

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)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель:
доктор филологических наук, доцент
Ашинова Ирина Викторовна

Нальчик – 2026

Работа выполнена на кафедре немецкой и романской филологии ФГБОУ ВО «Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х.М.Бербекова»

- Научный руководитель:** **Ашинова Ирина Викторовна,**
доктор филологических наук, доцент
профессор института педагогики,
психологии и спортивного образования
Кабардино-Балкарского государственного
университета
- Официальные оппоненты:** **Катермина Вероника Викторовна,**
доктор филологических наук,
профессор кафедры английской филологии
факультета романо-германской
филологии ФГБОУ ВО «Кубанский
государственный университет»
- Гукосьянец Ольга Юрьевна,**
кандидат филологических наук, доцент
кафедры западноевропейских языков
и культур Института переводоведения,
русистики и многоязычия ФГБОУ ВО
«Пятигорский государственный
университет»
- Ведущая организация:** ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский
федеральный университет»

Защита состоится «11» ноября 2026 года в 13.00 часов на заседании диссертационного совета 24.2.308.05 по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук, созданного при ФГБОУ ВО «Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х.М. Бербекова» по адресу: 360004, КБР, г. Нальчик, ул. Чернышевского, 173.

С диссертацией и авторефератом можно ознакомиться в научной библиотеке ФГБОУ ВО «Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х.М. Бербекова» по адресу: 360004, КБР, г. Нальчик, ул. Чернышевского, 173, на сайте КБГУ <http://www.kbsu.ru>, сайте Высшей аттестационной комиссии при Министерстве науки и высшего образования России <https://vak.gisnauka.ru>.

Автореферат разослан «__» сентября 2026 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета

М.Б. Кетенчиев

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность настоящего 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 переходящей в «нормализованные» области языка, и, тем самым, относящейся 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 обоснованный 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, формирующегося в современном киберпространстве, с выделением его отличительных признаков, анализ словообразовательной и семантической структуры сленговых единиц и выражений, анализ источников расширения лексического состава сленга и основных способов образования лексических единиц данной подсистемы языка.

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

- 1) определить основные характеристики, объем и содержание понятия сленга;
- 2) представить основные параметры, отличающие сленгизмы, в качестве некодифицированных единиц языка;

3) выявить условия социального характера формирования и функционирования сленгизмов в речевом поведении молодёжи;

4) показать деривативные возможности некодифицированных лексических единиц, раскрыв лингвистические и экстралингвистические факторы, влияющие на формирование сленга;

5) 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 молодежного сленга проводится с разных точек зрения. Особенности формирования и функционирования молодежного сленга посвящены работы ученых, таких как Н.Н. Беликова, Э.М. Береговская, Е.Г. Борисова-Лукашенец, М.Л. Грачев, В.С. Елистратов, Т.А. Кудинова, Л.П. Крысин, Л.И. Скворцов, В.В. Химик и др. Лексический состав молодежного социолекта анализируется в трудах следующих исследователей, а именно К.Н. Дубровина, Н.С. Иванова, М.М. Копыленко, А.Т. Липатова, Ю.Е. Милютин, Е.В. Уздинской и др. Особенности деривации в ненормативных кодах языка посвящены работы Т.В. Зайковской, Е.А. Земской, О.П. Ермаковой, Е.Е. Матюшенко, Р.И. Розиной и др. Вопросы формирования идиом на основе некодифицированной лексики рассматривались Б.В. Кривенко, Н.Ю. Маненковой, И.П. Подюковым и др. Важными для понимания природы и изучения языка молодежи с точки зрения социальной дифференциации его носителей являются работы О.Е. Андросовой, Х. Вальтер, Б.Н. Головина, В.И. Карасика, Л.П. Крысина, В.М. Мокиенко и др. Особенности компьютерной лексики рассматриваются в работах Н. Ильиной-Соловьевой, М.А. Лобановой, П.Г. Мартыненко, Н.Г. Шаповаловой, Е.И. Шейгал 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 анализа словарных дефиниций, дающий возможность полного и точного выявления семантических признаков; метод лингвистической интерпретации исследуемого материала.

Источником исследования является живая разговорная речь молодежи, ее письменное проявление в интернет-пространстве. Анализ исследуемых единиц осуществлялся также на материале различных словарей современного русского, французского и английского молодежного сленга, словарей геймеров, социальных сетей игровых чатов, песен и сериалов.

Материалом для работы послужила картотека из более 700 языковых единиц, составленная методом сплошной выборки из речи молодых людей, а также материал словарей 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 молодёжного сленга, семантики сленговых единиц, особенностей лексики и фраземики современного молодёжного сленга, потенциального вклада данного социолекта в развитие всей системы современного языка в условиях новых информационно-коммуникативных технологий на материале разнотипных 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, в своих прагматико-дискурсивных реализациях. Молодежный социолект является универсальным явлением вследствие 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 молодёжного субстандарта. Данное исследование позволит: уточнить содержательную сторону данного понятия и его границ в современной лингвистике; поможет выяснить языковые и внеязыковые факторы формирования и развития данного явления; внести определённый вклад в изучение тенденций развития на словообразовательном, лексическом и фразеологическом уровнях в системе молодёжного сленга; раскрыть механизмы семантического развития сленговых новообразований и уточнить способы номинации новых реалий, связанных с новыми 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 аспекте. Основные положения диссертации могут быть использованы в преподавании различных теоретических курсов по современному словообразованию и семантике в сопоставляемых языках, по социалингвистике, по теории дискурса и функциональных стилей. Языковые данные, полученные в ходе исследования, представляют интерес для лексикографической практики (при составлении словаря современного молодёжного сленга).

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

1. Изучение лексико-семантического строя языка на современном этапе предполагает исследование лексического субстандарта.

2. В современных условиях информатизации претерпевают 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 - особый лингвокультурологический феномен, который представляет собой постоянно изменяющийся лексический пласт, который периодически значительно обновляется, все глубже внедряясь в общепринятую разговорную речь.

4. Молодежный языковой субстандарт представляет собой систему определенных лексических и фразеологических единиц, появляющихся по традиционным и новым правилам их конструирования и функционирования в неформальном общении среди представителей определенной статусно-возрастной субкультуры, как следствие имеющий набор словообразовательных и семантических отличий, определяющих его специфику, отличную от языковой нормы и получающих свою реализацию в сфере речевого общения.

5. 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.

6. Лексико-семантический состав молодёжного сленга, обусловленный лингвистическими и экстралингвистическими особенностями языковой картины мира, может быть представлен в системе лексико-семантических полей, имеющих свою многоуровневую структуру.

Апробация работы. Результаты исследования изложены в 7 публикациях, в том числе 4 статьях (общий объем- 2.0 пл.), рекомендованных ВАК Минобрнауки РФ, 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 поликультурном пространстве. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Махачкала, 12–14 октября. Махачкала 2023.

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

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновываются актуальность и научная новизна выбранной темы, обозначаются объект и предмет исследования, цель и связанные с ее реализацией задачи, методология исследования, выдвигается рабочая гипотеза и формулируются основные положения, выносимые на защиту, раскрывается теоретическая и практическая значимость исследования.

Первая глава «Теоретические основания исследования» посвящена вопросам соотношения языковой системы и языкового субстрата, определения понятия сленга и его разновидностей, проблемам формирования молодежного социолекта. В теоретическом плане рассматриваются вопросы соотношения языковой системы и языкового субстандарта, понятие сленга и его разновидностей, особенности формирования социолекта молодежи, проблемы системности языка компьютерной коммуникации, аспекты типологического исследования лексики сетевого и геймерского сленгов, их характеристики, а также прагма-коммуникативные особенности сленга.

Отмечается, что современная коммуникация претерпевает существенные изменения, в связи с активным проникновением субстандартных единиц молодежного сленга, как в письменную, так и устную разновидности литературного языка. Суть состоит в качественном изменении самого статуса социолекта, теряющего свою обособленность и изолированность. Масштабные применения 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 позволяет 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 арг, 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 современной 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 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 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 парадок-

сальность, 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. 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 компьютерных играх, чатах, блогах и т.д., отличающиеся различной спецификой-национально-окрашенной, профессиональной, социокультурной, образовательной, возрастной и гендерной.

Цели и задачи типологического исследования определяет применение типологического сравнения для анализа изучаемых языковых объектов, в данном случае компьютерного социолекта, представляющего подсистему современного 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 с точки зрения прагматического аспекта.

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 вторая «Функциональные и языковые особенности сетевых онимов» посвящена вопросам, связанным с определением и характеристикой виртуальной языковой личности, являющейся носителем молодежного социолекта, основным проблемам имитаторства в Интернет-пространстве, структурным и языковым особенностям никнеймов, классификации основных типов сетевых онимов, структурной классификации номинаций компьютерных игр.

Отмечается, что 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 – конструкторов. 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.

На языковом уровне создание никнеймов является результатом одного или нескольких традиционных способов номинации – фонетико-орфографического, структурно-словообразовательного, лексико-семанти-

ческого и стилистического. Никнеймы могут отражать конкретную личность, ее характеристики, быть представленными: а) словом с внутренней формой, содержащей дономастическое значение ника; б) звуковым или графическим комплексом, фокусирующим внимание на звуковом или графическом облике; в) образным средством в составе идиоматических единиц и стилистических фигур. Процесс никнейминга связан ассоциативными связями с процессом мышления, следовательно с различными понятийными категориями. Национально-окрашенные ники конструируются на основе типичных имен собственных или обиходных прозвищ, апеллятивов, прецедентных феноменов, реализуя архетипы сознания, когнитивную категорию национальной самобытности. Экзотические или имена антропоморфных существ усиливают прагматический эффект ника, реализуя категорию необычности. Комплиментарные ники создаются с целью вызвать доверие коммуниканта. Никнеймы, связанные с названиями профессий, хобби или интересов, помогают найти единомышленников в Сети. Никнеймы-прагматонимы высвечивают те особенности, обеспечивающие понимание, запоминание и оценку информации, то есть конкретного знания, соответствующего когнитивному уровню. Сетевые онимы-никнеймы следует отнести к ключевым знакам компьютерного кода. В отличие от компьютерных знаков:

- терминов они выполняют не инструментально-познавательную-информативную функцию, а другие важные для Интернет коммуникации функции, а именно: – 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.

В функциональном плане никнеймы образуют открытую систему, так как ресурсы для их образования не ограничены какими-либо формальными или смысловыми рамками. Будучи вымышленным именем, никнейм по своим характеристикам приближается к разряду псевдонимов. Общим местом между этими вымышленными именами являются: индивидуальность, самоиминация, самоидентификация, мотивированность, ограниченность сферы употребления. В классификации никнеймов применяется уровневый принцип, включающий фонетический, структур-

но-графический, словообразовательный, лексико-семантический, стилистический, функциональный анализ. Для целостного восприятия никнеймы классифицируются по тематической привязке. Выделяют три основных вида сетевых имен: антропоцентрические, смешанные и несобственные [Ахренова, 2009]. В Сети фигурирует не поддающееся исчислению количество никнеймов. В работе обозначаются стратегии и тактики формирования никнеймов, определяются структурные модели и выясняются мотивирующие области или концептуальные сферы, являющиеся ресурсными источниками искусственной номинации.

Структурно-семантическая классификация определяет типы никнеймов. На первый план выходит никнеймы, компонентом которых являются личные обиходные имена (антропоцентрические). Они представлены формально преобразованными антропонимами, фамилиями, наименованиями, трансформированными реальными именами: Anette, carisha, Dino, Jane K. и пр.; уменьшительно-ласкательными именами: кшиська, Люлюха и т.д.; фамилиями: Азизов, Тина Грин, kulygina; отчеством: Оксановна, Митрич. Никнеймы с компонентом «Литературные герои и произведения»: Fleur-de-Lys, Дарси и т.д. Никнеймы с компонентом «Названия художественных и мультипликационных фильмов», «персонажи»: hanna montana, Белый Олеандр и т.п. Никнеймы с компонентом «Имена писателей, ученых, личностей из мира моды, спорта»: Урсис Бэрли, Liss Monrero и т.д. Никнеймы с компонентом «Имена политиков»: Napoleon, Талейран и др. Никнеймы с компонентом «Мифические, сказочные, магические, библейские, античные имена»: Angeldar, hebi, ВедьмАчка 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 отнести онимы с компонентом «Вымышленные существа»: Урцтульмуг, Барабашка, smurfing и т.д. Ники могут быть весьма специфичными и не поддаваться разумной интерпретации и правильному восприятию. Возможно допущение, что это делается намеренно, что не всегда способствует пониманию коммуникативных стратегий номинатора. 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. 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 реализуются потенциально заложенные в них дескриптивные свойства. 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: Mari-shock, Ореховая Соня и т.д. Несобственные прозвища представлены только нарицательными элементами и могут быть представлены в виде однословных, неоднословных единиц, различными частями речи, служебными словами. Тематическая привязка их связывает с различными мотивирующими сферами. В работе выявлены следующие подвиды сетевых онимов с компонентами: «Профессии, увлечения»; «Политические, научные, философские воззрения, звания, термины»; «Человек, соматизмы, характеристики»; «Внешние характеристики»; «Внутренние характеристики»; «Желания, мечты, фантазии»; «Чувства, эмоции, ощущения, состояния»; «Движение, жесты, действия»; «Статусные и релятивные слова, обращения». Статусные обращения реализуют комплиментарную стратегию, имеющую цель выделения, подчеркивания пусть и мнимой, но значимости носителя ника. Апеллятивы влекут за собой информацию к известным фактам, которые за ними стоят. Далее следуют: «Музыка, танцы, названия песен, имена музыкантов, музыкальные каналы»; «Географические названия городов, гидронимы, номинации ландшафта, в том числе вымышленные». 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. Далее: «Учреждения, заведения, праздники»; «Природа, окружающий мир», включающий колоронимы; пространственно-временные номинации; физические качества, единицы измерения; фитонимы; фаунонимы; орнитонимы. Среди фаунонимов выделяется группа так называемых «детёнышей», типа Бельчонок, реализующих стратегию интимизации, то есть отражают стремление установить тесный душевный контакт с адресатом. Далее: «Предметы, металлы, вещества, инструменты, одежда, авто»; «Болезни, лекарство»; «Наркотические вещества»; «Названия напитков, сигарет, пищи, корма для животных»; «Криптовалюта»; «Бренды, фирмы»; междометия и повторы, 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.

Особую группу составляют: никнеймы с компонентом «Устойчивые выражения»: заблудшая овца, яблоко раздора, Без масок, Продавец воздуха, *nichego_podobnogo*, *whatever*, *Yinyang* – инь янь и т.п., никнеймы с компонентом «Свободные словосочетания, высказывания»: Меня и так знают; А что все имена уже заняты? мастер короткого рассказа; Я никогда не стану ЕЮ.; тихий омут; *Kleine Hexe*; не дудонь бутявку; *Just a sampleKamouflage*; Давай рычи; Таков мой путь; тот дом на октябрьском поле; *watch me do it let mi day* и др.

В Сети нередко никнеймы с компонентом «Шокирующие, оскорбительные, уничижительные имена и определения», связанные со «сферой телесного низа». Они 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.

В конструировании никнеймов часто задействуется языковая игра: Кесарев-Сеченский, *Kirkudu*, Кукса. При создании инновации используется каламбурное сочетание слов, сетевой фольклор: Илансмаск, Хэ Мин Гуэй, *Kiana Rixz Andersen*, *Playboi Farti* и т.д.

Некоторые никнеймы содержат компоненты: «Персонажи аниме, компьютерных игр, игровые реплики»: *delodryan*, *nah*, *Hexen,i'd roblox Лолерс(League of Legends)*; «Названия персональных Интернет каналов, ресурсов, блогов, сайтов, компаний, инструментов для программирования»: Андрей *Hamster*, Youtube-ютуб канал; *Celeino*, *Ganglery Egil*, *karuna*, *kess*, *polniyr*, *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!* *Amphy*.

Итак, 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 доономастического значения ника: *Anjou*, Родом из Бобруйска, *crimeacs*, *Keisari*; 3) звуковой или графический комплекс - фокусирует внимание на звуковом или графическом облике: *DINO IS OWER*, «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 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: Солыч от Solo. Никнейм является также индикатором принадлежности к различным киберсообществам: Владимир 'Mallstorm' Кузьминов.

3. Маркирование социальной роли. Социальная значимость ника увеличивается по мере роста узнаваемости ника, за которым скрывается игрок. Никнейм киберспортсменов может состоять из ядра, представленным никнеймом известного игрока, прицелной зоны в виде тэга-названия киберкоманды, периферией в форме графических и орфографических модификаций основного ника. Ники геймеров непрофессионалов отвечают тем же целям и конструируются на основе тех же принципов, что и обычные сетевые онимы.

К языковым особенностям никнеймов следует отнести наличие аффиксальных образований, аббревиаций, усечений и словосложения. Использование аффиксов при образовании никнеймов способствует появлению в чат-коммуникации уменьшительно-ласкательных имен (Jammiiee, ведьмачёк, Alexish79). Например, в русском сегменте высокой частотностью отличаются ники с использованием уменьшительно-ласкательных суффиксов (ярким примером является использование ников-«детенышей»), в чем проявляется эмоционально-экспрессивная плотность виртуального общения. Приведем примеры сложнопроизводных слов: Alarm Zone, Дуракдебилидиот, whiteboy, phatboy, Darkmatter, 4leafClever, Hellboy и т.д. Сокращения также имеют место: MDR, Чел (человек), EDM, BBS-, пуфыст, МиГ и т.д. В англоязычных чатах сокращение или усечение личных имен происходит в большинстве случаев посредством удаления гласных букв, повторяющихся согласных или непроизносимых гласных (althingsgood, alvdown, AngelNY); для франкоязычных чатов характерны сокращённые варианты слов (Belle qu.un, Cpl ss tabous). К специфическим способам относится создание никнеймов при помощи фонетических ассоциаций: DEAD-МОРОЗ. Особую группу представляют графодериваты, при формировании которых используются вербальные и невербальные (числовые, компьютерные) знаки. В работе выделены следующие виды графодериватов: 1. Монографикация – создание неолексем графическими средствами одного языка: ГЛЮк (галлюцинация), ГиБоН (представитель ГИБДД), BOSSa, LollyDoll и т.д. 2. Полиграфикация (графогбридизация) – создание инноваций с помощью графических средств разных язы-

ков: Старый. 3. Кодографикация – 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)=- и т.д. Широкое использование графодериватов обусловлено единством игрового компьютерного пространства, общностью концептуального поля, вербализуемого при помощи лексики, личных онимов, чисел, особенностями компьютерной коммуникации, предполагающей синтез языковых и внеязыковых средств общения, необходимостью визуализации коммуникации, предполагающей использование в роли словообразовательного элемента конструкции вербально-иконической природы. В языковом оформлении никнеймов геймеров также используются аббревиации или, наоборот, расширение имени, высказывания, гипертекстуальные модификации. В качестве ника геймер использует ссылку на канал трансляции на определенной платформе. В структурном плане активно используется аффиксальное словообразование (суффиксация), осново-, словосложение, манипулирование звуковой или графической формой слова.

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: Смута; Diablo –Дьявол; Wither –Уничтожить. Производные: Bayonetta –Штык, Dishonored –Обесчещенный и т.д. Сложные. Данные композиты состоят из двух семантических элементов, представлены следующими словообразовательными моделями: N+N: Borderlands (Border граница+land земля) –Пограничье; N+Adv: Fallout (Fall падать + out) –Радиоактивные осадки; Adv+N: Outlast - Выживший; N+N+Num: Hitman 3(Hit удар+ man человек +3)- Киллер3; 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; Adj+ N: Atomic heart-Атомное сердце; 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. Двухкомпонентные связанные: N+of+N: Call of duty-Зов долга; V+by+N: Dead by Daylight - Смерть среди белого дня; Adj+of+Pron: The Last of Us - Последний из нас. Двухкомпонентные словосочетания относятся 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;

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; 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 двосточием. Двосточие 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 ремоиндикатора, который актуализирует сегмент самой важной информации. Например: Nier: Automata- Ньер (имя собственное): автоматы (слово относится к механическим существам или устройствам, играющим главную роль в сюжете игры); Halo: Infinite – Ореол: Бесконечность. 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 кинокомпании).

Имена собственные: Hades – Аид, Celeste – Небесный 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 сокращения, аббревиированные единицы -акронимы, обычно трех- и четырехбуквенные. Сокращения названий являются оправданными с точки зрения экономии языковых средств, например: FTL (Faster Than Light) – Быстрее света; PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) – Поля битвы неизвестного игрока и т.д.; 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 выделения: 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; с римскими числами – Grand

Theft Auto V – Великая кража авто V и т.д. Анализ показывает, что числовой компонент является указателем версии игры или годом ее появления в сети. 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.

Лексические единицы, используемые в цифровом пространстве, образуют культурный компьютерный код, поэтому никнеймы и номинации сетевых игр включены в состав многих иных культурных кодов, благодаря чему существует возможность их восприятия и множественной дешифровки языковым сознанием. 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 и пр. Война, военные термины, титулы, оружие, объекты: Warcraft – Военное дело; Battlefield 1 – Поле битвы 1; Battlefront – Боевой фронт и пр. Число: Katana Zero – Катана (самурайский меч) ноль; Horizon Zero Dawn- Горизонт: Нулевой рассвет и т.д. 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 и пр. Астрономы: To the Moon – На Луну; StarCraft II - Звездное искусство II и т.д. Цвет, тон: Red Dead Redemption –Красное мертвое искупление; Dark Souls – Темные души. Архитектурные понятия: Baldur's Gate 3 – Ворота Балдура 3; Fire Emblem: Three Houses - Знамя огня: Три дома. Спорт: FIFA 21 (отсылка к Международной федерации футбола); NBA 2K21 (отсылка к Национальной баскетбольной лиге США). Кинофраншизы: Marvel's Spider-Man – Человек –паук от Марвел. Топонимы (урбанонимы): Ghost of Tsushima –Призрак Цусимы; Fallout: New Vegas – Радиоактивные осадки: Нью Вегас (вымышленный город). Ландшафт: Thimbleweed Park- Thimbleweed Park – Парк перекасти поле; Stardew Valley – Долина звездной росы и т.д. Отвлеченные, экзистенциальные понятия: Destiny - Судьба; Civilization – Цивилизация; и т.д. 2. Музыкальные произведения, танцы: Grim Fandango Remastered –Мрачное Фанданго (танец): Ремастер (обновленный). Соматизмы: Atomic heart –Атомное сердце; Hearts of iron- Железные сердца. Мифические существа, фэнтези, легенды: Hades – Аид; Dragon Quest XI – Квест Дракона XI и пр. 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 и т.д. 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. В названиях игр присутствует имя изобретателя или группы, киностудии и т.д.: Marvel's Spider-Man – Человек-паук от Марвел (название киностудии); The Walking Dead: The Telltale Series – Ходячие мертвецы: Серия от Тетейл (имя разработчиков).

Товарные знаки используются, в данном случае, для номинации продуктов интеллектуальной деятельности, а именно компьютерных игр. Специфика компьютерных игр накладывает свой отпечаток на систему их обозначений, на языковую специфику их формирования. 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 волюнтаривной, то есть воздействующей, наиболее ярко проявляющихся в области компьютерных игр. Новая информация – название игры обязательным образом вписывается в тезаурус виртуальной личности геймера. Особое значение приобретает семантика информации или когнитивная рамка, в которой она закрепляется и реализуется, то есть рефрейминга, призванного переосмыслить и перестраивать восприятие, мышление.

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.

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

Глава третья «Языковые особенности сетевого и геймерского сленгов» освещает вопросы коммуникации и ее языкового оформления в интернет-пространстве. Интернет становится главным каналом информации, что влечет за собой последствия культурного характера. Главным признаком субкультуры является обусловленность новыми технологиями, породившими культуру второго порядка, отличную от традиционного обмена словами, символами, образами между людьми в территориальном и временном пространстве. Ценностями и практиками киберкультуры считаются скорость, охват, открытость, быстрая реакция, отношение к цензуре, социальное взаимодействие, политика доминирования и гендер. Она выражает зарождение новой универсалии, отличной от предшествовавшей ей культурных форм, построенной на основе внутренней детерминированности и глобальных смыслах. Коммуникацию определяет не только целевое содержание, но и состав коммуникантов. При увеличении объема культурной информации в Интернете, 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. Мемы являются частью киберязыка, воздействуя на мышление людей, которые ими пользуются для выражения своих идей. Подобная трансформация смыслов и их языковое оформление приводит к созданию новых субстандартных единиц, которые распространяются по Сети. Мемы проходят все стадии существования в языке – от зарождения до реализации в средствах массовой коммуникации. Мемы являются отражением молодежной субкультуры и киберкультуры, являясь новым взглядом на многие традиционные понятия и вещи. 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 весьма популярный в свое время сайт – Луркоморье, в котором наиболее ярко отражались феномены субкультуры, нашли свое отражение языковые единицы специфического сленга – луркяза. Среда интернета представляет собой слияние компьютерного (технологического), литературного языков, сленга, поликодовых лингвокреативных новообразований. Типология интернет дискурса включает учебно-академический интернет-дискурс, интернет-дискурс интернет-медиа, ритуально-публичный интернет-дискурс, дис-

курс межличностного информационного интернет-общения, дискурс интернет-рекламы, дискурс онлайн игр, развлекательный, онлайн дискурс [Ахренова, 2018, 26]. Выделяют дискурс видеоигр, затрагивающий «все аспекты речевой деятельности игроков, а также околоигровое пространство» [Селютин, 2022, 140]. Геймерский дискурс – коммуникативное явление, с заложенным стандартом жизни, программой речевого и личного поведения. Геймер выстраивает свои отношения с другими участниками компьютерной игры в границах заданных ориентаций. Дискурс геймеров и игровых сообществ можно отнести к дискурсивному жанру с высоким уровнем интерактивности. Ключевая особенность данного типа текста заключается в комплексе иконического и вербального компонентов, то есть креолизация текста. Игра как повествование является текстом, но включение игрока в процесс превращает текст в часть речевой деятельности игрока, то есть в дискурс. Интернет нарушает внутрисистемные правила функционирования языка и в то же время сеть обретает подобие коллективного разума, [Костомаров 2005]. Отмечают сходство между сетевым и геймерским сленгами, обусловленное общностью их происхождения, а именно компьютерные технологии, используемые для разных задач. Киберкоммуникация является письменной фиксацией спонтанной разговорной практики, приводящей к умышленному нарушению орфографического оформления слов, так называемых «эрративов»: *чю-вак, фкусно жрать, йязык, фтотку, luboff* и т.д. Эрративы создают иллюзию устной речи: *здрасте, ниче, щас, ваще, спасибочки*. Цель эрратива – создание коммуникативного эффекта. При помощи эрративов создается модель языковой личности «падонка», «олбанца», «быдла». Такой критерий как карнавальность является существенным условием реализации коммуникативной задачи. Карнавальность компьютерного общения базируется на отрицании реальной жизни, общепринятых норм общения, заменяя их различными мистификациями, театральностью, шутками, игрой слов. Проявлением языковой игры слов является использование сетевого фольклора, источником которого является компьютерный сленг. Компьютерная языковая игра базируется на подстановке элементов предложений реальными, взятыми из компьютерного языкового пространства, сохраняя при этом структуру исходного оригинала, которым являются устойчивые коммуникативные высказывания: *С паршивого френда хоть маленький коммент; А коммент просто открывался; Как юзера не учи, а он все в Windows смотрит* и т.д. Приведенные примеры свидетельствуют о развитии интертекстуальности в Сети, что позволяет судить о Гипертексте как выразителе нового мышления. Современная гибридизация письменного и устного общения в Сети приводит к использованию полисемиотических (креолизованных знаков) и сообщений. В русскоязычном сегменте обычно используются два алфавита (кириллица и различные варианты латиницы). Графические средства эмфатического выделе-

ния можно разбить на две основные группы. К алфавитным элементам относятся: многократное повторение графемы или использование заглавных букв. Повторение графемы может означать сильные эмоции, приветствие: 'nannnnnnn', 'chutttttttttt ou je raconte tout', 'je te kiffffff'. Использование заглавных букв явно маркирует сообщение как важное, тогда как существует тенденция использовать повсеместно нижний регистр: 'j'aime beaucoup michel', 'salut benois'. Это объясняется экономией языковых средств, с одной стороны, и способ привлечь внимание на информацию, с другой. Неалфавитные средства включают: математические и специальные символы, знаки пунктуации в традиционном и нетрадиционном значении, повторение знака или сочетание разных знаков для выражения эмоций, рисунки, подчеркивание, курсив и т.д. Прагматика интернет-общения обуславливает использование разнообразных визуально-графических средств, орфо-фонетических трансформаций. Сокращения, как регулярный способ деривации лексических единиц являются наиболее популярным в молодежной среде, поскольку отвечает двум коммуникативным потребностям: 1. стремление к секретности, ибо большинство сокращений и аббревиатур невозможно идентифицировать без помощи специальных словарей; 2. стремление к экономии языковых средств. Умение выразить максимальный объем информации минимальным количеством языковых средств является крайне важным навыком для сетевого общения. Часто используются сокращения типа: *спс* (*спасибо*), *пжл* (*пожалуйста*), *оки* (*окей*), *без б* (*без базару*), *го в вк* (*заходи в вконтакте*); *скинь мне скрин* (*пришли снимок экрана, скриншот*); *го вместе пошли* или *идем* и т.д. Для 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. Для геймерского сленга характерна языковая креативность, заключающаяся в семантической трансформации и структурном усечении исходной словоформы, например: *Ава* < англ. *Avatar*; *альт* < англ. *alternative*; *мод* < *modification*; *кач* < *качаться*; *лукарь* < *лучник*; *соги* < *согильдиец*; *шмот* < *шмотки* и т.д. Определенную популярность в сетевом пространстве набирает апокопа (опускание последнего слога): *нра* – нравится; *лю* – люблю; *оч* – очень; *прив* – привет; *слу* – слушай; *поч* – почему; *пож* – пожалуйста; *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. Примеры инициальных сокращений: *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; *GSM-Global System-Mobile* – Глобальная мобильная система. Другим способом сокращения является так называемая «беглость гласных». При опущении гласных распознавание слова осуществляется по цепочке согласных, например: *спс* – спасибо; *пжлст* –

пожалуйста; *кст* – кстати; *тлф* – телефон; *сопсна* – собственно; *суа* – *see you / увидимся*; *bs* – *bullshit / бред* (англ.) и т.п. Для образования интернет неологизмов характерна так же цифровая замена отдельных слогов исходного слова. Чаше 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). Сокращаются фразы, например: *SFTIF2LOLBLIMH-(S o)+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.

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. На английский язык как универсальный язык основной массы онлайн-игр и социальных сетей приходится основная часть сокращений, которыми активно пользуются носители других языков.

Специфической областью применения различного рода аббревиатур, кодографикатов, цифровых вкраплений, пропусков гласных, сокращений целых фраз являются мобильные текстовые сообщения: *be* - ***b*** (*быть*); *ate* - ***8*** (*ел*); *see* - ***c*** (*смотреть*); *for* - ***4*** (*для*); *are* - ***r***; *to/two* - ***2*** (*два*); *you* - ***u*** (*ты*) и т.д. Можно сказать, что киберязык – это такой новый формат, в котором любой пользователь потенциально является в каком-то смысле новатором. Инновация, подхваченная геймерсообществом, имеет все шансы инкорпорироваться в тело сленга, а затем и перейти в общенародный язык.

Структурный анализ позволяет выстроить классификацию на примерах наиболее распространенных универсальных сленговых сокращений, используемых в мировой сети: 1) Две основы: *ЧД* – что делаешь? *МБ* – может быть; *НП* – нет проблем; 3). Три основы: *КМК* – как мне кажется; *MDR* - *mort de rire* – умираю со смеху (фр.) и т.д. 4). Четыре основы: *ВЭПС* – вот это поворот событий; *Talc* – *topic à la con* – дурацкий топик (фр) и т.д. 5. Пять и более основ: *TANSTAAFL* - *There ain't no such thing as a free lunch* - Не бывает ничего задаром. Если раньше эти сокращения-реплики были характерны для чатов и популярных онлайн-игр, то в настоящее время они проникают в обычный узус. Аббревиатуры являются одновременно коммуникативными высказываниями, то есть не просто странными наборами букв, но культурными маркерами, отражающими настроение общества, времени, восприятие реальности молодыми людьми. Они в геймерском дискурсе реализуются как устойчивые словосочетания. Следует признать их прагматический потенциал, при этом эти вы-

сказывания соотносятся с типичной денотативной ситуацией. Например, чтобы выразить свое отношение 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.). Примечательно, что в русском языке используется форма *ИМХО* – полная калька английской аббревиатуры. *СМІІW* – *Correct me if I'm wrong* – поправь меня если я не прав; *ППКС* – подписываюсь под каждым словом. Одобрение игрока или игры высказывается при помощи выражений, таких как: *GGWP* – *good game, well players* – хорошая игра и игроки; устойчивое выражение в виде комментария после матча, или условное выражение, обозначающее признание поражения; *ОТР* – *one true pairing* – единственная настоящая пара; признание способностей и игры противника и т.д. 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 и т.д. Семантика призыва оформляется в виде побудительных предложений с императивом, например: *DBEYR* – *Don't Believe Everything You Read* – не верь всему, что читаешь; *FB* (от англ. *first blood* – «первая кровь») / самое первое «убийство» игрока в матче 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. Игроки используют данную аббревиатуру с именем известного артиста и спортсмена с целью запугивания своего виртуального оппонента: *Next game I'm going to CNRHKYITF* / Следующий раз я разорву тебя! Проанализированные дискурсивные высказывания, представляющие свернутую информацию, активно проникают в молодежный социолект и внедряются в иные социально-культурные группы. Их компактность, объем информации, передаваемый за единицу времени, делает их незаменимым средством общения не только в геймерском и шире компьютерном пространстве, но возможно в обиходной речи молодежи.

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. Широко используются такие слова – слитки: «*Ванишот*» (англ. *one shot* – один выстрел) – смерть от одного выстрела. *Вартаг* (англ. *war tag* – метка войны) – член противостоящей гильдии. В геймерском сленге встречаются неологизмы, образованные путем словосложения, например: *Chatbot* – *chat* (компьютерная программа) + *bot* (виртуальный робот) – чатробот; *Cooldown* – *cool* (прохладный) + *down* (adv. вниз) – «охлаждение») – время, которое должно пройти перед повторным использованием умения/заклинания/предмета и

др. Явление телескопии активно используется в сетевом и геймерском сленгах. Это проявление языковой креативности, построенной на языковой комбинаторике, своего рода языковой игры является одним из самых продуктивных способов словообразования по двум основным причинам, а именно увеличение потока информации, требующей номинирования, и скорости её передачи. Его плюсами являются прозрачность внутренней формы, облегчающей понимание новых единиц, построенных на основе известных исходных основ.

Важным по продуктивности способом пополнения словарного состава являются иноязычные заимствования, как правило, из английского языка. Большинство неологизмов в сетевом и геймерском сленгах имеет английское происхождение. Приведем примеры: *агрить* (англ. aggression – «агрессия») – совершить какое-либо действие, которое приведет к нападению; *апнуть* (англ. up) – повысить уровень и т.д. Интернет-сообщество активно применяет новые слова и словосочетания – *заиквар*, *лолз*, *флуд*, *лухури*, *ласт сизн*, *инфа сотка* 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, обретя словоформы. Например: *хайп* – *хайпить*, *отхайпить*, *хайпануть*, *расхайпить*, *хайповый* и т.д. 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 и т.д.. 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: *coiscoi* – старье, развалюха, по метафорическому переносу – старый компьютер; *tacot* – драндулет, по метафорическому переносу – старый компьютер; *leet* – игровая элита и т.д. Язык французских геймеров практически полностью состоит из заимствований, проанализированных выше в том числе. 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 англий-

ского языка. Анализ демонстрирует, что сетевой и геймерский сленги на просторах интернета представляют собой некий гибрид двух языков – английского и того, носителем которого являются 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.

В **заключении** обобщаются результаты проведенного исследования. **Перспективы** исследования обусловлены неизбежным расширением массива субстандартных единиц молодежного социолекта за счет динамически развивающихся компьютерных технологий в сетевой и геймерской сферах.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях автора:

Статьи, опубликованные в ведущих научных журналах и изданиях, рекомендованных ВАК Министерства науки и высшего образования РФ:

1. Масаева З.З. Социолингвокультурные особенности компьютерного сленга // Казанская наука. – 2024. – № 10. – С. 469–471.

2. Масаева З.З. Типологические аспекты исследования лексики компьютерного социолекта: к теории вопроса // Казанская наука. – 2024. – № 8. – С. 167–169.

3. Масаева З.З. О системности лексики языка компьютерных технологий // Казанская наука. – 2024. – № 9. – С. 318–320.

4. Масаева З.З. Языковые особенности молодежного социолекта на материале сетевого и геймерского сленгов // Кавказология. – 2026 – № 1. – С. 354–366.

Статьи, опубликованные в других изданиях, в сборниках материалов научных конференций:

5. 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. 24–31.

6. Масаева З.З. Телескопия как один из способов образования неологизмов // Вестник Кабардино-Балкарского государственного университета: Журналистика. Образование. Словесность. – 2022. – Т. 2, № 4. – С. 14–19.

7. Масаева З.З., Ашинова И.В. Особенности языка киберпространства: постановка вопроса // Материалы Всероссийской научно-практической конференции: творчество Расула Гамзатова в поликультурном пространстве. – Махачкала, 2023. – С. 350–354.

В печать 02.09. 2026. Формат 60×84 ¹/₁₆.
1,44 усл.п.л. 1,5 уч.-изд.л. Заказ 293.

Отпечатан ИП «Binding2016»
360004, КБР, г. Нальчик, ул. Тургенева, 68.