

ОСОБЕННОСТИ МОЛОДЕЖНОГО СЛЕНГА В ИГРОВОЙ СФЕРЕ И СЛОЖНОСТИ ПЕРЕВОДА

Аннотация. Молодежный сленг отражает актуальные тенденции, социальные изменения и культурные трансформации в современном обществе. Этим фактором объясняется интерес ученых-лингвистов к процессам языковой эволюции – языковых и культурных трансформаций, которые происходят в результате лингвокультурного взаимодействия. В теории перевода и переводоведения важным становится поиск путей транскодирования и передачи информации – расшифровки явлений, событий и предметов объективной действительности, вербализованных в молодежном сленге. Настоящая статья посвящена анализу структурно-семантических особенностей игрового интернет-сленга и описанию способов перевода молодежных сленговых слов и выражений с английского языка на русский. Для анализа молодежного сленга, а также дифференциации способов и приемов перевода лексических единиц игрового интернет-сленга молодежи используются описательный метод с целью классификации и интерпретации анализируемых единиц, словообразовательный анализ, метод сравнительного анализа, позволяющий сопоставить англоязычные и русскоязычные лексемы и высказывания. Отмечается, что одной из особенностей сленговых единиц является их изменчивость и недолговечность в связи с динамическим характером развития молодежного сленга и утратой функциональной и прагматической нагрузки в коммуникативном процессе (вытеснение уже существующих единиц новыми языковыми средствами, снижение активности использования – передвижение от центра к периферии, выпадение из речевого употребления и т.п.). Основными способами номинации, типичными для образования молодежного сленга, являются: аббревиация (акроним), сокращение, словосложение и аффиксация; а также заимствования, метафорика и омонимия. Авторы приходят к выводу, что процесс перевода сленговых выражений с английского языка на русский требует особого подхода, т.к. сленг обладает уникальным семантическим богатством, эмоциональной выразительностью и культурной спецификой.

Ключевые слова: молодежный сленг; социальный жаргон; игровой интернет-сленг; модель словообразования; переводческий прием.

Сведения об авторе: Обухова Ольга Николаевна, кандидат филологических наук, декан факультета лингвистики Вятского государственного университета; ORCID:0000-0002-8658-6000; Никулина Евгения Александровна, студент четвертого курса Вятского государственного университета.

Контактная информация: 610000, г. Киров, ул. Московская, д. 36; тел. 8(83332) 208534; e-mail: obuchova.75@mail.ru; stud145190@vyatsu.ru

O.N. Obukhova, E.A. Nikulina

PECULIARITIES OF YOUTH SLANG IN THE GAMING SPHERE AND DIFFICULTIES OF TRANSLATING

Abstract. Youth slang reflects current trends, social changes and cultural transformations in modern society. This factor explains the interest of linguists in the processes of language evolution - linguistic and cultural transformations that occur as a result of intercultural interaction. In the theory of translation and translation studies, it is important to search for ways of transcoding and transmitting information - decoding phenomena, events and objects of objective reality verbalized in youth slang. This article is devoted to the analysis of structural and semantic features of online gaming slang and a description of the methods of translating youth slang words and expressions from English into Russian. To analyze youth slang, as well as to differentiate the methods and techniques for translating lexical units of youth online gaming slang, the descriptive method is used in translation to classify and interpret the analyzed units, word-formation analysis, and the comparative analysis method, which allows comparing English and Russian lexemes and expressions. It is noted that one of the features of slang units is their variability and fragility due to the dynamic nature of youth slang development and the loss of functional and pragmatic load in the communicative process (displacement of existing units by new linguistic means, decreased activity of use - movement from the center to the periphery, falling out of speech use, etc.). The main methods of nomination typical for the formation of youth slang are: abbreviation (acronym), reduction, compounding and affixation; as well as borrowings, metaphors and homonymy. The authors come to the conclusion that the process of translating slang expressions from English into Russian requires a special approach, since slang has its own unique semantic richness, emotional expressiveness and cultural specificity.

Keywords: youth slang; social jargon; gaming Internet slang; word formation model; translation technique.

About the author: Obukhova Olga Nikolaevna, Ph.D. in Philology, Dean of the Faculty of Linguistics, Vyatka State University; ORCID: 0000-0002-8658-6000; Nikulina Evgeniya Aleksandrovna, fourth-year student of Vyatka State University.

Contact information: 610000, Kirov, Moskovskaya St., 36; phone number 8(83332) 208534; e-mail: obukhova.75@mail.ru; stud145190@vyatsu.ru

Феномен «молодежный сленг» является «одной из претензионных к изучению языковых парадигм» (Оберемченко 2022: 74), играющей в эпоху информационных технологий ключевую роль в коммуникативном взаимодействии членов молодежных коллективов. Формирование молодежного сленга как динамично развивающегося аспекта языка обусловлено активным распространением интернета, диктующего способы общения и формирующего уникальные подходы к взаимодействию представителей соответствующих референтных групп, выстраивающих свои представления о реальности, создающих

культурные концепты и выражающие их в онлайн-пространстве, что приводит к появлению уникальных языковых форм со своей отличающейся от литературной нормы кодовой структурой (Гальперин 2016: 29; Беляева, Хомяков 2010: 4; Крысин 2006). Подобно социальным диалектам, молодежный сленг представляет собой специфический лексикон, который питается общенациональным языком и развивается на его фонетической и грамматической основе (Береговская 1996: 32). Под молодежным сленгом в данной работе понимается отличный от нормы язык общения, который выполняет социальную функцию, заключающуюся в объединении большого числа носителей молодежной лингвокультуры, периферийный пласт просторечного языка, лежащий вне пределов литературной разговорной речи, неоднородный по своим истокам, степени приближения к литературному стандарту, обладающий экспрессивно-эмоциональной окраской (Беляева, Хомяков 2010: 4–43; Ахманова 2021: 408; Partridge 2015: 4; Eble 1996: 4–5). Материалом исследования послужили лексемы и высказывания¹ молодежи в англоязычных и русскоязычных Интернет-форумах, Интернет-чатах, Интернет-блогах и социальных сетях: Steam, YouTube, Twitch, Discord, Minecraft Forum, Joyfreak Forum, Slang.net и др. Выбор источников обусловлен тем, что: 1) игровой интернет-сленг стремительно набирает популярность среди пользователей онлайн-ресурсов; 2) данные сетевые ресурсы предоставляют иллюстративный материал в ракурсе «живого среза языка» (Николаева, Заeko 2020: 21). Социальные сети, мессенджеры и онлайн-игры создают новые платформы для коммуникативного, интерактивного и перцептивного общения, что способствует быстрым изменениям в языковой практике молодежи. Молодежный сленг в игровой сфере трансформируется из временного увлечения в новый формат коммуникации геймеров на форумах, блогах и в чатах. Сленг становится неотъемлемой частью игрового процесса, т.к. обуславливает оперативное и эффективное взаимодействие участников, достижение успешных игровых результатов. Он может быть как характерным для определенной игры, так и общепринятым, используемым игроками различных жанров и платформ (Буряк 2024: 21). При этом, игровой сленг, как часть современной культуры, органично вписывается в повседневную речь, отражая изменения в языке и обществе целом (Бочеева, Тарасенко 2024: 52). Термины, фразы и выражения игрового сленга проникают в повседневное общение людей, не связанных с игровой индустрией. Соответственно, эволюция языка обусловлена следующими причинами: распространение игрового видеоконтента, приобщение аудитории к поп- и медиакультуре, популяризация интернет-юмора, массовизация мемов, значительный рост нового сегмента культурных индустрий – индустрии online-развлечений и досуга.

Интенсивность пополнения лексикона молодежного сленга в игровой сфере связана, прежде всего, с развитием электронных технологий и виртуальных коммуникаций. При этом, одной из особенностей сленговых единиц является их изменчивость и недолговечность в связи с активным характером развития молодежного сленга и утратой функциональной и прагматической нагрузки в коммуникативном процессе (вытеснение уже существующих единиц новыми языковыми средствами, снижение активности использования –

¹ В настоящей работе под высказыванием понимается минимальная, законченная целостная коммуникативная единица.

передвижение от центра к периферии, выпадение из речевого употребления и т. п.). Установлено, что сленгизмы образуются по тем же моделям и с использованием тех способов, которые свойственны словам литературного языка (Багдасарова 2015). Рассмотрим подробнее следующие способы пополнения словарного фонда посредством словообразовательного процесса:

- лексико-семантический;
- лексико-синтаксический;
- морфологический;
- морфолого-синтаксический.

Лексико-семантический способ обуславливает обогащение фонда геймерского сленга за счет слов-омонимов, инкорпорирующих в номинирующей языковой единице новое значение, ср.: *salty* (букв. англ. “соленый”) – злиться; *cheese* (букв. англ. “сыр”) – нечестный; *farming* (букв. англ. “фермерство”) – сбор предметов и материалов, необходимых для продвижения в игре / убийство врага.

Лексико-синтаксический способ, детерминирующий образование новых сленгизмов посредством сращения, является продуктивным инструментом обновления языка геймеров, ср.: *AimBot* (англ.) – аймбот (чит в играх, который автоматически наводится на цель, предоставляя тем самым преимущество игроку); *headshot* (англ.) – хедшот (попадание в голову противника); *facepalm* (англ.) – фейспалм (жест “рукалицо” для выражения разочарования, раздражения, смущения и т. п.); *speedrun* (англ.) – спидраннинг (прохождение игры за наименьший период времени).

По параметру “морфологические способы формирования молодежного сленга”, проведем анализ сленгизмов в аспекте следующих механизмов:

- аббревиация
- сокращение
- словосложение
- аффиксация
- метатеза.

Тенденция к экономии речи и рационализации языковых усилий (минимизация объема информации ради экономии времени и выражений) отражается в использовании аббревиации и сокращений. Так, путем аббревиации (сокращения начальных элементов словосочетания, либо путем сложения начальных букв слов или начальных звуков) в игровом сленге появляется серия единиц, способных заменить целые выражения, ср.: *BRB* (англ. “be right back”) – скоро буду; *GG* (англ. “good game”) – хорошая игра; *OMG* (англ. “oh my God”) – о, Боже мой; *TBH* (англ. “to be honest”) – честно говоря; *IDK* (англ. “I don’t know”) – я не знаю; *NVM* (англ. “nevermind”) – не имеет значения; *LMK* (англ. “let me know”) – дай знать, *IMHO* (англ. “in my humble opinion”) – по моему скромному мнению; *AFK* (англ. “away from keyboard”) – далеко от клавиатуры; *PVP* (англ. “player versus player”) – игрок против игрока и т. п. Следует отметить, что главными факторами аббревиации в молодежном жаргоне геймеров являются потребность в сокращении информации и экономия языковых

ресурсов. В дополнение к этому, в англоязычных чатах выявлено использование сокращений, состоящих из букв и цифр, которые визуальнo ассоциируются с частью слова, ср.: *W8* (англ. “wait”) – ждать; *M8* (англ. “Mate, Teammate”) – партнер по игре, приятель; *N1* (англ. “Nice One”) – отлично; *f2p* (“Free To Play”) – играть бесплатно; *l2p* (англ. “Learn To Play”) – учись играть; *p2p* (англ. “Pay To Play”) – плати, чтобы играть и т. п. Одним из продуктивных типов сокращений является усечение или апокопа, ср.: *ammo* (англ. “ammunition”) – боеприпасы, *subs* (англ. “subscribers”) – подписчики; *admin* (англ. “administrator”) – администратор (человек, который отвечает за техническое обслуживание компьютеров в организациях или офисах), *toon* (англ. “cartoon”) – аватарка (изображение пользователя в компьютерной игре); *pot* (англ. “potion”) – зелье (для восстановления здоровья в игре) и др.

Словосложение предоставляет возможность более точно описывать новые концепции или заменять устаревшие слова, существовавшие ранее. Лексемы, возникающие таким образом, формируются путем комбинирования двух слов, ср: *facepalm* (букв. англ. “face” + “palm”) – фейспалм; *deagle* (букв. англ. “desert eagle”) – дигл (полуавтоматической пистолет); *instalock* (букв. англ. “instant lock”) – инсталок (мгновенная блокировка); *esports* (букв. англ. “electronic sports”) – киберспорт и т. п.

Геймерский сленг пополняется также за счет дериватов, созданных посредством аффиксации. Наиболее значительной по объему группой лексем являются существительные, которые добавлением префикса и/или суффикса преобразуются в гибридное новообразование и приобретают дополнительную коннотативную окраску, ср.: *progamer* (букв. англ. “gamer” + приставка pro- (букв. англ. “professional) – профессиональный игрок; *newbie* (букв. англ. “new boy” или “new blood” + суффикс -ie) – новичок, неопытный игрок (в таком же значении используется лексема *noob*, имеет однако в отличие от *newbie* негативный оттенок); *pwned* (букв. англ. “own” + суффикс -ed) – побежденный противник (в знач. “уделать”) / взломанный; *nooblet* (букв. англ. “noob” + суффикс -let) – молодой и неопытный игрок; *modder* (букв. англ. “mod” + суффикс -er) – моддер (создатель модификации для игр); *cheater* (букв. англ. “cheat” – обманывать + суффикс -er) – читер; *hacker* (букв. англ. “hack” + суффикс -er) – хакер; *hackish* (букв. англ. “hack” + суффикс -ish) – хакерский; *hackishness* (букв. англ. “hack” + суффиксы -ish, -ness) – хакерство, мастерство программирования.

Рассматривая способы образования слов в игровом сленге отметим случаи преобразований слов на фонетическом уровне, ср.: *ur* (англ. “your”) – ты; *wanna* (англ. “want to”) – хотеть. Такой род словотворчества связан с намеренным звукоискажением слов – метатезой, ср.: *utchker* (англ. “catch”) – ловить; *dab nam* (англ. “bad man”) – плохой человек. Интересным в плане анализа фонда молодежного сленга в игровой сфере становится ряд звукоподражательных слов, ср.: *kekekekeke* – ха-ха-ха; *ИМХО* (букв. англ. “in my humble opinion”) – ИМХО; *LOL* (букв. англ. “laughing out loud”) – ха-ха-ха; *hop* (от англ. в знач. “прыгать”) – войти в систему дистанционно через другой компьютер и др.

В ходе анализа единиц молодежного сленга нами выделен единичный случай словообразования по морфолого-синтаксическому способу, а именно, конверсия

заимствованного и частично ассимилировавшегося предлога *нем. über* в существительное англ. *uber* – убер (отлично или сильный персонаж (с отличной экипировкой)).

Актуализация сленговых выражений в игровой сфере развивается по двум основным направлениям: проникновение во все разновидности разговорной речи и обогащение за счёт новообразований и заимствований (Менон 2007: 45). Например, глагол *hang up* (англ.) – зависнуть может обозначать не только техническую проблему (“висеть в системе или ожидание действия программы”), но и состояние, когда человек долго не может определиться с выбором или теряется в мыслях – заикливаться. Одним из способов пополнения сленгового фонда оказывается заимствование – перенесение иноязычного элемента (слов, грамматических конструкций, морфем, фонем) из фонда одного языка в другой (Береговская 1996: 33; Словарь социолингвистических терминов; Ахманова 2021: 145; Жеребило), ср.: *uber* (*нем. über*) – убер (отлично или сильный персонаж (с отличной экипировкой)); *gosu* (кит. *gao shou*) – госу / госак (высококвалифицированный игрок) и др. Следует отметить, что заимствование – один из самых продуктивных путей пополнения сленгового фонда русскоязычных геймеров. Одной из причин закрепления заимствованных слов из иных языков в жаргоне геймеров является их лаконизм по сравнению с длинными русскими аналогами, которые, как правило, носят описательный характер и состоят из нескольких слов (Крысин 2008), ср.: *vanilla Minecraft* (англ.) – ванильный Minecraft (оригинальная, немодифицированная версия игры); *cybernaut* (англ.) – кибернавт (любитель виртуальной реальности, человек, проводящий много времени в интернете); *cybercide* (англ.) – киберцид (убийство персонажа в онлайн-игре); *flame* (англ.) – флэйм (оживленное обсуждение какого-либо вопроса в сети, обычно начинающееся с чьего-либо зажигательного письма); *smurf* (англ.) – смурф (геймер с высоким уровнем мастерства, который соревнуется с игроками ниже своего уровня, используя новый “смурф-аккаунт” или чужой аккаунт); *camper* (англ.) – кемпер (игрок в засаде, избравший тактику “валить” других); *toxic* (англ.) – токсик (игрок, который постоянно критикует или высказывает недовольство);

Следующим важным источником формирования фонда молодежного сленга является метафорика. Метафорическое использование языка в молодежном сленге придаёт общению новые смысловые оттенки при создании образов и способствует более яркому выражению эмоций и мыслей, ср.: *bulletproof* (от англ. в знач. “пуленепробиваемый”) – защищенный от хакеров; *dead* (от англ. в знач. “мертвый”) – нерабочий, *blue screen of death* (букв. от англ. “синий экран смерти”) – сообщение о критическом сбое операционной системы; *dog water* (букв. от англ. “собачья вода”) – никчемный (оскорбление игрока в Fortnite); *ghosting* (от англ. в знач. “призрак”) – исчезнуть без предупреждения или уйти по-английски; *bleeding edge* (букв. от англ. “кровоточащий край”) – работать с новым неотлаженным оборудованием; *bug* (от англ. в знач. “жук”) – дефект, ошибка, сбой в аппаратуре или компьютерной программе; *hop* (от англ. в знач. “прыгать”) – войти в систему дистанционно через другой компьютер; *moved to Atlanta* (букв. от англ. “переехать в Атланту”) – при клике на ссылку страница не найдена; *easter egg* (от англ. в знач. “пасхальное яйцо”) – скрытое сообщение; *turtle* (от англ. в знач. “черепаха”) – геймер, который играет в обороне и т.п.

Остановимся на дифференциации сленговых единиц игровой сферы в аспекте лексико-семантической типологизации и выделим:

- заимствования из тематической группы “продукты питания”, ср.: *salty* (букв. англ. “соленый”) – злиться, *cheese* (букв. англ. “сыр”) – нечестный, *easter egg* (англ. в знач. “пасхальное яйцо”) – скрытое сообщение, *vanilla Minecraft* (букв. англ. “ванильный Minecraft”) – ванильный Minecraft (оригинальная, немодифицированная версия игры);

- сленговые единицы со значением “внутриигровые действия”: *farming* (букв. англ. “фермерство”) – фарминг, *babysit* (англ. в знач. “нянчиться”) – бейбиситить (игровой термин в League of Legends для обозначения действий игрока с целью дать преимущества своему дуо-партнеру); *hang* (от англ. в знач. “висеть”) – висеть в системе или ожидание действия программы; *moved to Atlanta* (букв. от англ. “переехать в Атланту”) – при клике на ссылку страница не найдена;

- сленговые единицы для обозначения игроков: *smurf* (англ. “смурф”) – смурф; *camper* (англ. “кемпер”) – кемпер, *toxic* (англ. “токсичный”) – токсик; *tank* (англ. “танк”) – игрок, идущий напролом, невзирая на препятствия и сложности; *cybernaut* (англ. “кибернавт”) – кибернавт.

В области теории перевода и переводоведения важным становится поиск путей транскодирования и передачи молодежного сленга. Перевод молодежного сленга в игровой сфере представляет собой сложную задачу, требующую не только лингвистических знаний, но и глубокого понимания игровой культуры и контекста. Ключевой особенностью является необходимость передать не только значение, но и стилистическую окраску, эмоциональную нагрузку и зачастую юмористический эффект. Неудачный перевод может негативно повлиять на восприятие игры и пользовательский опыт, поэтому в переводческой практике рекомендуется использовать стратегии адаптации, такие как замена на эквивалентный сленг в целевом языке (при его наличии), описательный перевод, или же создание неологизмов, отражающих суть исходного выражения. При адаптации сленга также следует учитывать культурные особенности целевой страны. Переводчику необходимо адаптировать контекст и найти эквивалентные средства выразительности, чтобы сохранить юмористический или эмоциональный эффект. Процесс перевода сленговых выражений требует особого подхода, т. к. сленг обладает своим уникальным семантическим богатством, эмоциональной выразительностью и культурной спецификой.

Рассмотрим основные способы и приемы передачи молодежного сленга. Одним из способов перевода сленга является прямое включение ср: *IMHO he plays better than you.* – ИМХО он играет лучше тебя (перевод – Е.А. Никулина). Данный прием используется в тех случаях, когда из-за специфического состава или звучания не представляется возможным передача иным способом перевода. Способ прямого (буквального) перевода целесообразно использовать при наличии всех соответствующих эквивалентов слов в языке-реципиенте. Еще одним способом передачи сленговых единиц является свободный перевод, который предполагает передачу основного содержания оригинального текста, но выполнен в условиях переводческого акта на более низком уровне эквивалентности. Например: *GG, do u*

wanna play again? – Хорошая игра, сыграем еще раз? (перевод – Е.А. Никулина). Для адекватной передачи сленговых единиц переводчики прибегают к стилистической компенсации – способу перевода, при котором осуществляется замена элементов, исходного языка другими средствами в соответствии с композиционным характером сообщения. При этом, происходит не только компенсация языковых потерь, но и сохранение стилистической окраски оригинала, ср.: *NP, it wasn't a big deal.* – Нет проблем, было не так уж и сложно (перевод – Е.А. Никулина). Переводческие трансформации дают возможность максимально точно передать все нюансы исходного сообщения, учитывая стилистические особенности оригинала. К переводческим трансформациям, применимым к переводу сленга, относятся: конкретизация (ср.: *Pwned, u have no skillz.* – Ты проиграл, у тебя совсем нет опыта (перевод – Е.А. Никулина); калькирование (ср.: *survival mode* – режим выживания (перевод – Е.А. Никулина); описательный перевод (ср.: *easter egg* – секретный элемент в игре (перевод – Е.А. Никулина), транскрипция и транслитерация (ср.: *хедшот* (от англ. “headshot” [hed ʃɑ:t] – в знач. “выстрел в голову”); *чит* (от англ. “cheat” [tʃi:t] – в знач. “обман, мошенничество”; *дамаг* (от англ. “damage” [ˈdæmɪdʒ] – в знач. “урон”, “повреждение”; *сет* (от англ. “set” [set] – в знач. “набор” и др.).

Резюмируем. Молодежный сленг представляет собой эмоциональную речь, свободную от литературных норм, которая служит средством эффективного взаимодействия участников коммуникации в игровой сфере. Находясь в постоянном развитии, сленг подвергается влиянию социокультурных изменений и новых технологических реалий. Его гибкость позволяет адаптироваться к меняющемуся миру и реагировать на актуальные тренды. Интенсивность пополнения лексикона геймеров связана с развитием электронных технологий и виртуальных коммуникаций. Основными способами номинации, типичными для образования молодежного сленга, являются: аббревиация (акроним), сокращение, словосложение и аффиксация; а также заимствования, метафорика и омонимия. На сегодняшний день сленг продолжает оставаться весьма сложным и недостаточно изученным аспектом в рамках теории и практики перевода. Это в первую очередь связано с разнообразием и многогранностью самого понятия «сленг», а также с отсутствием устоявшейся традиции перевода этого сегмента лексики в практике российской переводческой деятельности. При переводе сленговых выражений важно учитывать контекст их употребления. Большинство сленгизмов характеризуется подвижностью и стилистической выразительностью, что, в свою очередь, усложняет процесс их перевода.

ЛИТЕРАТУРА

Агейкина А. В., Тарарина Л. И. Проблема употребления и перевода на русский язык игровых терминов из многопользовательских игр // Социальные и гуманитарные науки в условиях вызовов современности: Материалы II Всероссийской научно-практической конференции молодых ученых с международным участием. В 2-х частях, Комсомольск-на-Амуре, 21–23 ноября 2022 года. С. 5-9.

Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. М.: Ленанд, 2021. 576 с.

Багдасарова Э.В. Структурные особенности американского Интернет-сленга // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2015. № 9, ч. 2. URL: <https://clck.ru/3LiN5a> (31.10.2024).

Беляева Т.М., Хомяков В. А. Нестандартная лексика английского языка. М.: Либриком, 2010. 138 с.

Береговская Э. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания. 1996. № 3. С. 32-41.

Бочеева А.А., Тарасенко В.В. Особенности перевода игрового сленга с английского языка на русский (на материале компьютерной игры day by Daylight) // Диалог культур – диалог о мире и во имя мира: Сборник материалов XV Международной студенческой научно-практической конференции, Комсомольск-на-Амуре, 25 апреля 2024 года. Комсомольск-на-Амуре: Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет, 2024. С. 52-62.

Буряк Н.Ю. Игровой сленг как новая форма коммуникации в современном мире // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. № 5-6(92). С. 21-23.

Гальперин И.Р. Очерки по стилистике английского языка: опыт систематизации выразительных средств. М.: КД Либроком, 2016. 375 с.

Жеребило Т.В. Словарь лингвистических терминов. URL: <https://clck.ru/3LiNEc> (03.11.2024).

Крысин Л.П. Слово в современных текстах и словарях. Очерки о русской лексике и лексикографии. М.: Знак, 2008. 311 с.

Менон Р.Н. Устойчивые единицы русского сленга // Мир русского слова. № 1–2. 2007. С. 45-48.

Николаева Т.А., Заeko О.В. Обзор интернет-ресурсов, применяемых в процессе обучения английскому языку // Научные труды Московского гуманитарного университета, 2020. С. 20-27.

Оберемченко Е.Ю., Дудина А.А. Молодежное аргo в функциональном и переводческом аспектах (на материале англоязычных и немецкоязычных форумов) // Гуманитарные и социальные науки, 2022. Т. 93. № 4. С. 73-78.

Словарь социолнгвистических терминов. URL: <https://clck.ru/3LiNCR> (03.11.2024).

Eble C. Slang and sociability. L.: UNC Press Books, 1996. 244 p.

Partridge E. Slang To-Day and Yesterday. London: Routledge, 2015. 488 p.

© Обухова О.Н., Никулина Е.А., 2025