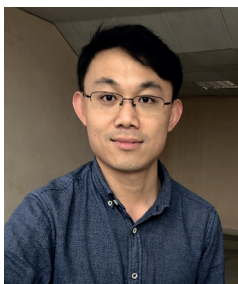


УДК 316.346.32-053.81:[316.75+316.422](510)

Жаргон как атрибут молодежной субкультуры Китая

Jargon as an attribute of China's youth subculture



Чжао Шэншань, аспирант кафедры культурологии,
Белорусский государственный университет культуры и искусств

Zhao Shengshan, postgraduate student of the Department of Cultural Studies,
Belarusian State University Culture and Arts

В статье анализируется роль молодежи в модернизационных процессах, протекающих вследствие реформ и открытости, проводимых в КНР. Отмечается, что демократизация китайского общества способствовала увеличению численности молодежных субкультурных образований, их коммуникации с аналогичными субкультурами западных стран. Показано, что важнейшим атрибутом субкультуры молодежи является жаргон, выступающий средством коммуникации, паролем для молодежной группы, относящейся к данной субкультуре. Анализируется сленг (жаргонизм) субкультуры геймеров.

Ключевые слова: Китай; жаргон; компьютерная игра; молодежь; субкультура.

The article analyzes the role of youth in the modernization processes occurring as a result of reforms and openness in the PRC. It is noted that the democratization of Chinese society contributed to an increase in the number of youth subculture institutions, their communication with similar subcultures of Western countries. It is shown that the most important attribute of the youth subculture is jargon, which is a means of communication, a password for the youth group belonging to this subculture. The slang (jargon) of the gamers' subculture is analyzed.

Keywords: China; jargon; computer game; youth; subculture.

Китайская молодежь как особая социальная группа находится в фокусе гуманитарного дискурса, поскольку представляет собой индикатор состояния общества и определяет тенденцию и потенциал его развития. Такое пристальное внимание к молодежной проблематике детерминируется тем, что 28 % населения Китая – 372 миллиона человек – составляет возрастную группу от 15 до 35 лет [1]. Молодое поколение государственными и общественными институциями Поднебесной рассматривается как «...барометр эпохи, если не понять молодежь, то невозможно разобраться и в эпохе. Молодые люди, по мнению заместителя директора Исследовательского центра китайской молодежи Лю Цзюньняня, являются лучшим отражением нашего будущего» [2].

Молодое поколение Китая первой четверти XXI в. формируется в эпоху нестабильности и противоречивости, усили-

вающих глобализационных процессов, многообразных трансформаций, которые являются сущностными характеристиками современности и негативно отражаются на процессах социально-политической консолидации, развитии культуры, ведут к кризису традиционных социальных институтов воспитания и образования. Наиболее болезненно эти процессы проявляются в сферах духовной культуры и социокультурного становления молодых граждан Китая как субъектов культуры с еще неустоявшейся системой ценностных ориентиров, норм и образцов поведения. Молодые люди фактически сами становятся либо инициаторами, либо продуктами различных трансформаций.

Цель статьи: охарактеризовать влияние субкультурных образований китайской молодежи на атрибуты повседневности, в том числе и засорение национального языка жаргонизмами.

КНР за последние 40 лет прошла путь коренных преобразований. Неизбежная в условиях социальной модернизации переоценка ценностей нашла отражение в первую очередь в сознании молодежи, эксплицируется ее представителями в разных сферах повседневной вербальной коммуникации. Наиболее выразительно это проявляется в молодежном жаргоне, представляющим собой срез национального языка в аспекте репрезентации одной из определяющих специфику его функционирования субкультуры. Являясь, с одной стороны, средством выражения национального менталитета, жаргон определенной части молодежи выступает маркером ее субкультуры. Он, по мнению Ван Синхуа, во многом определяется потребностью в «своих», корпоративных, более выразительных эмоционально-экспрессивных вторичных наименованиях, которые подчеркивают возрастное и психологическое единство субкультурного образования, его противопоставленность, негативное или критическое отношение как к официальной культуре, так и к общепринятой форме общения [3, с. 9].

Молодежная субкультура в гуманитарном дискурсе воспринимается как автономное целостное образование внутри господствующей культуры, система ценностных установок и культурных традиций отдельной социальной группы, ведущей определенный образ жизни и имеющей определенный менталитет, обычаи, нормы, социальные институты; «совокупность специфических социально-психологических признаков (норм, ценностных ориентаций, стереотипов, вкусов, увлечений и т. п.), влияющих на стиль жизни и мышления определенных номинальных и реальных групп молодых людей и позволяющих им осознать и утвердить себя в качестве «мы», отличного от «они» (остальных представителей социума)» [4, с. 13].

Жаргон, являясь важнейшим атрибутом молодежной субкультуры, в живой, спонтанной речи молодежи характеризуется ярким эмоционально-оценочным и экспрессивным характером. «Употребляя эти эмоционально-оценочные и экспрессивные слова и выражения, полагает В. В. Химик, говорящий манифестирует либо имитирует свою принадлежность к определенной социальной группе и выражает

свое отношение к окружающему с позиций этой социальной группы» [5, с. 23]. Жаргон субъектов молодежной культуры выступает своего рода паролем, молодые люди отождествляют себя с группой, употребляя общепринятый и общепризнанный язык молодежи. Употребление жаргонизмов демонстрирует и подтверждает принадлежность языковой личности к группе, показывает, что я – свой, наш. Исследования китайских лингвокультурологов показывают, что в состав молодежного жаргона входят языковые единицы, активно употребляемые в речи молодыми людьми в возрасте 18–30 лет.

В китайском языке, особенно в последнее десятилетие, появилось много новых лексических единиц, обозначающих реалии современного Китая и отражающих существенные изменения во всех сферах человеческой деятельности в стране. Новое поколение молодых людей в Китае (так называемые рожденные в 80-е и 90-е гг. XX в.) застало период сближения китайской и западной культур. В отличие от старшего поколения, выросшего в дореформенный период, у них формируется особая молодежная субкультура, включающая определенную систему ценностей, норм поведения и, конечно, свой подъязык. Н. В. Целепидис наряду с такими элементами молодежной субкультуры, как определенные ценности и ценностные ориентации, специфические нормы и образцы поведения участников субкультурного образования, собственная статусная структура, источники информации и каналы коммуникации, некоторый набор способов времяпрепровождения, вкусов и предпочтений, а также молодежная мода, выделяет в качестве атрибута субкультуры и жаргон [6, с. 31].

Китайская молодежь, особенно студенты, проявляет интерес к усвоению молодежного жаргона европейских субкультур как «модного» сленга, маркера принадлежности к молодежной культуре. В качестве примера можно привести жаргонизмы, проникшие в молодежную речь из субкультур российской молодежи, адаптированные к китайскому языку. Для определенных категорий китайской молодежи стали привычными, например, такие жаргонизмы: «тича» от «teacher» – учитель; «лафа, катать вату» – бездельничать; «стибрил, спер» –

украл; «тема» – отлично, мне нравится; «бро» от «brother» – брат, друг; «зырить» – смотреть; «ништяк» – хорошо, пойдет, неплохо; «влом» – лень; «тормоз, тупак» – глупый; «чувак, чувачок» – парень, парнишка и др. Проникновению этих и других русских молодежных жаргонизмов в речевую повседневную коммуникацию молодых китайцев, на наш взгляд, способствует регулярная демонстрация на китайском сайте «Тэнсюнь» роликов, содержащих видеозаписи различных русских молодежных шоу и телесериалов.

Одним из источников заимствования жаргонов молодежных субкультур является образовательное пространство. Современный Китай является страной, массово посылающей молодежь на учебу за границу, а также крупной страной, принимающей на учебу людей из других стран. В настоящее время КНР осуществляет обмен и сотрудничество в сфере просвещения со 145 странами мира, среди которых Республика Беларусь занимает важное место. В белорусских образовательных учреждениях более 3 тыс. молодых китайских граждан изучают русский язык. Социально-бытовая среда, связанная с общением в неофициальной обстановке с носителями языка, считает Т. В. Рубаник, характеризуется сокращенным набором языковых средств, интенсивным количеством эмоционально-оценочной и экспрессивной лексики, наличием синтаксических конструкций, присущих разговорной речи [7, с. 45]. В процессе внеаудиторной коммуникации молодежь активно использует жаргонизмы. Русский молодежный жаргон и его единицы (конечно, при соблюдении условия соответствия коммуникативным нормам) становятся составной частью дидактической базы в освоении русского языка китайцами и активно используются на занятиях по лексикологии, разговорной практике, аудированию, лингвострановедению и пр.

В настоящее время ситуация с использованием жаргонизмов субъектами молодежной культуры в повседневной коммуникации китайцев резко изменилась в связи с появлением в 2011 г. мобильной коммуникационной системы для передачи текстовых и голосовых сообщений WeChat (Вэйсинь). В данной системе, по некоторым данным, зарегистрировано 300 млн пользо-

вателей; из них 70 млн – за пределами Китая. WeChat поддерживает текстовые сообщения, передачу голосовых сообщений, рассылку сообщений множеству адресатов, возможность делиться фотографиями и видео. Есть возможность обмениваться контактами через Bluetooth, при желании, имеются разнообразные способы установления контактов со случайными людьми. Сервис интегрирован с социальными сетями, такими как Facebook и Tencent QQ. Можно обрабатывать фотографии фильтрами и добавлять к ним надписи, также в WeChat доступен сервис машинного перевода [2]. На сегодняшний день почти каждый молодой китаец зарегистрирован в WeChat. В этой системе китайцы знакомятся с новыми друзьями, делятся своими впечатлениями, обмениваются информацией, таким образом формируется собственный стиль «вэйсиньского языка». В большинстве своем его составляющие – оценочные, эмоционально-экспрессивные разговорные лексические единицы, просторечия, территориальные и социальные диалекты. В пространстве межличностной повседневной коммуникации в WeChat функционирует множество жаргонных единиц.

Молодежная субкультура возникла на волне развития и широкого распространения Интернета, который к середине 1990-х гг. был окончательно приватизирован, «его техническая открытая архитектура позволяла объединить в сеть все компьютеры сети в любой точке планеты» [8, с. 3]. Среднестатистический интернет-пользователь Китая – человек в возрасте от 15 до 24 лет. Охват сети 4G в Китае составляет в общей сложности около 1 млрд абонентов [9, с. 144]. КНР – вторая страна в мире по величине рынка видеоигр после США.

Современная компьютерная игра – это яркий, образный трехмерный мир, который вполне можно считать настоящим из-за высокого качества изображения и звуковых эффектов. В этом мире интерактивное действие очень динамично, существует многоуровневая нить событий, создана реалистичная среда с детализированными предметами и персонажами. Мощная индустрия компьютерных игр постоянно совершенствуется, что приводит к увеличению количества заядлых игроков – геймеров, которыми являются люди разного возраста

и социального статуса, в том числе и молодежь.

Наиболее увлеченными игроками считаются юноши. Они уже не те безобидные школьники, которые некогда стреляли друг в друга из игрушечных пистолетов; у геймеров есть собственная субкультура, которая имеет множество ответвлений. По степени увлеченности игрой, характеру отношения к своему хобби геймеров условно можно подразделить на ряд типов.

Так, сайт Pro-gamer.org выделяет казуальщиков. Это «легковесные» геймеры, которые, хотя и тратят на игры большую часть времени, однако могут спокойно прервать игру, чтобы заняться чем-то важным.

Геймер-«общественник» вращается в компании других игроков и любит играть со знакомыми, причем не только в компьютерные игры, но и в обычные настольные.

«Продвинутый» геймер покупает две-три игры в месяц и может провести ночь с приставкой, однако не следит за новостями игровой индустрии.

«Увлеченный» геймер может предпочесть игру другим важным делам, он тратит на игры большую часть своего дохода, приобретая не только сами игры, но и всевозможные их модификации, а также игровые журналы и литературу.

Геймеры-«хардкорщики» отличаются еще большей вовлеченностью в игровой мир. Они участвуют во всевозможных соревнованиях и чемпионатах, досконально изучают одну или несколько игр и нацелены только на победу.

Есть также несколько следующих категорий: олдгеймеры (предпочитают старые игры с увлекательным сюжетом), IRL (сочетает в себе черты всех предыдущих типов, именно его чаще всего называют «типичным геймером»), киберспортсмен (профессионал своего дела, посвятивший жизнь бесконечным тренировкам и извлечению прибыли из игрового хобби). Для примера, чемпионат мира по игре в Dota 2 располагает призовым фондом 18 млн долларов.

Жаргон геймеров, по мнению К. Керделлана, – один из самых интересных и богатых в среде современной молодежной субкультуры [10]. Некоторые словечки уже вышли за пределы собственно арго и знакомы даже тем пользователям Интернета, которые ни разу не играли в компьютерные игры. Например, многие знают, что такое

«косплей», «баг» или «аккаунт», но встречаются и такие, которые для непосвященного человека звучат дико. Например, «гуслями» любители симуляторов танков называют танковые гусеницы. «Загуслить» – разбить гусеницы. А еще геймеры знают и пользуются множеством разнообразных аббревиатур: от ММО (массовая многопользовательская онлайн-игра) и РПГ (ролевая игра) до громоздких ММОФПС (массовый многопользовательский шутер от первого лица) и ББММОГ (браузерная многопользовательская массовая онлайн-игра) и т. д.

Правительство КНР в последнее время начало бороться с зависимостью от видеоигр, распространенной среди значительной части молодежи, считая, что компьютерные игры плохо влияют на здоровье и духовное развитие молодежи. Так, в ноябре 2019 г. в Китае введен виртуальный комендантский час для компьютерных игр подростков с десяти вечера и до восьми часов утра. Кроме того, они могут играть лишь полтора часа в сутки в будни и не более трех часов в день в выходные. Введены и другие ограничения. Так, геймеры в возрасте от 8 до 16 лет могут тратить на игры не более 200 юаней в месяц (29 долларов) [11].

Таким образом, сегодня молодежный жаргон как языковой феномен молодежной субкультуры распространен в разных лингвокультурах, жаргонизация языка – наблюдающаяся тенденция развития языка не только в Китае, но и в мире в целом. В КНР этому во многом способствовала масштабная реализация политики реформ и открытости, обусловившая переход модели развития экономики страны от плановой к рыночной. Изменения коснулись и духовной жизни социума, его культуры, в том числе молодежной.

Тенденция к тотальной жаргонизации, наблюдающаяся в языке молодежных субкультур, является причиной серьезной обеспокоенности китайских лингвистов, социологов, писателей, журналистов, общественных деятелей. Недавно под патронажем администрации Управления интернет-безопасности и информатизации КНР состоялся симпозиум «Очистка языка в интернете», в котором приняли участие ученые, писатели, переводчики. Они рекомендовали правительству принять меры для сохранения чистоты родного языка, особенно содействовать ограничению распро-

странения жаргонных слов и выражений, имеющих вульгарный характер. В целом, ученые высказали идею разумного, комму-

никативно оправданного и целесообразного использования в речи носителей языка вне литературных единиц.

Список использованных источников

1. Молодежь Китая – 372 миллиона человек большинство из них... [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://rus.azattyq.org/a/china_youth_parents_marriage/24347156.html. – Дата доступа: 5.01.2020.
2. Молодежь Китая под призмой студентов мировых вузов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://russian.peopledaily.com.cn/31517/7064185.html>. – Дата доступа: 8.01.2020.
3. Ван, Синхуа Жаргонизмы в речи китайской молодежи: опыт лингвокультурологического описания / Синхуа Ван, А. В. Курьянович // Вестн. Том. гос. пед. ун-та. – 2016. – № 3(168). – С. 9–14.
4. Масленченко, С. В. Социальная структура сетевого пространства / С. В. Масленченко. – Минск: Издатель А. Н. Вараксин, 2011. – 200 с.
5. Химик, В. В. Язык современной молодежи / В. В. Химик // Современная русская речь: состояние и функционирование: сб. аналитических материалов. – СПб.: Изд-во С.-Петерб. гос. ун-та, 2004. – С. 7–66.
6. Целепидис, Н. В. Взаимодействие народов и культур и проблема межкультурной коммуникации молодежи / Н. В. Целепидис // Вестн. славянской культуры. – 2009. – Т. 13. – № 3. – С. 30–34.
7. Рубаник, Т. В. Методические основы формирования профессиональной филологической компетенции китайских студентов в процессе усвоения терминологии на занятиях по РКИ / Т. В. Рубаник // Пути Поднебесной: сб. науч. тр.: в 2 ч. – Вып. VI. – Минск: РИВШ. – Ч. 1. – С. 44–50.
8. Кастельс, М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с.
9. Ли, Фэй. СМИ Китайской Народной Республики как эффективный механизм массовой информационно-коммуникативной деятельности / Фэй Ли // Корпоративные стратегические коммуникации: новые тренды в профессиональной деятельности: материалы Второй Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 22–23 февр. 2018 г. / Белорус. гос. ун-т; редкол.: И. В. Сидорская (отв. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2018. – С. 142–146.
10. Керделлан, К. Дети процессора / К. Керделлан, Г. Грезийон; пер. с фр. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 272 с.
11. Китай вводит комендантский час для видеоигр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.bbc.com/russian/news50322853?sa=X&ved=2ahUKEwi-0rWvlvbmAhURb1AKHQ-pAogQFjACegQIBxAB>. – Дата доступа: 10.01.2020.

Дата подачи: 30.01.2020.