

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теории, истории языка и прикладной лингвистики

**Речевой портрет летсплейщика: на материале видеоконтента
Дмитрия Куплинова.**

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 2 курса 252 группы
направления 45.04.01 Филология (Теория языка и современные
лингвистические технологии)
Института филологии и журналистики

Усачевой Анастасии Игоревны

Научный руководитель
д.ф.н., профессор

_____ В.В. Дементьев
подпись, дата

Зав. кафедрой
д.ф.н., профессор

_____ О.Ю. Крючкова
подпись, дата

Саратов 2026

В современной лингвистике жанры интернет-коммуникации занимают особое место, представляя собой актуальную и динамично развивающуюся область исследования. Несмотря на растущий интерес к этой теме, феномен интернет-коммуникации до сих пор остается недостаточно осмысленным. Особенностью интернет-пространства является постоянное появление новых жанров, которые формируются под влиянием разнообразных социальных и культурных (прежде всего – технологических) факторов.

Одним из таких жанров, требующих систематического лингвистического осмысления, является летсплей – формат видеоконтента, в котором автор комментирует процесс прохождения компьютерной игры.

Летсплей как жанр интернет-коммуникации обладает уникальными характеристиками, которые допускают широкое использование экспрессивных языковых средств. Это связано с самой природой жанра, предполагающей спонтанность, эмоциональность и интерактивность. Речевой портрет автора летсплея становится важным элементом, который не только отражает его индивидуальные особенности, но и способствует формированию идентичности жанра в целом.

Объектом исследования выступает речевое поведение Дмитрия Куплинова, а *предметом* – специфика использования и функциональные особенности языковых средств в его игровом контенте (летсплеях).

Цель настоящей работы – комплексный многопараметровый анализ речевого портрета Дмитрия Куплинова на материале его игрового контента (летсплеев) с выявлением функциональных особенностей языковых средств.

Соответственно данной цели возможна постановка следующих *задач*:

1. Проанализировать теоретические подходы к изучению языковой игры, речевого портрета и типологии речевых культур в современной лингвистике с акцентом на медиадискурс и цифровые коммуникативные практики;

2. Разработать многопараметровую модель анализа речевого портрета летсплеера, адаптированную к специфике жанра;

3. Выявить синтаксические и морфологические маркеры спонтанности в речи Д. Куплинова; установить долю абстрактных существительных как показатель лексического состава летсплей-дискурса.;

4. Проанализировать экспрессивные средства речи летсплеера: языковую игру на всех языковых уровнях, оценочную и стилистически маркированную лексику;

5. Классифицировать профессиональную лексику летсплеера: геймерскую терминологию, англицизмы и прецедентные феномены игровой культуры;

6. Выявить стратегии и тактики взаимодействия Д. Куплинова с аудиторией и механизмы формирования парасоциальных отношений.

Методы исследования – лингвистический анализ, включая описательный, контекстуальный и стилистический анализ, а также элементы дискурс-анализа.

Материалом для исследования послужила текстовая расшифровка видеороликов: «СМЕШНОЙ ХОРРОР ► LATEST ISSUE» (28:18), «ФИНАЛ ► A Game About Digging A Hole #4» (22:17), «СХОДИЛ К МЕДВЕДЮ - ОСТАЛСЯ БЕЗ ТРУСОВ ► While Waiting #5» (01:55:06), опубликованные на платформе «VK видео» на канале «Kuplinov ► Play».

Апробация

Основные положения и результаты исследования были представлены и обсуждены на следующих всероссийских научных конференциях:

1. **Всероссийская конференция молодых ученых «Филология и журналистика в XXI веке»**, посвященная 100-летию со дня рождения профессора М.Б. Борисовой и профессора Е.П. Никитиной (Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского, Институт филологии и журналистики, 15–16 апреля 2026 г.). Тема доклада: «Речевой портрет летсплейщика: на материале видеоконтента Дмитрия Куплинова».

Практическая значимость – результаты исследования могут применяться в преподавании курсов по медиалингвистике, стилистике и интернет-коммуникации, а также в прикладных исследованиях цифрового контента: разработке рекомендаций по речевому поведению в медиапространстве и анализе аудиторного взаимодействия на стриминговых платформах.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложения.

Во **введении** представлена общая характеристика работы, определены объект, предмет, цель и задачи исследования.

Основное содержание работы. **Первая глава** «Теоретические основы исследования» содержит теоретическую базу и методологическое обоснование работы. Глава состоит из шести разделов.

В разделе 1.1 «Летсплей как специфический жанр интернет-дискурса и объект лингвоперсонологического исследования» летсплей рассматривается как специфический жанр интернет-дискурса и объект лингвоперсонологического исследования. Летсплей определяется как гибридный жанр, эволюционировавший от простой фиксации геймплея к сложному нарративному акту с акцентом на личности автора. Анализ работ Зиновьевой, Селютина, Елифанкиной, Галичкиной, Иловой, Никонова показал, что ключевые характеристики жанра (спонтанность речи, мультимодальность, моделирование интерактивности и фатическая направленность) делают его оптимальным материалом для изучения языковой личности. Устанавливается отличие летсплея от смежных форматов: от обзора (фокус на процессе, а не на аналитике) и от стрима (асинхронный формат, имитирующий синхронную коммуникацию). Жанровая гибкость летсплея позволяет рассматривать его как гипержанр со стабильной композиционной структурой: приветствие → диалог со зрителем → комментарий к игровому процессу → заключение.

В разделе 1.2 рассматриваются понятия интернет-дискурса и интернет-жанров. Интернет-дискурс определяется как единство коммуникации и текста, порождаемое в цифровой среде и обладающее специфическими характеристиками: электронность, виртуальность, дистантность, мультимедийность, устно-письменный характер, статусное равноправие участников. Обозначено место летсплея в системе цифровых жанров и подчёркивается, что он находится в фокусе современных лингвистических исследований.

В разделе 1.3 разграничиваются и детально рассматриваются понятия «речевой портрет» и «языковая личность». Речевой портрет понимается как статичный срез коммуникативного поведения в определённый период – совокупность речевых предпочтений говорящего, фиксирующих его устойчивые характеристики в заданных жанровых условиях (Тарасенко, Матвеева, Мухортов, Седов). Языковая личность рассматривается в трёхуровневой концепции Ю.Н. Караулова (вербально-семантический, лингвокогнитивный, прагматический уровни). Типология речевых культур О.Б. Сиротининой (полнофункциональный, среднелитературный, литературно-жаргонизирующий, обиходный типы) привлекается как инструмент классификации речевого поведения летсплеера.

В разделе 1.4 рассматривается понятие языковой игры и её функции. Опираясь на концепции Витгенштейна, Гридиной, Санникова, Нухова и Бульиной, в работе принимается определение языковой игры как осознанного нарушения языкового канона, рассчитанного на осознание реципиентом, нередко имеющего целью создание комического эффекта. Систематизируются основные функции языковой игры; подчёркивается, что в контексте летсплея языковая игра выступает маркером индивидуального стиля и инструментом установления контакта с аудиторией.

В разделе 1.5 характеризуются стратегии и тактики речевого воздействия. Опираясь на работы Иссерс, Стернина, Пироговой, Фёдоровой,

раздел описывает основные стратегии воздействия (манипуляция, убеждение, рефреймирование) и тактики их реализации.

В разделе 1.6 «Выводы к главе 1» подводится итог теоретической части и представляется разработанная четырёхпараметровая модель анализа речевого портрета летсплеера, адаптированная к специфике жанра. Модель включает: параметр 1 «Спонтанность речи» (синтаксические и морфологические маркеры устности, доля абстрактных существительных), параметр 2 «Экспрессивность» (языковая игра, оценочная и стилистически маркированная лексика, речевые стратегии), параметр 3 «Профессионализмы» (геймерская терминология, англицизмы, прецедентные феномены), параметр 4 «Взаимодействие с аудиторией» (обращения, диалогичность, призывы к действию, создание общности).

Вторая глава «Речевой портрет Д. Куплинова» включает эмпирический анализ и состоит из четырёх разделов.

В разделе 2.1 приводится краткая биография Дмитрия Алексеевича Куплинова (р. 1988, Оренбург) – российского летсплеера и стримера, создавшего канал «Kuplinov►Play» в 2012 году. К маю 2025 года канал насчитывает 17,1 млн подписчиков и 8,1 млрд просмотров; в 2017 году Куплинов вошёл в топ-10 мировых игровых каналов. Стиль летсплеера строится на искренности, юморе и умении создавать доверительную атмосферу.

В разделе 2.2 описывается материал исследования. Анализируются три видеоролика, представляющих игры разных жанров: нарративный хоррор-квест «Latest Issue», экспериментальный симулятор «A Game About Digging A Hole» и нарративная головоломка «While Waiting». Жанровое разнообразие материала позволяет проследить, как специфика игры влияет на речевой портрет автора и формирует разнообразные коммуникативные стратегии.

В разделе 2.3 представлены результаты многопараметрового анализа.

В параграфе 2.3.1 рассматривается спонтанность речи. Синтаксический анализ выявляет маркеры устности, варьирующиеся в зависимости от жанра игры: хоррор провоцирует максимальную эмоциональную насыщенность (восклицательные предложения – 16,4%, что вдвое выше, чем в симуляторах), тогда как симулятор копания демонстрирует преобладание утвердительных конструкций (63,1%) и развёрнутых сложноподчинённых предложений при планировании действий: «Я так понимаю, если копать примерно вдоль этой стены, то у нас найдётся ещё одна шахта». Каждое пятое предложение в хорроре и симуляторе копания остаётся незавершённым (19,4–19,8%), что отражает самоперебивы и поиск слова: «То есть если копать примерно где-то вот...» – фраза обрывается из-за игрового события. Вводные слова модальности систематически смягчают категоричность суждений: «мне кажется» (26 употреблений), «наверное» (18), «возможно» (19) – летсплеер редко утверждает безапелляционно. Дискурсивный маркер «короче» (39 употреблений суммарно) сигнализирует о переходе к выводу или смене темы: «Короче, блогер шастает по заброшкам». На морфологическом уровне общенный маркер «бл*ть» (33–73 употребления в разных видео) утрачивает табуированность и функционирует как универсальная частица паузы и эмоционального перехода. Показатель абстрактных существительных (15,6–32,6 на 100 существительных) превышает норму устной разговорной речи (12 по Столяровой): во втором видео рефлексия над игровой экономикой порождает концентрацию абстрактной лексики (*деньги, стоимость, достижения, прохождение, суть*), тогда как в третьем, где летсплеер преимущественно наблюдает, показатель закономерно снижается до 15,6.

В параграфе 2.3.2 анализируется экспрессивность. Языковая игра реализуется на всех языковых уровнях. На фонетическом уровне наиболее показательна нарочитая русификация английских заимствований: «сенситивитивити» (sensitivity) с комическим удвоением суффикса, «ишуге» (issue) – говорящий сам рефлексивует над произношением: «Есть какие-то

слова в последнее время, которые произносятся совершенно не так, как пишутся». На словообразовательном уровне фиксируются окказионализмы, заполняющие номинативные лакуны: глагол «этовалось» образован от указательного местоимения «это» по активной глагольной модели там, где у говорящего нет готового слова для описания графического артефакта. На метафорическом уровне обценизмы выполняют не экспрессивную, а номинативную функцию: «х*ярить» – работать/действовать, «п*здеть» – разговаривать, «проср*ть» – упустить момент. На фразеологическом уровне примечательна буквализация: фразеологизм «докопаться до сути» в игре о копании одновременно реализует прямое и переносное значение, создавая каламбурный эффект. Устойчивые обценные конструкции («всё, п*зда» – 6 употреблений, «х*й с ним» – 5) воспроизводятся во всех трёх видео как универсальные формулы эмоциональной разрядки. Оценочная лексика асимметрична: положительные оценки ограничены автоматизмами («хорошо» 8–45 раз), тогда как негативные лексически разнообразны («кривенькая», «тухленько», «придурашный»). Гиперболизация через интенсификаторы (до 65% от оценочной лексики в первом видео) создаёт эффект постоянного эмоционального напряжения.

В параграфе 2.3.3 рассматриваются профессионализмы. Геймерская терминология (175 единиц, 4,1–9% от всей лексики) демонстрирует полную морфологическую интеграцию англицизмов в русскую грамматическую систему. Особенно показательное гибридное словообразование: «ХП-шка» совмещает английскую аббревиатуру HP (health points) с русским уменьшительным суффиксом -шк-, а «зареспавнит» присоединяет русский префикс за- со значением результативности к английскому корню respawn – по той же модели, что забежать или закопать. Лексика организована в шесть тематических групп: способы взаимодействия («лутая с него деньги»), объекты («халявный лут»), экипировка и системы («ачивка», «геймплей», «спидран»), противники («скример», «кроты просачиваются»), характеристики персонажа, метаигровая лексика («превьюшка»).

Прецедентные феномены выполняют оценочную функцию: «амнезия стайл» обозначает надоевший жанровый троп («старый очень, старый приём, дико надоевший»), «в Сапёре не такие правила» – критику через сравнение с каноническим образцом. Мем «мамкин инвестор» иронически снижает образ персонажа-новичка. Отсылки к классической литературе и высокой культуре полностью отсутствуют, что маркирует принадлежность к глобализированной медиакультуре.

В параграфе 2.3.4 анализируется взаимодействие с аудиторией. Центральный механизм – инклюзивное «мы» (31 употребление в развёрнутых конструкциях), интегрирующее зрителя в игровой процесс: «Короче, у нас с вами где-то заваялся один ключик». Антропоморфизация игровых объектов трансформирует монолог в полилог: «Здарова!» к медведю (5 раз), «Тучка, ты меня не на*бёшь», «Игра, одумайся!». Игровые неудачи фреймируются как общий опыт: «Ну, разработчик терпел, и мы потерпим» – раздражающий звук переосмысливается как совместное испытание; «Зато мы там ещё один скример увидели, когда бензин несли, правильно?» – вынужденное действие переводится в разряд совместного достижения. Метакоммуникативные конструкции создают диалог через время: «Пишут в комментариях многие, что я типа ничего не делаю в игре, в которой не нужно ничего делать» – говорящий одновременно признаёт критику, иронизирует над её абсурдностью и демонстрирует, что читает комментарии. Стандартизированная формула прощания («Подписывайтесь на канал, на паблик, на Telegram, комментируйте, ставьте лайки, не забывайте про колокольчик») воспроизводится во всех трёх видео как жанрообразующий ритуальный элемент.

В разделе 2.4 «Выводы к главе 2» на основании совокупности полученных данных Д. Куплинов квалифицируется как носитель фамильярно-разговорного типа речевой культуры с устойчивыми элементами просторечного (Гольдин, Сиротина): об этом свидетельствуют система фамильярных обращений, общая стилистическая сниженность, фонетические

редукции и номинативно-дискурсивное использование обценной лексики. При этом фамильярность выступает не стихийным речевым узусом, а осознанной коммуникативной стратегией: на это указывают метаязыковая рефлексия, ироническое дистанцирование от мемов и устойчивое воспроизведение одних и тех же речевых формул. Языковая личность летсплеера определяется как гибридный дискурсивный тип, которому свойственны жанровая адаптивность, билингвальное языковое сознание, псевдодиалогичность и функциональная трансформация обценизмов.

Наконец, в **заключении** подводятся итоги исследования. Настоящее исследование было посвящено комплексному лингвоперсонологическому анализу речевого портрета летсплеера на материале видеоконтента канала «Kuplinov►Play». Работа выполнена в русле современной антропоцентрической парадигмы лингвистики, где изучение языковой личности в условиях цифровой коммуникации приобретает особую актуальность.

В теоретической части летсплей определён как гибридный жанр интернет-дискурса, совмещающий видеоблогинг, стриминг и перформативное творчество; методологическую основу составили концепции языковой личности (Караулов), речевого портрета (Седов), языковой игры (Гридина, Санников) и речевого воздействия (Иссерс, Стернин). На их основе разработана четырёхпараметровая модель анализа, применённая к материалу трёх видеороликов Д. Куплинова общей продолжительностью 2 часа 45 минут 41 секунду, представляющих различные игровые жанры (хоррор, симулятор, нарративная головоломка).

Анализ четырёх параметров выявил ключевые характеристики речевого портрета: (1) спонтанность как стратегически конструируемая аутентичность с жанровой адаптивностью синтаксических маркеров; (2) экспрессивность как многоуровневая языковая игра с функциональной трансформацией обценизмов от экспрессии к номинации; (3) геймерская терминология с полной морфологической интеграцией англицизмов и

ограниченным кругом прецедентных феноменов; (4) псевдиалогичность как системное использование инклюзивных конструкций при структурной невозможности обратной связи.

Перспективы исследования. Совокупность полученных данных позволяет наметить следующий аналитический шаг – квалификацию типа речевой культуры летсплеера в классификации О. Б. Сиротининой и В. Е. Гольдина [1993]. Предварительно речевое поведение Д. Куплинова обнаруживает черты *фамильярно-разговорного* типа с устойчивыми элементами просторечного: система фамильярных обращений («пацаны», «ребятушки»), стилистическая сниженность на всех уровнях, фонетические редукции («ниче», «щас», «здарава») и номинативно-дискурсивное употребление обцензмов соответствуют критериям, описанным в указанной типологии. Верификация этой квалификации на расширенном корпусе текстов и её сопоставление с речевыми портретами других летсплееров представляют собой перспективное направление дальнейшего исследования.

Разработанная четырёхпараметровая модель анализа применима к изучению речевых портретов других представителей игрового дискурса (стримеров, киберспортивных комментаторов) и может быть адаптирована для анализа иных жанров цифровой коммуникации.

В **приложении** приводится дословная расшифровка анализируемых видеороликов.