

Научная статья

УДК 811.11

doi: 10.47475/1994-2796-2022-10710

## К ВОПРОСУ О МОДЕЛЯХ ОБРАЗОВАНИЯ НЕОЛОГИЗМОВ ЯЗЫКА НЕМЕЦКОЯЗЫЧНЫХ ГЕЙМЕРОВ

Людмила Алексеевна Пасечная<sup>1</sup>, Валентина Евгеньевна Щербина<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Оренбургский государственный университет, Оренбург, Россия

<sup>1</sup>lyudmila-pasechnaya@yandex.ru

<sup>2</sup>wjatschina@rambler.ru

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию одного из доминантных тематических сегментов молодежного сленга и основного источника его пополнения, неологизмов. Предметом исследования стали актуальные примеры неологизмов языка немецкоязычных геймеров. Методом компонентного анализа выявлены структурно-семантические составляющие неологизмов и основные словообразовательные модели их создания. Авторы делают вывод, что язык геймеров представляет собой не только компьютерную терминологию, связанную с видеоиграми, но и сленгизмы, образуемые в процессе коммуникации геймеров. Теоретические положения подкрепляются примерами из языка немецкоязычных геймеров.

**Ключевые слова:** язык геймеров, молодежный сленг, неологизм, модель образования

**Для цитирования:** Пасечная Л. А., Щербина В. Е. К вопросу о моделях образования неологизмов языка немецкоязычных геймеров // Вестник Челябинского государственного университета. 2022. № 7 (465). С. 85—91. doi: 10.47475/1994-2796-2022-10710.

Original article

## ON THE MODELS OF NEOLOGISMS FORMATION IN THE LANGUAGE OF GERMAN-SPEAKING GAMERS

Lyudmila A. Pasechnaya<sup>1</sup>, Valentina E. Shcherbina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Orenburg State University, Orenburg, Russian

<sup>1</sup>lyudmila-pasechnaya@yandex.ru

<sup>2</sup>wjatschina@rambler.ru

**Abstract.** The subject of this article is the language of gamers as a thematic segment of youth slang, which is an important source of language replenishment. The research material is neologisms in the language of German gamers related to the thematic field of computer games. In the course of the research, the main models for the creation of neologisms have been identified. To identify them, we use the method of continuous sampling and the method of componential analysis. We conclude that the language of gamers is not only computer terminology associated with video games, but also slangisms formed in the process of communication between gamers. The examples from the language of German-speaking gamers are given.

**Keywords:** the language of gamers, youth slang, neologism, model of formation, Anglicism

**For citation:** Pasechnaya LA, Shcherbina VE. On the models of neologisms formation in the language of German-speaking gamer. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2022;(7(465):85-91. (In Russ.). doi: 10.47475/1994-2796-2022-10710.

Актуальность темы исследования определена высоким интересом научного сообщества к вопросам пополнения и функционирования языка геймеров. Интерес связан с переходом к идее ан-

тропоцентричности языка, которая в настоящий момент является ключевой в лингвистических исследованиях. Кроме того, актуальность обусловлена востребованностью языка геймеров определенной частью общества, динамичностью процессов, про-

исходящих в нем, и, как следствие, постоянным его пополнением посредством неологизмов. В исследованиях языка геймеров еще имеются лакуны и спорные вопросы, связанные с недостаточной изученностью данного феномена языка. Цель исследования — определить основные модели образования неологизмов в языке немецкоязычных геймеров. Предметом исследования являются слова и словосочетания, дифференцирующие язык геймеров как один из тематических сегментов лексикона современной немецкоязычной молодежи.

Для определения основных словообразовательных моделей неологизмов в языке геймеров в статье применяются метод сплошной выборки и метод компонентного анализа. Материалом исследования послужили неологизмы современного молодежного сленга, относящиеся к тематическому полю «компьютерные игры».

Теоретической основой исследования молодежного сленга как языкового феномена послужили труды многих русских и зарубежных лингвистов: Е. А. Коломиец, И. Р. Пеллиха, Т. В. Алексеевой, Э. М. Береговской, Н. Н. Гранковой, Э. Нойланд, Р. Гоберг и др. [1; 2; 4—7; 9—15].

Особенности формирования и пополнения того или иного языка связаны со спецификой характера номинации его лексических субсистем. В этом смысле язык молодежи значительно отличается своей сущностью, заключающейся в том, что сленг отбирает языковые средства из уже существующих языковых ресурсов и адаптирует их в соответствии с коммуникативными задачами и потребностями [11. С. 68].

Сленг, будучи самостоятельным языковым явлением, постоянно меняется и пополняется в связи с появлением новых предметов, явлений, реалий, что, соответственно, требует постоянного форсирования процесса номинации. Сленг может использоваться в определенной субкультуре, например, в субкультуре геймеров. Согласно статистическим данным, средний возраст рядового геймера составляет чуть больше 20 лет. В связи с этим можно утверждать, что язык геймеров является тематической составляющей молодежного сленга.

Неологизмы, которые со стабильным постоянством появляются в гейм-среде, успешно там функционируют и используются в процессе коммуникации среди геймеров, мы будем называть неологизмами языка геймеров. Эта сфера жизни и форма досуга молодежи является очень популярной, как следствие, постоянно развивается и пополняет язык новыми лексическими единицами. Большинство неологизмов появляются в связи с постоянным развитием гейм-субкультуры, разработкой новых

компьютерных игр, появлением новых персонажей, правил и стратегий игры. В то же время для создания неологизмов образуется особая среда, которая включает не только терминологию, связанную с компьютерными играми, но и сленгизмы, образуемые для обеспечения коммуникации геймеров [12. С. 396].

Согласно немецкому ученому-лингвисту Д. Гербергу, слово является неологизмом, если: «1) его форма и содержание или 2) только содержание в какой-то момент и в течение определенного времени воспринимаются большинством носителей языка как новое» [14. С. 74]. В нашей статье мы будем придерживаться его определения.

Рассмотрим основные модели образования неологизмов, относящиеся к языку геймеров.

Аббревиация является популярной моделью создания неологизмов в сфере компьютерных игр и общения в Интернете [3; 9]. В устной и письменной речи геймеры охотно прибегают к сокращениям, что определено не только стремлением к языковой экономии, но и к кодированию своей терминологии, чтобы быть непонятыми представителям других социолингвистических групп.

**LAN-party** (англ.) — вечеринка в локальной сети. Неологизм образован от аббревиатуры LAN (local area network) и имени существительного party. Локальная сеть может связывать между собой несколько компьютеров. Подобные вечеринки популярны среди геймеров и компьютерщиков. Несколько ноутбуков и компьютеров соединяются между собой, чтобы затем весь вечер или даже все выходные активно играть в компьютерные игры вместе или против друг друга. Наряду с частными марафонами онлайн-игр с друзьями организуются официальные вечеринки в локальной сети, участие в которых платно. При этом организатор должен обеспечить участников выходом в Интернет, электроэнергией и питанием.

**E-diot** (англ.) — электронный идиот, сокращение от англ. electronic idiot. Собратья электронного идиота — Noob и Offliner. В то время как Offliner не имеет вообще никакого представления об Интернете, а Noob — полный новичок, E-diot имеет некоторые технические знания и ориентируется в бесконечных просторах Интернета. В действительности его можно точно вычислить по неким полужнаниям, и он быстро провалится при опросе. Если это слово произносить по-английски, то оно звучит как «идиот», поэтому его используют главным образом в письменной интернет-коммуникации.

**MMORPG** (англ.) — ММОПГ — глобальная многопользовательская ролевая онлайн-игра, со-

кращение от англ. MMRPG — massive multiplayer online role-playing game. Первые выдуманные герои ролевых игр двигались с нарисованными вручную картами и кубиками по фантазийным мирам. В настоящее время в ролевые игры, такие как, например, «Вселенная Warcraft», можно играть сидя дома за компьютером. В ММОРПГ тысячи персонажей могут одновременно передвигаться в трехмерном пространстве. Но принцип игры остался прежним: как и во всех ролевых играх, речь идет о совместном решении квеста, уничтожении противников и собирании пунктов.

**LARP** (англ.) — ролевая игра живого действия, сокращение англ. live action role playing. Немецкоговорящие любители пощекотать себе нервы используют также термин-сращение из английского и немецкого слов Liverollenspiel. Тот, кто в торговом центре увидит двух человек, которые неожиданно набрасываются друг на друга и впадают друг другу в шею, может оказаться свидетелем ролевой игры живого действия, так как в некоторых крупных городах мира есть целые группы ЛАРП-игроков, которые физически исполняют роли вампиров. Как и любая ролевая игра, игра живого действия основывается на том, что администраторы разыгрывают какую-либо ситуацию (чтобы посмотреть на результат), а игроки хотят участвовать в этой ситуации в роли одного из персонажей. Но в отличие от компьютерной видеоигры, игра живого действия использует минимум условностей и максимально приближена к реальной жизни. Все действия, выполняемые игроками, воспринимаются как действия их персонажей. Часто игрокам приходится преодолевать множество препятствий, выполнять задания, уничтожать противников. Они полностью вживаются в роль, переодеваются в соответствующие костюмы, накладывают грим, говорят и ведут себя, как персонажи по сценарию игры.

Еще одним путем пополнения языка геймеров в немецком языке является основосложение. Результатом основосложения являются сложные слова, лексические единицы с очевидной словообразовательной структурой, которые состоят из компонентов, уже использовавшихся в другом сочетании в иных словообразовательных комбинациях.

**Gameplay** — игровой процесс, ход игры. Неологизм образован от англ. game — игра и to play — играть. Устаревшее понятие Spielmechanik (игровая механика), которое означает все правила, действия и антураж в процессе видеоигр, уже недостаточно описывает все многообразие значений, которое между тем приобрел англоязычный эквивалент. В тематических журналах, посвященных видео-

играм, рубрика Gameplay предлагает подробную информацию об играх и их характеристиках. Кроме того, на языке геймеров Gameplay имеет то же значение, что и handicap — гандикап в гольфе, то есть показатель способностей игрока. Если ты профессионал (англ. skiller), то ты им обладаешь, если нет, ты плохой игрок, нуб (англ. noob).

**Case-modding** (англ.) — изменение корпуса, тюнинг персонального компьютера. При этом оборудование обновляется с помощью плексигласа, светодиодов, наклеек и природных материалов. Внутренние части компьютера делают видимыми благодаря окошечкам или размещению снаружи. Также популярно изменение корпуса, когда компьютер встраивают в другую аппаратную среду, например, в микроволновку или бамбуковый кожух. Но при всей креативности естественно не должна страдать функциональность.

**Add-on** (англ.) — расширение, добавление. Расширения добавляют к основной программе новые уровни, персонажей или предметы, что увеличивает интерес геймеров.

В разговорной речи геймеры охотно прибегают к использованию блендов. Бленды имеют ряд положительных характеристик по сравнению с полными наименованиями — они более компактны, удобны для сочетания с другими основами в едином сложном слове, звучат, с одной стороны, оригинально, с другой — недоступно для понимания несведущих в компьютерах и компьютерных играх.

**Haeckse** — хакерша, неологизм образован путем усечения англ. hacker — «программист высшего класса» и нем. Hexe — «ведьма». Хакерша — феминатив слова хакер, компьютерного гения, который нелегально проникает в чужие социальные сети и страницы в Интернете, чтобы там изменить или уничтожить данные. Если сравнить их со средневековыми ведьмами (ср. нем. Hexe — ведьма и Haeckse — хакерша), то хакерши «колдуют» в Сети.

**Blogser** — результат сращения англ. слова Blog и нем. Leser — «читатель», означает, соответственно, «читатель блогов».

**Blogosphäre** — «блогосфера», англо-немецкий бленд, состоящий из Blog и Atmosphäre. Мир блогеров безграничен. Блогеры как субкультура распространены по всему миру, взаимосвязаны между собой Всемирной паутиной, частью которой является «блогосфера», совокупность личных платформ для размещения разного рода постов, сториз и сообщений.

**Leetspeak** — результат усечения англ. слов elite — «избранный», «отборный» и to speak —

«говорить»). Leet или leetspeak, он же l337, он же l33t — неразговорный псевдоязык хакеров (h4X0r), геймеров и других компьютерщиков. Построен на якобы неграмотном английском с обязательной заменой привычных букв латинского алфавита на цифры, символы, сочетания знаков препинания и букв из других алфавитов, например русского или греческого.

Этот язык впервые появился в BBS (Bulletin Board System, электронные доски объявлений) в 1990 г., для того чтобы обходить запреты и языковые фильтры системы. Тогда он считался языком хакеров, но позднее переключался в мейнстрим<sup>1</sup>.

Суффиксация и префиксация представляют собой достаточно частотную модель создания неологизмов. Посредством присоединения суффикса -en/-n к основе-англицизму в языке немецкоязычных геймеров появились новые глаголы, обозначающие различные опции, процессы, происходящие в ходе видеоигры; с помощью прибавления суффикса -eg были образованы имена существительные, обозначающие участников этих игр и операций.

**Leveln** — проходить по уровням (от англ. level — «уровень»). Целью в ММОПГ является пройти все квесты, уничтожить противников и собрать как можно больше предметов. Тем самым можно со своим персонажем дойти до высокого уровня, что сравнимо с гандикапом в гольфе. Самая известная в этом смысле игра «Вселенная Warcraft» имеет восемьдесят уровней. Но даже после прохождения самого высоко уровня игра не заканчивается, так как автор игры может постоянно ставить новые задачи и предметы. Одни видят в этом долговременную мотивацию, другие — зависимость.

**Skillen** — прокачать, оптимизировать (от англ. skill — способность). Игроки в ММОПГ постоянно стараются улучшить свои персонажи, сделать их более сильными. Этому можно достичь либо проходя уровни (leveln), либо прокачивая персонаж (skillen). Последнее означает совершенствовать способности персонажа с помощью тренировок. Принцип тот же, что и в школе: учиться, учиться и еще раз учиться.

**Skiller** — скиллер, профессиональный геймер (от англ. skill — способность). Какой молодой геймер не мечтает сделать свое хобби профессией, выступать в качестве профессионального геймера на турнирах и получать за это денежные призы.

<sup>1</sup>Блог образовательного центра «Интенсив» ([https://intensiv.ru/blog/blog\\_1/leet-speak.php](https://intensiv.ru/blog/blog_1/leet-speak.php); дата обращения 10.12.2021).

Только абсолютный «скиллер» имеет шанс сделать карьеру в киберспорте.

Источником пополнения языка геймеров являются англицизмы. При укоренении в новой языковой среде англицизмы могут функционировать по-разному: одни могут адаптироваться к правилам языка, другие «принимают» только грамматику, а некоторые не изменяются совсем, как, например, нижеследующие неологизмы, прочно вошедшие в язык геймеров.

**Gamer** (англ.) — геймер, игрок. Неважно, на компьютере или игровой приставке, этот заядлый игрок играет во все, что попадает ему в руки. Играет часами и сутками напролет, пока не будет пройден последний уровень, найден последний клад и не будет повержен последний соперник. Особенно одаренные могут стать профессиональными геймерами — Pro-Gamer — и сделать это хобби своей профессией. Но это необязательно должна быть новейшая стрелялка Shooter, которая с головой увлекает игроков в монитор. Старые добрые аркадные игры, в которые раньше играли на автоматах в игровых залах, сегодня являются культовыми. Особенно простая доисторическая графика таких игр, как «Тетрис» и «Пакман», высоко ценится в кругу ретрогеймеров — Retro-Gamer.

**Ganker** (англ.) — ганкер, хитрый игрок, пытающийся самореализоваться в игре ММОПГ (MMORPG) нечестными способами. Он пытается уничтожить других игроков и саботировать игру. Излюбленной тактикой ганкеров является засада. Этот нечестный ход игры не одобряется и остро критикуется геймерами.

**Camper** (англ.) — кемпер, от англ. «турист, ночующий в палатке». Тот, кто полагает, что «кемперы» — это загорелые, отдыхающие на свежем воздухе мужчины, не совсем прав. В компьютерном языке это выражение обозначает геймера, который упорно укрывается в одном месте, чтобы напасть на противника со спины. Кто попадает под прицел геймера, беспощадно уничтожается. Это тактическое выжидание на манер снайпера расценивается в сообществе как негативное, трусливое и неспортивное.

**Item** (англ.) — итем, предмет. Это любой предмет в игре, который получил геймер определенным способом, то есть нашел на карте или поднял с убитого противника. В компьютерных играх надо собрать как можно больше предметов, так как они могут помочь, например, при прохождении квеста. В играх их надо искать в каждом уголке, они могут оказаться в сундуках или ящиках. Возможно, их придется забирать у мертвых или живых персона-



жей или выкапывать из-под земли. Обладание отдельными предметами не имеет какого-либо смысла. Геймер должен их использовать в определенных комбинациях и сочетаниях, чтобы иметь от этого выгоду в игре. Предметы, которые в конечном счете не служат какой-либо цели, называются в немецком языке *Roter Herring* — «красная сельдь». «Красная сельдь» — предмет, сбивающий игроков с толку и ведущий в неправильном направлении. Название происходит от известной охотничьей метафоры английского публициста XIX в. Уильяма Коббета. Он писал о том, как гончие псы, охотящиеся на зайцев, могут быть отвлечены от своего занятия запахом «красной» (особым способом соленной и затем копченой) сельди, которую незадолго до того несли по следу зайца.

**Lame** (англ.) — слабый, отстойный, банальный (ср. нем. *lahm* — обессиленный, немощный). Все, что плохо, скучно и тоскливо, то слабо, банально. Слово следует выговаривать с английским произношением, иначе существует опасность произнести немецкое *lahm*, что, однако, не в тренде. Англицизм пришел в повседневный язык из языка геймеров. В нем так характеризуют новичка в онлайн-играх, нуба, который отстает от хода игры и не может выполнить определенные задания.

**Character** (англ.) — роль, персонаж. Если геймер с темными кругами под глазами разглагольствует о своем персонаже, то можно сделать вывод, что он думал ночью не о своей собственной персоне, а провел ее играя, перед компьютером. Персонажем, на жаргоне геймеров коротко *char*, называют персонаж игры со своими собственными способностями и талантами.

**Cheat** (англ.) — обман, жульничество. Кто в компьютерной игре никак не может найти решение для определенного уровня и пройти дальше, должен поискать в Интернете подсказки для этой игры. Подсказки — это тайные комбинации кнопок, встроенные программистами. Например, при помощи комбинации «взлом стены» он начинает видеть сквозь стены, при помощи комбинации «ускорение» — быстрее бегать и таким образом превосходит своих противников. При помощи бота-наводчика каждый выстрел попадает в цель. Все эти уловки не содержатся в описании игры, но в Интернете можно найти целые подборки к каждой компьютерной, онлайн- или консольной игре.

**Firstlife** (англ.) — первая жизнь. Так как виртуальная жизнь в Сети приобретает все большее значение, для обозначения реальной, до сих пор единственной, жизни приживается новый термин. «Первая жизнь» обозначает реальную жизнь, ко-

торая проходит вне Сети. Этот термин приобрел значение благодаря растущей популярности онлайн-3D-структуры «вторая жизнь», на основе которой десятки тысяч геймеров создают для своих аватаров вторую, цифровую жизнь. Также и в социальных сетях возможно создать отличную от реальной жизни цифровую репутацию. Для обозначения этой параллельной жизни появилась «первая жизнь», многообразные уровни и квесты которой должны стоять на первом месте.

**Augmented Reality** (англ.) — расширенная, дополнительная реальность. При данной форме альтернативной реальности речь идет о взаимодействии человека с техникой, в котором цифровые образы так встраиваются в реальность, что они дополняют реальную картину мира. Так, например, для смартфонов разработаны виртуальные экскурсии, во время которых изображения исторических зданий сопровождаются дополнительной информацией. Кроме того, существуют видеоигры, в которых игроки должны собрать виртуальные предметы, так называемые итемы. Чтобы погрузиться в альтернативную реальность, пользователь должен надеть специальные очки со встроенным мини-дисплеем.

В качестве особых случаев использования англицизмов можно выделить неологизмы, которые являются анаграммой к словам, обозначающим оскорбления или ругательства.

**Boon.** Новичка в online- или компьютерной игре, который в ней еще не ориентируется и выделяется своей неопытностью, называют *Noob*. Так как некоторые серверы блокируют оскорбления, то это слово автоматически заменяется четырьмя звездочками. Находчивые пользователи для обозначения несведущего в компьютерах человека нашли способ обойти цензуру и пишут это слово задом наперед в виде анаграммы — *Boon*.

Язык геймеров уже давно стал постоянной тематической компонентой молодежного сленга и превратился из модного течения в новый стиль общения на сайтах, в блогах и чатах. Являясь составляющей молодежного сленга, этот лингвистический феномен придает языку своеобразие. Как язык любой социальной группы, язык геймеров характеризуется набором специфических признаков. Одной из основных характерных черт языка геймеров является тот факт, что в основе большинства неологизмов, относящихся к лексикону геймеров, лежат англицизмы. Это связано с тем, что большинство компьютерных программ и игр издается именно на английском языке. Многие англицизмы адаптируются в языке с помощью грамматических средств данного языка (*Skiller, skillen*), другие же

остаются неизменными (Gamer). Компьютерные игры, как сфера жизни и форма досуга молодежи, являются очень популярными и, как следствие, постоянно развиваются и пополняют язык новыми лексическими единицами, что связано с постоянным развитием гейм-субкультуры, разработкой новых компьютерных игр, появлением новых персонажей, правил и стратегий игры. Самыми продуктивными способами образования неологизмов языка геймеров являются сокращение (LAN-party), усечение (Naechse), суффиксация (leveln). Широко

представлены в языке геймеров лексические единицы, образованные путем словосложения (Gamerplay). Язык геймеров включает не только терминологию, связанную с компьютерными играми, но и сленгизмы, образуемые для обеспечения коммуникации как геймеров, так и людей, далеких от сферы компьютерных игр. Так язык, который рожден в среде молодых пользователей сети Интернет и компьютеров, со временем входит в общеупотребительный язык и претендует на то, чтобы занять там достойное место.

### Список источников

1. Алексеева Т. В. Молодежный сленг — развитие языка или его деградация? URL: [http:// nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2012/02/29/molodyozhnyy-sleng-razvitie-yazyka-ili-ego](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2012/02/29/molodyozhnyy-sleng-razvitie-yazyka-ili-ego) (дата обращения 14.11.2021).
2. Береговская Э. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания. 1996. № 3. С. 32—41.
3. Горшунов Ю. В. Прагматические принципы употребления аббревиатур // Лингвистические и методические аспекты изучения языка и речи: материалы межвуз. науч.-практ. конф. 11—12 окт. 2000 г. — Шадринск: ШГПИ, 2000. С. 4—5.
4. Гранкова Н. Н. Актуальные способы образования молодежного сленга (на материале словаря Германа Endgeil. Das vollkorrekte Lexikon der Jugendsprache) // Мир науки, культуры, образования. 2008. № 2. С. 55—57.
5. Жаркова Т. И. Сленг современной немецкой молодежи как средство развития коммуникативной компетенции студентов. URL: <http://festival.lseptember.ru/articles/500187/> (дата обращения 18.10.2021).
6. Коломиец Е. А. Русско-немецкий словарь современного молодежного жаргона. М.: Восток-Запад, 2005. 336 с.
7. Луков В. А. Особенности молодежных субкультур. URL: <http://ecsocman.hse.ru/data/043/843/1231/011Lukov.pdf> (дата обращения 18.10.2021).
8. Палкова А. В. Аббревиация как способ образования новых лексических единиц в сфере компьютерной техники и Интернета // Иностранные языки в экономических вузах России: всероссийский научно-информационный альманах. СПб.: Изд-во С.-Петерб. гос. ун-та экономики и финансов. 2004. С. 66—80.
9. Пеллих И. Р. Молодежный сленг как социальная разновидность речи // Вестник АГУ. 2008. № 1. С. 82—87.
10. Полехина Е. А. Молодежный жаргон как объект лингвистического исследования // Вестник ВГУ. Сер. 2: Языкознание. 2012. № 1 (15). С. 180—184.
11. Щербина В. Е. Чекинуться, инстаграмиться, твититься... Сетевые неологизмы как средство пополнения молодежного сленга // Вестник Оренбургского государственного университета. 2017. № 1. С. 68—72.
12. Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 3, ч. 2. С. 395—398.
13. Neuland E. Jugendsprache. Tübingen: Narr Francke Attempo Verlag, 2008. 210 S.
14. Herberg D. Neuer Wortschatz Neologismen der 90-er Jahre im Deutschen. Berlin: Walter de Gruyter, 2004. 393 S.
15. Hoberg R. Sprechen wir bald alle Denglisch oder Germeng // Die deutsche Sprache zur Jahr-Tausendwende. Sprachkultur oder Sprachverfall. Mannheim; Leipzig; Wien; Zürich: Dudenverlag, 2000.

### References

1. Alekseeva TV. Youth slang — language development or its degradation? 2012. Available from: [http:// nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2012/02/29/molodyozhnyy-sleng-razvitie-yazyka-ili-ego](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2012/02/29/molodyozhnyy-sleng-razvitie-yazyka-ili-ego) (accessed 14.11.2021). (In Russ.).
2. Beregovskaya EM. Youth slang: formation and functioning. *Voprosy yazykoznaniiya = Topics in the study of language*. 1996;(3):32-41. (In Russ.).
3. Gorshunov YuV. Pragmatische Prinzipien der Verwendung von Abkürzungen = Pragmatic principles of using abbreviations. In: *Linguistische und methodische Aspekte der Sprachwissenschaft = Linguistic and method-*

ological aspects of the study of language and speech. Shadrinsk: Shadrinsk State Pedagogical Institute; 2000. Pp. 4—5. (In Russ.).

4. Grankova NN. Current ways of youth slang education (H. Endgeil Das vollkorrekte Lexikon der Jugendsprache). *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya = The world of science, culture, education*. 2008;(2):55-57. (In Russ.).

5. Zharkova TI. Sleng sovremennoy nemetckoy molodezhi kak sredstvo razvitiia kommunikativnoy kompetentcii studentov = Slang of modern German youth as a means of developing students' communicative competence. URL: <http://festival.1september.ru/articles/500187/> (accessed 18.10.2021). (In Russ.).

6. Kolomiec EA. Russko-nemetckiy slovar' sovremennogo molodezhnogo zhargona = Russian-German dictionary of modern youth jargon. Moscow: East-West; 2005. 336 p. (In Russ.).

7. Lukov VA. Features of youth subcultures. *Sociologicheskie issledovaniya = Sociological research*. 2002;(10):79-87. (In Russ.).

8. Palkova AV. Abbreviation as a way of forming new lexical units in the field of computer technology and the Internet. *Inostrannye yazyki v ekonomicheskikh vuzakh Rossii = Foreign languages in economic universities of Russia. Almanac*. St. Petersburg: Publ. house of St. Petersburg State University of Communications and Finance; 2004. Pp. 66—80. (In Russ.).

9. Pellih IR. Youth slang as a social type of speech. *Vestnik AGU = Bulletin of Adygea State University*. 2008;(1):82-87. (In Russ.).

10. Polekhina EA. Youth jargon as an object of linguistic research. *Vestnik VGU, Seriya 2: Yazykoznanie = Bulletin of the Voronezh State University, Series 2: Linguistics*. 2012;(1):180-184. (In Russ.).

11. Shcherbina VE. Checking, instagramming, tweeting... Network neologisms as a means of replenishing youth slang. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Orenburg State University*. 2017;(1):68-72. (In Russ.).

12. Shcherbina VE. The language of gamers as a component of youth slang. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki = Philological sciences. Questions of theory and practice*. 2018;(3):395-398. (In Russ.).

13. Neuland E. Jugendsprache = Youth slang. Tübingen: Narr Francke Attempo Verlag; 2008. 210 p. (In German).

14. Herberg D Neuer Wortschatz. Neologismen der 90-er Jahre im Deutschen = New vocabulary. Neologisms of the 90s in German. Berlin: Walter de Gruyter; 2004. 393 p. (In German).

15. Hoberg R. Sprechen wir bald alle Denglisch oder Germeng = Let's all speak Denglish or Germeng soon. In: Die deutsche Sprache zur Jahrtausendwende. Sprachkultur oder Sprachverfall. Mannheim; Leipzig; Wien; Zürich: Dudenverlag; 2000. (In German).

### Информация об авторах

**Л. А. Пасечная** — кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры немецкой филологии и методики преподавания немецкого языка.

**В. Е. Щербина** — кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры немецкой филологии и методики преподавания немецкого языка.

### Information about the authors

**Lyudmila A. Pasechnaya** — Cand. Sci. (Pedagogy), associate professor, associate professor, Department of German Philology and Methods of Teaching German Language.

**Valentina E. Shcherbina** — Cand. Sci. (Philology), Associate Professor, associate professor, Department of German Philology and Methods of Teaching German Language.

---

Статья поступила в редакцию 29.01.2021; одобрена после рецензирования 11.02.2022; принята к публикации 25.06.2022.

---

The article was submitted 29.01.2021; approved after reviewing 11.02.2022; accepted for publication 25.06.2022.

---

Вклад авторов: авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

---

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

The authors declare no conflicts of interests.