

ва реализация этих обязанностей напоминает сражение с ветряными мельницами. Технические средства защиты детей от негативного интернет-контента, которые могут применять родители (например, «Родительский контроль»), как оказалось, мало помогают. По данным исследовательской компании McAfee, 70% несовершеннолетних пользователей достаточно свободно умеют обходить установленные ограничения<sup>16</sup>.

Необходимость разработки концепции закона, обеспечивающего права и свободы россиян, в т.ч. молодых людей, на информацию, которая позитивно отражается на их моральном облике и психическом здоровье, привлекает внимание не только законодателей, но и ученых. Предлагается и методология защиты личности и общества от воздействия негативной информации, которая подчеркивает необходимость активной роли государства, введения государственного регулирования оборота массовой информации и контроля над Интернетом и СМИ<sup>17</sup>.

## Заключение

Проблема сохранения нравственности в наши дни стоит крайне остро, особенно в связи с быстрым развитием информационных технологий, повсеместным распространением СМИ и массовых коммуникаций. Без активной работы со стороны государства противостоять распространению экстремистских установок очень сложно.

Даже старшее поколение, система ценностей которого уже сформирована, не всегда способно ориентироваться в потоках информации и избегать негативного влияния таковой. Тем более открыта агрессивному воздействию безнравственных и криминальных интернет-источников молодежь, которая в силу неопытности, юного возраста, неустойчивости психики намного быстрее становится объектом манипуляции и пропаганды антиценностей. В этом контексте отнюдь не забавным кажется распространенный анекдот «В чем смысл жизни? – Сейчас не могу сказать. Интернет отключен».

DOI 10.20339/AM.05-16.109

**О.Ю. КОРНИЕНКО,**

*к. филолог. н., доц.*

Факультет глобальных процессов

Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова

e-mail: lin\_expr@mail.ru

## МОЛОДЕЖНЫЙ ЭКСТРЕМИЗМ И КУЛЬТУРНО-ЯЗЫКОВАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ В XXI ВЕКЕ

*Рассматриваются взаимосвязь внутренней сущности экстремистских движений и типичного для таковых сленга как проявления культурно-языковой идентичности. Такой подход очень важен, т.к. позволяет выявить компоненты идентичности молодежи и использовать тенденции языковых сленгов в качестве инструментария для понимания стороннего влияния на молодежные движения. Основой для анализа послужила современная лексика трех разных сленгов молодежных движений: скинхедов, интернет-фанатов, активных участников флешмобов. Основное внимание уделено именно сленгу этих трех групп, выводы по анализу которых позволяют предположить, что разные способы словообразования в сленге молодежных движений, участвующих в экстремистских акциях, указывают на разную степень уязвимости культурно-языковой идентичности по отношению к внешнему влиянию.*

**Ключевые слова:** экстремизм, скинхеды, интернет-зависимость, флешмоб, культурно-языковая идентичность, адаптация лексики, словосложение, компьютерный сленг.

## YOUTH EXTREMISM AND CULTURAL LINGUISTIC IDENTITY IN THE 21<sup>ST</sup> CENTURY

**O.Yu. Kornienko** is Cand. of Philological sc., doc. at Faculty of Global processes by Lomonosov Moscow State University

*Explored are interconnection of internal nature of extremist movements and typical for them slang as manifestations of cultural and linguistic identity. Such approach is very important, because permits to reveal components of identity of youth and to use tendencies of slang languages as instruments of understanding of indirect influence on youth movements. The basis of analysis was modern vocabulary of three different groups in youth movements, i.e. skinheads and Internet-addicts, flash mob participants. Attention is paid namely to slang of these three groups, on which analysis conclusions might presuppose, that different ways of vocabulary enrichment in slang of participants in extremist actions testify different vulnerability of cultural language identity as to outer impact.*

**Key words:** extremism, skinheads, Internet-addiction, flash mob, cultural language identity, adaptation of vocabulary, vocabulary enrichment, computer slang.

<sup>16</sup>[URL]:<http://www.mcafee.com/sg/about/news/2012/q2/20120625-01.spx>

<sup>17</sup>[URL]:<http://rusrand.ru/dev/gosudarstvennaja-politika-zaschity-nravstvennosti-i-smi>

Двадцать первое столетие – время больших перемен в обществе, политике, экономике, геополитике. Молодежь как наиболее активная, но еще не полностью сформированная часть общества является наиболее уязвимой социальной группой для воздействия как положительных, так и отрицательных процессов в современном обществе. Радикальные идеи часто воспринимаются как инновационные, экстремизм – как вызов обществу, погрязшему в погоне исключительно за прибылью и удовольствиями, национализм – как восстановленная идентичность.

Экстремизм может расцвести там, где проявляется низкий уровень самоуважения или игнорируются права личности и культивируется идеология насилия ради достижения целей. Данный феномен характерен для сообществ с «низким уровнем культуры» – культурой разорванной, деформированной, не являющей собой целостности, с искаженной культурной идентичностью.

### Идентичность: понятие и ипостаси проявления

Понятие идентичности было весьма подробно разработано Э. Эриксон<sup>1</sup>. Оно означает твердо усвоенный и личностно принимаемый образ себя во всем богатстве отношений личности к окружающему миру.

Согласно Эриксону, человек на протяжении жизни переживает ряд психосоциальных кризисов. Приобретение чувства идентичности совпадает с пятой стадией – с 11 до 20-ти лет. В это время подросток колеблется между положительным полюсом идентификации («Я») и отрицательным полюсом путаницы ролей. При удачном протекании кризиса подросткового возраста у юношей и девушек формируется чувство идентичности, при неблагоприятном – спутанная идентичность, сопряженная с мучительными сомнениями относительно себя, своего места в группе, обществе, неясностью жизненной перспективы. Индивидуальная идентичность непосредственно завязана на культурно-языковую среду, в которой формируется личность.

Шестая стадия (с 21-го года до 25-ти лет) знаменует, по Эриксону, переход к решению уже собственно взрослых задач на базе сформировавшейся психосоциальной идентичности. Изоляционизм, свойственный людям со спутанной идентичностью и другими, еще более ранними ошибками в линии развития, может вылиться в неадекватные метания. Это – период экстремистских и националистических метаний.

В случаях мультикультурного общества, избытка мигрантов на фоне ухудшения общей социально-экономической обстановки экстремизм и национализм расцветают махровым цветом. Так, по опросам четвертая часть молодежи (25,93%) РФ считает, что мигранты должны следовать всем традициям и нравам местного населения, и лишь 15,37% – полагают, что мигранты могут сохранить собственный образ жизни и

язык. Экстремизм в данном случае представляет собой следствие «мигрантофобии»<sup>2</sup>.

При этом национальные меньшинства испытывают сильный прессинг со стороны различных политических, религиозных сил и движений и сами не обладают четкими социальными ориентирами, находятся в ситуации жизненного самоопределения.

Именно поэтому социальные проблемы приводят к возникновению экстремистских проявлений в молодежной среде, когда возможно изменение ценностных ориентаций из-за работы зарубежных и религиозных организаций и сект, насаждающих религиозный фанатизм и экстремизм. Агрессия, свойственная молодежной психологии, активно используется опытными лидерами экстремистских организаций для осуществления акций экстремистской направленности. Также активно эксплуатируется стремление молодежи ко всем инновационным и оригинальным формам выражения своей идентичности, в т.ч. использованием Интернета в противоправных целях, флешмобов, интернетмобов.

Учет аудитории исходит из того, что имеется много молодых людей, которые ищут смысл жизни и свою идентичность внутри сегодняшнего беспокойного общества. Сегодня многие молодые люди покидают школу, семью, уезжают в другой город или регион, оказываясь в ситуации и свободы и социальной незащищенности. В итоге молодой человек мобилен, готов к экспериментам, участию в акциях, митингах, погромах. При этом готовность к проплаченным и спланированным кем-то действиям усиливается из-за низкой материальной обеспеченности.

Поиск идентичности, попытки закрепиться в жизни ведут к неуверенности, желанию сформировать круг близких по духу людей, найти ответственного за все беды и неудачи. Таким кругом вполне может стать экстремистская субкультура, неформальное объединение, политическая радикальная организация или тоталитарная секта, дающая простой и конкретный ответ на вопросы: «что делать?» и «кто виноват?».

Любая идентичность ищет внешнего проявления, и это является своего рода рекламой для того или иного экстремистского движения. Такая «реклама» создает определенный образ, который может быть и не совсем понятен для молодежи, но в том-то его загадочность, привлекательность и идентичность.

*Многие молодые люди поддаются под магию идентичности образа. При расцвете движения скинхедов привлекательность «брутального» образа подчеркивалась следующим: коротко стриженными волосами, курткой типа «бомбер», «скутер» или «джинсой», футболками со сценами насилия, на военную тематику и др., майками зеленой камуфляжной раскраски с нашитыми знаками и символами или с наколотыми значками, сочетаниями камуфляжной раскраски или черными жилетками, подтяж-*

<sup>1</sup> Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. – М., 2006. Ericson, E. Identity: youth and crisis. Moscow, 2006.

<sup>2</sup> Бабинцев В.П., Заливанский Б.В., Самохвалова Е.В. Этнический экстремизм в молодежной среде: диагностика и перспективы преодоления // Мир России. – 2011. – № 1. – С. 74–87. Babintsev, V.P., Zalivansky, B.V., Samokhvalova, E.V. Ethnic extremism in youth midst: diagnostic and perspectives of overcoming. The world of Russia, 2011, no. 1, p. 74–87.

ками, ремнями с большой и привлекательной пряжкой (ее иногда затачивали или наливали свинцом), джинсами или камуфлированными штанами темных цветов, заправленными или подвернутыми. Непременными признаками считались нашивки (футбольная символика, военная и др.), тяжелые ботинки, например, Dok. Martens, а в России часто военные берцы. Атрибутом российских скинхедов была хромированная металлическая цепочка весом около 100–150 граммов длиной около 60–80 см, которая крепилась в двух местах на боку джинсов для украшения и ближнего боя. По цвету шнурков скинхеда можно было определить взгляды, приверженцем которых считал себя их обладатель (черные – нейтральный, белые – расист, коричневые – неонацист, красные – коммунист).

В 2003–2006 гг. исчезли наиболее радикальные символы, на смену которым пришли изображения различных флагов (российского триколора, имперского стандарта и др.). У скинхедов также были распространены татуировки (до 60–70% поверхности тела), причем произвольной тематики. В число «нормативных» черт бритоголовых входит возведенная в культ любовь к пиву (играет для бритоголовых такую же знаковую роль, какую для хиппи и растаманов играет марихуана). Любят скинхеды и спортивные зрелища, особенно футбол: многие являются заядлыми болельщиками, часто посещают футбольные матчи. Для значительной части скинхедов характерно увлечение спортом, точнее, его агрессивно-контактными видами (например, боксом, кик-боксингом). Часть бритоголовых занимается силовым атлетическим спортом: тяжелой атлетикой, культуризмом, гиревым спортом. Иногда под эти занятия подводится «идеологическая основа». Бритоголовые говорят, что русский, славянин, ариец (белый европеец) должен быть крепким, сильным и здоровым. Он должен вырастить здоровое поколение, уметь дать сдачи «недочеловекам», защитить свое достоинство «белого человека», выжить в схватке с противником и в любой момент быть готовым к отпору со стороны недругов.

## Словарь экстремистских движений

Непременным компонентом идентичности является своеобразный сленг. Жаргоны, профессиональные и социальные сленги включают важный компонент – распределение по группам «свой-чужой».

Известен пример из области финансов, когда использование профессионального сленга гарантировало бесконтрольное распространение информации в самых известных новостных изданиях и каналах для проведения финансовых махинаций<sup>3</sup>.

Можно указать на следующие признаки, присущие российским скинхедам: забраться (полностью побрить голову), grindernутый (человек с гипертрофированной серьезностью воспринимающий имидж и субкультуру бритоголовых), партиец (бритоголовый, поддерживающий тесное сотрудничество с ультраправым политическим объединением), «отмороженные» и «упертые» – фанатики, наиболее преданные «идеям» скин-движения, мелкий вред – поджог дверей, разбивание стекол, рисование лозунгов, забить кельт – сделать татуировку в виде кельтского креста.

Основой для прозвищ скинхедов-наци часто служат слова, связанные с агрессивностью, силой, оружием:

<sup>3</sup> [URL]: <http://www.sec.gov/litigation/litreleases/lr17094.htm>

используются образы Третьего рейха, языческой мифологии и др. Некоторые выражения заимствованы ими из лексикона различных неформальных групп, например, у футбольных фанатов или из тюремного сленга<sup>4</sup>.

*Тюремный сленг подарил следующие словоформы:* сыбры – сотрудники специальных подразделений быстрого реагирования (СОБР), трюм – камера предварительного заключения или комната для задержанных в ОВД, холодняк – холодное оружие, шайба – свернувшийся клубком в подъезде спящий человек, нетрезвый или бомж.

Были взяты и сленговые выражения из фанатского языка. Назовем следующие единицы: **аргументы** – камни, бутылки, палки, **акционер** – футбольный фанат, **банда** – группировка фанатов, **бомбардировка** – закидывание камнями и бутылками сектора с приежими, **бомжпакет** – пакет с сухой лапшой, популярная еда на выезде, **балабол** – телекомментатор, **брызгалка** – специальный водомет для разгона толпы, **бычье** – агрессивный и малообразованный человек, **валить** – нападать на врага, **втыкать** – с трудом понимать происходящее, **вымутить** – раздобыть что-либо, **вязалово** – массовый арест, **велосипед** – удар через себя в падении, **гимор** (сокр. от геморрой) – неприятность, **зашифровать (зашифроваться)** – спрятать, спрятаться, еремах – небольшая стычка или драка, рычаг – рука или нога, сипец – грубое, многозначное выражение, слэм – куча-мала, провокация для полицейских, трабл – неприятность, проблема, ульрас, скины, кэшлс, хулиганс – фанаты, урел – агрессивный и малообразованный человек, ничего не понимающий в современных движениях, хардкор (англ. Hard core) – сторонники боевых действий, ши – лицо, экстремальный выезд – путешествие в город, где базируется враждебная группировка.

Данный вокабуляр – лишь небольшой срез того сленга, который объединяет скинхедов.

Довольно значительная часть участвующей в объединении молодежи ограничивается лишь недолгим увлечением данным движением, воспринимая только внешнюю форму и сленг. Другое «достоинство» скин-сленга – то, что почти все слова и словосочетания принадлежат русскому словарю и их значение и образность понятны участникам российского культурного сообщества.

В случае приверженцев интернет-движений дело обстоит совершенно иначе, поскольку и игры, и домены, и сайты в основном находятся за рубежом. Основой общения становятся английские лексические единицы, которые добавляют дополнительное ускользание смысла. При этом остаются символы, сленг, совместные действия, ощущение демократической загадочности, вызова обществу. Однако сам глубинный смысл данного социального движения нечеток и непонятен.

Так, некоторая часть молодежи уходит в интернет-сети и интернет-игры, которые становятся их системой социализации. В последнее время в сети Интернет представителями националистических и других организаций экстремистского толка создан ряд ресурсов, на которых пропагандируется разжигание межнациональной, расовой и религиозной вражды путем интернет-игр под

<sup>4</sup> *Беликов С.В.* Бритоголовые // Молодежные субкультуры Москвы. – М., 2009. – С. 224–252.

*Belikov, S.V.* Skin-headed. *Youth sub-cultures of Moscow.* Moscow, 2009, p. 224–252.



общим названием «Большая игра. Сломай систему!». Основная цель этого проекта – расшатывание и уничтожение существующей государственной системы «миллионами мелких уколов», а также привлечение наиболее активных единомышленников, их тренировка и боевое слаживание<sup>5</sup>.

### «Большая игра» экстремистов

Проект «Большая игра. Сломай систему» был создан в конце декабря 2007 г. активистами движения русских радикальных националистов «Северное братство». Правила были простые и привлекательные: всем говори о Большой игре, всех пугай Большой игрой, никому не говори о своем участии в Большой игре.

При этом молодой человек не понимает, что участвует в имитации экстремистской деятельности, т.к. для участия в «Большой игре» не требуется членства в «Северном братстве». Каждый участник игры может выбрать наиболее удобную для себя форму борьбы с системой: «Мудрец», «Уличный боец», «Интернет-боец», «Финансист», «Активистка». Для каждого вида бойцов существуют свои задания разной степени сложности, которые должны быть выполнены в Интернете либо в реальной жизни.

Представление о первых шести уровнях можно получить, посмотрев отчеты игроков и автономных групп на сервере игры. Задания седьмого уровня секретны и сообщаются только игрокам, прошедшим все предыдущие уровни. За выполненные задания начисляется игровая валюта («виртуальные евро»), которая может быть конвертирована в реальные деньги, когда на счету игрока оказывается сумма, достаточная для конвертации. Курс обмена «виртуальных евро» контролируется «Биржей игры». Другой возможностью для конвертации является достижение цели проекта Большая игра – слом системы и «победа Белых сил» (образование Светлой Руси). Выплата реальных евро в таком случае производится правительством Светлой Руси по номинальному курсу.

Цель указанной игры – пропаганда идей национал-социализма и совершение в рамках ее правил одновременных согласованных действий, в т.ч. по флэшмоб-технологии, выражающихся в провокационных и противоправных групповых проявлениях (от нанесения националистических символов и нацистской символики до силовых акций в отношении лиц «неславянской внешности» и представителей правоохранительных органов).

Ощущение продолжения жизни в виртуальной реальности продолжается еще и потому, что там также используется знакомый компьютерный или молодежный сленг, не требующие нормальной социализации формы участия, ощущение динамики, загадочности и высокий уровень скрытности, к которому так привыкли поклонники интернет-общения. Кроме того, дело осложняется тем, что организация и проведение акций по флэшмоб-

технологии практически не подпадают под действие законодательства РФ. На основе сказанного формируется идентичность субкультуры, которая может идти вразрез с идентичностью в данном обществе.

У молодых фанатов круг общения очерчен компьютерными играми, Твиттер-сообщениями, Инстаграм-видео, постоянным присутствием во всех социальных сетях. Угроза такого «Интернет-нашествия» заметна во всем мире. Эта проблема давно известна.

Исследование, проведенное Университетом Дж. Вашингтона, показало, что самым значимым из онлайн-инструментов вербовки в ИГ (организации запрещенная на территории РФ) остается Твиттер. Однако сторонники группировки используют и другие популярные сервисы, такие как Инстаграм<sup>6</sup>. Уже, к примеру, известно: из более чем 70 американцев, обвиняемых в связанных с ИГ преступлениях, почти все состояли в посвященных группировке онлайн-сообществах.

### Интернет на службе террора

Сотни изображений, транслирующих идеологию террористов, помогают перестать воспринимать таковую как экстремизм. Кроме того, такие платформы дают недостающее чувство единения и идентичности.

Один из обнаруженных инстаграмов сторонницы ИГ принадлежит молодой женщине, проживающей в Великобритании – такой вывод можно сделать по нескольким селфи и геометкам к снимкам в ее аккаунте. В своих фотографиях и подписях к ним она транслирует представление об «Исламском государстве» как о единстве «истинного мусульманского сообщества»<sup>7</sup>.

Как и любое другое интернет-сообщество, сторонники ИГ создали собственный стиль и определили образы, понятные внутри группы. Например, изображение зеленой птицы или сочетание эмодзи в виде птицы и зеленого сердечка используется, чтобы обозначить мучеников<sup>8</sup>. В инстаграмах последователей идеологии ИГ часто возникает образ льва – символа храбрости в исламе. Также с помощью картинок последователи ИГ могут обмениваться короткими текстами, вроде цитат или вдохновляющих высказываний в удобной, уже готовой форме.

Кроме идентичных для определенного сообщества эмодзи, селфи, инстаграм-видео и цитат, интернет-сообщество активно участвует в флэшмобах, где самоопределяется по «своей» символике и общается на «своем» языке – сленге. Подготовка к освоению сленга начинается с комментариев к правилам компьютерных игр. Не стоящий на месте прогресс волей-неволей наполняет речь новыми словами. А для понимания молодежного интернет-сленга уже даже словари начали составлять.

После 11 сентября 2001 г. экстремистская терминология активно вошла в молодежный обиход. Места встреч

<sup>5</sup> [URL]: [https://traditio.wiki/%D0%91%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%B0%D1%8F\\_%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0\\_%C2%AB%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%B9\\_%D0%A1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D1%83%C2%BB](https://traditio.wiki/%D0%91%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%B0%D1%8F_%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0_%C2%AB%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%B9_%D0%A1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D1%83%C2%BB)

<sup>6</sup> Carman, A. Filtered extremism: how ISIS supporters use Instagram. *The Verge*, 09.12.2015.

<sup>7</sup> [URL]: [http://static.garmincdn.com/basecamp/ru/Content/photos\\_geotagged\\_photos.htm](http://static.garmincdn.com/basecamp/ru/Content/photos_geotagged_photos.htm)

<sup>8</sup> [URL]: <https://k-94.ru/p/emoji/>

(ранее «тусовок») стали называть «нулевыми отметками» – ground zero, острый кетчуп – «сальсой оружейного класса» (weapons-grade salsa), малозначительные события датируются до 11 сентября. Например, о чем-то малозначительном говорят: «Ну, это как 10 сентября», а если кого-нибудь не могут найти, то говорят: «Его так же тяжело обнаружить, как Осаму бин Ладена». Строгие учителя именуются «террористами», плохие оценки строгих учителей называются «полный джихад», знакомые со странностями получили прозвище «талибы». Американцев такие новшества в сленге не пугают, т.к. считается, что таким образом молодежь выпускает пар. Возможно, как раз конкретные вышеприведенные единицы достаточно безобидны. Однако выпускание пара в компьютерных играх кажется менее безобидным. При этом многие из данных лексических единиц затем наполняют молодежный экстремистский сленг.

Одной из увлекательных интернет-игр является игра в CS:GO, которая дает заряд лексического наполнения молодым людям от 12 до 25 лет, а потом наполняет реальный сленг. Это *counter-strike*, в рядах виртуальных бойцов которой состоит множество людей по всему миру. Особое внимание следует обратить на суть игры: это противостояние двух команд – террористов (terrorist forces) и контр-террористов (counter-terrorist forces). Каждый игрок при входе в игру выбирает команду, и задача состоит в том, чтобы выполнить задание или уничтожить противников. За выполненные задания и уничтоженных противников игрок получает деньги, которые может потратить на покупку оружия.

В процессе игры надо привыкнуть к следующим понятиям: Асе или эйс – убийство одним игроком всей вражеской команды, Aimbot – запрещенная программа, позволяющая игроку без труда стрелять в головы врагов (также называется триггер), Boost или буст / подсадка, когда игрок забирается на другого игрока и прыгает, чтобы попасть на труднодоступное место на карте, Camper или кемпинг – долгое нахождение в одной позиции с целью неожиданно убить врага, Crossfire или перекрестный огонь – позиции двух или более игроков, при которых враг будет атакован с разных углов атаки, Entry frag / openfrag – первое убийство, которое считается самым важным, Fake или фейк – раунд, при котором один террорист играет у одного из мест закладки бомбы, шумит, кидает гранаты, чтобы контртеррористы подумали, что туда ворвутся террористы, Good luck, have fun или «Удачи, получайте удовольствие», Headshot или хэдшот – попадание в голову и как результат моментальная смерть врага.

Совершенно понятно, что на уровне лексики юные игроки готовы к различным неожиданным смертельно опасным ситуациям. Более того, имеются даже аббревиатуры, которые рассчитывают количество убийств: K/D или к/д (аббревиатура от Kill / Death Ratio) – рейтинг игрока, который считается по формуле: количество убийств, деленное на количество смертей. Некоторые единицы уже готовы для употребления в опасных ситуациях: Lurker или луркер – игрок, отслеживающий врагов, которые перетягиваются с одного места на другое, и их убивающий.

Другие единицы также готовят к открытым и скрытым схваткам: Nade – название осколочной гранаты, Nija-Defuse – обезвреживание бомбы, при котором враги не заметили этого или не смогли предотвратить, No-score – выстрел со снайперской винтовки без использования прицела, One-tap – убийство с одного выстрела, Quad-

kill или квадрокилл – убийство игроком четырех врагов, Quickscore – быстрое прицеливание и выстрел со снайперской винтовки, Rush или раш – ситуация, при которой команда быстро наступает на одну из точек, выбивая врагов, Wallhack – прострел через стену.

В последнее время компании, выпускающие игры, заранее готовят словарь для новичков, и таким образом человек уже готов к жесткому отстаиванию «непонятно чьих интересов». Так, в компьютерной игре Counter-Strike акцент делается на поощрениях при уничтожении виртуальных противников и на типах врагов: фраг – убитый противник, а также очко, начисляемое за его убийство, Плэнт – место для закладки бомбы (плэнтить – ставить бомбу), Бот – игрок, управляемый компьютером, плохой игрок, Нуб, Noob – новичок, малоопытный игрок, делающий всякую ерунду, Рак, Рачина – любой плохой, неумелый игрок, Кэмпер, Крыса – игрок, обычно снайпер, постоянно сидящий в одном и том же месте; Паровоз, Локомотив, – убийство более 2–3-х противников, Прострел – убийство игрока сквозь текстуру другого игрока<sup>9</sup>.

В определенном смысле юный игрок знает и типы возможных атак: Раш, rush – после начала раунда команда террористов безостановочно бежит на выбранную ими точку закладки бомбы (чаще всего используются световые гранаты), Холд, hold – занять позиции на пути к точке закладки бомбы и ждать ошибки спецназа до определенного времени, Сплит, split – атака, когда команда разделяется и атакует один плэнт с разных путей. Игра DOOM очень обогатила сленг. Поскольку у данной игры весьма «богатая биография» и множество версий (с 1993 г.) как в виде комиксов, так и фильмовых версиях, это отражается в большей адаптации в русском языке сленг-заимствований.

Одно из самых известных геймерских слов **Pwned** – **уделал**. Произошло оно от слова own (иметь), написанного с опечаткой: на клавиатуре буквы o и p находятся рядом. Означает что-то вроде «поимел» в смысле «победил, сделал, уделал». Так может сказать игрок, удачно простреливший голову сопернику или обогнав его на финишной прямой.

Произношение варьируется от /owned/ или /poned/ или даже /rwoned/. **Другим распространенным вариантом является слово «N00b» (нуб) с оттенком пренебрежения.** Геймеры называют новичков словом n00b, вариант слова newbie, новичок, только написанное с двумя нулями вместе букв «о». Другая единица «кемпер» – слово из онлайн-стрелялок: от английского глагола to camp – «разбивать лагерь», хотя такое поведение считается «неспортивным», и враждующие стороны могут объединиться, чтобы отомстить кемперу.

Еще одна распространенная единица – **Griefer (вредитель)** от слова grief – горе. В игре может быть кто-то, кто начинает всячески вредить игрокам. Как и терроризм в реальном мире, гриферы – большая проблема для сообщества игроков. Следующие персонажи «читеры», **cheater (от глагола to cheat – мухлевать, обманывать)**, их не любят.

Как видно из примеров, в русский язык входят иностранные заимствования, воспроизводящие английскую

<sup>9</sup> [URL]: <http://ru.counterstrike.wikia.com/wiki/%D0%A1%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B3>

транскрипцию, но значительно искажающие начальное значение. Например, *smper* всегда имел нейтральное значение «расположиться на ночлег». Очевидно, что интернет-фанаты практически полностью играют в чужом «языковом поле». Это опасно тем, что вместе с языком и правилами компьютерных игр они воспринимают и оформленную для них извне действительность.

Разработка новых игр для повышения компьютерной зависимости не стоит на месте. Разрабатывают новые игры с фильмами-приложениями. Они быстро откликаются на злобу дня, обыгрывая проблемы и, как всегда, динамично привязывают к себе интернет-зависимую молодежь. Одним из таких примеров последнего времени является игра *Postal*<sup>10</sup>.

Интернет-зависимую молодежь реальными боевыми искусствами не заинтересуешь, брутальный вид производит большее впечатление наяву, а не в виртуальном пространстве. Поэтому очень актуальными для распространения экстремистских идей в современной обертке становятся интернет-мобы и флешмобы<sup>11</sup>.

Часто интернет-мобы делают сами владельцы сайтов для поднятия посещаемости своих ресурсов. В среде веб-дизайнеров даже появилось слово «расфлешмобить» для такого способа привлечения посетителей. В акции в борьбу против радикального исламского терроризма был введен элемент селфи-выражения, когда сначала в соцсетях приобрел популярность хэштег #notinmyname – «не в мое имя», а затем организован флешмоб, где мусульмане активно постятся, держа в руках собственные фото, на которых держат плакат с данной надписью. На некоторых плакатах добавлена фраза: «Терроризм не имеет религии». Ранее большой популярностью пользовались селфи с портретом на фоне надписи *Je suis Charlie*.

*Для данной технологии характерны селфи, лозунг на злобу дня, призывная лексика, очерчивающая интересы данного интернет-сайта. Наиболее популярная лексика для флешмобов разной направленности следующая: агенты – люди, раздающие листовки с инструкциями для участников акции, моб – действие, выступление, конкретное конечное воплощение сценария, афтерпати (англ. *afterparty*), иногда послемобье, презрительно опошление – встреча мобберов после акции с обсуждением и планами нового моба, играть (мобить, мобиться) – исполнять сценарий, камертон – часы, находящиеся в общественных или иных местах, по которым мобберы заранее синхронизируют собственные часы для точного прибытия на акцию, классика – акция, построенная на первичных основах идеологии движения (мгновенная толпа, абсурдность действий, уже игранный в другом городе сценарий и др.), кодовые фразы – фразы, используемые во время проведения некоторых акций для осуществления сценарного замысла этих акций, которые могут использоваться для ответов на вопросы прохожих, маяк (келка) – специальный человек, находящийся на месте проведения некоторых акций для того, чтобы подать мобберам условный сигнал о ее начале, съёмщики – официальные*

представители ФМ-ресурсов, занимающиеся съемкой акций, *ФМщик* – человек, который участвует в акциях, *моблик* – моббер-новичок, *мобстер* – опытный моббер, место *X*, *площадка*, иногда *мобплейс* – место прохождения ФМ-акции, *парускерство* (самоироническое от флешмоб по-русски) – явление, которое состоит в нарушении правил (разговоры, смех и всё, что не было запланировано), *пингвин*, реже *зриббер* – человек, который узнал о проведении акции и вместо того, чтобы участвовать в ней, стоит неподалеку и наблюдает происходящее, *струксы* – мобберы-туристы, совершающие паломничества в иногородние моб-сообщества с целью «на людей посмотреть – себя показать, хорошо и неординарно провести время в компании мобберов, *фомичи (кузьмичи)* – прохожие, случайные свидетели акции.

*Эмачи* (от слова эмо) широко используются в разных значениях, как например, люди, пришедших во флешмоб из всевозможных молодежных субкультур или из групп вконтакте.ру и понятия не имеющие о правилах. Существует и *GFM* (англ. *Global Flash Mob*) – всемирная ФМ-акция, в которой участвуют максимальное количество стран и городов. Очевидно, что лексическое наполнение флешмоб-сленга изначально было американским. Однако налицо уже быстрое интерпретирование терминов и адаптация к своим условиям.

## Заключение

Вышеприведенный материал дает основание заключить, что на современном этапе молодежь остро чувствует на себе влияние глобальных процессов и понижение своей идентичности во всех сферах. Поскольку молодежь является самой динамичной, мобильной, инновационной, но уязвимой частью общества, часто энергия направлена на экстремальные проявления, которые помогают в такой неадекватной форме осознать свою идентичность.

Идентичность у молодежи в большой мере включает внешнюю атрибутику – такую, как язык для «своих» (молодежный сленг разных социальных групп) и внешнюю атрибутику, выраженную в одежде, селфи, фотографиях с хештегами; особых «имен для своих» – выдуманных или данных прозвищах, которые знают посвященные.

Сленг как язык для своих различается у разных групп. При этом Интернет-фанаты восприняли английские слова и словосочетания без переосмысления и интерпретации. Они общаются исключительно в сфере социальных медиа с использованием глобального языка, максимально введены в американизированную среду и типичное для нее восприятие действительности.

Радикальные движения типа бритоголовых пользуются сленгом в основном на основе слов родного языка, активно применяя словосложение и суффиксацию в образовании понятий для «своего круга». Они более этноцентричны, что и отражается в их вокабуляре, даже когда они пользуются сленгом других объединений (сленгом фанатов или тюремным сленгом). Приверженцы флешмоб движения активно привлекают английскую лексику в свой сленг-круг, но дают альтернативные варианты (часто кальки) международных терминов и оформляют англоязычную лексику «родными» способами словообразования: это свидетельствует о меньшей зависимости от внешнего влияния.

<sup>10</sup> [URL]: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Postal\\_2](https://ru.wikipedia.org/wiki/Postal_2)

<sup>11</sup> См.: [URL]: [http://www.e-reading.club/chapter.php/24674/93/Kaganov\\_-\\_Deficit\\_belka.html](http://www.e-reading.club/chapter.php/24674/93/Kaganov_-_Deficit_belka.html). Мусульмане из разных стран запустили флешмоб против террора. – [URL]: <http://znaj.ua/ru/news/world/28959/terorizm-ce-ne-religiya-musulmani-zapustili-novij-fleshmob-.html>



## Интернет-источники / Internet sources

1.[URL]:[https://traditio.wiki/%D0%91%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%B0%D1%8F\\_%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0\\_%C2%AB%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%B9\\_%D0%A1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D1%83%C2%BB](https://traditio.wiki/%D0%91%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%B0%D1%8F_%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0_%C2%AB%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%B9_%D0%A1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D1%83%C2%BB)

2.[URL]:[http://www.e-reading.club/chapter.php/24674/93/Kaganov\\_-\\_Deficit\\_belka.html](http://www.e-reading.club/chapter.php/24674/93/Kaganov_-_Deficit_belka.html)

3.[URL]: <https://k-94.ru/p/emoji/>

4.[URL]: [URL]: <http://ru.counterstrike.wikia.com/wiki/%D0%A1%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B3>

5.[URL]:[http://static.garmincdn.com/basecamp/ru/Content/photos\\_geotagged\\_photos.htm](http://static.garmincdn.com/basecamp/ru/Content/photos_geotagged_photos.htm)

6.[URL]: <http://www.sec.gov/litigation/litreleases/lr17094.htm>

7.[URL]: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Postal\\_2](https://ru.wikipedia.org/wiki/Postal_2)

**А.Б. БУШЕВ,**

д. филолог. н., проф.

кафедры журналистики, рекламы и связей с общественностью,

кафедры международных отношений

Тверской государственной университет

e-mail: alex.bouchev@list.ru

DOI 10.20339/AM.05-16.115

## ВОПРОСЫ МИГРАЦИИ И РЕЛИГИОЗНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ДИСКУРСЕ ГЛОБАЛЬНЫХ СМИ

*Исследованы основные вопросы, относящиеся к неуклонно развивающемуся процессу миграции и религиозной идентификации в том виде, как таковые отражаются в глобальных средствах массовой информации. Методом дискурсивного анализа анализируется феномен формирующегося на наших глазах миграционного кризиса — серьезных социально-политических трансформаций, охвативших мир в 2015 г. Конкретно определены предмет, материал и метод рассматриваемой проблемы. Выделены типичные черты процесса миграции и идущего одновременно процесса религиозной самоидентификации мигрантов, с дискурсом в которые, по мнению автора, тесно сопряжены, в частности, и дискурс терроризма. Дано обоснование понятию «европейская идентичность». В связи с этим рассмотрены две основные проблемы: во-первых, роль языка массмедиа для стигматизации мигрантов, во-вторых, роль самих массмедиа в создании картины миграции.*

**Ключевые слова:** масс-медиа, дискурс, политический дискурс, аксиология, интерпретация, дискурс-анализ, миграционный кризис.

## PROBLEMS OF MIGRATION AND RELIGIOUS IDENTITY IN DISCOURSE OF GLOBAL MEDIA

**A.B. Bouchev** is D. Sc. in Philology, prof. at Tver State University

*Examined are basic problems, connected with steady developing process of migration and religious identification, as such are being mirrored by global mass-media. Using method of discourse analysis, the author analyses the phenomena of forming just before our eyes migrator crisis, i.e. serious social and political transformations, occurring in the world in the year of 2015. Concretely, defined are subject, material and method of analyzed problem. Singled out are typical features of the process of migration simultaneously developing features of the process of religious self-determination of migrants, with discourse in what, states the author, is in particular closely linked also discourse in terrorism. Given is substantiation of the notion of "European identity". In connection with that, analyzed are two basic problems, i.e., firstly, the role of language of mass-media for stigmatization of migrants, secondly, the role of mass-media in formation the picture of migration.*

**Key words:** mass media, discourse, political discourse, axiology, interpretation, discourse analysis, migration crisis.

### Введение. Предмет, материал и метод

Дискурсивное портретирование мигрантов и обсуждение их стигматизации, рассмотрение необъективности освещения этой проблематики в зависимости от политической конъюнктуры отмечается еще в работах Т. Ван Дейка конца 1990-х гг. Но лишь сегодня **объект нашего исследования** – медиадискурс европейского миграционного кризиса – приобрел новое звучание.

**Материалом** данного исследования выступил дискурс общественно-политический глобальных масс-медиа, преимущественно аудиовизуальных (новостные программы BBC World), ряда региональных (Euronews, Bloomberg Europe, France 24, OPT) а также электронные версии печатных СМИ (International New York Times, Washington Post, Guardian, Известия, Независимая газета, МК) за последние два года. На сайтах глобальных медиа присутствуют материалы видео, таким образом, эти сай-