

РУССКИЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ЖАРГОН КАК ОБЪЕКТ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

Sevda POLAT

Öğr. Gör. Dr., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Uygulamalı Rusça ve Çevirmenlik Programı, spolat(at)gelisim.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3002-2617.

Polat, Sevda. "Russkiy molodyojny jargon kak obyekt yazikovoy igrı". idil, 81 (2021 Mayıs): s. 813–821. doi: 10.7816/idil-10-81-08

Аннотация

В каждом языке есть много разных жаргонов. Слова, составляющие жаргон, могут быть непонятными или они могут использоваться в совершенно другом смысле. Роль молодежи в создании жаргона неоспорима. Молодежный язык – это языковая структура, в которой определенные группы или сегменты общества раскрывают свою идентичность в зависимости от возрастной группы. В общем, это можно назвать «молодежным жаргоном». В этой статье рассмотрены русский молодежный жаргон как специфическая подсистема национального языка, обладающая своеобразной экспрессивностью, повышенной эмоциональностью и продуктивной образностью. Уточнена природа молодежного жаргона, описаны основные источники возникновения и пополнения жаргонной лексики. Лингвистический феномен жаргона раскрыт на основе анализа разнообразных приемов языковой игры.

Ключевые Слова: Русский молодежный жаргон, языковая игра, фразеологический каламбур, нефразеологический каламбур, игровые приемы

Makale Bilgisi:

Geliş: 2 Nisan 2021

Düzeltilme: 30 Nisan 2021

Kabul: 13 Mayıs 2021

Введение

Русский молодежный жаргон, распространенный преимущественно среди обучающихся, а также в среде отдельных замкнутых референтных групп, определённым образом отражает мировоззрение современного молодежного пространства, ограниченного и возрастными, и социальными рамками.

Исследователи указывают на особый социокультурный феномен молодежной субкультуры, построенной на определенных ценностях и ценностных ориентациях, специфических нормах и моделях поведения членов субкультурных локаций, обладающей собственной статусной структурой, информационными источниками, коммуникационными каналами и неформальными способами времяпрепровождения, включающей молодежную моду, фольклор и жаргон (Tselepidis, 2009: 31).

Экстралингвистическая специфика молодежного жаргона обуславливает его собственно языковую природу, отличающуюся высокой экспрессивностью, повышенной коннотативностью, нестандартностью внутренней формы, языковой экономией, большой мобильностью, стилистической маркированностью. Молодежь использует жаргон в качестве самостоятельного языкового продукта, который дает возможность выразить свое отношение к сложившемуся жизненному укладу, традициям и взаимоотношениям, локальным реалиям и т. д.

С позиций эколоингвистики, позволяющей исследовать некодифицированные речевые факты «через взаимодействие языка со средой» (Şamne, 2011:143), актуализируется интралингвальный аспект изучения жаргона молодежи, который включает вопросы культуры речи, стилистики, риторики, следовательно, объектом внимания становятся коммуникативные свойства речи (правильность, ясность, логичность, выразительность и пр.) (Bernatskaya, 2003: 123).

Природа молодежного жаргона, привлекающая пристальное внимание исследователей, однозначно не определена. Некоторые лингвисты считают жаргон «особым словарем» некой социальной группы, не признают его систематичность и целостность. Определенная возрастная группа (от 15 до 20 лет), общаясь со сверстниками, употребляет специфические экспрессивные слова и выражения, которые и являются жаргоном молодежи (Kopilenko, 1976:79 Polehina, 2012:181'den).

Другие исследователи трактуют жаргон как стилистически сниженный и функционально ограниченный вариант некодифицированного русского языка. «Жаргон характеризуется отталкиванием от литературного языка: все особенности произношения и словаря являются дублетными по отношению к соответствующим элементам литературного языка» (Ivanova: E.T. 10.04.2021). Иными словами, молодежный жаргон одновременно является частью языковой системы и опирается на нее, функционирует по общим для всей системы законам, представляет собой отдельную подсистему, привлекающую к себе уникальной языковой игрой, которая отражает социальные и психологические особенности молодежи и выполняет ряд функций (экспрессивная, конспиративная, сигнификативно-маркирующая и т.д.) (Zarayskiy, 2020:14-16). «Это своего рода забава, языковая игра, подчиненная принципам эмоциональной экспрессивности» (Goydova, 2004:12).

1. Приемы молодежного жаргона

К источникам возникновения и пополнения лексики молодежного жаргона лингвисты относят следующие основные приемы:

1) заимствования из иностранных языков, преимущественно из английского языка, которые подвергаются фонетической мимикрии и грамматической русификации (*теп* «человек, парень» – мэн, *CD* – сидюк, *CD-ROM* – сидромка; *вайфица* – жена, супруга; *герлица* – девушка);

2) словообразовательная деривация, преимущественно аффиксация (*видуха* – вид; *депресуха* – депрессия, *закусон* – закуска к спиртному, *зависалово* – остановка где-либо на какое-либо время, *приколист*, *прикольщик* – шутник, юморист, *прикольный* – забавный, смешной, остроумный, ироничный, *прикольно* – весело, оригинально, с юмором);

3) метафоризация на основе межязыковых семантических переносов и внутриязыковых заимствований образов и стилей (*юноша* – лось, кабан, олень; *убить* – загасить, *ноги* – копыта, поршни, клюшки; *грабли* – руки, ноги);

4) внутриязыковые заимствования, преимущественно из иных жаргонов, арг (компьютер – комп, компьютерный игрок – геймер; *беспредел* – беззаконие, самодурство, тотальное бесправие; *ксерня* – отсканированные документы) (Romanov, 2004:73-134; Fazliyeva, 2020:38).

В целом современный молодежный жаргон динамично заимствует элементы из иностранных языков, русифицирует их, переосмысливает и трансформирует лексические единицы национального русского языка, продуктивно формирует словообразовательные гнезда. Повышенная речевая экспрессия лексики и фразеологии молодежного жаргона нацелена на маркировку реалий и понятий, актуальных в

данном социуме и не актуальных вне его, детализацию того, что не обозначено кодифицированным литературным языком.

2. Языковая игра

Лингвистический феномен жаргона заключается в постоянном словотворчестве, основным принципом которого является *языковая игра*. Чаще всего именно игровой эффект, провоцирующий юмор, комизм, иронию или сарказм, доминирует в молодежном жаргонном дискурсе: важно быть неформальным и интересным рассказчиком, а значит сделать свою речь «маргинальной» и экспрессивной.

Языковая игра – специфический прием речевого поведения коммуникантов, в основе которого лежит преднамеренное нарушение структурных связей в языке для построения окказиональных вариантов (SESRYa, 2003: 657). Игра со словом, нацеленная на привлечение внимания, чаще всего намеренно нарушает нормы кодифицированной речи.

Идентификация смысловых оттенков слова, его коннотативных «добавок», особенности образно-ассоциативного восприятия объектов окружающего пространства речевыми носителями различных социальных, культурных, национальных слоев общества – таковы исследовательские аспекты феномена языковой игры. Отдельный научно-практический интерес представляют факты речи, которые репрезентируют фрагменты языковой картины мира на основе приемов творческой интерпретации языковых единиц.

В целом языковую игру представляем в качестве целенаправленного, осознанного, креативного процесса коммуникации, детерминированного рядом экстралингвистических факторов и основанного на неординарной реализации свойств языковой формы и оценочного потенциала.

В основе игрового потенциала лежит смысл, содержание контекста. Несоответствие содержания фразы предполагаемой идее, смыслу, создает некоторую смысловую диспропорцию, именно на этом, по нашему мнению, строится любая языковая игра.

В этой связи молодежный жаргон интересен с точки зрения анализа специфики реализации приемов языковой игры как способа креативного осмысления мира представителями лингвокультурного сообщества.

Единицы молодежного жаргона, выполняющие в своем большинстве интегрированную функцию с опорой на номинатив, конатив и эмотив, экспрессивно воздействуют на коммуниканта-получателя и эмоционально выражают самооценку коммуниканта-отправителя.

Оценочность как целевая доминанта языковой игры ориентирована на передачу речевого содержания через субъективизацию и условность. Способы выражения оценки в механизме языковой игры связаны с различными стилистическими приемами и лингвистическими средствами всех уровней языковой системы: фонетико-графического, морфемного, лексико-фразеологического, грамматического.

3. Приемы языковой игры

Проведенное исследование языкового материала, полученного из открытых источников (словари, молодежные чаты, форумы, онлайн-общение, живое общение), выявило следующие наиболее продуктивные приемы языковой игры в современном русском молодежном жаргоне:

3.1. Фразеологический каламбур, основанный на замене одного из компонентов ФЕ синонимом, антонимом, омонимом, паронимом, грамматической формой из общенационального языка или иного вида жаргона:

- *двинуть идею* – придумать что-либо;
- *день взятия Бастилии, день граненого стакана, день гудков* – лишний праздник (повод выпить);
- *держи хвост пистолетом* – не огорчайся, не сдавайся;
- *держись штурвала* – не вмешивайся;
- *дуба давать* – замерзать;
- *ежу понятно* – весьма очевидный факт;
- *елки зеленые* – выражение недовольства, сожаления;
- *забить косяк, прибить косяк* – набить папиросу наркотической курительной смесью;
- *мармыге табло начистить* – надавать по морде пьяному;
- *размазать по стене* – очень сильно избить;
- *репу своротило* – состояние сильного опьянения;

- *сесть (подсесть) на иглу* – регулярное употребление наркотиков;
- *снести башню* – потерять голову;
- *инурки в стакане* – родители дома.

Фразеологический каламбур как прием языковой игры в молодежном жаргоне обладает большим коннотативным потенциалом, широтой семантического объема, раздельнооформленностью, открытой оценочностью. Определенные ассоциации, непременно возникающие в процессе коммуникации как результат соотнесения значения фразеологического каламбура с конкретной ситуацией, указывают не только на воспроизводимость ФЕ, но и производимость в самом жаргоне.

3.2. Нефразеологический каламбур, механизм которого основан преимущественно на игре слов, обусловленным потенциалом различного неожиданного переосмысления полисемии в слове:

1) семантическая трансформация слова на основе его эмоционально-экспрессивной коннотации:

- *врубить* – включить, завести;
- *вырубить* – избить до потери сознания;
- *грохнуть* – убить, уничтожить;
- *забойный* – мощный, сильный;
- *замочить* – убить;
- *ломать* – пытаться;
- *навороченный* – модный, обновленный;
- *наезжать* – предъявлять претензии, ругаться;
- *накопать* – найти, разыскать нужный материал, получить тайные факты;
- *откинуться* – умереть;
- *оторваться* – убежать, суметь спрятаться, отойти в сторону;
- *соскочить* – сбежать;
- *улетный* – доставляющий наслаждение, радость;

2) семантическая трансформация слова на основе сохранения его внутренней формы:

- *башня* – голова;
- *безбашенный* – глупый, вольный;
- *железно* – абсолютно твердо, однозначно;

3) жаргонная полисемия на основе столкновения общепринятого значения слова его с новым смыслом:

- *арматура* – очень высокая и худая девушка, женщина;
- *бацилла* – очень худой и высокий человек, опасный;
- *виснуть* – где-то постоянно хорошо проводить время;
- *долбак, фофан* – дурак, глупец, странный человек;
- *жлоб, урлак* – серая, примитивная личность;
- *кадр* – шутник, оригинальный, веселый человек;
- *карась* – простак, наивный человек;
- *кинуть* – обмануть, украсть что-либо у кого-либо, не сдержать обещание;
- *лапа* – симпатичная девушка;
- *обуть* – обмануть кого-то;
- *овца, мочалка* – ненадежная девушка;
- *огрызок* – щуплый, маленький человек;
- *пеструнцы* – дети, малыши;
- *синяк* – пьяница, алкоголик;
- *торчать* – получать большое удовольствие, находиться под действием наркотика;
- *ништяк* – все в порядке.

3.3. Метафоризация как механизм образования эмоционально-оценочных номинаций, в которых помимо образного представления и информации об оценке выражено чувство-отношение, осознанная эмоция (уважение, восхищение, восторг, презрение, пренебрежение, агрессия). Нормативные признаки метафоры дают возможность оценить индивид, тем самым создать личностный образ, в дальнейшем сформировать основу для стереотипизации, которая образует «прецедентные» метафоры как стандартные типовые средства оценки общеизвестных фактов, событий, отношений, включенных в молодежный дискурс:

- *гасить* – бить, уничтожать;
- *голяк* – полное отсутствие чего-то;
- *веточки* – конечности тела человека;
- *весло* – столовая ложка;
- *врубиться* – понять;
- *въехать* – понять;
- *вырубиться* – отключиться, не понимать;
- *дорога* – следы на руке от инъекций;
- *западать* – увлекаться кем-либо или чем-либо;
- *киски* – узкие треугольные темные очки;
- *косить* – симулировать, претворяться;
- *крыша* – сознание, разум, голова;
- *лапша* – неправда, ложь;
- *нулёвый* – совершенно новый;
- *баскетболист* – человек маленького роста;
- *лохматый* – лысый человек;
- *мерседес педальный* – велосипед.

3.4. Метонимия – игровой прием «переименования» на основе замены наименования предмета иным словом, связанным с ним внешне или внутренне. Такой прием акцентирует внимание на индивидуализирующем признаке, что позволяет коммуниканту вычленить предмет речи из области наблюдаемого:

- *волосатые* – хиппи;
- *корочки* – диплом, удостоверение;
- *пыхать* – курить наркотики, нюхать клей;
- *стекло* – лекарственная ампула, употребляемая как наркотическое средство;
- *травка / трава* – наркотики для курения, гашиш;
- *чернуха* – темные дела, преступление.

3.5. Антономасия – прием, основанный на обыгрывании имени собственного, выражает оценку, отсылая коммуниканта к фоновым знаниям:

- *валя* – валюта;
- *гнать муму* – врать;
- *левы, луиски* – джинсовые брюки;
- *наташка* – девушка;
- *чайковский* – чайный напиток;
- *чернышевский* – черный хлеб;

3.6. Окказионализмы – слова, образованные по непродуктивной модели и используемые только в условиях молодежного жаргонного дискурса:

- *безбабье* – безденежье (от арг. «бабки» – деньги);
- *булкотряс* – дискотека вечеринка;
- *бутыльбол* – пьянка;
- *бухарест* – молодёжная вечеринка (от арг. «бух» – спиртное);
- *всё в поряддосе!* – всё в порядке;
- *глюкалово* – состояние галлюцинации;
- *дискач* – дискотека;
- *зависаловка* – вечеринка, место для веселья;
- *зависалово* – сильное увлечение чем-либо;
- *жопорожец, запор* – машина марки «Запорожец»;
- *мозгодав* – психиатр;
- *напряженка* – трудная ситуация, тревога;
- *нычок* – тайное, укромное место;
- *оттягиваться* – получать наслаждение, веселиться;
- *стремалово* – ощущение опасности.

3.7. Универбизация – игровой прием, основанный на стяжении компонентов словосочетания, при котором производное слово включает основу только одного компонента словосочетания, а его семантика – целое словосочетание:

- *автомат* – зачет, полученный автоматически;
- *академка* – академический отпуск в вузе;
- *беспредел* – полная свобода, разгул;
- *домаха* – домашнее задание;
- *зарубежка* – зарубежная литература;
- *линейка* – линейная алгебра;
- *напряг* – напряжение, стресс, тревога;
- *оттяг* – наслаждение, веселье;
- *правник* – правый карман;
- *прикол* – шутка, юмор, смех, остроумная весть;
- *рванина* – рваная одежда;
- *столовка* – столовая;
- *транк* – транквилизатор;
- *центряк* – центральная вена.

3.8. Аббревиация – игровой прием на основе сокращения словосочетаний, многочленных наименований до начальных букв, что приводит к компрессии информации, выражению оценки, экспрессии и семантической имплицитности:

- *зоя* – злюка (змея особо ядовитая);
- *клуха* – молодой хиппи (клуб любителей хиппи);
- *комп, компук, компостер* – персональный компьютер;
- *лыжи, жыжжа, жуужжу* – Живой Журнал (Live Journal);
- *писюк, писюг, писюха* – персональный компьютер – PC (Personal Computer);
- *чмо, чмошный* – дурак, тупица, плохой человек (человек морально опустившийся).

3.9. Фонетическая мимикрия, в том числе и заимствованных слов – игровой прием, основанный на звуковом уподоблении одного слова другому, «передразнивание», результатом которого является оценочное снижение:

- *аржеванный* – ARJ archived;
- *батон* – button;
- *брякпоинт* – break point;
- *виндовоз* – Windows;
- *дисплюй* – дисплей (display);
- *еггог, егор* – error;
- *емеля, мыло* – электронная почта (e-mail);
- *интерпреатор* – interpretator;
- *мануалка* – User's Manual;
- *нушка* – Norton Utilities, NU;
- *пентюх* – Pentium;
- *ракетчик* – рэкетир;
- *ромка* – ROM;
- *семочка* – семинар;
- *сидиромка* – CD-ROM;
- *сидюк* – compact disk, CD;
- *солутан* – салют;
- *стратегия* – strategic game;
- *шаровары* – shareware;
- *шедуля* – расписание (schedule);
- *шпора* – шпаргалка;
- *экзеиник* – Execution file, EXE.

3.10. Метатеза – игровой прием, основанный на перестановке звуков или слогов:

- *рукить* – курить;
- *сабо самой* – само собой;

- *фаршик* – шарфик;
- *фуфли* – туфли.

3.11. Эпентеза – игровой прием, основанный на звуковой вставке:

- *тачанка* – такси (от «тачка»);
- *шпалера* – высокий, худощавый человек (от «шпала»).

3.12. Калькирование заимствованных слов – игровой прием на основе заимствования единиц других языков без русской грамматической адаптации, но с русской фонетической ассимиляцией (каждый звук в иностранном слове заменяется соответствующим звуком русского языка с опорой на фонетические законы):

- *лузер* – неудачник (loser);
- *ок* – все хорошо (O'Key);
- *трабл* – беспокойство, тревога, неприятность (trouble);
- *фейк* – обман, подделка (fake);
- *фрик* – чудака, урод (freak).

3.13. Полукалькирование заимствованных слов – игровой прием на основе заимствования единиц других языков с русской словообразовательной (деривация) и грамматической (словоизменение) адаптацией:

- *апплика* – прикладная программа (application);
- *брендовый* – модный, фирменный (brend);
- *дискетник* – disk drive;
- *еловый* – желтый (yellow);
- *кликать* – нажимать на клавиши мыши (to click);
- *коннектиться* – соединяться при помощи компьютеров (to connect);
- *лонговый* – длинный (long);
- *лузерство*, *лузерский* – от лузер (loser – неудачник);
- *лэфшовый* – левый (left);
- *окейка*, *окейный* – от ок (O'Key – все хорошо);
- *олдовый* – старый (old);
- *пикапить* – знакомиться (pickup);
- *прайсовый* – денежный (price);
- *релаксить* – отдыхать (relax);
- *файновый* – хороший, приятный (fine);
- *френдовый* – принадлежащий другу, дружественный (friend);
- *френдовый* – французский (French);
- *фрикач*, *фрикнутый* – от фрик (freak – чудака);
- *хитовый* – популярный, модный (hit);
- *хэппибёздник*, *хэппибёздовый* – счастливый день рождения (happy birthday);
- *янговый* – молодой, незрелый (young).

3.14. Ассоциативный и метафорический перевод заимствованных слов – игровой прием на основе перевода иноязычных слов с помощью возникшей ассоциации (по форме предмета, по принципу работы и т. д.) или метафоры:

- *блин* – disk (диск);
- *вжикалка* – matrix printer (принтер);
- *глюкало* – incorrect program (зависание компьютерной программы);
- *живность* – virus (компьютерный вирус);
- *мофон* – streamer (организатор онлайн-трансляций);
- *плитка* – adapter card (сетевой адаптер);
- *сносить* – to delete (удалять).

Заклучение

Таким образом, русский молодежный жаргон, образующий специфическую подсистему национального языка и ярко иллюстрирующий ядро современного молодежного дискурса в России, обладает своеобразной экспрессивностью, повышенной эмоциональностью и продуктивной образностью, что активно реализуется в разнообразных приемах языковой игры. Эффект новизны, необычности, оригинальности, придающий высказыванию образность и выразительность, является одновременно целью неформальной коммуникации и механизмом языковой игры как стилистического приема. Лексика молодежного сленга постоянно обновляется, трансформируется под воздействием социолингвистических факторов современной коммуникации.

Литература

- Baldayev, D. S., Belkova V. K., İsupov İ. M. *Slovar tyuremno-lagerno-blatnogo jargona. Reçevoy i grafiçeskoj portret sovetskoy tyurmi*, Moskova: Kraya Moskvi, 1992.
- Bernatskaya, A. A. O tryoh aspektah ekologii yazıka, Vestnik KrasGU, Seriya 'Gumanitarnye nauki', 2003, № 4, 122-125.
https://scholar.google.ru/scholar?cluster=12468412384058956627&hl=tr&as_sdt=2005
 (Eriřim tarihi: 10.02.2021).
- Fazliyeva, Z. H. Mesto molodyojnogo jargona v sisteme russkogo yazıka.
 Litera. – 2020. - №4. – С. 37-45. DOI: 10.25136/2409-8698.2020.4.30799
 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=30799 (Eriřim tarihi: 10.02.2021).
- Goydova, S. Molodyojny jargon v sisteme sovremennogo russkogo natsionalnogo (obşenarodnogo) yazıka: avtoreferat dis. Kand. Filol. Nauk, Moskova 2004.
<https://www.dissercat.com/content/molodezhnyi-zhargon-v-sisteme-sovremennogo-russkogo-natsionalnogo-obshchenarodnogo-yazyka/read> (Eriřim tarihi: 10.02.2021).
- Graçev, M. A. Mokienko, V. M., *Russkiy jargon: İstoriko-etimologiçeskiy slovar: proishojdeniye jargonnih slov i virajeniy, dostupnoye poyasneniye, primeri iz tyuremnogo folklora*. Moskova: AST-Press, 2009.
- İvanova, E. A. Russiy yazık i kultura reçi. Lektsii 1. Ponyatiye literaturnogo yazıka, literaturnoy normı, formı suşestvovaniya i funktsii sovremennogo russkogo literaturnogo yazıka (SRLYa). Uçebnoye posobiye, Red. N. İ. Çernova.
<http://study.razon.ru/learning/rus/lec1.htm> (Eriřim tarihi: 10.02.2021).
- Polehina, E. A. Molodyojny jargon kak obyekt lingvistiçeskogo issledovaniya. Vestnik Volgogradskogo gos. Un-ta. Seriya 2. Yazikoznaniye, 2012, №1(15),180-184.
https://volsu.ru/struct/generalservices/publish/vestniki/lastmagazine/ser-2-linguistics-1-15-2012/4_Polekhina.pdf (Eriřim tarihi: 05.02.2021).
- Romanov, A. Yu. *Sovremenniy russkiy molodyojny sleng*. Myunhen 2004.
- Stilistiçeskiy entsiklopediçeskiy slovar russkogo yazıka*. Pod red. M. N. Kojinoy. Moskova: Flinta, 2003.
- Şamne, N. L. Ekolingvistiçeskoye issledovaniye yazıkovogo prostranstva polietniçeskogo regiona. Volgograd: Filologiçeskiye nauki. 2011, 143-146.
<https://cyberleninka.ru/article/n/ekolingvisticheskoe-issledovanie-yazykovogo-prostranstva-polietnicheskogo-regiona/viewer> (Eriřim tarihi: 11.02.2021).
- Tselepidis, N. V. Vzaimodeystbiye narodov i kultur i problema mejkulturnoy kommunikatsii molodyoji. Vestnik slavyanskikh kultur, 2009 T. 13, № 3. – С. 30-34.
<https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimodeystvie-narodov-i-kultur-i-problema-mezhkulturnoy-kommunikatsii-molodyozhi/viewer> Eriřim tarihi: 10.02.2021).
- Zarayskiy A. A. Jargon kak element kommunikatsii predstaviteley studentçeskogo sotsiuma. Yazık nauki i professionalnaya kommunikatsiya. 2020. № 2 (3), 6-18.
<https://cyberleninka.ru/article/n/zhargon-kak-element-kommunikatsii-predstaviteley-studencheskogo-sotsiuma> (Eriřim tarihi: 15.02.2021).



RUSSIAN YOUTH JARGON AS AN OBJECT OF A LANGUAGE GAME

Sevda POLAT

ABSTRACT

Each language has many different jargons. The words that make up the jargon may be incomprehensible or they may be used in a completely different sense. The role of youth in creating jargon is undeniable. A youth language is a linguistic structure in which certain groups or segments of society reveal their identity depending on the age group. In general, this can be called "youth jargon". This article examines the Russian youth jargon as a specific subsystem of the national language, which has a kind of expressiveness, increased emotionality and productive imagery. The nature of youth jargon has been clarified, the main sources of the emergence and replenishment of jargon vocabulary have been described. The linguistic phenomenon of jargon is revealed on the basis of an analysis of various techniques of a language game.

Keywords: Russian youth jargon, language game, phraseological pun, not phraseological pun, game techniques