

Стили речи языков геймеров.

Тошпулатова Диляра Камол кизи

Ассистент учитель Международного Университета Нордик

Одной из самых ярких особенностей практически любой субкультуры является речь ее носителей. Это верно и в случае с субкультурой геймеров. Особенности условия, в которых осуществляется общение геймеров, определяют его специфику. Следует отметить, что общение геймеров опосредовано виртуальным пространством, за пределами которого многие игроки не имеют возможности общаться с представителями той же субкультуры.

Но чаще всего непосредственное общение геймеров происходит в интернет-среде с помощью программ и сервисов, предполагающих возможность видеосвязи (Skype, ICQ, WhatsApp, Ventrilo и т. п.), т. е. собеседники видят друг друга, наблюдают за мимикой и жестами, что создает эффект личного присутствия. Очень часто при помощи подобных приложений группа геймеров решает совместно задачи, поставленные игрой, во многих случаях без такого согласования действий невозможна победа. Речь при такого рода общении спонтанна, часто изобилует неполными предложениями и полна специфической лексики.

Речь геймеров также можно наблюдать в их творчестве. Несмотря на то что в большинстве случаев творчество игроков представлено визуальными формами (коллажами, рисунками, видео-историями, боди-артом, скульптурой и т. д.), немалое место отводится и литературным произведениям. Среди геймеров часто проводятся конкурсы стихов, песен и рассказов на игровую тематику (см., например: Новости: электр. ресурс).

Приведем в качестве примера конкурс хокку, одним из победителей стал игрок CarryOn89 с хокку:

Надежен инет

И топор мой заточен

Готов сражаться

(Конкурс хокку... : электр. ресурс).

Кроме того, «живую» речь геймера можно наблюдать в различных видео-сюжетах и репортажах по итогам конкурсов, проводимых администрацией игры. Творческая активность геймера является не только источником материальных призов и почета для игрока, но и своеобразным средством приобщения его к мировой и национальной культуре.

Таким образом, в субкультурах рэперов мы можем констатировать наивысшую степень лингвоцентризма. Они ориентированы на создание текста – основного продукта названных сообществ.

В отличие от данных субкультур, которые условно можно назвать лингвопродуцирующими, в меньшей степени ориентированы на язык субкультуры лингворепродуцирующие. Здесь воспроизводятся отдельные элементы какого-либо языка, связанного с субкультурной идеей: языка художественного произведения, определенной культурной сферы, «языка» животных.

Многие современные молодежные субкультуры испытывают сильное западное, а точнее – американское влияние. Заимствуется (с некоторой поправкой на российскую действительность) мировоззрение, атрибутика, имидж и др. Заимствуются и лексические единицы, которые составляют основу специального субкультурного словаря. Однако лишь в хип-хоп культуре и ее составляющих (рэп, брейк-данс, граффити, диджеинг) наблюдается репродукция не просто отдельных единиц, но и стоящих за ними фрагментов чужой лингвокультуры, например, использование приветствий, принятых в негритянских кварталах, откуда пошел хип-хоп: пис (англ. pease), хай (англ. hi). Русские хип-хоперы перенимают также несколько развязную манеру говорить, особенности произношения, характерные для негритянского гетто, где практикуется, например, трансформация групп согласных, как в приветствии вазап (англ. what's up – ‘как).

Подводя итог сказанному, можно утверждать, что наряду с культурологическими и социологическими основаниями типологии современных молодежных субкультур типологизирующими могут стать и

некоторые лингвистические параметры. Так, уже первый опыт учета языкового фактора при типологизации молодежных субкультур позволяет говорить о разделении их на лингвоцентрические, в том числе лингвопродуцирующие (падонки, рэперы), лингворепродуцирующие (толкиенисты, отаку, фурри), и не отличающиеся лингвоцентричностью (панки, готы, металлисты, футбольные фанаты и др.); ориентированные на реальную коммуникацию (байкеры, диггеры, скинхеды, панки и др.) или же на виртуальное общение (хакеры, геймеры, падонки, флэшмоберы); характеризующиеся субкультурно-маркированным речевым поведением (толкиенисты, панки, пикаперы, гопники) и не отличающиеся использованием специальных рече-поведенческих тактик (спортсмены-экстремалы, граффитисты, брейкдан-серы, хакеры и др.).

Ракурсы рассмотрения лингвистической составляющей молодежных субкультур в настоящей статье далеко не исчерпанны. Так, представляется перспективным соотнести субкультуры по составу лексикона, по объему субкультурного словаря и его гендерным характеристикам.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Аксютина, О.А. Панк-культура как феномен молодежной контркультуры в постсоветском пространстве. – М. : Наука, 2015.
2. Баркова, А. Л. Толкиенисты: архаическая культура в современном городе // Человек. – 2019. – № 5. – С. 58–74.
3. Блохина, М. В. Молодежные субкультуры в современном обществе /. – Тверь : ТГТУ, 2018. – 127 с.