

вием – а не поиском мысленным – / Как уходила Слабость – как Сила была рождена. / Скажи им – что самое худшее минет – через мгновение – / Пуля в бою не страшна – страшен летящий свист. / Если пуля войдёт – с нею войдёт Молчание – / Смертный миг аннулировал право тебя убить» [1; с. 447, перевод В.Н. Марковой]. Великая «амхерстская отшельница» и «белая монахиня» в контексте сказанного относительно тютчевской медитации значительно углубляет эту философскую мысль, превознося в ней «поиск мысленный» над «действием». Не столь ужасно существование самой вещи, в данном случае – пули, сколько то, что она приведена в действие и призвана нарушить нормальный, привычный, уже сложившийся лад и строй вещей «летящим свистом». Но всё это ничего: только мгновение, а за ним неумолимо войдёт Молчание, отождествляемое со Смертью. И у Э. Дикинсон страшнее Её нет ничего более. Ведь Она как будто намеренно повергает нас в состояния, доведённые до крайности, когда один только штрих – и вот уже Она, и всё больше ничего нет – одно Молчание. Но ведь прежде был поиск мысли, а он, к сожалению, прерывается с Ней. Конечно, в данном контексте *тютчевская категория молчания* лишь углубляется и значительно высится над всеми прочими, предъявляемыми в этом поэтически-философском мире. Однако в целом точки корреляции до поры до времени совпадают, но результат их совершенно различен.

Следовательно, внимание к человеческой душе, а значит, у обоих поэтов – и к душе Природы, и к Мировой Душе, образы «незамутнённых ключей» у Тютчева, солнца, луны и звёзд у обоих поэтов, *явление иллюминацию (озарения)*, отношение к Вечности, Смерти, Душе и к Богу, интуитивное познание, отношение к поэтической деятельности, выражающейся в «молчании», словно ненароком приходящих пророчествах и видениях как проложенном пути к Тайному Знанию, каковое не должно быть раскрыто, позволяет нам окончательно заключить, что немецкая классическая философия есть органическая основа всего поэтического творчества Ф.И. Тютчева и Э.Э. Дикинсон.

Литература

1. Библиотека всемирной литературы. Серия вторая. Том 119: *Генри Лонгфелло. Песнь о Гайавате. Уолт Уитмен. Стихотворения и поэмы. Эмили Дикинсон. Стихотворения.* – «Художественная литература», М., 1976. – 526 с. Американская поэзия в русских переводах. XIX – XX вв. Сост. С.Б. Джимбинов. На англ. яз. с параллельным русск. текстом. М.: Радуга. – 1983. – 672 с.

©ГТУ им.Ф.Скорины

ФЕНОМЕН ФАНДОМА КАК БАЗОВОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ ЖАНРА ФАНФИКШН

К.К. СКУРАТОВИЧ, Н.В. СУСЛОВА

The author of this article offers his version of the scientific description of the concept of "fandom", describes the main types of fandoms, and indicates text options platform, capable of achieving the formation of viable fandom, cites a study of the functioning of different types of fandoms in Runet and Byenet

Ключевые слова: фандом, фанфикшн, текст-источник

Самым развитым и популярным среди жанров сетевой литературы на настоящий момент является фанфикшн – разновидность творчества поклонников популярных произведений искусства (так называемого фан-арта в широком смысле этого слова), производное художественное произведение, основанное на каком-либо оригинальном произведении (как правило, литературном или кинематографическом), использующее идеи его сюжета и (или) персонажей.

Функционирование жанра фанфикшн предполагает неременное наличие такого явления, как фандом. Фандом – это претекст, на основе которого поклонники того или иного текста создают свои художественные произведения, фанфики. Формула фандома: текст-источник + фанфикшн-среда, им порожденная. Основным критерием оценки жизнеспособности фандома является его рейтинг среди фикрайтеров: стать претекстом, способным обеспечить активное функционирование фандома, могут только произведения, обладающие высоким уровнем популярности среди фанатов, гарантирующим достижение максимальной степени «обжитости» платформы.

Текст, способный породить популярный фандом, должен обладать следующими признаками: известность и растиражированность; актуальность для максимального количества реципиентов, которая сообщается тексту такими характеристиками, как простота изложения, достигающаяся использованием того типа культурного языка, который ориентирован на «норму», избыточность в плане сюжетно-композиционных особенностей, наличие «зон импровизации», обращение к образу «другого мира», базирующегося на основных принципах мифологического мышления, наличие нескольких вариантов реализации текста: литературный вариант, кинематографический вариант, вариант в виде компьютерной игры, комикса и т.п.

Среди фандомов можно выделить интернациональные, платформы которых имеют статус «мировых бестселлеров», генерируют фанфикерскую активность практически во всех развитых сегментах

сети, а также национальные, или локальные, получающие развитие исключительно в определенном интернет-сегменте и формирующиеся усилиями фанфикеров, ориентированных в данном случае на факты национального искусства.

Анализируя функционирование интернациональных и национальных фандомов в Рунете и Bynet'e, мы приходим к следующему выводу: растиражированные интернациональные фандомы фактически полностью поглощают рунетовское и bynet'овское фанфикшн-сообщества, что порождает отсутствие интереса к потенциальным источникам для возникновения фандомов национального характера. Мы полагаем, что ситуация не изменится до тех пор, пока идейно настроенные фанфикиеры не введут национальные претексты в моду, что вполне реально, учитывая развитие технологий формирования заданных приоритетов пользователей в интернет-пространстве. Особенно остро проблема формирования национального фандома стоит перед сообществом белорусских фанфикеров. Мы считаем, что для формирования национального белорусского фандома существует множество предпосылок, главной из которых представляется наличие в пространстве белорусской литературы целого ряда текстов по своей природе идеально удовлетворяющих требованиям, предъявляемым к фанфикшн-платформе.

©МГЛУ

ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКА РЕЧИ ГЕЙМЕРОВ

А.Д. СОБОЛЕВСКИЙ, Л.В. ШИМЧУК

The article focuses on the results of the research aimed at finding specific features of the slang terms which are often popular only among certain Internet subcultures, such as online video gamers. Linguistic peculiarities of chat slang as a critical tool for communicating with online gamers during gameplay are examined. The ways of word formation of gamer slang and their relative frequency are specified

Ключевые слова: геймерский сленг, лингвистические особенности, функциональная специфика, способы образования

Объектом исследования является геймерский сленг как феномен современной лингвистики. Геймерский язык представляет собой интересное явление, мало изученное в силу новизны феномена геймерства, а также из-за постоянно меняющегося лексикона. Необходимость отделения геймерского сленга от компьютерного вызвана появлением сугубо геймерских терминов и понятий, существование которых не имеет аналогов в любых других социолектах.

Геймерский язык можно отнести к сленгу, поскольку он обладает рядом признаков, являющихся отличительными свойствами сленга. Под сленгом, вслед за Кутузовым А.Б., мы понимаем специальный социолект неформального сообщества любителей компьютерных игр, которые явно осознают себя, как выделенную социальную группу.

Для проведения исследования отобран аутентичный материал, созданный непосредственно геймерами - тексты интернет-форумов популярных компьютерных игр Diablo 3 и World of Warcraft от компании Blizzard Entertainment.

Проведенный анализ массива текстов форумов позволил определить, как образуются сленгизмы в геймерском сленге, выявить типы их образования. Выяснилось, что есть различные способы образования сленгизмов в геймерском сленге и основным способом пополнения словаря в нем является заимствование из английского языка.

Одним из самых распространенных способов образования сленгизмов в русском языке является транскрипция: *rogue* - 'рог (разбойник)', *team* - 'тим (команда)'.

Другим популярным способом образования является прием транслитерации: *witch* - 'витч (ведьма)', *random* - 'рандом (случайный)', *result* - 'резалт (результат)'.

Аббревиация также является неотъемлемой частью словообразования в геймерском сленге. При этом следует различать понятия «инициальная аббревиатура» и «акроним». Под «инициальной аббревиатурой» понимается сокращение слова или фразы, последовательность начальных букв, каждая из которых произносится отдельно, в то время как «акроним» — это сокращение слова или фразы, которое произносится как самостоятельное слово: *PVP* – *player versus player* 'игрок против игрока', *DPS* – *damage per second* 'урон в секунду'.

Часто для акцентирования неформальной атмосферы общения, геймеры используют сокращения и искажения игровых терминов: *серв* 'сервер', *инжа* 'инженерия', а так же просторечие: *синька* 'синий', *шмотка* 'одежда', *слить* 'проиграть'.

Популярность того или иного способа образования сленгизмов представлена в процентах от общего количества отобранных единиц сленга: транскрипция (27%), акронимия (21%), сокращение (16%), транслитерация (14%), просторечие (11%), калькирование (8%) и искажение (3%).