

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В МОЛОДЕЖНОМ СЛЕНГЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

*Петрухина Полина Сергеевна
ученица, 8 класс
МБОУ Гимназия «Перспектива»
443023, Россия, г. Самара, ул. Советской Армии, 25
pps-2005@mail.ru*

Анотация. *Актуальность исследования заключается в том, что благодаря языковой игре происходит пополнение лексического запаса в разговорной речи. Роль языковой игры является неотъемлемой частью молодежного сленга, без которой невозможно его образование. Сленг в целом, и молодежный сленг особенно, является чрезвычайно подвижным слоем языка, который постоянно меняется и обновляется. Поэтому необходима постоянная актуализация и обновление словарей молодежного сленга. Материалом работы послужила выборка примеров из молодежных видео сюжетов, размещенных на ютуб-каналах, в количестве 70 штук. Примеры были избраны по категориям: «Эмоции», «Действия», «Предметы» и т.д. Объектом данной работы является сленг английского языка. Предметом работы является языковая игра в сленге. Целью является изучение механизмов языковой игры в молодежном сленге английского языка на материале актуального словаря молодежного сленга. Гипотеза исследования состоит в том, что языковая игра в современном молодежном сленге реализуется на всех уровнях языка. Теоретическая значимость исследования состоит в комплексном рассмотрении понятия языковой игры на различных уровнях языка. Новизна работы состоит в составлении актуального словаря молодежного сленга. Перспективы исследования состоят в сопоставлении механизмов языковой игры, выявленных в молодежном сленге на материале английского языка с молодежным сленгом русского языка.*

Ключевые слова: *сленг, игра, молодежный, язык, словообразование.*

Молодежный сленг никогда не считался замкнутым, скрытым языком, наоборот, он был известен широкому кругу лиц. Однако сленг имел определенные рамки проникновения в литературную речь.

Ранее, молодежный сленг использовался только лишь в устной форме неформального общения, однако, в настоящее время, его стали широко использовать в СМИ: радио, телевидение, Интернет. Считалось, что существование молодежного сленга есть «неизбежное зло», «засорение» языка. Сленг воспринимали как ущерб культуре языка, за счёт своей нестабильности и богатства словообразовательных форм. Он проник во все сферы человеческой жизни, и имеет особенную позицию в социуме. Молодежный сленг является такой же значимой системой языка, как и литературная речь.

На протяжении долгого времени ученые-лингвисты находятся в поисках идеального перевода различных слов из разных частей света. Задача сложна тем, что XXI век провозглашен временем информационных технологий и величайших открытий повседневно! В связи с этим коммуникация, как и различные технологии не стоят на месте и развиваются с огромной скоростью, порождая новые слова. Главным рычагом в образовании новых лексем становятся молодые люди, которые еще не до конца сформировали свои социальные возможности. В силу того, что молодежь стремится познавать мир, она (молодежь) подсознательно создает мини-социуму, а к ним и свой язык.

Ссылаясь на работу Л.С. Выготского [1], в которой он пишет, что «слово воплощает в себе единство обобщения и общения, коммуникации и мышления», можно смоделировать план по изучению новых лексических единиц по двум аспектам: во-первых, создание и развитие, а во-вторых, функционирование.

С древних времен наука, которая занимается изучением языка, стремилась ответить на вопрос, общество с помощью языка делит материальный мир и исторический опыт. По словам И. В. Арнольд [2]: «Членение действительности в зависимости от национально-культурной специфики, соотносимое с объективным планом значений, образует карту мира: подобно карте, в нем отражена действительность в том или ином её масштабе».

Важную роль при изучении новой лексики и ее значений играет функционально-прагматический подход. Каждый говорящий старается у себя в мыслях подобрать нужное слово для выражения своих впечатлений, эмоций, а также он подбирает слово по языковым возможностям своего собеседника. Однако, бывают случаи, когда говорящий сам не может подобрать слово, поэтому он пытается видоизменить старое.

Как было отмечено Г. Брекле [3], «новые лексические единицы создаются в процессе речи как осуществление говорящим определенного коммуникативного намерения, а не как единицы, заранее планируемые говорящим для расширения и пополнения лексики».

В наше время в современной лингвистике этимология слова «сленг» до сих пор не изучена до конца и вводит многих ученых-филологов в заблуждение. Существует такой вариант происхождения данного термина – английское слово «slang» произошло от *sling* («метать»), глагол приводит нас к древней фразе *to sling one's jaw*, что в переводе означает «говорить речи буйные и оскорбительные». А также существует и другой вариант образования сленга, в котором говорится, что слово «slang» берет свое начало от слова «*slanguage*», причем, согласно истории, начальная буква –*s* добавлена к *language* в результате исчезновения такого слова как «*thieves*». А это значит, что слово «slang» относилось к воровскому языку (*thieves' language*). Также отметим, что в письменном виде слово «slang» было зафиксировано в Англии в 18 веке, но носило в себе оскорбительный, грубый оттенок, а также, относился к незаконной просторечной лексики. Слово *lingo* и *argot* являлись синонимами слова *slang*.

Филолог Е. В. Прокутина [4] считает, что «Об объеме самого концепта «сленг» говорят появившиеся позже его описательные определения вроде "нецензурная разговорная речь" или поэтические «дифирамбные» описания сленга как «монетного двора языка»; или «сленг – это язык, который закатывает рукава, плюет на ладони и приступает к работе», это «поэзия простого человека». «Сленг считался языком простонародья и не имел никакой значимости, ценности в науке».

Американский лингвист Ч. Фриз информирует нас о том, что «сленг настолько расширил свое значение и применяется для обо-

значения такого количества различных понятий, что крайне затруднительно провести разграничительную линию между тем, что является сленгом, а что нет. Целый ряд английских исследователей использует слово *slang* просто как синоним жаргона, арго или кэнтах» [5].

Для определения термина «сленг» мы обратились к словарю лингвистических терминов О.С.Ахмановой:

«Сленг англ. *slang*.

- Разговорный вариант профессиональной речи.
- Элементы разговорного варианта той или другой профессиональной или социальной группы, которые, проникая в литературный язык или вообще в речь людей, не имеющих прямого отношения к данной группе лиц, приобретают в этих разновидностях языка особую эмоционально-экспрессивную окраску» [6].

Ранее мы упоминали, что молодежный сленг образуется по причине того, что подгруппа молодежи не хочет быть понята другими; это эмоциональная составляющая молодежи; сокращение некоторых слов для быстрой передачи информации. Исследователь сленга Тони Торн пишет, что «сленг осознанно доминирует в речи людей из-за своей «яркости» и эмоциональности». Как и в устной речи, сленг используют и в письменной для передачи информации. Сленг моделируется в маленьких группах по интересам: музыка, компьютерные игры, фильмы, спорт и т.д. Это придает новизну и популярность в сленг. Многие считают сленг чужим, непонятным языком, который портит наш настоящий язык. Они называют его «сырым» языком, «бедным», несовершенным. Сленг выражается не только в речи, но и проявляет себя в бунтарском поведении, непокорности, заставляя чувствовать своих носителей особенными.

Согласно «Стилистическому энциклопедическому словарю» под редакцией М. Н. Кожинной [7], «Термином языковая игра, введенным в лингвистику Л. Витгенштейном, обозначается специфическое уподобление языковых единиц, осознанное говорящим в функциональном отношении, т.е. соотнесенное со сферой общения. Языковая игра связана с активностью языковой личности и способностью творчески использовать языковые знания».

С помощью языковой игры появляются новые лексические формы, отличные от обыденного языка, что позволяет исследовать

язык под другим углом. Лингвист И.В. Прокутина пишет в своей работе, что «сущность языковой игры заключается в противостоянии стереотипам, нормам, серьезному. Следовательно, языковая игра есть род комического и её цель – вызвать смех, улыбку или ироническое отношение» [4].

По мнению Т.А. Гридиной [3], «языковая игра – это способ лингвокреативного мышления. Стратегия языковой игры направлена на моделирование языкового парадокса, игровой трансформы, «игремы» с обнаруживаемыми чертами системного языкового прототипа». Языковая игра является намеренным, осознанным допущением языковых ошибок с целью само выразиться, исключая обыденность и устоявшиеся нормы языка. Сленг дает возможность показать свои способности в языковой игре, где остроумие приветствуется. Языковая личность стремится выразить свою фантазию в моделировании новой лексики. Языковую игру исследователи относят к комическому, поэтому ее целью является превознести в речь юмор, иронию, юмор или сарказм.

Анализируя модели игры слов в молодежном жаргоне английского языка,

А.А. Елистратов [8] рассматривает субституцию как основной принцип создания сленгизмов и выделяет следующие основные модели:

1. Субституция, при которой осуществляется цельнолексемная замена переосмысляемого слова с помощью паронимического смещения созвучных самостоятельных слов: *Oriental* – употребляется в значении «восточный» о внешности – *ornamental* (декоративный).

2. Субституция, при которой изначальное словосочетание меняет свою структуру и превращается в цельное слово: *Bennies* – Это стимулятор, похожий на метамфетамин – *beneficial rays* (лучи солнца, полезные лучи).

3. Субституция, при которой происходит разложение переосмыляемого слова на части, каждая из которых паронимически уподобляется самостоятельному слову, в результате возникает словосочетание: *MayorHunna* (мэр Ханна) – *marijuana* (марихуана).

4. Субституция (словосочетание) – замещение словосочетания или отдельных слов: *Furry muff* – меховая муфта – *fair enough* (достаточно справедливо).

Исследователь также рассматривает заимствование как один из источников слов, используемых для языковой игры. Например, из немецкого языка *wasses* [*<* нем. *Wasser* 'вода'] «туалеты, уборные»; из цыганского языка: *nix* [*<* цыг. *nisser* 'избегать; сторониться'] «предупреждение о приближении кого-л.»; из греческого языка: *topos* [*<* греч. *tótos* 'место'] «отхожее место, общественная уборная»; *kudos* [*<* греч. *kydos* 'признание'] «Респект!»; из французского языка: *olly, olly!* [*<* фр. *aller* 'идти'] «обращение к однокласснику с просьбой поиграть или вместе выполнить какое-л. поручение»; из датского языка: *kip* [*<* дат. *kippe* 'дешевая гостиница'] «короткий сон».

Говоря о языковой игре, следует также отметить, что она может быть реализована на различных уровнях языковой системы – на фонетическом, морфологическом и лексическом. Широко задействованы в языковой игре различные семантические процессы – такие, как семантический перенос, апелляция. Омонимия также является источником языковой игры. Говоря о морфологическом уровне, следует выделить различного рода сокращения и словосложение, особенно продуктивным в последнее время является словослияние, при котором объединяются элементы слов.

Таким образом, можно сделать вывод, что языковая игра в сленге реализуется и на уровне слова, и на уровне словосочетания, источником сленга могут служить как слова родного языка, так и заимствования, а в процессе образования сленговых единиц задействованы семантические и словообразовательные процессы всех уровней языка.

Молодежный сленг является интересным полем для исследования учеными-лингвистами. Ведь данная форма для употребления в речи пользуется популярностью у современной молодежи. Средства массовой информации: телевизор, интернет, газеты и журналы дают нам огромное лексическое поле, которым молодежь использует в своей повседневной речи. Так как мы говорим о «teenagers», то круг общего употребления будет сужен последующим характеристикам: во-первых, это возрастные ограничения. В России молодежь – это молодые люди от 14 до 30 лет; Во-вторых, сленгом пользуются не во всех жизненных сферах, например, в офисе действует деловой этикет, а в литературе – художественный язык. В основном, на сленге общаются в кругу друзей в непринужденной обстановке.

К сленгу прибегает в основном учащаяся молодежь, которая не обременена своим личным временем (как взрослые, которые имеют кучу обязанностей перед своей семьей), это та категория людей, которая уже вышла из детского возраста, но не стала взрослой. Социальная значимость данной группы людей состоит в том, чтобы получать образование, искать пути к достижению целей и познавать мир во всех его проявлениях.

Статус молодежи дает зеленый свет для образования мини-социумов, так называемых, субкультур по интересам, где молодые люди пробуют себя в том, что им действительно интересно. Образование данных групп порождает свой собственный язык. Сленг той или иной группы создается для внутреннего пользования среди участников группы. Делается это для передачи информации в узком кругу, возможно, даже для того, чтобы их не поняли окружающие, которые не входят в состав данной группы. Также это делается для языковой экономии: сокращаются некоторые слова или создаются аббревиации. Таким образом и создается молодежный сленг, который основан на языке говорящего, но при этом видоизменен в толковании или в форме слова.

Исследователи доказали, что на языке сленга разговаривают не только люди без высшего образования, а также люди, которые в жизни добились больших успехов. Они используют в своей речи, так называемый, профессиональный сленг.

Некоторые люди думают, что сленг захламляет наш язык, но мы же считаем, что пока данный вид языковой игры применяется в обиходе, то ни о каком загрязнении языка речи быть не должно.

Процесс образования сленгизмов сопровождается сложными семантическими и словообразовательными процессами. Анализ языкового материала позволил выделить следующие способы, которые реализуются на различных уровнях языка:

- Семантические средства создания языковой игры;
- Морфо-синтаксические средства создания языковой игры;
- Фонетические средства создания языковой игры.

Рассмотрим более подробно процессы, обуславливающие языковую игру при образовании сленга.

Семантические процессы безусловно играют основную роль, среди которых можно выделить такие, как семантический перенос (метафора и метонимия), расширение и сужение, эвфемиза-

цию, дисфемизацию. Апеллятивы также можно отнести к данной группе.

На создание некоторых жаргонизмов оказала воздействие метафоризация:

Прилагательное *smashing* («замечательный», «великолепный») образовано от глагола *smash* – («разбивать», «крушить»). Перенос значения – («потрясать»);

Глагол *to scam* – («пичкать», «переполнять») применяется в метафорическом значении («зубрить», «пичкать знаниями»).

Фразовый глагол *to splash out* «потратить слишком много денег» образован от глагола *to splash* – («плескаться»), а при добавлении предлога *out*, значение поменяется на противоположное – («выплескаться»). По аналогии: тратить много денег как будто их выплескивать.

Прилагательное *blinding* («ослепительный, великолепный») образовано от глагола *to blind* – ослепнуть.

Существительное *ape* – изначально «обезьяна», сейчас обозначает сутулого или длиннорукого мужчину, особенно крупного и сильного.

В сленге языковая игра проявляет себя в таком явлении как метонимия. Для метонимии характерно окончание множественного числа (– *s*), например, *eats* – («еда», «закуска»), *bank* – («деньги»), *backs* – («женские ягодицы»).

Так же как и метафоризация, эвфемизация является семантическим средством выразительности. В свою очередь, эвфемизм – слово или выражение, заменяющее другое, неудобное для данной обстановки или грубое, непристойное. Например, *fig* (англ. «шиш», «фига») < *fag* («гомосексуалист»).

Для дисфемизации характерно ухудшение значения слова, например, *bullshit artist* («лгун»).

В молодежном сленге часто встречается такой подход как апелляция. Суть данного подхода заключается в том, что происходит переход имени собственного в нарицательное.

Например, *Sally* – («щепетильная особа») стало популярным после выхода фильма «*When Harry Met Sally*», где главной героиней была Салли;

Fred – («болван») образован по имени персонажа телесериала «*The Flintstones*»;

Bob's your uncle («такие вот дела», «дело в шляпе», «вуаля!») с данным именем связана история 19 века. Британский чиновник Альфред Бальфур получает неожиданно для всех получает место в кабинете министров по делам Ирландии. Данный случай очень странный, так как должность очень высокая. Причем Альфред не являлся хорошим политиком в отличии от его дяди Роберта Сесила, который являлся премьер-министром Великобритании. Он-то и выбил эту должность для своего племянника. А в сокращенном варианте имя Роберт звучит как Боб. Отсюда и идет данное выражение, мол, как хорошо, что твой дядя Боб «разрулит» все дела;

Sod's law («Закон подлости») в британской культуре можно истолковать как: «Ожидайте лучшего, планируйте худшее». Данное выражение используется в Великобритании до сих, а Северная Америка заменяет его на Murphy's law «Закон Мерфи». Закон Сода похож на Закон Мёрфи, но шире. Например, такие понятия, как «плохая судьба», будут адаптированы к личности и «удача будет иметь место, несмотря на действия человека». Иногда приводятся в качестве примеров закона Сода в действии. Это расширило бы закон Сода до общего смысла «насмешки судьбы». В этих аспектах он похож на некоторые определения иронии, особенно на иронию судьбы. Murphy's law= Sod's law;

Bee's knees («что-то выдающееся, потрясающее»). Данное выражение получило свое распространение в 20-ые годы прошлого века, т.к. связывалось с танцовщицей по имени Би Джексон (Bee Jackson). Она прославилась тем, что одна из первых начала продвигать танец чарльстон. Именно к этому времени и приурочена дата происхождения фразы the Bee's knees в своём "восхитительном" значении.

В сленге языковая игра проявляет себя в таком явлении как метонимия. Для метонимии характерно окончание множественного числа (-s), например, eats – («еда», «закуска»), bank – («деньги»), backs – («женские ягодички»). Так же, сленгизмы тесно связаны с иронией. Там, где слова в стандартной лексике несут отрицательный оттенок, в молодежном сленге получают положительную оценку, например, pretty – («глупый», «нелепый»), nasty – («сексапильный»), tough – («отличный»). Всё это делается с целью создания комического эффекта: space cadet – («рассеянный»), mental giant – («умственный гигант»).

Омонимия и синонимия играют большую роль в сленге. Для начала возьмём омонимию (слова разные по значению, но одинаковые по написанию и звучанию): *bunk* – переводится как койка, кормушка для скота, но в сленге имеет абсолютно иное значение – ложь/ лгать. Синонимические ряды дают возможность сленгу расширять свои границы в лексике, например: неуклюжего человека можно назвать следующими словами – *fred, dweeb, geek, goob, goof, nerd*. Привлекательную девушку – *nectar, fillet, fly girl, betty*. Красивого юношу – *fly boy, Adonis, Clydesdale*.

Морфо-синтаксические процессы состоят из таких процессов как слово-сложение, включая сложение слов и контаминацию; Словослияние состоит из складывания разных компонентов слов. Это способ, объединяющий словосложение и усечение; Усечение и аббревиация.

Например, существительное “houseplant”-человек, который любит сидеть дома, образовано от «house»-дом и «plant»-растение. Смысл в том, что растение не может покинуть дома, также как и домосед.

Процесс образования сленгизмов сопровождается речевой экономией в виде усечений, сокращений слов до нескольких буквенных знаков, например: *Cig* – («сигарета»), *dis* – («расстраивать», «оскорбить»), *flex* – («свободный»), *pitty* – питбуль; *prof* – («профессор»), *Chem* – химия, *bae* – («малышка») сокращение от слова “baby”, так обращаются к лучшим друзьям, своей подруге, жене, *props* – («уважение», «респект») образовано от *proper respect*, *poob* – («новичок», «чайник») образовано от *newbie*, зачастую не несет негативного контекста, так как все являемся «нубами» в той или иной области.

Еще одним морфо-синтаксическим процессом является аббревиация. Это искусственный способ словообразования путём сложения начальных букв, например: *Mrc* – («крупный центр розничной торговли»), *C.D* – («compact disk»), *F.M.* – («изящный»), *F.O.B* – (*fresh on board* «свежеприбывший»), однако, первоначальное значение было *Friend of Bill* – («окружение Билла Клинтона»), *G* – («друг»), *DM* – («напиши в личные сообщения»).

Далее рассмотрим усечение как морфосинтаксический процесс в сленгизмах. В словах может быть усечение в начале слова, в середине, или одновременно в начале и в конце слова, например:

pits (англ. «ямы») «самое дно», «самое худшее» < armpits «подмышки»; Scream (англ. «визг») «мороженое» < ice-cream; Throat (англ. «глотка») «прилежный студент» < cut throat student.

Словосложение также служит источником языковой игры в сленге.

Blatant переводится как «нечто явное, очевидное, вульгарный, вопиющий» ранее означало «многоязыкий зверь из ада» из поэмы Спенсера «Королева Фей».

To blat- «болтать», ant – «муравей», «тревога»

Chin wag – «приятная», «долгая беседа». Слово «chin» означает подбородок, to «wag» – кивать, то есть кивать во время беседы в знак понимания.

Gobsmacked – «Нет слов!». В британском сленге «gob» означает рот. Так что в буквальном переводе с английского это означает, что кто-то ударил вас по губам, и вы от этого в шоке. Smack переводится как «щелкнуть».

На морфологическом уровне языковой игры в сленге можно выделить аффиксацию. Особенной продуктивностью отличается суффикс – er, например:

- Cheeser – тот, кто вечно берет займы;
- Joneser – человек со странностями; тот, чьё поведение не вызывает уважения;
- Left brainer – относится к равнодушному мужчине или несёт более грубый смысл «дрянь, ничтожество»;
- Legger – девушка с красивыми ногами;
- Looker – привлекательный человек;
- Loner – человек, у которого нет друзей или социальной жизни;
- Oinker – очень полный человек (дословно «жирдяй»);
- Dagger – «дрянь» (о человеке, ситуации);
- Hoover – обжора;

Большое количество приставок –hella-, -mega- (очень, чрезмерно) в сленге, например:

- Hellacold – очень холодно;
- Hellahard – очень тяжело;
- Hellagood (time) – «суперское» (времяпровождение);
- Megacool – чрезмерно крутой;

Стоит отметить суффикс –aholic – , например:

- Workaholic – трудоголик;
- Chocoholic – любитель шоколада;
- Computerholic – тот, кто зависит от компьютера;
- Bookaholic – книжный червь;

На фонетическом уровне в сленге очень часто используется звукоподражание, то есть приблизительное воспроизведение, уподобление звуков природы, животных, человека.

Звукоподражательные слова используются в словообразовании, например:

BUZZ

- Buzz (v) – жужжать, гудеть
- buzz (n) – гудок, сирена, зуммер
- buzz (n) (разг.) – телефонный звонок
- buzz-saw (n) (амер.) – круглая пила.

CATCH

- Catch Z's – спать;

Редупликация: Cha-Cha girl – мексиканская девушка, которая любит хо-дить по клубам

Heebie – jeebies – жуткий, чувствовать себя жутко

В словесной игре часто способствуют нерегулярные, спонтанные и семантически немотивированные звуковые преобразования базовой основы, вы-званные всего лишь звуковыми ассоциациями или рифмой: Helpcat (< англ. hercat ‘поклонник джаза или свинга; стильный мужчина’) ‘наставник студента’; Plough (<pluck ‘провалить на экзамене’)

Исходя из тех примеров, которые были приведены в исследовательской работе, мы может сделать некоторые выводы об языковой игре и ее применении в повседневной жизни. Пополнение сленгизмов происходит за счёт некоторых языковых процессов. К ним относятся: Семантические средства создания языковой игры; Морфо-синтаксические средства создания языковой игры; Фонетические средства создания языковой игры. Все три процесса играют важную роль в формировании сленгизмов. Процессы, происходящие внутри данных направлений, помогают нам приблизиться к точному переводу слов, так как мы так или иначе, обращаемся к первоисточникам, без которых не всегда понятен смысл данных

слов. Разделив сленгизмы на соответствующие группы, мы смогли увидеть разницу в образовании слов.

Языковая игра слов разнообразна, а ее классификация не стремится к завершенности, так как сленг – это подвижная структура, которая развивается с большой скоростью. Мы рассмотрели самые популярные слова в сленге, которые употребляются социуме в различных сферах жизни и различными людьми. Данный опыт позволил нам создать некий словарик, который в дальнейшем может пригодиться на уроках английского языка при изучении сленгизмов, при написании исследовательских работ по теме «Языковая игра», а также данный словарик будет интересен тем, кто неравнодушен к сленгу, следит за его развитием и стремится к качественному переводу отдельных слов.

Необходимым элементом при изучении молодёжного сленга является и изучение видов языковой игры, в результате которой образуются сленгизмы. В нашем исследовании мы воспользовались классификацией А. А. Елистратова, который разделяет сленгизмы на следующие категории:

I. Субституция, при которой осуществляется целнолексемная замена переосмысляемого слова с помощью паронимического смещения созвучных самостоятельных слов

II. Субституция, при которой изначальное словосочетание меняет свою структуру и превращается в цельное слово

III. Субституция, при которой происходит разложение переосмысляемого слова на части, каждая из которых паронимически уподобляется самостоятельному слову, в результате возникает словосочетание

IV. Субституция (словосочетание) – замещение словосочетания или отдельных слов

Мы распределили все примеры сленгизмов по вышеуказанной классификации:

К первой группе относятся слова, полученные в результате замены одного слова другим. Эти слова имеют фонетическое сходство. Например, имя *George* созвучно с прилагательным *gorgeous* (великолепный). Слово *Rohypnol* обозначает разновидность наркотика и созвучно со словом *roofer* (кровельщик), а слово *charas* (хинди, конопля) очень похоже на слово *charge* (заряд,правка). Данные слова являются паронимами, и эффект языковой

игры возникает в результате замещения одного слова другим, созвучным с ним, но имеющим совершенно другое значение.

I. George (имя Джордж) – gorgeous (великолепный); Mine (мина, шахта) – minus (минус); Roofer (кровельщик) – Rohypnol (разновидность наркотика); Hector (хулиган, запугивать) – heck (ад); Charge (заряд, заправка) – charas (хинди. конопля); Chateau'd (пьяный) – shattered (разбитый вдребезги); Rents (многоквартирные доходные дома) – parents (родители); Rooms (комнаты) – roommate (сосед по комнате)

К следующей группе, как уже было указано, относятся слова, полученные в результате изменения структуры словосочетания, когда оно превращается в цельное слово. Например, из словосочетания beneficial rays (лучи солнца, полезные лучи) получился сленгизм bennies (таблетки амфетамина).

II. Bennies (таблетки амфетамина) – beneficial rays (лучи солнца, полезные лучи); Props (имущество) – proper respect (должное уважение); Audi (марка автомобиля) – I'm out of here (я уйду отсюда); Fiji – (Фиджи, фи-джиец) – Phi Delta Gamma college fraternity (член университетского общества «Фи-Дельта-Гамма»); Cream (сливки) – Cash Rules Everything Around Me (вокруг меня всем правят деньги); Joe (имя Джо) – Nava-Joe (индеец племени навахо); Cell (клетка) – cell-phone (сотовый телефон), BLIMEY-God blind me

К третьей группе относятся слова, при которой происходит разложение переосмысляемого слова на части, каждая из которых паронимически уподобляется самостоятельному слову, в результате возникает словосочетание:

III. MayorHunna (мэр Ханна) – marijuana (марихуана); Geni-ass – genius (гений, умный студент),

К четвертой группе относится замещение словосочетания или отдельных слов:

IV. Furry muff (меховая муфта) – fair enough (достаточно справедливо); Toot sweet (милая гулянка) – фр. tout de suite (немедленно), cakewalk (танец под аккомпанемент банджо, гитары или мандолины) – PIECE OF CAKE (Раз плюнуть), BOB'S YOUR UNCLE – Такие вот дела, дело в шляпе, Вауля!, FULL OF BEANS-энергичный

Затем мы подсчитали процентное соотношение вышеуказанных типов субстанций:

I. Субституция, при которой осуществляется цельнолексемная замена переосмысляемого слова с помощью паронимического смещения созвучных самостоятельных слов – 46,5%

II. Субституция, при которой изначальное словосочетание меняет свою структуру и превращается в цельное слово – 32%

III. Субституция, при которой происходит разложение переосмысляемого слова на части, каждая из которых паронимически уподобляется самостоятельному слову, в результате возникает словосочетание – 11,5%

IV. Субституция (словосочетание) – замещение словосочетания или отдельных слов – 10%

Отсюда можно сделать вывод, что в молодёжном сленге преобладают первая и вторая субституция моделей языковой игры, а именно: паронимическое смещение созвучных самостоятельных слов и переход словосочетания в цельное слово.

В заключении хотелось отметить что в данной работе мы рассмотрели механизмы языковой игры. Изучили терминологию слова «slang». Как оказалось, у данного термина нет и до сих пор единого мнения в обозначении данного слова. Изучили различные научные статьи зарубежных и отечественных ученых-лингвистов. Некоторые из них были не согласны употреблять сленг в нашей жизни, так как исследователи считают, что сленг засоряет нашу литературную речь. Однако, с появлением новых технологий, сленг распространяется с огромной скоростью. Он подвижен и не статичен. В связи с этим, данная работа актуальна в наши дни, и требует внимания со стороны исследователей лингвистов.

Появляются мини-группы молодых людей, которые собираются по интересам. Их связывает одна и та же музыка, кино, компьютерные игры и т.д. На данной почве рождается язык, который не всегда понятен тем, кто не входит в данные подгруппы. Подростки разговаривают на данном языке, так как не хотят быть понятыми другими людьми, не входящими в их группу; также молодежь научилась сокращать или складывать несколько слов в одно, что также привело к «запутыванию», однако, для самой молодежи сленг стал языком тесного общения. Если ты знаешь этот язык, значит ты свой в их «тусовке» [9].

В нашем исследовании были задействованы сленгизмы, которые использует молодежь в повседневной жизни. Слова были взяты из просторов интернета, различных ютуб-каналов и словарей сленга. Проанализировав данные слова, мы разделили сленгизмы по способу образования:

- Семантические средства создания языковой игры;
- Морфо-синтаксические средства создания языковой игры;
- Фонетические средства создания языковой игры.

Изучив этимологию каждого слова, нам было интересно наблюдать, какие корни имело слово в первоначальном виде. Происхождение слова помогло нам определить способ образования и выявить специфические особенности сленгизмов.

Последним этапом исследования нашей работы, стало создание словарика сленгизмов. Данный словарик поможет людям находить общий язык, избегать недопонимания. Наша работа поможет облегчить жизнь переводчикам и тем, кто не равнодушен к сленгу. Словарик может послужить неким учебным пособием для переводчиков в языковых вузах. Данная работа не требует завершения. Так как сленг – это быстроразвивающийся способ передачи информации, и мы надеемся на расширение нашей работы и пополнение новых слов, которые смогу нас удивить и помочь в дальнейшем общении со сверстниками.

Библиографический список

1. Выготский, Л.С. Мышление и речь. М.: Лабиринт, 1999. 352 с.
2. Арнольд И.В. Стилистика современного английского языка. М.: Просвещение, 2000. 15 с.
3. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество: монография. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т., 1996.
4. Прокутина Е.В. Языковая игра как способ образования нестандартной лексики русского языка на базе английских заимствований // Вестник Челябинского государственного университета. 2009. № 7. С. 124.
5. Распопова Т.А. Языковая игра в некодифицированных социолектах // Альманах современной науки и образования. 2008. – № 2. С. 186–189.

6. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: Едиториал УРСС, 2004. 571 с. URL: <http://www.classes.ru/grammar/html> (дата обращения: 13.06.2015).
7. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М.Н. Кожинной. М.: Флинта: Наука, 2003. 601 с.
8. Елистратов А.А. Контрастивное исследование некоторых особенностей языковой игры в молодежном жаргоне (на английском и русском языковом материале) // Проблемы истории, филологии, культуры. 2014. № 2. С. 271.
9. Throne T. (2007) Dictionary of contemporary slang. A&C Black Publishers Ltd., 513 p.

LANGUAGE GAME IN THE YOUTH SLANG OF ENGLISH

Polina S. Petrukhina
student

MBOU Gymnasium "Perspektiva"
25 ul. Sovetskoy Arm, Samara, 443023, Russia,
pps-2005@mail.ru

Abstract. *The relevance of the research lies in the fact that thanks to the language game, the lexical stock in spoken speech is replenished. The role of language play is an integral part of youth slang, without which its education is impossible. Slang in General, and youth slang in particular, is an extremely mobile layer of language that is constantly changing and updating. Therefore, it is necessary to constantly update and update dictionaries of youth slang. The material of the work was a sample of examples from youth video stories posted on YouTube channels, in the amount of 70 pieces. Examples were selected by category: "Emotions," "Actions", "Objects", and so objektom of this work is the slang of the English language. The subject of the work is a language game in slang. The goal is to study the mechanisms of language play in the youth slang of the English language on the material of the current dictionary of youth slang. The hypothesis of the research is that the language game in modern youth slang is implemented at all levels of the language. The theoretical significance of the research consists in a comprehensive consideration of the*

concept of language play at various levels of the language. The novelty of the work consists in compiling an up-to-date dictionary of youth slang. The research prospects consist in comparing the mechanisms of language play identified in youth slang based on the material of English with the youth slang of the Russian language.

Keywords: *slang, game, youth, language, word formation.*

References

1. Vygotskij L.S. (1999) *Myshlenie i rech'*. Moscow: Labirint, 352 p. (in Russian).
2. Arnol'd I.V. (2000) *Stilistika sovremennogo anglijskogoazyka*. Moscow: Prosveshchenie, 15 p. (in Russian).
3. Gridina T.A. (1996) *Yazykovaya igra: stereotip i tvorcestvo: monografiya*. Ekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t. (in Russian).
4. Prokutina E.V. (2009) *Yazykovaya igra kak sposob obrazovaniya nestandartnoj leksiki russkogoazyka na baze anglijskikh zaimstvovaniij. Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 7, p. 124 (in Russian).
5. Raspopova T.A. (2008) *Yazykovaya igra v nekodifitsirovannyh sociolektah. Al'manah sovremennoj nauki i obrazovaniya*, no. 2, pp. 186–189 (in Russian).
6. Ahmanova O.S. (2004) *Slovar' lingvisticheskikh terminov*. Moscow: Editorial URSS, 571 p. Available at: <http://www.classes.ru/grammar/html> (accessed 13.06.2015) (in Russian).
7. *Stilisticheskij enciklopedicheskij slovar' russkogoazyka* (2003). Pod red. M.N. Kozhinoj. Moscow: Flinta: Nauka, 601 p. (in Russian).
8. Elistratov A.A. (2014) *Kontrastivnoe issledovanie nekotoryh osobennostej yazykovoj igry v molodezhnom zhargone (na anglijskom i russkom yazykovom materiale). Problemy istorii, filologii, kul'tury*, no. 2, p. 271 (in Russian).
9. Throne T. (2007) *Dictionary of contemporary slang*. A&C Black Publishers Ltd., 513 p.