Т. А. Милёхина
СГУ, Саратов, Росссия

ЦЕННОСТНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПОПУЛЯРНЫХ МОЛОДЕЖНЫХ ДИСКУРСОВ

В результате контент-анализа трех типов дискурсов, популярных в молодежной среде, выявляются аксиологические параметры современного студенческого узуса. Сравнение песенного (30 песенных текстов) и игрового (общение игроков и комментаторов 10 компьютерных игр Dota 2) контентов с устными спонтанными монологами студентов саратовских вузов (36 самопрезентаций на занятиях по курсам «Риторика», «Культура речи») позволяет установить существенные различия представленных в данных дискурсах ценностных ориентаций. Различия обнаруживаются по следующим аксиологическим параметрам: самопредставление молодых людей, образ жизни, окружающее их пространство, характер используемых языковых единиц.

Герой или героиня песенных текстов – это, как правило, привлекательные внешне молодые люди, переживающие влюбленность, злоупотребляющие алкоголем или наркотиками; важная характерная черта этих молодых людей – разное финансовое положение. Игрок компьютерных сражений скрыт за никнеймом и ролевой маской, с помощью которых превращается в фантастического персонажа. Среди студентов – кандидат в мастера спорта по тайскому боксу; солист ансамбля русских народных танцев; выпускник театральной студии; волонтер роты боевого братства, отправляющий гуманитарную помощь на фронт.

Образ жизни молодых людей в песенном пространстве: *вечеринки*; *тусовки*; *бары*. Приоритет сексуальных отношений между влюбленными: *я люблю ее тело*, *сладко*, *будто Nutella*; *ты подкатил*, *и она запала*; *я на ней сдвинут*. Игрок виртуального игро-

вого гейминга преодолевает опасности, участвует в военных действиях, атакует, стреляет, нападает. Только для обозначения убийства в игре используется ряд слов: *килл* (англ. kill – *убить*), *фраг* (англ. frag – *единица измерения поверженных соперников*), *минус* (в значении *исчезновение, выход игрока из виртуального действия*). Студенты учатся и мечтают стать преподавателями, юристами, политиками, писателями.

Окружающее пространство, в котором живут герои песен, – или *хрущевка*; *грязный город*; *страшная пятиэтажка*, или *пати*, *где собираются сливки общества.* Дотеры действуют в виртуальном пространстве, где царят жестокие нравы, главенствует грубая сила. В реальной картине мира студентов огромную роль играют семья и старшие наставники – школьный учитель, спортивный тренер. О своем родном городе, селе, о своей республике ребята говорят с любовью.

Различны языковые характеристики анализируемых дискурсов. Лексическая основа популярных песен: жаргонная – *подкатить*, *запасть* (влюбиться); иноязычная – *бейби*, *пати*; обсценная лексика и интернет-лексика – *блок*, *лайк*, *сториз.* Игровой сленг киберспорта составляют преимущественно английские заимствования разного формата и разной степени приспособления к системе русского языка. Учебный же дискурс студентов – это литературная устная речь, которой свойственны черты профориентации ребят: в речи студентов-юристов чаще встречаются обороты книжного и делового характера, тогда как речь филологов более естественна и свободна.

Таким образом, сопоставление трех типов дискурсов, оказывающих наиболее сильное влияние на современное молодое поколение, показало, что популярные песенный и игровой контенты навязывают российской молодежи нравственные устои, далекие от основополагающих ценностных ориентиров российского общества. Однако молодое поколение страны, несмотря на агрессивное влияние инородных для отечественной культуры дискурсивных практик, сохраняет традиционные ценностные ориентиры, что обнаруживается в реальном студенческом дискурсе.