Научная статья
УДК 81.1
DOI: 10.31143/2542-212X-2026-1-354-366
EDN: ZERTPA

ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ МОЛОДЕЖНОГО СОЦИОЛЕКТА НА МАТЕРИАЛЕ СЕТЕВОГО И ГЕЙМЕРСКОГО СЛЕНГОВ

Злата Зауровна Масаева
Московский государственный институт международных отношений (университет), Москва, Россия, zlata.masaeva@mail.ru, https://orcid.org/0009-0008-6314-6468

Аннотация: Современные условия жизни раскрывают внутренние возможности языка, порождая его новые некодифицированные формы.

Интернет становится основной формой виртуального общения, каналом связи. Поэтому встает вопрос о единой культуре виртуального сообщества и ее языковых реализациях. Данный канал культуры отличен от традиционного обмена словами, символами и образами. В данной статье речь идет о сетевом и геймерском подвидах компьютерного дискурса, представляющих собой составную часть молодежного социолекта. Молодежный социолект понимается как системное образование субстандартной лексики, для которой характерна диффузность функционирования, проявляющаяся в ее проникновении в общеупотребительный язык. Субстандартные единицы являются своеобразным отражением молодежной субкультуры и киберкультуры одновременно, они являются своеобразным новым взглядом на многие традиционные понятия и вещи. Язык субкультуры проникает во все сферы современного общества, начинает функционировать в литературной и разговорной формах языка, взламывает кодифицированные нормы на всех ярусах языковой системы. Молодежный социолект, питательной средой которого являются новейшие технологии, а также тот факт, что международным языком онлайн коммуникации является английский язык, приводит к определенному стиранию национально-этнического характера общения. Это проявляется как на уровне европейских языков (французского, испанского, русского и т.д.), так и малочисленных национальных языков, к которым относятся северо-кавказские, в частности, кабардино-черкесский, а также карачаево-балкарский, один из языков тюркской языковой семьи. В статье делается вывод о тотальном использовании международного молодежного сленга с включением некоторых языковых этнически маркированных субстандартных вкраплений, не оказывающих особого влияния на интернет-коммуникацию.

Ключевые слова: субстандарт, социолект, лексика, коммуникация, интернет-лингвистика.

Для цитирования: Масаева З.З. Языковые особенности молодежного социолекта на материале сетевого и геймерского сленгов // Электронный журнал «Кавказология». – 2026. – № 1. – С. 354-366. – DOI: 10.31143/2542-212X-2026-1-354-366. EDN: ZERTPA.

© Масаева З.З., 2026

Original article

LINGUISTIC FEATURES OF YOUTH SOCIALECT BASED ON NETWORK AND GAMING SLANG

Zlata Z. Masaeva
Moscow State Institute of International Relations (University), Moscow, Russia, zlata.masaeva@mail.ru, https://orcid.org/0009-0008-6314-6468

Abstract: Modern living conditions reveal the inherent potential of language, generating new, non-codified forms. The internet is becoming the primary form of virtual communication, a channel of communication. This raises the question of a unified culture of the virtual community and its linguistic realizations. This cultural channel differs from the traditional exchange of words, symbols, and images. This article examines the online and gaming subtypes of computer discourse, which constitute an integral part of the youth sociolect. The youth sociolect is understood as a systemic formation of substandard vocabulary, characterized by a diffuse functioning, manifested in its penetration into common language. Substandard units are a unique reflection of both youth subculture and cyberculture, offering a unique new perspective on many traditional concepts and things. The language of the subculture permeates all spheres of modern society, beginning to function in literary and colloquial forms of language, and subverting codified norms at all levels of the linguistic system. The youth sociolect, fueled by the latest technologies, and the fact that English is the international language of online communication, leads to a certain blurring of the national and ethnic nature of communication. This is evident both in European languages (French, Spanish, Russian, etc.) and in minority national languages, including North Caucasian languages, particularly Kabardino-Circassian, as well as Karachay-Balkar, a member of the Turkic language family. The article concludes that international youth slang is widely used, including some ethnically marked substandard linguistic inclusions that have little impact on online communication.

Keywords: substandard, sociolect, vocabulary, communication, internet linguistics.

For citation: Masaeva Z.Z. Linguistic features of youth socialect based on network and gaming slang. IN: Electronic journal «Caucasology». – 2026. – № 1. – P. 354-366. – DOI: 10.31143/2542-212X-2026-1-354-366. EDN: ZERTPA.

© Masaeva Z.Z., 2026

Введение

Молодежный жаргон – это уникальное явление, существование которого обусловлено не одними лишь возрастными рамками, но определенными пространственными, временными и социальными границами. Изменения в речи следуют за трансформациями, происходящими в обществе, сменой культурных ориентиров, ценностей и установок [Алексеев 2006: 15]. Как отмечает В.В. Соколова, «языковая система, находясь в постоянном использовании, создается и видоизменяется коллективными усилиями тех, кто ею пользуется… Новое в речевом опыте, не вписывающееся в рамки системы языка, но работающее, функционально целесообразное, ведет к перестройке в нем, а каждое очередное состояние языковой системы служит основанием для сравнения при последующей переработке речевого опыта. Таким образом, язык в процессе речевого функционирования развивается, изменяется, и на каждом этапе этого развтия языковая система с неизбежностью содержит в себе элементы, которые не завершили процесса изменения. Поэтому различные колебания, варианты неизбежны в любом языке» [Соколова 1995: 47].

Интернет нарушает внутрисистемные правила функционирования языка и в то же время «эта сеть обретает подобие коллективного разума, заставляющего

человечество синхронизироваться, думать в унисон, жить в едином киберпространстве в новом виртуальном мире» [Костомаров 2005].

Виртуальная среда интернета представляет собой «симбиоз как собственно строго терминологического технического – компьютерного и литературного языков, так и сленга, поликодовых лингвокреативных конструкций и пр.» [Ахренова 2018: 3]. В литературе приводятся различные типологии дискурса, реализуемые в Интернет-пространстве, такие как ритуально-публичный, учебно-академический, межличностного общения, рекламный, игровой, развлекательный и т.д.

Молодежный социолект насыщен сленговыми единицами. Сленг, будучи социальным образованием, базируется на фундаменте нормированного литературного языка, с теми же лексико-грамматическими и фонетическими основами. Социальная природа человека порождает необходимость анализа информационной культуры общения, одной из составляющих которой является язык общения.

Методы. Цель исследования и характер иллюстративного материала обусловили социолингвокультурный подход и комплексную методику, в основу которого легли сопоставительный и структурно-семантический методы.

Эмпирической базой исследования служат субстандартные единицы (более 200 языковых единиц), используемые в сетевой и геймерской коммуникации, извлеченные из игровых и сетевых чатов, научных статей.

Результаты и обсуждение

Современная теория расматривает общение как специфический вид деятельности. Реальное бытие человека маркируется системой отношений индивида с другими участниками. Наиболее существенными для анализа общения относятся понятия функциональности и уровня общения. Речевое общение рассматривается как социальное взаимодействие. К основным функциям общения относятся коммуникативная, интерактивная и перцептивная, в реализации которых имеют межличностные отношения. Как известно национально-культурная принадлежность относится к одной из статусных ролей человека, приобретаемая с рождения и не подвергаемая изменениям на протяжении жизни. Принадлежность отправителя текста к определенной национальной культуре отражается на специфике его речевого поведения, на выборе лексических и синтаксических средств. Сегодня наблюдаются значительные отклонения от общепринятых представлений, присущих традиционному общению, вызванные изменениями в жизни.

Компьютерные и информационные технологии приводят к сетевому типу взаимодействия, заменяя обычные виды индивидуального и коллективного общения, порождая новые формы языка и новые стороны языковой личности. Ученые уверены, что принципиальными «измерениями языка онлайн являются информативность, повествовательность, выразительность, убеждение, абстракция и проработка» [Максидова 2022: 2,1-2,15].

Коммуникация и информация в современном обществе претерпевают радикальные изменения. Коммуникацию определяет не только целевое содержание, но и состав коммуникантов:

– внутриперсональная коммуникация приравнивается к внутреннему монологу;

– межличностная коммуникация, в которой участвуют две личности;

– групповая коммуникация или в малых и больших группах (chats rooms, forums в интернете; message boards);

– массовая коммуникация происходит между группами людей, различными по своим интересам и коммуникативному опыту [Гурова 2006: 46-47].

Следует отметить актуальность киберкоммуникации, основными формами которой являются электронная почта, онлайн форумы, разнообразные конференции, чаты, сетевые игры, тематические обзоры и т.д.

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

Сетевой и геймерский сленги активно проникают в языковую подсистему молодежного социолекта, становясь его наиболее динамически развивающимся компонентом. Термины и слова, характерные для данных видов массовой коммуникации проникают в молодежный социолект естественным образом, потому что именно молодое поколение является самым активным пользователем и участником сетевого общения и игрового пространства Интернета. Интернет нарушает внутрисистемные правила функционирования языка и в то же время «эта сеть обретает подобие коллективного разума, заставляющего человечество синхронизироваться, думать в унисон, жить в едином киберпространстве в новом виртуальном мире» [Костомаров 2005].

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

Такое определение актуализируемого дискурса согласуется с частным определением дискурса И.В. Ашиновой, которая пишет: «Рассматривая дискурс как составную часть социальной деятельности, конституирующую жанры, представляющие собой различные способы поведения, производства социальной жизни, имеющие семиотическую природу, такие как повседневный разговор, встречи в различных типах организаций, политические и другие интервью, обзоры литературы, можно сделать вывод, что дискурсы – это различные репрезентации социальной жизни» [Ашинова 2015: 14].

Таким образом, геймерский дискурс – новое сложное коммуникативное явление, с заложенным стандартом жизни, программой речевого и личного

поведения. Геймер выстраивает свои отношения с другими участниками компьютерной игры в границах заданных ориентаций.

В прагмалингвистическом аспекте любой дискурс «представляет собой интерактивную деятельность участников общения, установление и поддержание контакта, эмоциональный и информационный обмен, оказание воздействия друг на друга и т.д.» [Пшибиева 2017: 17]. Коммуникация представляет собой комплексное, многосложное явление, которое недостаточно трактовать только с точки зрения одной, отдельно взятой науки. Прагматика в этом смысле перспективное поле деятельности.

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

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

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

Говоря о природе геймерского текста важно учитывать одно обстоятельство: «игру невозможно рассматривать исключительно как нарративное повествование, необходимо также обращать внимание на игровые механики, на игровой процесс, который сопровождается, в том числе, и включенностью игрока с его речевыми особенностями. Следовательно, рассматриваемая сугубо как повествование игра может быть текстом, но в момент включенности игрока в игровой процесс текст становится частью речевой деятельности игрока, дискурсом» [Селютин 2022: 140-141]. Те же принципы лежат в обосновании сетевого сленга, участники которого обмениваются в ходе онлайн общения на самые различные темы.

Как известно, личное внутреннее пространство человека моделируемо, вследствие чего его языковые сознание и поведение находятся в развитии, отражаемом в процессе речевой деятельности. На речевое поведение активно воздействуют установки, присущие отдельно взятой культуре. Ученые задаются вопросами: являются ли ценности киберкультуры просто импортированными ценностями существующих «невиртуальных» культур? Представляет ли киберкультура новую развивающуюся культурную среду? Например, такая разновидность киберкультуры как «хакерская культура» несет дополнительные ценности, а именно понятия «киберобщины», с одной стороны, и закрепление индивидуальной свободы.

В шкалу ценностей киберкультуры включают также ценности и практики, такие как: отношение к цензуре, социальное взаимодействие, политика доминирования и гендерные практики сетевого взаимодействия. Все это позволяет утверждать, что киберпространство – это место рождения и развития

совершенно новой культуры. Она выражает зарождение новой универсалии, отличной от предшествовавшей ей культурных форм, построенной на основе внутренней детерминированности и глобальных смыслах. Интернет рассматривается как промежуточный ландшафт между человеческой цивилизацией и дикой природой, в котором могут быть выбраны новые культурные направления и варианты выбора в киберкультуре, сознание человека поднимается на более высокий уровень. В этом видится необходимость планомерного изучения языка компьютерных игр, речевого поведения участников игр и пользователей Сети.

Процесс игры, в которой могут участвовать люди, разделенные социально, культурно и территориально, сопровождается постоянным обмене сообщениями в чате, обсуждением стратегии и плана действия, что требует особого метаязыка, понятного для всех участников альянсных многопользовательских игр, «поэтому разработка терминологии и словарного запаса, клише, словесных формул, употребляемых в данной сфере, является насущной проблемой, что в свою очередь требует и лингвистического осмысления данного языкового процесса» [Каркаева, Хараева 2017: 193].

Авторы, такие как Н.И. Васильева, П.И. Ефимов и Т.А. Золотова в своем совместном исследовании пишут: «Геймеры представляют собой вполне сложившееся субкультурное объединение: геймеры разделяют определенную картину мира, непринципиально отличающуюся от фандома к фандому, члены геймерского сообщества обладают сходным статусом в реальном мире (единая возрастная группа, уровень доходов, образование). Для данного сообщества характерен собственный знаковый уровень (атрибутика, символика, жаргон и субкультурный фольклор), обусловленными реалиями и традициями игры и фандома. В то же время на сегодняшний день ритуальные и вербальные составляющие знакового уровня знакового уровня геймерской субкультуры практически не исследован. Геймеры осознают себя как элиту в сообществе “homo ludens”, являют собой значительную часть сетевого социума, который стал для многих органичной частью культуры повседневности, а, следовательно, нуждается в изучении, в первую очередь со стороны гуманитарных дисциплин» [Васильева и др. 2009: 208].

Понять, как письменную, так и разговорную речь молодежи, представленную неологизмами, заимствованиями из специальных терминологий соответствующих информационно-коммуникативных технологий, сокращениями, аббревиатурами, графемами, лексемами и фраземами из геймерского и сетевого сленгов весьма сложно. Для ее понимания необходимо знание общей денотативной области.

Ценностями киберкультуры считаются интерактивность, скорость, охват, открытость, быстрая реакция. Таким критериям в языке соответствуют различного рода сокращения. Они представляют структурный тип словообразования, широко распространенный в сетевом и геймерском сленгах.

Широко известен лингвистический факт, что трансформации в языке чаще всего зарождаются в его устной форме, тогда как письмо выполняет роль сдерживающего фактора перед лицом инноваций, происходящих в разговорной речи. К этим трансформациям относятся различного рода сокращения и арго. Речь идет об изменениях звуковой формы слова. Процесс образования акронимов,

блендов или сиглей, которые в нашем случае являются практически синонимами, обычно происходит в письменной форме. В то же время считается доказанным, что подобного рода аббревиатуры зарождаются внутри отдельных социально-культурных сообществ – администрации, экономики, медиа, политики и т.д. Такие сообщества естественно образуют и пользователи Интернета. В лингвистическом плане эта языковая креативность имеет свои ограничения, которые позволяют описать этот феномен. Появление данного типа аббревиатур обусловлено двумя факторами, а именно: частотность синтагмы, на основе которой она (аббревиатура) появляется и длина этой синтагмы. Следующим условием является то, что синтагма, на основе которой образуется аббревиатура, представляет собой устойчивую языковую единицу. Эта синтагма обычно относительно короткая, состоящая из нескольких слов, соответственно аббревиатура содержит такое же количество букв. В аббревиатуру складываются выражения, которые обладают высокой степенью частотности употребления в узусе, и значение которых понятно в рамках денотативной области, которая известна всем участникам языкового сообщества. Касаемо аббревиатур в сетевом и геймерском сленгах, то можно констатировать, что они появляются сначала в его письменной форме, несмотря на разговорный стиль выражений, лежащих в основе их появления. Еще одной особенностью аббревиатур, появляющихся в игровом и сетевом киберпространстве, является их разнообразие в структурно-грамматическом плане. Если в экономике, политике, медиа используются в основном номинативные сокращения, то есть сокращения существительных, например, ЕС, НАТО, РФ, США и т.д., то аббревиатуры в сетевом и геймерском сегментах Интернета отражают сугубо разговорный стиль общения, включающие описания, речевые тактики и стратегии, обращения, команды, просьбы и пр. Они могут быть оформлены которые при помощи различных частей речи.

Нами выделены следующие модели:

1.Состоящие из двух сокращенных основ:

ЧД – что делаешь?

МБ – может быть;

НП – нет проблем;

ХЗ – хрен знает, не знаю;

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

NV – never mind – не важно;

E1 – every one – все;

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

GL – good luck – пожелание удачи;

HF – have fun – пожелание хорошей игры;

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

2. Состоящие из трех основ:

КМК – как мне кажется;

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

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

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

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

АФК – Away from keyboard – быть в катке АФК;

ATB – all the best – всего хорошего!;

FYI – for your information – чтоб ты знал;

BRB – be right back – сейчас вернусь;

BiS – best in slot – лучший по предметам экипировки;

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

BTW – by the way – кстати;

CMB – call me back – перезвони мне;

OMG – oh my God – о боже мой!;

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

IOW – in other words – другими словами**;**

FTF – face to face – лицом к лицу;

TYT – take your time – не торопись;

TTY – talk to you later – поговорим попозже;

LOL – laughing out loud – громко смеяться;

LFG – looking for a group – ищу группу;

LFP – looking for a party – ищу группу;

OTP – one true pairing – единственная настоящая пара;

OMW – on my way – в пути;

WTB – want to buy – хочу купить;

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

3. Состоящие из четырех основ:

ППКС – подписываюсь под каждым словом;

ВЭПС – вот это поворот событий;

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

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

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

ASAP – as soon as possible – как можно скорее;

HAND – have a nice day – хорошего дня!

FYEO – for your eyes only – только для тебя;

IMHO – in my humble opinion – по моему скромному мнению;

OOTD – outfit of the day – наряд дня;

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

POTD – photo of the day – фотография дня;

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

STFU – shut the fuck up – заткнись;

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

4. Состоящие из пяти и более основ:

CMIIW – Correct me if I'm wrong – поправь меня, если я не прав;

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

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

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

Для геймерского сленга характерна высокая скорость развития, меняющая и трансформирующая уже известные сленговые единицы. Например: *Lulz* – это искаженная версия всем знакомого *LOL* / смеюсь изо всех сил. Эта сленговая единица обозначает не просто смех, а смех с оттенком иронии, для вывода соперника из душевного равновесия, особого троллинга.

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

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

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

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

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

NV – never mind – не важно;

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

IMHO – in my humble opinion – по моему скромному мнению (англ.). Примечательно, что в русском языке используется форма ИМХО – полная калька английской аббревиатуры.

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

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

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

Различные просьбы реализуются при помощи выражений:

CMB – call me back – перезвони мне;

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

В геймерском дискурсе находят применения и выражения пожелания:

HAND – have a nice day – хорошего дня!

GL – good luck – пожелание удачи;

HF – have fun – пожелание хорошей игры.

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

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

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

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

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

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

TNX (от англ. thanks – «спасибо») / одно из сокращений среди игроков, используемое для выражения благодарности.

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!

Коммуникативные высказывания, встречающиеся в игровом пространстве Интернета «покидают игровое пространство и становятся частью околоигровой сферы (игровые форумы, посвященные играм СМИ, проникновение в литературу (субжанр литРПГ) и кинематограф), что свидетельствует о необходимости анализа дискурсивных практик различных сфер деятельности» [Селютин 2022: 139]. Таким образом, можно считать доказанным, что если раньше эти сокращения-реплики были характерны для чатов и популярных онлайн-игр, то в настоящее они проникают в обычный узус.

Следует отметить, что языковое оформление интернет-коммуникации носит универсальный характер и ориентирован на английский язык. Что же касается кабардино-черкесского и карачаево-балкарского языков, то они участвуют в интернет-коммуникации как инструмент языкового оформления. Это связано с функциональной ограниченностью языкового ареала. Однако, как показывает опыт, отдельные эмоционально выраженные лексемы в кабардино-черкесском и карачаево-балкарском интернет ареале все же проникают в качестве вкрапления в интернет-коммуникацию. Эти вкрапления актуализируются при коммуникации с выходцами из Кабардино-Балкарии и Карачаево-Черкессии, находящимися в

зарубежных странах, в частности в Германии, Франции, Англии, США, Канаде. Однако следует отметить, что эти вкрапления не влияют существенно на языковую структуру интернет-коммуникации, для которой характерны отдельные аббревиации или темы, полностью ориентированные на английский язык. Учитывая процесс глобализации, можно предположить, что элементы кабардино-черкесского и карачаево-балкарского языков вряд ли могут быть существенными даже при коммуникации с земляками и выходцами из Кабардино-Балкарии и Карачаево-Черкессии в зарубежных странах, где можно рассчитывать только на эмоционально выраженные отдельные языковые элементы, подчеркивающие дружественные и родственные отношения в коммуникации. К таким элементам можно, например, отнести при коммуникации с выходцами из Северного Кавказа, например приветствия Салам, Салам Алейкум, показывающего и региональную, и культурную общность. Достаточно модным стало в последнее время в кабардино-черкесском интернет-ареале лексема –уей-; упсоу, а в карачаево-балкарском – как приветственная и прощальная фраза – бирлик-. Мы можем предполагать, что этот процесс унификации молодежного субстандарта будет только расширяться. Но наряду с расширением интернет-ареала в перспективе с подключением новых участников киберкоммуникации возможно увеличение количества языковых отдельных вкраплений из родных языков, которые тем не менее не приобретут, по нашему мнению, системный характер в эпоху глобализации в силу различных причин экономического и социо-культурного характера.

Выводы

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

Выражения, используемые в сетевом и игровом сообществах, подвергаются редукции и могут быть сгруппированы по выделенным моделям, состоящим из двух, трех, четырех и более компонентов.

Проанализированные аббревиатуры представляют свернутую форму коммуникативных высказываний, являясь не просто наборами букв. Это социокультурные маркеры, отражающие трансформации в обществе, времени, несут отпечаток восприятия реальности молодыми людьми.

Аббревиатуры высказываний, представленных в геймерском и сетевом кибердискурсе, как свернутые устойчивые словосочетания, обладают прагматическим потенциалом. Отличительные особенности между речевым и дискурсивным высказыванием следует искать в плане корреляции с внеязыковой действительностью.

Как видим, вербальное обозначение современных реалий, не имеющих соответствующих эквивалентов в различных языках, к ним прежде всего относятся кабардино-черкесский и карачаево-балкарский языки, приводит к активному использованию английских слов, фраз и клише, которые заимствуются

участниками сетевого и геймерского сообществ, тем самым пополняя молодежный социолект представителей различных этнических коллективов. Для перспективы развития молодежного субстандарта на этих языках в интернет пространстве в эпоху глобализации в настоящее время нет достаточных социально-культурных и экономических оснований. Социальные факторы влияют на выбор языка пользователей Сети, которые превращаются в билингвов. Это касается как русских, французских представителей, так и представителей кабардино-русского двуязычия. Мы наблюдаем смешение языковых кодов и мышления представителей различных этносов. Социокультурная детерминация общения в данном сегменте молодежного социолекта становится основной и лежит в основе социального взаимодействия. Все вышесказанное подтверждает нашу мысль о том, что дальнейшее изучение ненормированной молодежной лексики, относящейся к ее важным разновидностям, таким как сетевой и геймерский сленгам является своевременным и не теряет своей актуальности.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Алексеев 1966 – *Алексеев Д.И.* Аббревиатуры как новый тип слов // Развитие словообразования современного языка. – М., 1966, – С. 13-38.

Алефиренко 2015 – *Алефиренко Н.Ф.* «Язык» и «текст» культуры // Litera. – 2015. – № 4. – С. 50-58. Электронный ресурс. Режим доступа: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=18245 (дата обращения – 14.10.2025 г.).

Ашинова 2015 – *Ашинова И.В*. Гламурный дискурс: лингвокультурологический и прагматический аспекты (на материале русского и французского языков): автореф. дис. д-ра филол. наук. – Махачкала: б/и, 2015. – 42 с.

Ахренова 2018 – *Ахренова Н.Д*. Доминанты современной интернет лингвистики: автореф. дис... канд. филол. наук. – Мытищи: б/и, 2018. – 56 с.

Васильева, Ефимов, Золотова 2009 – *Васильева Н.И., Ефимов П.И., Золотова Т.А.* «Человек играющий»: картина мира в субкультуре геймеров // Интернет и фольклор. Сб. статей. – М.: ГРЦФР ,2009. – С. 202-208.

Гурова 2006 – *Гурова Н.В.* Глобализация массовой коммуникации // Язык и текст. Сб. научных статей. – Пятигорск: Из-во ПГЛУ, 2006. – С. 44-50.

Каркаева, Хараева 2017 – *Каркаева М.А., Хараева Л.*Х. Язык геймеров как разновидность молодежного компьютерного сленга // Вестник Пятигорского государственного университета. – 2017. – № 4. – С. 193-196.

Костомаров 2005 – *Костомаров В.Г*. Наш язык в действии. Очерки современной русской стилистики. – М.: Гардарики, 2005. – 287 с.

Максидова 2022 – *Максидова А.З*. Интернет как канал межкультурной коммуникации // Вестник Кабардино-Балкарского государственного университета: Журналистика. Образование. Словесность. – 2022. – Т. 2. – № 1-2. – С. 12-23.

Пшибиева 2017 – *Пшибиева М.А.* Прагматико-дискурсивные аспекты нумерологических фразеологических единиц (на материале русского, кабардино-черкесского, английского и французского языков): автореф. дисс. филол. наук. – Нальчик: б/и, 2017. – 21 с.

Селютин 2022 – *Селютин А.А*. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии // Вестник Челябинского государственного университета. – 2022. – № 3(461). – С. 138-144. – DOI 10.47475/1994-2796-2022-10318. – EDN XRMYIY.

Соколова 1995 – *Соколова В.В*. Культура речи и культура общения. – М.: Просвещение, 1995. – 190 с.

REFERENCES

ALEKSEEV D.I. *Abbreviatury kak novyi tip slov* [Abbreviations as a new type of word]. In: Razvitie slovoobrazovaniya so-vremennogo yazyka. – M.: Izd-vo, 2006. – P. 13-38. (In Russ.).

ALEFIRENKO N.F. *«Yazyk» i «tekst» kul'tury* ["Language" and "text" of culture]. In: Litera. – 2015. – № 4. – P. 50-58. Elektronnyi resurs. Rezhim dostupa: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=18245 (data obrashcheniya – 14.10.2025 g.). (In Russ.).

ASHINOVA I.V. *Glamurnyi diskurs: lingvokul'turologicheskii i pragmaticheskii aspekty (na materiale russkogo i frantsuzskogo yazykov)* [Glamorous discourse: linguistic, cultural, and pragmatic aspects (based on the Russian and French languages)]: avtoref. dis. d-ra filol. nauk. – Makhachkala: b/i, 2015. – 42 p. (In Russ.).

AKHRENOVA N.D. *Dominanty sovremennoi internet lingvistiki* [Dominants of modern Internet linguistics]: avtoref. dis... kand. filol. nauk. – Mytishchi: b/i, 2018. – 56 p. (In Russ.).

VASIL'EVA N.I., EFIMOV P.I., ZOLOTOVA T.A. *«Chelovek igrayushchii»: kartina mira v subkul'ture geimerov* ["The playing man": the worldview in the gamer subculture]. In: Internet i fol'klor. Sb. statei. – M.: GRTSFR ,2009. – P. 202-208. (In Russ.).

GUROVA N.V. *Globalizatsiya massovoi kommunikatsii* [Globalization of mass communication]. In: Yazyk i tekst. Sb. nauchnykh statei. – Pyatigorsk: Iz-vo PGLU, 2006. – P. 44-50. (In Russ.).

KARKAEVA M.A., KHARAEVA L.KH. *Yazyk geimerov kak raznovidnost' molodezhnogo kom-p'yuternogo slenga* [The language of gamers as a type of youthful computer slang]. In: Vestnik Pyatigorskogo gosudarstvennogo universiteta. – 2017. – № 4. – P. 193-196. (In Russ.).

KOSTOMAROV V.G. *Nash yazyk v deistvii. Ocherki sovremennoi russkoi stilistiki* [Our language in action. Essays on modern Russian stylistics]. – M.: Gardariki, 2005. – 287 p. (In Russ.).

MAKSIDOVA A.Z. *Internet kak kanal mezhkul'turnoi kommunikatsii* [The Internet as a channel of intercultural communication]. In: Vestnik Kabardino-Balkarskogo gosudarstvennogo universiteta: Zhurnalistika. Obrazovanie. Slovesnost'. – 2022. – T. 2. – № 1-2. – P. 12-23. (In Russ.).

PSHIBIEVA M.A. *Pragmatiko-diskursivnye aspekty numerologicheskikh frazeologi-cheskikh edinits (na materiale russkogo, kabardino-cherkesskogo, angliiskogo i frantsuzskogo yazykov)* [Pragmatic and discursive aspects of numerological phraseological units (based on the Russian, Kabardian-Cherkess, English, and French languages)]: avtoref. diss. filol. nauk. – Nal'chik: b/i, 2017. – 21 p. (In Russ.).

SELYUTIN A.A. *Diskurs videoigr: k voprosu o terminologii* [The discourse of video games: on the issue of terminology]. In: Vestnik Chelyabinsko-go gosudarstvennogo universiteta. – 2022. – № 3(461). – P. 138-144. – DOI 10.47475/1994-2796-2022-10318. – EDN XRMYIY. (In Russ.).

SOKOLOVA V.V. *Kul'tura rechi i kul'tura obshcheniya* [The culture of speech and the culture of communication]. – M.: Prosveshchenie, 1995. – 190 p. (In Russ.).

Информация об авторе

З.З. Масаева – старший преподаватель кафедры английского языка № 6.

Information about the authors

Z.Z. Masaeva – Lecturer at English Language Department No. 6 at MGIMO University.

Статья поступила в редакцию 05.12.2025 г.; одобрена после рецензирования 15.03.2026 г.; принята к публикации 30.03.2026 г.

The article was submitted 05.12.2025; approved after reviewing 15.03.2026; accepted for publication 30.03.2026.