРИСТИКА МОЛОДЕЖНОГО СЛЕНГА КАК МЕЖКУЛЬТУРНОГО ЯВЛЕНИЯ

## 1.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЯ «СЛЕНГ»

Как отдельный человек не может нормально существовать в изоляции от других людей, так и ни одна культура не способна полноценно функционировать в изоляции от культурных достижений других народов. В процессе своей жизнедеятельности люди вынуждены постоянно обращаться или к своему прошлому, или к опыту других культур. Долгий процесс коммуникации перерастает в межкультурную коммуникацию, в настоящее время осуществляемую на мировом уровне.

В 1954 г. в своей работе Э. Холл и Г. Трейгер ввели в научный оборот термин «межкультурная коммуникация»: «особая сферу человеческих взаимоотношений, как идеальная цель, к которой должен стремиться человек, желая как можно лучше и эффективнее адаптироваться к окружающему миру» [32, с. 53]. В настоящее время исследователями (Т. Г. Никитина, Э. М. Береговская) культурная коммуникация определяется как средства общения, передачи информации от одной культуры к другой, которые осуществляются во всех сферах культуры на основе уважения самобытности каждой из культур.

В. С. Библер, говоря о межкультурной коммуникации, отмечает, что она как бы порождает «новый всеобщий социум культуры», особую социальность, точнее форму свободного общения людей в силовом поле диалога культур [5, с. 215]. В этой связи всё более актуальным становится вопрос о барьерах на пути такого общения и способах их преодоления или устранения.

Одним из барьеров в формировании единого «социума культуры» является разговорная нелитературная лексика. Если в рамках грамматического и лексического строя определенного народа возможно определить четкие правила и последовательность для создания коммуникации, то нелитературная

лексика не позволяет этого сделать в силу ее не закреплённости в правилах языка и хаотичности возникновения. Нелитературная часть лексики отличается своим разговорным и неофициальным характером.

Такая лексика делится на:

1. профессионализмы;
3. жаргонизмы;
2. вульгаризмы;
4. сленг [51]

1. Профессионализмы – это специальная лексика, используемая в определенной профессиональной области. Она может включать термины, сокращения и выражения, понятные только специалистам в данной области.

2. Вульгаризмы – это слова или выражения, которые могут быть восприняты как грубые, непристойные или нецензурные. Они часто используются для выражения эмоций, усиления высказывания или просто как часть разговорного стиля.

3. Жаргонизмы – это специфическая лексика, используемая в определенной социальной группе или среде. Жаргонизмы могут быть связаны с профессиональной областью, возрастом, интересами или хобби. Они помогают создать чувство принадлежности к определенной группе.

4. Сленг – это неформальная лексика, используемая в повседневном общении для передачи определенных идей, эмоций или образов. Сленг часто меняется со временем и может быть понятен только определенной группе людей [40].

Сленг – это неотъемлемая часть языка и культуры, присутствующая как среди молодежи, так и среди других возрастных групп. Одной из особенностей современного сленга является его широкое распространение среди различных категорий людей.

*Slang* – very informal language that is usually spoken rather than written, used especially by particular groups of people:

*army slang*

*a slang expression*

*"Chicken" is slang for someone who isn't very brave [46].*

*Slang* – informal language, often language that is only used by people who belong to a particular group:

*prison slang [46].*

Данный термин впервые появился в английском языке и начал формироваться в начале шестнадцатого века в Великобритании. Изначально сленгизмы использовались людьми с плохой репутацией, но к девятнадцатому веку они стали распространяться и среди других слоев общества. В переводе с английского "сленг" означает речь определенной группы людей, которая отличается от литературного языка. Сленг имеет свои особенности в фонетике, лексике, грамматике и семантике, не соответствующие стандартам языка [12].

Описывая многие сленговые единицы, А. И. Марочкин утверждал, что такие единицы возникают не из ниоткуда: они проходят долгий процесс формирования различными субкультурами через добавление к уже существующим терминам новых дефиниций. Исходя из этого утверждения, можно сделать вывод, что вариации сленга уже меняют язык, наделяя слово новым особым значением. «Также к этим процессам относится использование многочисленных средств выразительности таких как метафора, сравнение, народная этимология, искажение звуков в словах, обобщение, специализация, отсечение, использование акронимов, возвышение, метонимия, синекдоха, гипербола, заимствования из иностранных языков и игра слов» [24, с. 72].

Т. Г. Никитина отметила следующее: «Сленгизм – это особый способ выражения, который используется для замены обычных слов литературного языка с целью придания тексту большей выразительности и эмоциональной окраски» [12, с. 34]. Этот вид языкового явления часто имеет иронически–издевательский оттенок и может быть использован для создания комического эффекта или подчеркивания определенной атмосферы. Сленгизмы часто используются в разговорной речи и литературных произведениях, чтобы добавить остроты и оригинальности высказываниям.



С проникновением сленга в повседневную жизнь современная в сфере лингвистики начинается усиленное изучение как разговорной речи, так и письма, так как возникновение сленговых единиц в первую очередь характеризуется скоростью формирования. Социальные изменения и взаимодействие культур становятся ключевым фактором, влияющим на модификацию разговорной речи [40, с. 297], что приводит к появлению новых слов и изменениям в сленге. Сленг постоянно меняется и развивается, позволяя людям общаться на новом уровне и выражать свои мысли и чувства более свободно. Он помогает разрушать стандартные правила и строить свои собственные формы выражения, что, несмотря на хаотичность, помогает людям понимать друг друга лучше.

Особое внимание следует уделить компьютерному сленгу. Он появился как профессиональный жаргон программистов. Компьютерный язык быстро преодолевает границы профессионального средства общения, в связи с ростом популярности интернет-сферы. Как отмечала Н.В. Виноградова: «Владение компьютерным языком престижно в социальном плане, усвоение той его части, которая граничит с компьютерными технологиями, является весьма трудоемким и доступно немногим» [11, с. 212]. Компьютерный сленг все больше приобретает черты группового, корпоративного жаргона, число носителей которого растет. В современное время наблюдаются попытки кодификации компьютерного языка со стороны его носителей в виде многочисленных словарей (данные словари являются распространенным явлением в интернете, их создают пользователи, связанные определенной деятельностью, например, «Интернет-словарь игроков Minecraft», «Интернет-словарь писателей Ficbook»).

Сленг – это особый вид нелитературной лексики, который используется в повседневной устной речи среди определенной социальной группы. Сленговые выражения часто создаются для обозначения специфических понятий, явлений или ситуаций, а также для придания изюминки общению. Сленг может быть различным в зависимости от возраста, пола,

социокультурного статуса и других факторов. Он может включать в себя новые слова, устойчивые выражения и метафоры. Сленг часто является нестандартным с точки зрения грамматики и семантики, и его использование может считаться неприемлемым в официальных обстановках. Однако он играет важную роль в формировании групповой идентичности и способствует более близкому общению между людьми, принадлежащими к одной социокультурной среде [13, стр. 51].

Один из основных аспектов сетевого сленга – это использование специальных символов, сокращений и аббревиатур для передачи информации более компактно и быстро. Сетевой сленг также включает в себя различные интернет–мемы, шутки и фразы, которые становятся популярными благодаря социальным сетям и форумам. Эти выражения могут изменяться и модифицироваться в зависимости от контекста и принимать новые значения. Одним из примеров может послужить слово «бычара», изначально употреблявшееся в качестве обозначения крупного быка, затем перешедшее в сленговое значение «того, кто отличается внушительными физическими характеристиками» («Нам с ним не справиться, он тот еще бычара»), и, наконец, укрепившееся в современном для нас значении в сфере крипто–заработка: трейдера, играющего исключительно на росте цен.

## **1.2 РАЗВИТИЕ И ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ СЛЕНГА В ОБЩЕСТВЕ**

По мнению Заботкина В. И. стадии развития сленга в обществе происходят под воздействием различных факторов. Самым значимым в этом плане является стремительный рост новых технологий и СМИ, через которые у пользователя появляется возможность быстро и качественно получать ту или иную информацию, а также передавать ее. Также отмечается, что именно «глобализация» и «миграция» оказывают большое влияние на язык, формирование его лексического пласта и, как следствие, на возникновение сленга.

В ходе анализа мной были установлены основные источники пополнения современного молодежного сленга.

1. Информационные (IT) технологии. Сейчас у каждого представителя молодежи есть разнообразные компьютерные гаджеты, игровые приставки и т.д.. Новые слова в этой сфере появляются постоянно («мамка», «мать» – материнская плата, «глюк» – неполадки в компьютере, «кодить» – программировать, «троить» – сбиваться, путаться и т.п.).
2. Интернет. Общение в Сети является весьма важной частью жизни нынешнего молодого поколения. В связи с этим в его речь попадают все новые и новые слова («мемы» – смешные картинки, «постить» – выкладывать фото или тексты, «личка» – личные сообщения, «стримить» – проводить видеотрансляции и т.п.) С целью сэкономить время и речевые усилия применяются сокращенные (пжл (пожалуйста), спс (спасибо), ДР (день рождения), ЗП (зарплата), МЧ (молодой человек), ЧЮ (чувство юмора) и т.п.) и усеченные формы слова (игнор, неадекват, неформат, корпорат и т.п.).
3. Иноязычные заимствования (как правило, англицизмы). Английский язык является самым популярным языком в мире. Его изучению в нашей стране в последние десятилетия уделяется все больше внимания, и начинается оно в раннем детском возрасте. Например, «агриться» – злиться, «хайп» – привлечение внимания, «левел» – уровень. Есть и другие, менее продуктивные источники пополнения молодежного сленга: арго (слова из криминального жаргона – лох, кича, лейка, кинуть); музыка (попса, трек, рэпчик, музло); онлайн-игры («саппорт» – поддержка, «пушить» – атаковать).

Иногда данные группы перекликаются и сочетаются друг с другом: варваризмы из английского языка и словообразовательные гибриды из русских слов и англицизмов есть во всех названных группах источников.

В одной из своих работ В. В. Миронов склоняется к мысли о том, что сленг и жаргон можно назвать взаимозаменяемыми единицами. Так, в его трудах такие единицы становятся своеобразными языковыми феноменами, функцией которых является раскрытие высокого уровня динамичности общественного строя, его многообразия [32, с. 104]. Здесь же опять огромную роль в развития сленга играет технический процесс: изменяются средства коммуникации, их характер и способы передачи информации, что приводит к необратимой трансформации, т.е. «переходу в иное качество» [32, с. 109].

Этнические группы, профессиональные сообщества, молодежные субкультуры – все они создают свой уникальный жаргон, который помогает им выделиться как в интернет-пространстве, так и в оффлайн среде и укрепить свою принадлежность к определенной группе. Воровской жаргон, например, не только служит средством коммуникации для преступников, но и позволяет им скрыть свои намерения от посторонних. Важно отметить, что сленг может быть источником недопонимания и конфликтов, поскольку не каждый может понять или разгадать его значения. Однако, он также способен объединять людей, которые разделяют общие интересы и ценности.

Современное общество часто использует сленг для создания идентичности, а также для выражения юмора в тех ситуациях, когда шутка носит локальный характер, установления близких отношений среди определенных субкультур и демонстрации протеста посредством отказа от использования общеупотребительных слов. Сленг также позволяет людям играть с языком, создавать новые слова и значения, что делает его важным элементом культуры. Формирование сленговых единиц в обществе приводит к изменениям в языке и общении уже сейчас, например, изучение сленга и других неформальных речевых паттернов при освоении иностранного языка

способствует расширению словарного запаса, улучшению навыков говорения и пониманию медиатекстов и повседневного общения с носителями языка.

Э. М. Береговская выявила: «Развитие сленга может иметь и негативные последствия. Некоторые выражения могут быть оскорбительными или неприемлемыми с точки зрения морали или этики. Кроме того, использование сленга может создавать барьеры в общении между разными поколениями или социальными группами, так как не все могут понимать или принять новые выражения» [3, с. 52].

В целом, развитие сленга в современном обществе является естественным процессом, отражающим изменения в культуре и обществе. Он позволяет людям выражать свою индивидуальность, создавать новые формы коммуникации и адаптироваться к изменяющемуся миру. Однако важно помнить о границах и уважении к другим людям, чтобы не причинять вреда или оскорбления своими выражениями. Под новой формой коммуникации в интернете чаще всего понимается какое-либо онлайн-сообщество, группа в социальной сети или игровом чате. В статье А. Н. Тонконогова такие формы выделяются под термином «кибер-сообщество», «кибернетическое сообщество». Такого рода сообщества формируются исходя из общего предмета интереса, объединяющего участников.

Развитие интернет–сленга происходит очень быстро, так как он основывается на актуальных событиях и трендах в онлайн–сообществе. Это связано с тем, что интернет является глобальной платформой общения, где пользователи могут быстро обмениваться информацией и создавать новые выражения.

Таким образом, развитие сленга в современном обществе происходит в основном благодаря интернету и социальным сетям, где пользователи активно создают новые слова и выражения для обозначения различных понятий и явлений.

### 1.3 ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ИНТЕРНЕТ–СООБЩЕСТВ

Интернет–сообщество представляет собой группу людей, которая общается между собой через интернет на определенном ресурсе. Они имеют сходные интересы и цели, а также следуют установленным правилам и политике данного ресурса. Участники сообщества являются постоянными пользователями и соавторами ресурса, они обмениваются информацией по установленной тематике и целям сообщества. Существуют правила и запреты, а также санкции к нарушителям, которые помогают поддерживать порядок и развитие сообщества. Важным аспектом является поддержание взаимодействия и развитие ресурса, что способствует укреплению связей и обмену знаниями среди участников.

Одним из примеров такого интернет-сообщества является «Википедия», которая популярна среди молодежи, так как позволяет оперативно найти справочную информацию по любым темам для подготовки рефератов, докладов, курсовых и дипломных работ. Кроме того, «Википедия» является и своеобразным интернет-сообществом, позволяющим пользователям стать экспертами, изменяющими и дополняющими контент данного интернет-ресурса. Учитывая такую интерактивность, возникает риск распространения через этот ресурс как минимум неточной, но, вероятно, и фальсифицированной информации, деформирующей объективную картину мира. Так, сравнение русскоязычной и англоязычной версии показывает явные разногласия в содержании представляемого материала.

Характерно то, что интернет-пространство открыто для всех желающих, не имеет границ и барьеров, передаёт любую информацию, в режиме реального времени, способно стать привлекательным для пользователей всех возрастов, динамично и оперативно по своему характеру. Все перечисленные условия создают предпосылки для появления и развития всевозможных разнообразных сообществ.

На основе изученной литературы по теме исследования было выделено пять основных типов интернет-сообществ:

- финансовые – цель данных сообществ извлечение прибыли из какого-либо вида деятельности;
- профессиональные – цель данных сообществ совершенствование полученных профессиональных навыков и умений
- обучающие – цель данных сообществ научить пользователей каким либо новым навыкам и умениям;
- социальные сети – цель которых состоит в совершенствовании коммуникативных практик, помогающих пользователям решать повседневные задачи, совершать сбор информации профессиональной и игровой направленности, участие в разнообразном общении с членами какого-либо интернет-сообщества;
- блоги – цель которых вести записи временного значения, в обратном хронологическом порядке, необходимые для получения информации предметного содержания, или своеобразное чтение-развлечение, отслеживание реакции публики на те или иные действия, чтение ради социализации, ощущение себя причастным к жизни известных людей.
- Веб-форумы - это тип веб-приложений цель которых, организация общения пользователей определённого сайта. Так же веб-форумы могут быть независимыми и вести общение по какой-либо определённой теме. Их цель организация обсуждений с дальнейшим их развитием в форме «постов» и комментариев по выданным высказываниям.

Создание интернет-сообщества может быть мотивировано различными целями, включая активизацию обсуждения проблем, распространение информации, обмен знаниями и опытом, общение с единомышленниками и

т.д. Важно, чтобы участники сообщества имели общие интересы или цели, которые объединяют их и стимулируют к активному взаимодействию. Создание интернет-сообщества может способствовать развитию сетевой культуры, обмену идеями и опытом, а также формированию новых связей и партнерств [24, с. 74].

Сообщества могут существовать на различных платформах, таких как чаты, форумы, блоги, онлайн-дневники, социальные сети и прочее. Каждая из них имеет свои особенности в использовании программного обеспечения и способы взаимодействия между участниками. \_Анализируя характеристики языка чатов, полного сокращений и усечений, можно выделить его положительные и отрицательные стороны. К безусловным плюсам можно отнести следующие его свойства:

- передача большего количества информации за минимальное количество времени;
- возможность передачи информации при недоступности адресата;
- возможность научиться лаконично и четко формулировать свои мысли;
- одновременная передача информации и эмоций (могут передавать интонацию устной речи);
- возрождение традиции переписки.

Среди отрицательных характеристик отмечают:

- проблема в понимании содержания;
- пренебрежение правилами грамматики и орфографии.

Сленг, выработанный пользователями в сетевом общении, переходит в общеупотребительную лексику. Электронная переписка также имеет свою языковую специфику, игровые условия виртуального пространства способствуют приближению коммуникации к игре, что на уровне языка проявляется в тяготении к манере устной разговорной речи даже в серьезных документах. С появлением киберпространства существенно меняется судьба текста в обществе. Изменение сознания личности в киберпространстве,



формирование нового, сетевого образа жизни и мышления существенно влияют на языковую ситуацию. Можно говорить о формировании нового стиля в языке – стиля интернет-общения, который не только является специфической его особенностью, но и серьезно влияет на речевое поведение всего общества в целом.

Молодежный сленг имеет целый ряд особенностей и отличий от других имеющихся сленгов, например профессиональных (врачей, юристов и др.), социальных (преступного мира, бомжей, «новых русских» и др.) и т. п. К числу таких особенностей можно отнести быструю изменчивость молодежного сленга, объясняемую тем, что постоянный «приход» в молодежь подрастающих детей и «уход» из нее во взрослую жизнь приобретающих статус в обществе молодых людей сопровождается обновляемостью молодежного сленга. Молодежный сленг никому не навязывается, он просто существует. И для того, чтобы быть включенным в молодежное общество, стать в нем «своим», молодому человеку надо не только быть соответствующего возраста, но и говорить на языке, свойственном его возрастной группе, а именно владеть и пользоваться молодежным сленгом. Сленг по-своему кодирует, сохраняет и передает информацию от одного молодого человека к другому. Что касается студенческого сленга, то следует отметить, что он отражает особенности молодежного сознания, для которого характерно иронично-критическое восприятие действительности, пародирование, травестирование официальных речевых форм на основе языковой игры.

Сам процесс Интернет-коммуникации опосредован языком, в роли которого выступает письменный язык (информация представлена на экране компьютера в основном в текстовом виде) и язык визуальных обозначений различных эмоциональных состояний человека (например, смайлики). В обоих случаях наблюдается сворачивание, сокращение, уплотнение, сжатие электронных сообщений. Стилль общения в разнообразных чатах

фамильярный, в текстах много опечаток, аббревиатур, используется компьютерный жаргон.

Исследователи отмечают и другие характеристики воздействия Интернет–коммуникации на русскоязычную речевую практику: практическую транскрипцию терминов (гейт, хард, глюк, апгрейд, сисоп, линк, чат, юзер, апплет, геймер, лог, офлайн и т.п.), тенденцию к редуцированию (комп, плз, путер, софт), обилие ненамеренных, а также нарочитых ошибок (мессаг, рулез), усечение (проги, субж, конфа, борда). Ряд терминов утратил признаки, свойственные варваризмам, и прижился в нейтральном профессиональном слое русского языка – иногда в силу отсутствия хорошего русского эквивалента (онлайн, Интернет, принтер, хакер), а иной раз и невзирая на наличие эквивалентов (постмастер, коннект, логин, контент) [13].

Липатов А. Т. выявил несколько причин «функционирования молодежного сленга»:

1. Попытка сделать свою речь непонятной для окружающих.
2. Желание выразить свои эмоции кратко, но выразительно (многие сленговые слова невозможно перевести на литературный язык одним словом, в том числе и на иностранный язык).
3. Необходимость адаптироваться к определенной социальной среде, показать, что они принадлежат компании.
4. Желание проявить свою индивидуальность, отличаться от других.
5. Попытка произвести впечатление на старшее поколение [40].

Изучив официальную статистику среди носителей сленга в английском и русском языках на основе исследования, проведенного в 2017 году в рамках городской конференции в городе Омске, выявлен общий возраст человека, употребляющего сленг. Это оказались молодые люди в возрасте от 10 до 30 лет. Многие из них относятся к употреблению сленговых выражений положительно. Если составить портрет потенциального пользователя сленга, то мы получим молодого человека, преимущественно школьника или студента. Помимо получения образования он может интересоваться самыми

разнообразными сферами деятельности: от музыки, спорта, дизайна вплоть до неформальных молодежных сообществ. Именно в таких кругах, объединениях по интересам использование сленга является неотъемлемой частью общения, что служит ключевым фактором формирования новых сленговых выражений и внедрения их в массы.

Итак, современные интернет-технологии позволили увеличить объем создаваемой и распространяемой информации, что в свою очередь повлияло на развитие современного российского общества, значительно ускорило процессы коммуникации как в рамках какой-либо определённой территории, так и в мировых масштабах. В просторах интернет появилось бесчисленно количество всевозможных интернет-сообществ, так или иначе влияющих на процессы развития и формирования личности. В условиях становления информационного общества актуализируется проблема нового миропонимания и нового мировосприятия, которые могут стать основой мировоззрения новой цивилизации, информационной картины мироздания.

#### **1.4 ХАРАКТЕРИСТИКА ЯЗЫКОВОГО ПОРТРЕТА СОВРЕМЕННОГО УЧАСТНИКА КИБЕР–СООБЩЕСТВ**

В конце двадцатого века Интернет стал новым средством передачи информации и коммуникации, создав глобальную информационную среду, которая повлияла на развитие языка. Это крупное явление прогрессивной культуры проникло во все области общества, приводя к появлению новых форм интернет–общения, таких как интерактивное межличностное общение. В связи с этим необходимо более подробно изучить языковой портрет современного участника кибер–сообщества.

Особенности интернет-общения состоят в том, что:

- Оно анонимное — даже если мы знаем информацию о собеседнике из его профиля, этого недостаточно для реального восприятия личности;

- В основном в интернет-общении люди контактируют на добровольных условиях; стремятся к нетипичному, для своей реальной жизни, поведению;
- Теряют свои значимые характеристики — пол, возраст, социальный статус, физические данные человека из-за отдаленности собеседников.

Виртуальная коммуникация сегодня существует в многочисленных формах, форматах и жанрах. Кроме того, существует огромное коммуникативное пространство виртуального общения (Twitch, ВКонтакте, Одноклассники, YouTube, Телеграм и т. д.), объединяющее неограниченное количество пользователей, которые ежедневно осуществляют общение на основе определенных правил этикета. С развитием новых специфических средств и форм коммуникации появилась необходимость в выработке новых стандартов речевого поведения и культуры и в виртуальной коммуникации. Современный участник киберсообщества обладает особым языковым портретом, который несколько отличается от традиционного общения в реальном мире.

Через анализ внутриигровых чатов на платформе Twitch мной было выделено несколько важных характеристик, которые олицетворяют большую часть современных пользователей онлайн-платформ:

1. *Использование сокращений и аббревиатур.* Использование сокращений и аббревиатур в киберсообществе имеет свои особенности и принятые правила. Основная цель такого использования заключается в экономии времени при общении, так как набор длинных слов может занимать больше времени, чем использование коротких сокращений. Некоторые из самых распространенных сокращений и аббревиатур в киберсообществе включают в себя: – "lol" – Laugh out loud (громко смеяться) – "brb" – Be right back (сейчас вернусь) – "omg" – Oh my god (о, боже мой) – "btw" – By the way (кстати) – "imo" – In my opinion (на мой взгляд) Эти сокращения широко используются в сообщениях, комментариях, постах в социальных сетях,

форумах и т. д. Однако важно помнить, что не все сокращения понятны каждому пользователю, поэтому важно учитывать контекст общения и аудиторию, с которой вы общаетесь. Использование сокращений и аббревиатур также может быть забавным и выразительным способом общения, который помогает создать близость и сообщничество с другими участниками киберсообщества.

2. *Использование эмодзи и стикеров.* Эмодзи (или смайлики) – это небольшие иконки, представляющие собой различные эмоции, предметы, животных и так далее. Они позволяют добавить эмоциональный окрас к текстовому сообщению и передать свои чувства более точно. Например, использование смайлика с улыбкой может показать, что вы радуетесь или шутите, а злой смайлик может выразить ваше недовольство. Стикеры – это большие изображения или анимации, которые также используются для передачи эмоций и настроения. Они могут быть более выразительными и представлять более сложные сцены или персонажей. С помощью стикеров можно создавать уникальный стиль общения и делиться своими эмоциями более ярко и креативно. Использование эмодзи и стикеров в текстовом общении помогает участникам лучше понимать друг друга, даже если нет возможности видеть выражение лица или слышать интонацию голоса. Они помогают создать более дружелюбную и открытую атмосферу, улучшая коммуникацию и делая её более приятной.

3. *Использование интернет-жаргона.* Интернет-жаргон – это специфический язык, который используется в онлайн-общении и социальных сетях. Он часто состоит из аббревиатур, сокращений, эмодзи и других символов, которые помогают быстро и лаконично выразить свои мысли и эмоции. Использование интернет-жаргона помогает участникам киберсообщества быстро и эффективно общаться, делая сообщения более легкими для понимания и привлекательными для чтения. Кроме того, интернет-жаргон может создать ощущение принадлежности к определенной

онлайн–группе или сообществу, так как использование определенных выражений может быть признаком принятия и вхождения в круг общения.

4. *Использование хэштегов.* Хэштеги – это слова или фразы, начинающиеся с символа решетки (#), которые добавляются к сообщениям в социальных сетях для облегчения их поиска по определенной теме. Когда пользователь нажимает на хэштег, он видит все сообщения, содержащие тот же хэштег. Использование хэштегов позволяет участникам сообщества быстро находить интересующую информацию или присоединиться к обсуждению конкретной темы.

5. *Использование «мемов» и шуток.* Мемы и шутки играют важную роль в формировании культуры и общения в современных киберсообществах. Они помогают участникам выразить свою индивидуальность, юмор и отношение к различным ситуациям. Мемы, которые часто являются аллюзиями на популярные культурные явления или события, становятся своеобразным языком, который понимают только участники определенного сообщества. Благодаря мемам и шуткам участники киберсообществ могут легко находить общий язык, укреплять отношения между собой и создавать уникальную культуру общения. Они становятся своеобразным символом сообщества и способом выражения его идентичности [25, с. 37].

Все эти аспекты не только широко распространены на различных интернет-платформах, но и начинают постепенно внедряться в разговорную речь, тем самым модифицируя современный язык общества.

На основе полученных результатов анализа чатов платформы Twitch можно составить примерный речевой портрет участника кибер-диалога, который будет включать в себя особенности поведения, построения фраз и интонации. Исследователь П. В. Часовский находил уместным оговаривать тот факт, что в большинстве своем определение языковой личности может происходить только через объединение в совокупность многих факторов, таких как философские, психологические, социологические взгляды индивида. Поэтому, анализируя речевой портрет участника чата Twitch,

необходимо учитывать пол пользователя, его возрастную группу, принадлежность к той или иной расе.

С социальной точки зрения типичным представителем данной категории пользователей является пользователь молодого возраста от 16 до 27 лет (чаще всего представитель мужского пола), обладающий невысоким уровнем знания иностранного языка, который тем не менее позволяет вести ему связный диалог с другими пользователями через использование сленговых выражений. В поведенческом аспекте ярко выражены прямолинейность, динамичность в принятии решений и общении, эгоцентричность, попытки доминирования в речи, которые можно расценивать как некий игровой параметр.

Исходя из вышеперечисленных факторов можно составить основные особенности речевого поведения типичного представителя чата Twitch:

- В речи присутствует большое количество сленговых выражений, отображена экономия речевых усилий. Особое внимание уделяется общению на базовом иностранном языке и употреблению иностранных слов;
- Следование тенденциям американских норм коммуникативного поведения;
- Растущая агрессивность речи;
- Широкое использование нецензурной лексики;
- Закрытость характера речи.

Речь является динамичным и живым процессом, который постоянно эволюционирует. Язык молодежи во всех его возрастных и социально-групповых вариантах, от подростковых жаргонов до массового сленга, имеет кроме модуса экспрессивного отчуждения еще одну характерную общую особенность, притягательную для молодого поколения. Это устойчивая тенденция к юмору, насмешке, иронии. Существуют специальные языковые номинации для выражения этой функции сленга: «подколоть» – подшутить, «стебать» – надсмеиваться, иронизировать. Таким образом, эту функцию сленга можно определить как функцию иронии.

Как отмечает Фомина М. И.: «Сленговые выражения начинают употребляться по различным причинам, однако основные из них могут быть следующие:

1. Популярность: часто сленговые выражения становятся популярными благодаря влиянию медиа, социальных сетей, кино, музыки и других источников. Молодежь и молодые люди особенно часто используют сленг, чтобы быть в тренде и соответствовать текущим модным тенденциям.

2. Простота выражения: некоторые сленговые слова и фразы часто используются из-за своей лаконичности и простоты. Они могут заменять более сложные или формальные выражения, делая общение более быстрым и эффективным.

3. Создание новых слов: сленг также может отражать появление новых явлений, технологий, идей или понятий, которые ранее не существовали или были неизвестны. Новые слова и выражения могут быть созданы для описания этих новых реалий и придания им уникального выражения.

4. Отражение культуры и общества: сленг может быть способом отражения определенных аспектов культуры, общества и социального окружения. Он может использоваться для выражения принадлежности к определенной группе, подчеркивания своей индивидуальности или просто для создания атмосферы неформальности и близости в общении».

Использование интернет-сленга может влиять на живую речь человека, особенно если он проводит много времени в онлайн-средах. Люди могут начать использовать интернет-сленг и аббревиатуры даже в разговорной речи, что может сделать их общение менее формальным. Кроме того, интернет-сленг может также влиять на лексикон и фразеологию человека, делая его речь более современной и актуальной.

Исходя из вышеизложенного, можно заключить, что языковой портрет современного участника кибер-сообщества из пяти основных аспектов, которые важны в коммуникации интернет-среды.



## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Целью исследования в рамках первой главы было изучение феномена сленга в современной жизни, сферах его влияния на общество. Для достижения данной цели были рассмотрены определения понятия «сленг» и его толкования различных исследователей с последующим выделением характерных черт, само явление сленга было проанализировано как межкультурный аспект.

В результате теоретической части исследования были сделаны выводы, которые представлены в следующих положениях:

1. Сленг представляет из себя культурную коммуникацию, которая направлена на передачу опыта, эмоций между собеседниками. Исследуя явление киберигры, В. В. Гудимов утверждает, что «вскоре киберигры станут фактором, который будет формировать социальную действительность и гражданскую мораль» [22];
2. По сравнению с обычными словами литературного языка сленг обладает большей яркостью и выразительностью, что зачастую приводит к недопониманию или агрессии;
3. Интернет–сленг влияет на разговорную речь, делает ее менее формальной;
4. Общение собеседников с широким использованием сленговых единиц имеет свои положительные и отрицательные стороны. Среди положительных, в первую очередь, можно выделить: быстроту и доступность общения, повышение сплоченности определенной субкультуры (компьютерный сленг, интернет–подростковый сленг и т.д.) через использование специальных слов и выражений, которые недоступны большинству. Большие объемы вынужденного международного общения дают также и побочные эффекты: русскоязычная молодежь вне игровой среды продолжает общаться на смеси русского и английского языков, коверкая одновременно оба, а

также снабжая свою речь игровым сленгом. Слушателю, не погруженному в информационное поле киберспорта, что-то понять в подобной коммуникации будет крайне сложно или даже невозможно.

## ГЛАВА 2

### МЕЖКУЛЬТУРНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СЛЕНГА ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ–ПЛАТФОРМЫ

#### 2.1 ХАРАКТЕРИСТИКА ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ИНТЕРНЕТ–СЛЕНГА. СПОСОБЫ ОБРАЗОВАНИЯ ИНТЕРНЕТ– СЛЕНГА В КИБЕР СФЕРЕ

Для каждой социальной группы можно отметить особенное, отличное только для нее языковое поведение. На протяжении долгих веков общество делилось на разные социальные классы в зависимости от профессии, материального положения, рода. Как результат – появились различные функциональные стили и регистры общения. Среди социальных групп ярко выделялись представители общественных элит и социальных низов (преступный мир, малоимущие, необразованные). Представители социальных низов, в силу закрытости такого рода социальных групп, тяготеют к использованию различного рода подъязыков, субъязыков, отличительной чертой которых является закрытость для внешнего языкового сообщества. Такие лексические и лексико–грамматические подсистемы маркируют принадлежность людей, их употребляющих, именно к данной социальной группе. Одним из таких подъязыков является сленг.

В переводе с английского языка «сленг» означает:

- эмоционально окрашенная речь определенной социальной группы, составляющая противоположность литературному языку;
- вариант разговорной речи (экспрессивно окрашенные элементы этой речи), не совпадающие с нормой литературного языка [25].

Анищенко О.А., давая определение молодежному сленгу, пишет, что «термином «молодежный сленг» обозначается лексический пласт, первоначально возникший в одном из социальных диалектов (жаргонов, аргю), но перешедший в интержаргон (общую часть бытового словаря разных

жаргонных формаций) и ставший популярным в речевом общении молодежи» [1]. Каждое новое поколение молодежи создает свой уникальный словарный запас, который постоянно меняется. Уже существующие слова устаревают и уступают место новым лексемам. Например, во французском языке слово "swag" (стиль, образ) было очень популярным несколько лет назад, но теперь оно уже не так широко используется.

Советский лингвист И. Р. Гальперин склонялся к тому, что сленга не существует [15]. Его аргументация основана на результатах исследований английских ученых лексикографов, главным образом на их опыте в составлении словарей английского языка, которые показали, что одно и то же слово в различных словарях имеет различное лингвистическое признание; одно и то же дается с пометой «сленг», «просторечие», или без всяких помет, что свидетельствует о соответствии литературной норме языка. И.Р. Гальперин предлагает термин «сленг» использовать в качестве синонима английского эквивалента жаргона [15, с. 56].

До сих пор нет единого толкования понятия «сленг». Разнообразные трактовки сленга включают в себя следующие характеристики: *illigimate colloquial speech, the language of a low and vulgar type, the special vocabulary or phraseology of a particular calling of profession, etc.*

Пути и способы образования компьютерного сленга весьма разнообразны, но все они сводятся к тому, чтобы приспособить английское слово к нашей действительности и сделать его пригодным для постоянного использования. Исследуя основные характеристики игрового сленга, а именно: краткость, эмоциональность, многозначность, мной были проанализированы многие лексические единицы сленга, которые в конечном итоге были распределены на 4 основных типа по словообразовательному способу. Среди большинства таких способов выделяются следующие, охватывающие основной пласт сленговой лексики:

1. Калька;

2. Полукалька;
3. Фонетическая мимикрия;
4. Аббревиация.

1. *Калька*, или заимствованный перевод. Это один из приемов перевода, состоящий в том, что слова и выражения одного языка переводятся на другой язык путем точного воспроизведения средствами переводящего языка их морфемной или словесной структуры. Калькирование используется для передачи безэквивалентной лексики и фразеологизмов [2, с. 61].

Слово заимствуется целиком со своим значением. написанием и произношением. Следует отметить, что такие заимствования подвержены ассимиляции: каждый звук в заимствованном слове замещается соответствующим звуком в языке, который это слово заимствует, ориентируясь на исходные фонетические законы.

В качестве примеров калькирования можно выделить следующие слова и выражения, которые активно употребляются в обычной жизни:

- **Дефолт** (от англ. default – «по умолчанию») – нечто стандартное, распространенное, то что всегда используется (Пример: «Она по дефолту не ставит хорошие оценки на экзаменах»).
- **Стрим\стримить** (от англ. stream — «поток») – видео в интернете, которое пользователь (стример) транслирует в режиме реального времени.
- **Фулл** (от англ. full – «полный») – полный, окончательный вариант ч.–либо.
- **Фидбек** (от англ. feedback — «обратная связь») – обратная связь, отклик на какое–либо действие (Пример: «Работа была отправлена еще вчера ночью, но я так и не получил фидбек»).
- **Баф** (от англ. buffing – «поглощать удары») – понятие в компьютерных играх, обозначающее временное усиление игрока, как правило, под

действием специального заклинания (Пример: «Он добежал до финиша только потому что использовал бафы!»).

- **Ваншот** (от англ. one shot – «один выстрел») – убийство с помощью одного выстрела\удара (Пример: «Придется идти на пересдачу: преподаватель ваншотнула меня первым же вопросом»).
- **Миссклик** (от англ. miss click – «лишний щелчок») – промахнуться по клавише (Пример: «Я мисскликнул и провалил онлайн–тестирование»)
- **Юзер** (от англ. user – «пользователь») – игрок в онлайн–игре.
- **Имба** (от англ. imbalance – «дисбаланс») – некий сильный элемент вносящий дисбаланс в игру (Пример: Твои подсказки на экзамене были просто имбой!»).
- **Дроп** (от англ. drop – «сбрасывать») – выбросить что–то из своего инвентаря (Пример: «Зачем ты дропнул мусор?»)
- **Пинг** (от англ. ping «характеристика которая отражает скорость сетевого соединения между компьютерами при передаче каких–либо данных») – задержка передачи сети (Пример: «У меня на этом сервере слишком большой пинг»).

Стоит отметить, что применение калькирования не ограничивается полноценной ассимиляцией: есть такие звуки заимствованного слова, которые заменяются в переведенном варианте в соответствии с фонетическими законами русскоязычной страны, например: слово *drive* в виде сленга у подростков произносится как «драйв», но в американском варианте имеет другое произношение |draɪv|.

2. *Полукалька*, или частичное калькирование составных слов. Слово или выражение, возникшее путем буквального перевода части иноязычной языковой единицы с сохранением оставшейся части не переведенной. Одни исследователи к полукалькам относят сложные слова, один компонент которых остается не переведенным [7, с. 127]. Другие исследователи считают полукальками такие слова, у которых заимствованным является корневая

часть или основа; аффиксальная часть таких слов переводится соответствующими морфемами родного языка [3, с. 98].

В качестве примеров калькирования можно выделить следующие слова и выражения, которые активно употребляются в обычной жизни:

- **Забанить** (от англ. ban – «запрет») – запрет, выражающийся в ограничении доступа к ч.–либо (Пример: «Его забанили на сервере за агрессивную игру»).
- **Ливнуть** (от англ. to leave — «оставить») – покинуть, оставить (Пример: «Он ливнул сразу после мероприятия»).
- **Заруинить** (от англ. to ruin – «рушить») – испортить (Пример: «Я заруинил всю отчетность в конце месяца»)
- **Оффнуться** (от англ. off – «выключить») – выйти из игры, беседы (Пример: «Я настолько плохой собеседник, что все попросили меня оффнуться»).
- **Байтить** (от англ. bait – «наживка») – провокация противника на конкретное действие (Пример: «Он байтится на любую мелочь»).
- **По нексилю** (от англ. next – «далее») – призыв продолжить к.–либо действие (Пример: «Погнали по нексилю!»).

При использовании полукальки заимствованное иностранное слово приобретает суффиксы и окончания русского языка: юзать (использовать; от англ. to use – использовать), таким образом, сленговый вариант ассимилируется «частично» [29, с. 37], потому что содержит в себе элементы двух языков.

3. *Фонетическая мимикрия.* Способ основан на совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и профессиональных терминов современного английского языка в фонетической ассоциации с русским. Слово, подвергающееся фонетической мимикрии и переходящее в категорию сленга, обретает отличающееся от исходного значение, например: button – «батон». В русскоязычной стране слово батон имеет определение

«хлеба из пшеничной муки продолговатой формы», что никак не соотносится со значением слова «button» – кнопка.

Распространенными сленговыми выражениями, созданные путем фонетической мимикрии, можно считать следующие примеры:

- Гамать (от англ. game – «игра») – проводить время за компьютерной игрой.
- Стримснайп (от англ. stream sniper) – форма деструктивного трекинга.
- АСУ (от рус. «осуждать») – сокращенная форма слова «осуждаю», призванная более красочно описать эмоцию.
- Гитгуд (от англ. Get good – «стань лучше») – пожелания для к.-либо, чтобы он стал лучше.
- Кута? (от порт. Queota? – «хочешь ещё?») – подначивающее выражение, имитирующее угрозу.
- Расшарить (от англ. share – «раздать») – поделиться с к.-либо.
- Мыло – сленговое обозначения E-mail.

4. *Аббревиация* подразумевает под собой присоединение основ\первых букв слов без соединительных гласных, например: ГИА – Государственная итоговая аттестация. Данный метод формирования сленговых выражений занимает главенствующую позицию по частотности употребления среди молодежи. Основными причинами популярности именно аббревиации, как одного из способов, является экономия речевых ресурсов и компрессия лексических единиц, которая ведет к увеличению коммуникативной способности языка.

Среди распространенных сленговых аббревиатур можно выделить:

ИРЛ – от англ. in real life – «в реальной жизни»;

АФК – от англ. Away From Keyboard – «ушел от клавиатуры»;

ЛВЛ – от англ. level – «уровень»

ТХК – от англ. thanks – «спасибо»

ББ – от англ. bye-bye – «до свидания»

ГГ – от англ. good game – «хорошая игра»



F (Ф) – Press F to pay respects

GL – от англ. good luck – «удачной игры»

HF – от англ. have fun – «повеселись»

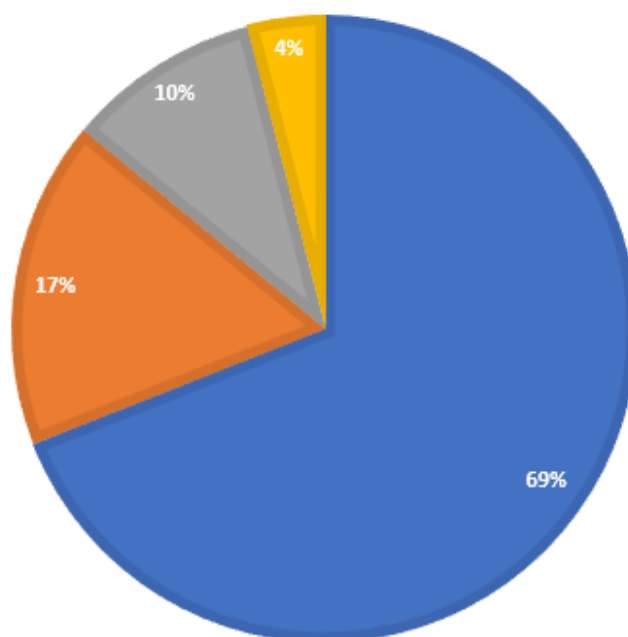
WP – от англ. well played – «хорошо сыграно». Часто используется вместе: GG WP (Good game well played).

NT – от англ. nice try – «хорошая попытка»

Используя вышеприведенную классификацию образования сленга в интернете мной была проанализирована частотность употребления тех или иных выражений в онлайн-чатах сервиса Twitch. Основной целью данного анализа было выявление процентного соотношения использования фраз в непосредственном общении участников чата. В результате была выявлена следующая тенденция: наибольшей популярностью в чатах пользуются аббревиатуры (69%), например: «ГГ», «афк» и т.д., далее следует категория образование сленговых единиц при помощи фонетической мимикрии (17%), например: «сонька», «мыло» и т.д.. Исходя из полученного итога, можно сделать вывод, что в онлайн-чатах участники диалога чаще всего пользуются сокращенными вариантами фраз для экономии времени, а также фонетически измененными вариантами оригинальных слов с целью поддержания статуса «закрытого» сообщества (в данном контексте «закрытый» означает недоступный для понимания абсолютного большинства пользователей).

## ЧАСТОТНОСТЬ УПОТРЕБЛЕНИЯ СЛЕНГОВЫХ МОДЕЛЕЙ

■ Аббревиатура ■ Фонетическая мимикрия ■ Калька ■ Полукалька



В конечном итоге, можно сделать обобщающий вывод, что внедрение игрового сленга в игровых чатах, в частности сервиса Twitch, влияет на трансформацию языковых норм молодежи. Широкая популярность онлайн-игр и внутриигрового комьюнити приводит к тому, что в языке появляются не только терминология, непосредственно связанная с функционалом и особенностями игр, но и «сленговые формы языка» [49, с. 395], которые создаются в процессе общения участников, такие как «meh» – выражение недовольства, усталости.

## 2.2 ВЛИЯНИЕ АМЕРИКАНСКОЙ КУЛЬТУРЫ ОБЩЕНИЯ НА РОССИЙСКУЮ АУДИТОРИЮ

Американская культура, английский язык оказывают значительное влияние на современную молодежь; межкультурное общение приводит к взаимопроникновению культур, которое отражается не только в поведении, но и в языке: так в данный момент в России очень распространена тенденция на

западную музыку, хотя язык большинство россиян не знают в совершенстве и не до конца понимают смысл текста. Как отмечает Джон Сазерленд: «Распространение английского языка является следствием неприкрытой языковой экспансии» [49]. Согласно статистическим данным, средний возраст типичного представителя молодежного игрового сообщества – 23 года [22]. Вследствие не до конца сформировавшегося мировоззрения, подростки наиболее подвержены воздействию американской культуры, которая показывает иную форму существования социума: уровень жизни, образования и, соответственно, коммуникации.

Модель американского языкового поведения активно транслируется на иностранных платформах, разработанных для онлайн-общения (такие как Twitch, Instagram), что ведет к тенденции «американизации» [10] русской действительности и языка. Новый стиль общения у молодежи, обогащенный сленговыми выражениями и нетипичной для русской речевой манеры поведением [27, с. 143], стал повсеместным явлением: с развитием технологий подобные примеры можно увидеть не только в онлайн-чатах, но и в рекламе (См. Приложения), в речи публичных личностей (См. Приложения), в живом общении.

С целью проследить основные тенденции в изменении языкового поведения современной молодежи мной были проанализированы аккаунты известных медиа-личностей на предмет наличия сленговых выражений. Подавляющее большинство стримеров (в данном контексте «streamer» – создатель онлайн-контента на платформе Twitch) в своей повседневной речи регулярно используют сленг, сокращения и т.д. Основными характерными чертами американизации в контексте языковых изменений можно отметить:

1. Неформальность и разговорность.

Применение сленга широко распространяется среди молодежи из-за разговорного, непринужденного характера. На рис. 1 и рис. 2 отражено, какими могут быть выражения типичного представителя молодежной онлайн-

субкультуры: отдельно взятые слова для абсолютного большинства остаются непонятными без контекста.



Рис. 1

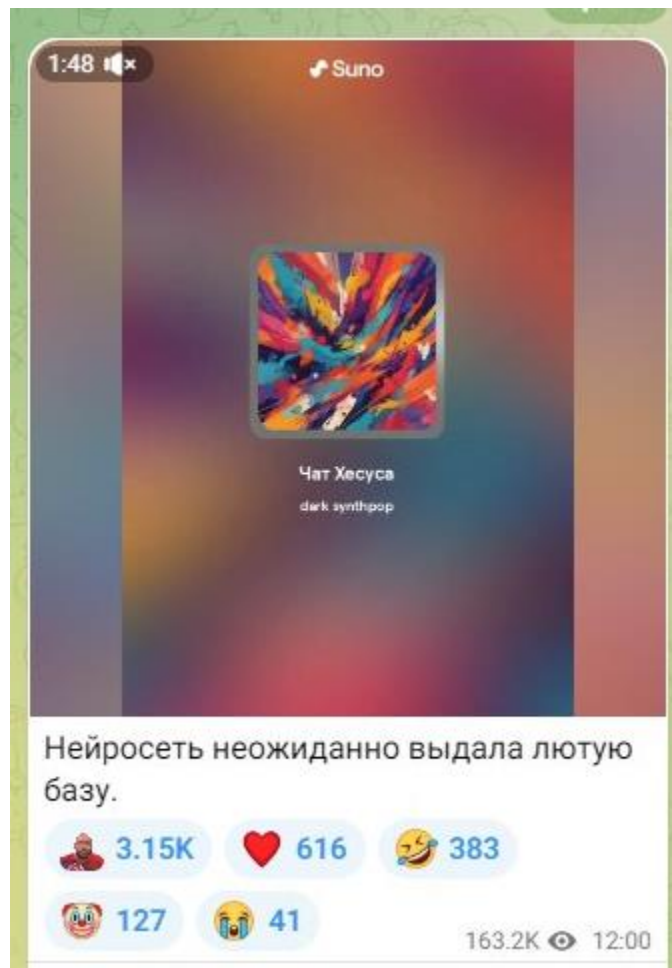


Рис. 2

## 2. Краткость и динамичность

Общение участников онлайн–игр отличается краткостью и лаконичностью, это происходит по той причине, что игрок не обладает достаточным временным ресурсом, чтобы полноценно и грамотно выразить свою мысль. Чаще всего в онлайн–чатах в играх или на стриминговых платформах используются сокращения по типу «ГГ», «спс», «кк», так как такой метод общения существенно сокращает время, затрачиваемое на передачу сообщения, не искажая при этом семантическое наполнение. Так, в статье о речевом портрете игроков онлайн–игры DotA2 С. С. Вдовиченко отметила тенденцию к упрощению грамматических конструкций, фокус диалога быстро перескакивает с одного диалога на другой [10, с. 15]. Речевая модель поведения участников онлайн мероприятий переносится на действительность: все чаще у молодежи можно заметить склонность к

сокращению фраз. На рис. 3 и рис. 4 отражена речь одного из представителей молодежной субкультуры, среди основных характеристик такого текста можно отметить краткость, аббревиацию.

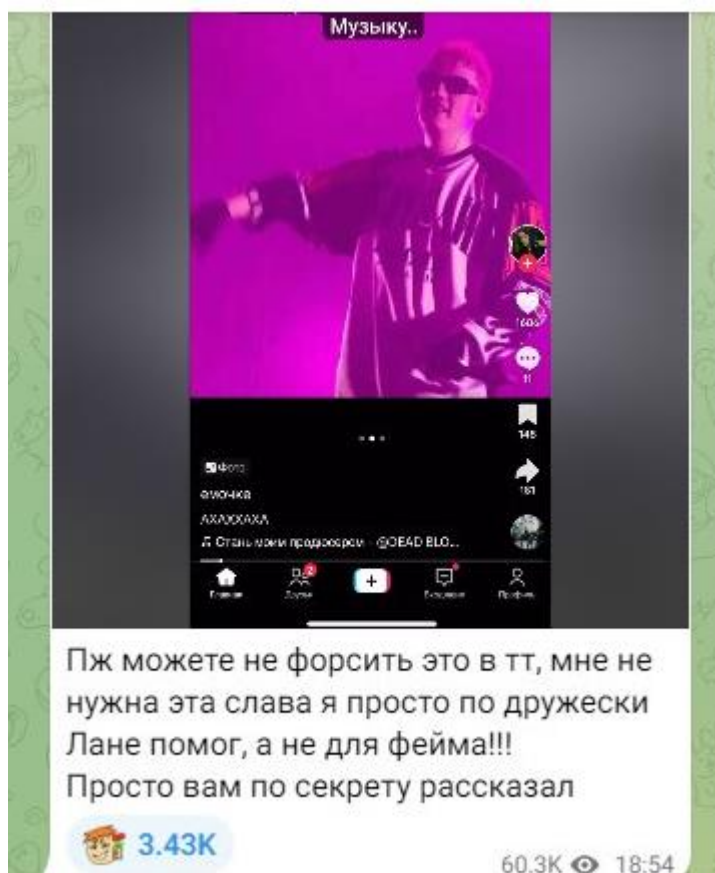


Рис. 3

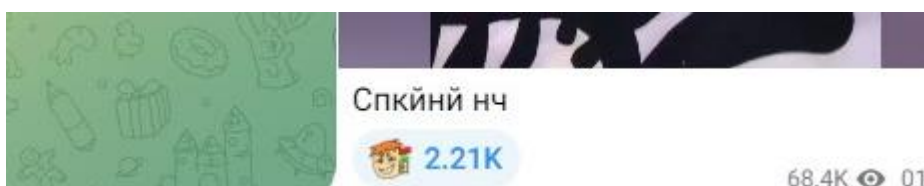


Рис. 4

### 3. Использование стикеров, картинок, смайликов

Развитие технологий ознаменовало изменения в сфере привычного общения между людьми. Сложность письменного общения заключалась в неполноте передачи эмоций: у собеседника отсутствовала возможность обозначить, например, шутку улыбкой, поэтому нужно было использовать правильно подобранные слова, пунктуацию, всевозможные уточнения при написании текста во избежание двусмысленности. Динамичность общения в онлайн чатах привела к необходимости разработки универсальных символов

для обозначения эмоций. Стикеры, эмодзи и смайлики – все это относится к сленгу в силу изменчивости смыслового контекста отправляемых картинок, например, эмодзи плача не всегда символизирует эмоцию расстройства, наоборот, зачастую он выражает крайнюю степень радости или восторга. На рис. 5 изображено использование эмодзи в контексте сленгового явления – оно передает интонацию «гламурности»,

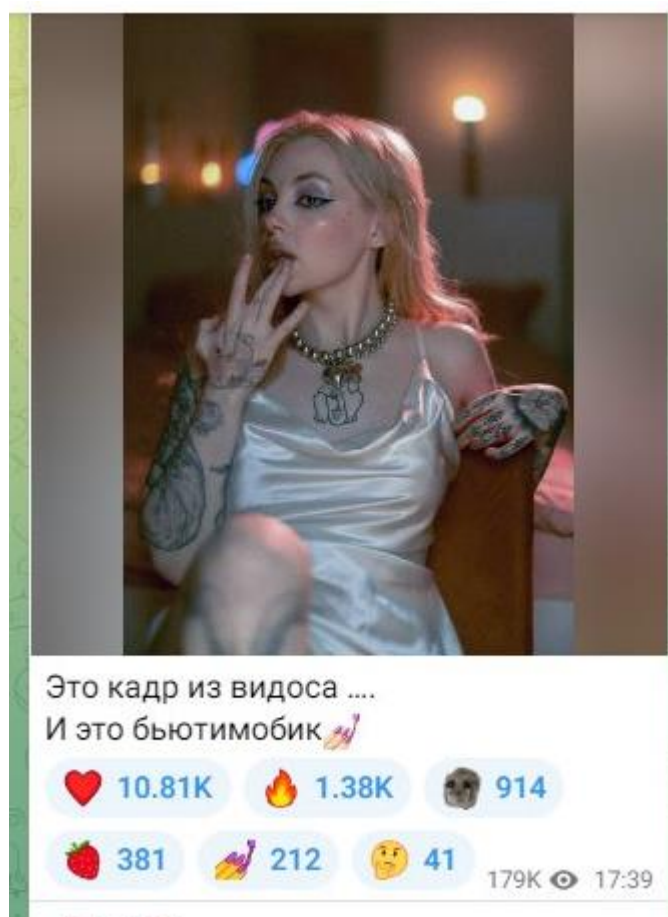
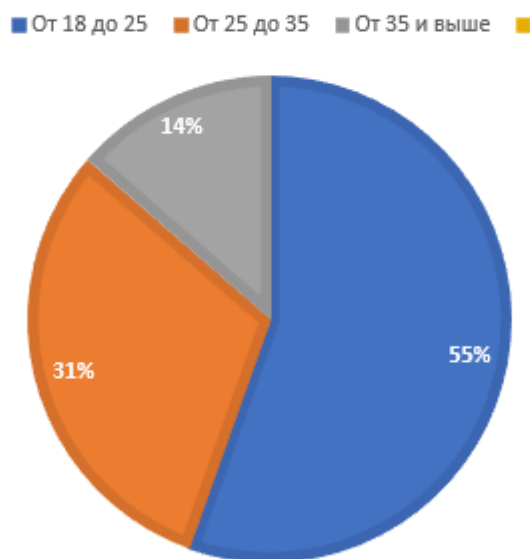


Рис. 5

Исходя из вышеописанного можно сделать вывод, что влияние сленговых выражений на российскую онлайн–аудиторию достаточно велико. Преобладающий возрастной диапазон у употребляющих в своей речи сленговые слова людей – 20–25 лет. Известные личности используют такие выражения как в своей обычной жизни, так и в медиа–пространстве, тем самым транслируя для масс, что употребления сленга, в частности игрового, не является чем–то обособленным, а выходит на общеупотребительный уровень.

Для более детального понимания частоты употребления сленга не только во внутриигровых сообществах, но и в реальной жизни был произведен социологический опрос среди 40 человек. Среди опрошенных большинство составили респонденты в возрасте от 18 до 25 лет (55%). Оставшиеся 30% – респонденты от 25 до 35 лет (31%) и от 35 лет и выше (14%).

### ВОЗРАСТНОЕ СООТНОШЕНИЕ РЕСПОНДЕНТОВ



Данное анкетирование состояло из списка слов наиболее популярных среди участников кибер–сообществ, и содержало в себе следующие сленговые выражения:

- «ГГ» (от англ. «good game») – хорошая игра;
- «лока» (от англ. «location») – местонахождение;
- «лаг» (от англ. «lag») – задержка;
- «АФК» (от англ. «away from keyboard») – ушел от клавиатуры;
- «лут» (от англ. «loot») – добыча;
- «дроп» (от англ. «drop») – бросить;
- «АСУ» (от рус. «осуждать») – сокращенная форма слова «осуждаю»
- Расшарить (от англ. share – «раздать») – поделиться с к.–либо;



- Оффнуться (от англ. off – «выключить») – выйти из игры, беседы и т.д. (См. Приложения)

Приведенные выше сленговые единицы были представлены опрашиваемым респондентам к изучению в виде списка без пояснительных комментариев. Целью опроса стало выявить осведомленность участников опроса о существовании сленговых слов, их значения, сфере употребления.

В результате анкетирования выяснилось, что респонденты в возрастном диапазоне от 18 до 25 лет лучше ориентируются в вопросе употребления сленговых единиц: знают их значения, для чего они употребляются и как произносятся. Из 40 опрошенных лишь 2 респондентов, относящихся к категории возрастного диапазона «от 25 лет», не смогли точно определить значения подавляющего большинства терминов; из категории «от 35 лет и выше» правильные толкования сленговых выражений не смог дать никто.

Также следует отметить, что участники опроса старшего возраста не используют лексику интернет–игрового сленга и демонстрируют ограниченные знания в этой области. Приведенные для изучения сленговые выражения, такие как «лаг», «афк», «заруинить», широко распространены среди представителей молодежи от 18 до 25 лет как в онлайн, так и в офлайн–общении.

Перечень представленных сленговых единиц включал в себя 10 слов, образованных путем аббревиации, 10 – кальки, 10 – фонетической мимикрии. Из группы слов, созданных при помощи метода аббревиации, самыми распространенными для всех респондентов стали следующие: «ГГ», «СПС», «сяб», «кк» и т. д. (См. Приложения). Что примечательно, слова, входящие в данную категорию, обладают наименьшим индексом узнаваемости среди участников опроса в любом возрастном диапазоне – лишь 47% от общего числа смогли дать точное толкование того или иного сокращения. Категория верно определенных выражений, связанных с методом калькирования, составляет 89% от общего числа, сюда входят такие слова как: «фидбек», «дефолт», «фулл» и т. д. (См. Приложения). Наибольший индекс узнаваемости

дала категория «Слова, образованные методом фонетической мимикрии» («гамать», «асу» и т.д. (См. Приложения) – среди опрошенных в возрасте от 18 до 25 лет верное обозначение смогли назвать 100% респондентов.

Исходя из результатов анкетирования, можно сделать вывод, что наибольшая осведомленность в сленговых выражениях принадлежит группе людей от 18 до 25 лет, они свободно употребляют такие слова в обычной жизни, понимают их значение. Разрыв в игровом лексиконе между поколениями обусловлен тем, что предыдущие поколения не были активно вовлечены в индустрию видеоигр или виртуальные миры. В результате они не знакомы со специализированной терминологией, используемой в этих областях, кроме тех, кто работает в сфере информационных технологий. Несмотря на то, что первоначальным назначением интернет–сленг терминологии было описание игровых элементов, ее использование вышло за рамки игры и стало частью повседневного общения.

### **2.3 ПОТЕНЦИАЛ КИБЕР–МЕДИА (TWITCH) КАК ПЛАТФОРМЫ ЭФФЕКТИВНОГО И ТОЛЕРАНТНОГО МЕЖКУЛЬТУРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**

Изначально Twitch представлял из себя сервис для стриминга компьютерных игр и киберспортивных турниров, однако пользователь получал возможность запуска собственной трансляции любого тематического ряда. Несмотря на функциональную схожесть стрима со всевозможными разновидностями прямого репортажа, он берет свое начало не от телевизионных и радиопрограмм, а от индустрии компьютерных игр. С ростом популярности игрового стриминга он стал сопровождаться известными сейчас интерактивными элементами: непосредственное общение с аудиторией посредством чата и иных сервисов, монетизация деятельности популярных стримеров и мгновенный отклик на донаты, возможность вещать из любой точки мира, не имея при этом высоких технических требований к

оборудованию автора стрима. Эти факторы повлияли на распространение и модификацию стримингового вещания и позволили расширить тематический ряд, в том числе благодаря созданию специализированных разделов для неигрового контента на площадках видеохостингов. Для площадки Twitch.tv стоит отметить появление таких рубрикаторов как «Just Chatting» («Просто общение») и «Talk Shows & Podcasts» («Разговорные Шоу и Подкасты»). По мнению М. Д. Большевой «данная тенденция полностью соответствует характеру времени, которое одним из важнейших аспектов жизни человека делает именно развлекательную сферу, объединяя коммуникативные процессы с развлекательными».

Twitch предоставляет различные уровни вовлечения, позволяя пользователям пассивно смотреть игровой контент, одновременно общаясь с создателем трансляции и другими зрителями, не участвуя непосредственно в игровом процессе. Социальное взаимодействие на Twitch является его ключевой особенностью, некоторые ученые подчеркивают важность сообщества в этом пространстве, где зрители объединяются вокруг общих интересов и создают сплоченное онлайн-сообщество [27, с. 37]. Twitch предоставляет среду, где различные игровые сообщества общаются и взаимодействуют друг с другом. Они находят точки соприкосновения в общих интересах, ценностях и медиаконтенте. Таким образом, Twitch становится местом для коммуникации, установления социальных связей и развития социальных взаимодействий внутри игровых сообществ.

Сообщества, развивающиеся вокруг каналов Twitch, формируются благодаря социальному общению, которое обеспечивают эти каналы. Таким образом, исследования показывают, что просмотр стримов способствует установлению и развитию парасоциальных отношений, которые укрепляют игровые сообщества зрителей через общение в чате [50]. Кроме того, разные жанры видеоигр собирают аудиторию, которую можно рассматривать как отдельные сообщества, поскольку стримеры регулярно выпускают новый контент.

О коммуникации индивидов говорил Я. Ким в своей теории кросс-культурной адаптации [52]: она предполагает, что люди обладают врожденной склонностью к поддержанию психологического равновесия в ответ на трудности и стрессы окружающей среды. Адаптация, будучи социальным явлением, тесно связана с коммуникацией. Процесс адаптации инициируется взаимодействием индивида с окружающими в новой среде. Степень интеграции определяется качеством и интенсивностью коммуникаций с членами общества. Таким образом, успешность адаптации напрямую зависит от количества и характера социальных контактов индивида. Современными исследователями отмечается наличие замены реального, живого общения виртуальным [40], что ведет к изменению характера межкультурной коммуникации для индивида: общение в интернете происходит динамичнее, но, в силу ограничений, становится поверхностным и неполным.

Анализируя платформу Twitch на предмет ведения социального диалога, следует обратить внимание на ее возможности в рамках развития межкультурной компетенции. Среди прочих факторов следует отметить:

- Наличие языкового обмена с носителями на платформе, которое в подавляющем большинстве происходит посредством формирования и передачи общих сленговых выражений. Так, например, среди представителей кибер-пространства одним из предпочитаемых вариантов стрима является наблюдение международных турниров по играм [40] (Dota2, Counter Strike и т.п.), где участники мероприятия общаются на разных языках, но общность выражений, сформированная, в первую очередь наличием, аббревиаций и усечений, помогает нейтрализовать коммуникативные преграды (напр., «GG» – good game, «Go mid» – иди к центру). Это еще нельзя назвать полноценным общением, но тенденцией к ведению межкультурного диалога.
- Доступ к текстовой и мультимедийной информации.
- Интерактивное взаимодействие представителей разных культур.

Приведенные выше факторы обогащают понимание мира, развивают толерантность к другим культурам и расширяют знания о взаимосвязях между социокультурными факторами, способствуя личностному росту и социализации.

Традиционно на трансляциях масштабных киберспортивных соревнованиях, аудитория которых в среднем насчитывает от 25 тыс. до 500 тыс. человек, характер коммуникации в чате существенно отличается от персональных стримов. Из-за низкого времени задержки между сообщениями и большим количеством участников чат используется, как правило, для демонстрации зрительских эмоций, так как любой тип двусторонней коммуникации затруднён непрерывным появлением новых сообщений. Однако, считается, что подобный контекст может быть привлекательным для изучения, поскольку десятки (иногда и сотни) тысяч человек с разным жизненным и игровым опытом пытаются вступить в диалог и в тоже время передать свои мнения и мысли касательно происходящего на экране.

Таким образом, стрим может рассматриваться не только как технологически сформированный процесс доставки удаленным пользователям интересующей информации с максимальной скоростью, ограниченной только пропускным сигналом сети интернет, но и как социальнокультурный феномен, возникший в результате роста потребностей аудитории в условиях развития цифровых сообществ.

## **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2**

Целью исследования в рамках второй главы было изучение потенциала сленга как платформы для межкультурного взаимодействия. Для этого был проанализирован следующий ряд вопросов:

- В чем заключаются лингвистические особенности интерне-сленга?
- Как формируется интернет-сленг?
- Что влияет на формирование сленга?

- Какие факторы влияют на американизацию речи?
- Можно ли предполагать, что у интернет-платформ (по типу Twitch) есть потенциал к ведению полноценного межкультурного диалога?

В ходе работы были определены следующие тезисы:

1. Пути и способы образования компьютерного сленга весьма разнообразны, но все они сводятся к тому, чтобы приспособить английское слово к нашей действительности и сделать его пригодным для постоянного использования.
2. Наиболее популярными способами образования сленга в интернет пространстве стали калька, полукалька, фонетическая мимикрия, аббревиация.
3. Новый стиль общения у молодежи, обогащенный сленговыми выражениями и нетипичной для русской речевой манеры поведением, стал повсеместным явлением.
4. В результате анкетирования на предмет осведомленности о значении сленговых единиц было установлено, что преобладающий возрастной диапазон у употребляющих в своей речи подобные слова людей – 20–25 лет.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью настоящего исследования было изучение сленговых единиц в интернете и их последующая систематизация в качестве способа осуществления межкультурной коммуникации.

В рамках задач первой главы, посвященной истории сленга и его функционированию в обществе, были рассмотрены понятие «сленга» и лингвистические аспекты его исследования. В ходе анализа рассматривались кибер-сообщества, им давалась характеристика и оценка роли в иерархии интернет-платформ. Также изучался языковой портрет участника кибер-диалога, который помог отобразить разнообразные характеристики поведения и построения речи.

Во второй главе, посвященной изучению образованию сленга на платформах в режиме реального времени, были изучены наиболее популярные способы образования сленга, использование сленговых единиц в тех или иных ситуациях и влияние иностранных языков (в большей степени английского) на формирование речевого поведения у нынешней молодежи. Также было проведено анкетирование, которое показало, что внутриигровой сленг становится общеупотребительным и даже не увлекающиеся играми респонденты знакомы с такими выражениями и используют их в своей речи.

В результате исследования были сделаны выводы, которые можно представить в следующих положениях:

1. Сленг – это неотъемлемая часть языка и культуры, присутствующая как среди молодежи, так и среди других возрастных групп.

2. Интернет–сообщество представляет собой группу людей, которая общается между собой через интернет на определенном ресурсе (в данный момент чаще всего таким «интернет-ресурсом» выступают стриминговые платформы). Они имеют сходные интересы и цели, а также следуют установленным правилам и политике данного ресурса.

3. Речевой портрет участника кибер-диалога можно охарактеризовать с помощью следующих аспектов:

- Речь отличается большим количеством сленговых выражений, отображена экономия речевых усилий;
- Особое внимание уделяется общению на базовом иностранном языке и употреблению иностранных слов;
- Следование тенденциям американских норм коммуникативного поведения;
- Растущая агрессивность речи;
- Широкое использование нецензурной лексики;
- Закрытость характера речи.

4. Стриминг в интернете представляет собой открытый коммуникативный поток, которому присущи перманентное жанровое чередование и жанровая гибридизация, что дает основания выделить в стриминге диалоговый гипермедиажанр, в рамках которого осуществляется спонтанная коммуникация в разных формах.

5. Стриминговые сервисы перманентно увеличивают свою аудиторию и, следовательно, обладают большим потенциалом для развития современного информационного общества. Технические возможности стриминговых платформ позволили создавать многожанровый медиапродукт, интересный многим людям, а их взаимодействие с авторами каналов и друг с другом привело к появлению новых коммуникационных моделей, которые в дальнейшем будут еще более совершенными.



## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анищенко О. А. Генезис и функционирование молодежного социолекта в русском языке национального периода. – М.: Флинта; Наука, 2010.
2. Астафьева О. Н., Аванесова Г. А. Взаимодействие культур// Глобалистика/Ред.– сост. Мазур М. М., Чумаков А. Н.– М.: Радуга, 2003. С. 110.
3. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. Москва: КомКнига, 2007. 570 с
4. Береговская Э. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование. // Вопр. языкознания. – М., 2006. – №3 \_ с. 32–41.
5. Библер В. С. От наукоучения — к логике культуры. — 1991. — Политиздат, 1991. — 417 с.
6. Бирюков Н. Г. Глобализация: от фольклора к сленгу. Статья. Философские проблемы глобализации: общество, культура, право // Материалы региональной научно–практической конференции профессорско–преподавательского состава РГЭУ (РИНХ). Ростов–на–Дону: РГЭУ (РИНХ), 2007.
7. Булаховский Л. А. Введение в языкознание: уч. пособ.: в 2–х ч. Москва: Учпедгиз, 1987. Ч. II. 382 с.
8. Валюгин А. С. Проблемы диалога культур в современном коммуникативном пространстве // Вестник Нижегородского гос. лингв. ун–та им. Н.А.Добролюбова. 2011. № 5. С. 207–214.
9. Васильева Г. М. О ценностном основании культурных коннотаций в семантических неологизмах как объекте лингвокультурологии // Русистика и современность: лингвокультурология и межкультурная коммуникация. Материалы IV международной научно–практической конференции 28–29 июня 2001 г. – СПб., 2002. – С. 53–64.

10. Вдовиченко С. С. Речевой портрет языковой личности игрока в DotA2 / С. С. Вдовиченко // Научный диалог. — 2016. — № 2 (50). — С. 9—20.
11. Виноградова, Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции / Н. В. Виноградова // Исследования по славянским языкам. — 2001. — № 6. — С. 203—216.
12. Висленко А. Л. Концепт коллективного сознания в культуре // Studia Culturae. 2013. № 16. С. 264—278.
13. Войскунский А. Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета // Конференция на портале «Аудиториум». «Социальные и психологические последствия применения информационных технологий».
14. Гальперин И. Р. Стилистика английского языка / И. Р. Гальперин. — М.: Высшая школа, 2009. — 365 с.
15. Гальперин И. Р. О термине сленг / И.Р. Гальперин//Вопросы языкознания. — 1956. — С. 110.
16. Голденков М. Осторожно! Hot dog! Современный активный English / — Мн.: ООО «Инпредо», 2007. —212 с.
17. Головутина В. В. Пойми своего ребенка. — М.: Гелеос, 2009. — 224 с.
18. Голуб И.Б. Новый справочник по русскому языку и практической стилистике. Учебное пособие / И.Б. Голуб. — М.: Эксмо. — 2007.
19. Голуб И.Б. Словарь современного молодежного жаргона / И.Б. Голуб. — М.: Эксмо. — 2007.
20. Грачев М. А. Арготизмы в молодежном сленге. // Русский язык в школе. 2006. \_ №1. \_ с. 78—85.
21. Грачев М. А. Русский жаргон. Историко—этимологический словарь. — М.: ПСТ—Пресс Книга, 2009. — 336 с.
22. Гудимов В. В. Психология киберигр. [Электронный ресурс] (Дата обращения 21.02.24)
23. Заботкина В. И. Новая лексика современного английского языка / В. И. Заботкина. — М.: ВШ, 2009. — 126 с
24. Запесоцкий А. С., Фаин Л. П. Эта непонятная молодежь. М., 1990.

25. Захарченко Т. Е. Английский и американский сленг. – М.: АСТ, 2009. – 480 с.
26. Земская Е. А. Активные процессы современного словопроизводства // Русский язык конца XX столетия (1985–1995). М., 1996
27. Коротышев А. П., Рыхтик П. П. Игровые онлайн–сообщества—ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи // Социум и власть. – 2019. – №. 3 (77). – С. 30–39.
28. Липатов А. Т. Сленг как проблема социолектики. – М.: Элпис, 2010. – 320 с
29. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон // Русская речь, №3, 2007. – 128 с
30. Маковский М. М. Современный английский сленг. Онтология, структура, этимология. – М.: Либроком, 2009. – 170 с.
31. Марочкин А. И. Лексика – фразеологические особенности молодежного жаргона. – Воронеж. – 2008. – с. 71–76
32. Миронов В. В. Трансформация культуры в пространстве глобальной коммуникации // Медиаскоп. 2009. Вып. 2. – С. 101-120
33. Муртазина М. Ш. Формы диалога культур в виртуальной среде // Вестник Забайкальского гос. ун–та. 2011. № 4. С. 42–47.
34. Толстикова И. И. Культурология киберпространства: интернет–общение как форма социального взаимодействия // Интернет и современное общество. СПб.: ИТМО, 2013. С. 146–151.
35. Рецкер Я. И. О закономерных соответствиях при переводе на родной язык // Вопросы и методики учебного перевода. – М., 1950. – С. 156–178
36. Никитина Т. Г. Молодежный сленг. Толковый словарь. – М.: АСТ, 2009. – 1104 с.
37. Никитина Т. Г. Так говорит молодежь: словарь молодежного сленга.: М.: «Фолио–Пресс». – 2008. – 592 с.

38. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – 4-е изд., доп. – Москва : Азбуковник, 2000. – 940 с.
39. Прохоров Ю. Е., Стернин И.А. Русские: коммуникативное поведение 3 – М.: ФЛИНТА: Наука, 2007. С. 328
40. Поддубных Т. В. Культура без границ: развитие технологий и новая идентичность // Эволюция. Мегаистория и глобальная эволюция: материалы симпозиума. Волгоград: Учитель, 2015. С. 134–141.
41. Усманова, П. С. Языковые особенности образования лексики игроков компьютерных игр в кибер–пространстве / П. С. Усманова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 22 (312). — С. 634–636.
42. Фомина М. И. Современный русский язык. Лексикология: учеб. Для филол. спец. вузов / М. И. Фомина. – М.: Высшая школа. \_ 2004.
43. Хомяков В. А. Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода / В. А. Хомяков. \_ Спб.: Проспект, 2001. – 95 с.
44. Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики Тамбов: Грамота, 2018. № 3(81). Ч. 2. С. 395–398.
45. Что такое Киберспорт, Киберспорт в России [Электронный ресурс]. – <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/Киберспорт в России>
46. Cambridge Free English Dictionary and Thesaurus // Cambridge Dictionaries Online [Электронный ресурс]. – 2014. – [http:// dictionary.cambridge.org](http://dictionary.cambridge.org) (Дата обращения 20.03.24)
47. Trager G., Hall E. Culture as Communication: A Model and Analysis // Explorations: Studies in Culture and Communication. N. Y., 1954. Iss. 3. P. 137–149.

48. Lingvo–online [Электронный ресурс]. – <http://www.lingvo–online.ru/> (дата обращения: 20.05.24)
49. Sutherland John Linguicide: the death of language, URL: <http://socialnetworkingbase.com/18/death–language>
50. Brown A. M. L., Moberly L. Twitch and participatory cultures //The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games. – 2020. – С. 53.
51. Словарь лингвистических терминов / Под ред. . – М., 1964.
52. Kim, Young Yun. Gudykunst, William B (ed.). Adapting to a New Culture: An Integrative Communication Theory. Theorizing about Intercultural Communication. Thousand Oaks — California: SAGE Publicaitons. pp. 375—400.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

1) Список сленговых единиц с их значением, использованных при анкетировании:

1. GTA RP - RP (Role Play) - воспроизведение людьми или персонажами действий какой-либо истории, как реальной, так и выдуманной.
2. Дефолт - с английского default означает "по умолчанию". То есть употребляют эту фразу в контексте, что что-то остаётся как было или не изменяется.
3. Забанить - (от англ. Ban — запрещать) заблокировать человека в социальных сетях.
4. Стримить (стрим) - вести прямую трансляцию в интернете.
5. Стэнить — восхищаться, быть страстным поклонником кого-либо или чего-либо.
6. Чизовый персонаж, Чиз-приемы (cheese) - очень ранняя атака, использующая принцип внезапности и не требующая от исполняющей стороны больших усилий.
7. Фулл - полный
8. Гамать - проводить время за компьютерной игрой
9. Ливнуть - покинуть, уйти, оставить
10. Фидбек - отзыв, отклик, ответная реакция на какое-либо действие или событие
11. Баф - понятие в компьютерных играх, обозначающее временное усиление игрока, как правило, под действием специального заклинания.
12. Замутить - молодежь использует это слово, для определения взаимоотношения между парнем и девушкой. Также этот лексический оборот может использоваться со значением “придумать или “сделать”
13. ИРЛ - аббревиатура от англ. in real life, означающая «в реальной жизни» (вне Интернета, физически, офлайн).
14. АФК - оповещение об уходе из игры или переписки. Аббревиатура АФК расшифровывается как away from keyboard, то есть уйти от клавиатуры.

15. Ваншот - убийство, смерть персонажа компьютерной игры от одного удара, выстрела
16. Миссклик - щелчок компьютерной мышью не в том месте, что требовалось; ошибочный клик
17. Юзер - использовать (от английского to use). Соответственно, юзер – пользователь.
18. Гáнк (анг. Ganking) – способ активного перемещения по карте, целью которого является внезапное нападение на ничего не подозревающего вражеского героя.
19. Изи катка (от английского easy и «катать» в значении «играть») - «Все просто».
20. Имба - некий сильный элемент вносящий дисбаланс в игру.
21. Мид - центр
22. ЛВЛ - уровень
23. Заруинить - синоним к слову “испортить”
24. Оффнуться - замолчать, закончить беседу, отстать от кого-то. Чаще в повелительном наклонении
25. Нпс - персонаж в играх, который не находится под контролем игрока. В компьютерных играх поведение таких персонажей определяется программно.
26. ТХК - спасибо
27. Дропнуть - бросить
28. ББ - (англ. bye-bye) до свидания!
29. ГГ - (good game) – хорошая игра.
30. F - «F» — короткая версия фразы-мема «Press F to pay respects» («Нажмите F, чтобы отдать честь/ отдать дань уважения»).
31. Stream sniper (стрим снайпинг) - это явление, когда зрители стримеров «охотятся» на них во время стримов.
32. HOST (Рейд) Рейды происходят, когда стример выбирает опцию автоматического перенаправления своей текущей живой аудитории на

- поток другого стримера. Они раскручивают другой канал и наводняют его новыми зрителями. перевод
- 33.«Git gud» – это искаженное английское выражение «get good», то есть «стань лучше».
- 34.Rizz – это сленговое слово, которое обозначает умение привлечь потенциального партнёра.
- 35.GL (good luck) – удачи в игре.
- 36.HF (Have fun) – повеселитесь.
- 37.GG (good game) – хорошая игра.
- 38.WP (well played) – отлично сыграно.
- 39.NT (nice try) – хорошая попытка.
- 40.Байтить - (с англ. bait — наживка) — провокация противника на конкретное действие. Обычно игроки байтят с целью выманить контроль или сильную карту. полукалька
- 41.Толк, тейк - позиция или мнение по какому-либо вопросу, высказанные в краткой форме. Происходит от английского «take» (попытка, принятие) из конструкций типа «My take on (something)», то есть, приблизительно что-то вроде «я беру (отношусь) это с такой точки зрения»).
- 42.Мув - поступок, действие.
- 43.По нексилю («Погнали по нексилю!», от англ. next — «далее») — что-то вроде «давайте дальше».
- 44.БМ - (англ. bad manners — плохие манеры) проявление неуважения к оппоненту через намеренное затягивание хода, спам эмоциями лидера, показ несыгранных карт при огромном перевесе в финальном раунде и т. п. Тайминг (с англ. timing — расчёт времени) — момент времени, наиболее выгодный для конкретного хода или действия.
- 45.Сетап (с англ. set up — настраивать, устанавливать) — подготовка стола к размещению определенной карты или нескольких карт.
- 46.Крафтить - Создавать некие игровые предметы



- 47.Лут - термин ролевых игр, обозначающий внутриигровые ценности, получаемые игроками после убийства мобов или других игроков.
- 48.Моб - слэнговое название подвижного объекта, обычно монстра, в компьютерных, а особенно в онлайн-ролевых играх.
- 49.Крип - человек, который ведет себя достаточно странно. При этом, он может иметь, как специфичный внешний вид, так и вести себя невоспитанно, слишком эксцентрично.
- 50.Хомми (Homie) – почти то же самое, что и брат.
- 51.Мех – обозначает безразличие, отсутствие интереса.
- 52.«Queota?» (полный и правильный вариант – «quer outra», переводится с португальского как «хочешь еще?») в значении «хочешь получить еще одну пулю?»)
- 53.Стамина - жизненные силы, запас жизненных сил, внутренние резервы организма; выдержка, выносливость, стойкость.
- 54.Флуд - от английского «flood» - поток, потоп, наводнение. Флуд обозначает ненужную информацию, которая обрушивается на пользователей в местах общения.
- 55.Флудить — публиковать бессмысленные сообщения, не имеющие никакого отношения к теме обсуждения. Они могут быть разные по объёму, иногда занимают даже целую страницу. Рассылают флуд часто в виде картинок.
- 56.UPD - то сокращение от английского update, либо updated, что переводится «обновить» или «обновлённый». Слово часто используется в общении на форумах, соцсетях и других интернет-ресурсах. Такой надписью помечаются новости или сообщения, в которые автор внёс изменения или дополнения. Таким образом обращается внимание пользователей, чтобы они перечитали новость с дополнительной информацией.

2) Пример использования сленга в речи публичных деятелей:



Дмитрий Медведев

@MedvedevRussia

Должностное лицо (Россия)

Вот любят европейские ценители лягушек, ливера и макарон посещать Киев. Пользы – ноль. Опять пообещали вступление в ЕС, гаубицы старые, хлопнули горилки и поездом, как сто лет назад, – домой. И всё хорошо. Только вот к миру это Украину никак не приближает. А часики тикают...

12:12 PM · 16 июн. 2022 г. · Twitter Web App

---

3) Пример использования сленга в рекламе (в Интернете, на улицах, в газетах):

Активируй свой «Мир»  
и получай кешбэк 10%  
у партнеров акции



## Тебе ещё нет 25? Го за выгодой!

Йо! Как насчёт прокачать свои скиллы, купить косметос, новый шмот и заказать вкусняшек с кешбэком 10%? Активируй карту «Мир» и выбирай акции от наших партнёров. Самый кайф в том, что это только для молодёжи до 25 лет. Зови друзей и го за выгодой!