

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра русского языка, речевой коммуникации  
и русского как иностранного

**Сленг геймеров: глоссарий, речевое общение, социально-коммуникативный  
портрет**

**(на материале онлайн-игр: «PUBG Mobile» и «Identity V»)**

**АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

Студента 4 курса 411 группы  
направления 45.03.01 «Филология»  
профиля «Отечественная филология  
(русский язык и литература)»  
Института филологии и журналистики

Виноградова Льва Игоревича

Научный руководитель  
профессор, к.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_

Т. А. Милехина

подпись, дата

Зав. кафедрой д.ф.н., профессор

\_\_\_\_\_

А. Н. Байкулова

подпись, дата

Саратов 2026 год

## **ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность** работы обусловлена, во-первых, недостаточной изученностью лексического состава и принципов функционирования сленга геймеров в современном русском языке, во-вторых, необходимостью системного описания глоссариев конкретных видеоигр, пользующихся массовой популярностью, и, в-третьих, потребностью в анализе реального устного общения геймеров в голосовых чатах, который до настоящего времени оставался на периферии лингвистических исследований.

**Объектом** исследования является сленг русскоязычных геймеров.

**Предмет** исследования — особенности функционирования сленга видеоигры PUBG Mobile в сопоставлении со сленгом игры Identity V, а также реальное устное общение игроков в процессе игры.

**Целью работы** является изучение глоссария, особенностей общения в голосовом чате, анализ социально-коммуникативного портрета игроков видеоигры PUBG Mobile в сопоставительном аспекте с игрой Identity V.

Для достижения поставленной цели предполагается решить следующие **задачи**:

1. Проанализировать имеющуюся в научной литературе терминологию, характеризующую язык геймеров, и определить понятийный аппарат исследования.

2. Охарактеризовать глоссарий геймеров игры PUBG Mobile с точки зрения семантики и происхождения языковых единиц в сопоставлении с глоссарием игры Identity V.

3. Записать и расшифровать реальное общение геймеров в голосовом чате в обеих играх.

4. Выявить стилистические, прагматические и коммуникативные особенности реального общения геймеров в зависимости от жанра игры.

5. Составить социально-коммуникативный портрет игроков многопользовательских игр (на материале анкетирования) и установить значение и роль видеоигр в жизни современной молодёжи.

**Материалом** для анализа служат: 129 сленговых единиц, собранных методом включенного наблюдения и интервью в сентябре — октябре 2023 года и в ноябре — декабре 2025 года; записи голосового чата игроков PUBG Mobile и Identity V (общий объём 3 часа реального времени); данные анкетирования (27 анкет по игре PUBG Mobile и 46 анкет по игре Identity V). Информанты — молодые люди в возрасте от 13 до 30 лет, преимущественно студенты высших учебных заведений.

**Структура работы:** работа состоит из Введения, трёх глав, Заключения и двух приложений. Во Введении обоснована актуальность темы, определена научная новизна, указаны объект и предмет исследования, сформулированы цель и задачи, охарактеризованы теоретическая и практическая значимость работы, а также материал и методы исследования. В первой главе рассматриваются история возникновения и развития видеоигр, их специфика как культурного и коммуникативного феномена, анализируются достоинства и недостатки видеоигр, исследуется язык видеоигр и определяется понятие сленга геймеров. Во второй главе проводится сопоставительный анализ глоссариев мобильных видеоигр PUBG Mobile и Identity V, представлена семантическая классификация сленговых единиц, а также рассматривается происхождение и способы образования игрового сленга. В третьей главе анализируются коммуникативные особенности игрового сообщества: исследуется реальное общение геймеров в голосовом чате и составляется социально-коммуникативный портрет игроков на основе материалов анкетирования. В Заключении подводятся итоги исследования, формулируются основные выводы и намечаются перспективы дальнейшего изучения сленга геймеров и игрового дискурса. В приложениях представлены материалы

расшифровок голосового чата, анкеты информантов и дополнительные данные исследования. Список использованных источников составляет 27 источников.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Первые видеоигры были созданы в середине XX века и от простых развлечений того времени превратились в современной реальности в особый вид искусства, который характеризуется интерактивностью, визуальным и звуковым оформлением, нарративностью, техническим мастерством, эмоциональностью. Видеоигры имеют жанровую классификацию, могут быть одиночными или многопользовательскими.

Исследователи отмечают несомненные достоинства видеоигр как рода занятий, среди которых: развитие стратегического, логического мышления, навыков социализации и кооперации, контроля над эмоциями, креативности. Недостатками называют провоцирование зависимости, затраты времени и денег и возможность негативного контекста.

Видеоигры оказывают большое влияние на речь игроков, формируя собственный язык, который получает различную терминологическую квалификацию: киберсленг, видеоигровой жаргон, сленг про-геймеров, компонент молодёжного или компьютерного жаргонов. Однако большинство авторов предпочитают термин сленг геймеров, который и используется в нашей работе.

Проведенный анализ позволяет детально охарактеризовать объем и состав глоссариев. Полный перечень уникальных лексем для обеих игр был составлен на основе полученных материалов. В результате инвентаризации языкового материала установлено, что общий объем проанализированного глоссария PUBG Mobile составляет 48 уникальных лексем. При этом в первой главе, посвященной семантическим группам, было выделено 35 лексем, распределенных по категориям: процесс игры (3 лексем на игровые режимы плюс дополнительные, описанные в тексте), игровые предметы (9 лексем), наименования игроков (7 лексем) и игровые действия (16 лексем). Оставшиеся единицы из общего числа (48) представлены в разделе, посвященном происхождению лексики, и включают такие слова, как *калаш*, *флешка*, *эирдроп*, *муха*, *мифик*, *золотой костюм*, а также

некоторые общие термины вроде *ранг* и *тима*, которые были учтены при подсчете общего массива.

Что касается глоссария Identity V, его полный объем, согласно предоставленному ранее перечню, составляет 81 уникальную лексему. В семантическом анализе было подробно описано 73 из них, включая развернутые группы наименований персонажей (27 лексем, такие как *Бальзам*, *Грейв*, *Меха*, *Проф*, *Энча*), игровых режимов (7 лексем, например *Квики*, *Пятерки*, *Дуо*, *КК*), уникальных механик (18 лексем: *кайт*, *кемп*, *стан*, *террор шок*, *генраш*, *чип-хит*) и другие категории. Оставшиеся 8 единиц, такие как *фейскэмп*, *сфера*, *лега*, *эпик*, были рассмотрены в контексте описания свойств игроков и внутриигровых предметов.

В ходе сопоставительного семантического и этимологического анализа глоссариев (всего 48 уникальных лексем для PUBG Mobile и 81 лексема для Identity V) было выявлено более 20 общих единиц (*баг*, *лаг*, *гайд*, *дамаг*, *хил*, *тиммейт*, *читер*, *дуо* и др.), составляющих универсальное ядро сленга многопользовательских игр. Принципиальные различия объема и семантики проанализированных глоссариев обусловлены жанром компьютерных игр: лексика шутера PUBG Mobile милитаризована и ориентирована на насилие (номинации оружия, тактика убийства), тогда как глоссарий асимметричного хоррора Identity V нарративен и сфокусирован на ролевых механиках выживания, спасения и кооперации.

Анализ реального общения геймеров показал, что основу общения составляют русские синтаксические конструкции, однако ключевую роль играют англицизмы и игровой сленг (например, *тимейт*, *кемперит*, *дроп*, *хаешка*), которые активно адаптируются к грамматической системе русского языка. Примечательно, что геймеры не ограничиваются строго терминологией конкретной игры, а перенимают лексику из других кооперативных игр, что свидетельствует о целостности и взаимопроницаемости игрового сообщества в целом. Также мы выяснили, что речь игроков высокоэмоциональна (обилие

междометий) и не ограничивается сугубо тактическими командами: в ней встречаются отвлечения на бытовые темы, что говорит о переходе сугубо игрового общения в фазу непринужденной дружеской коммуникации.

В ходе анализа социально-коммуникативного портрета были выявлены значимые гендерные и жанровые различия. Оказалось, что для шутера «PUBG Mobile» характерна преимущественно мужская аудитория (77,8%), а для асимметричной игры «Identity V» (Iden) — женская (84,8%). При этом возрастное ядро обеих игр совпадает (16–22 года), а большинство респондентов являются студентами с высокой («ядерной») вовлеченностью.

Было установлено, что мотивация и стиль общения напрямую зависят от жанра игры. В PUBG доминирует инструментальная, «телеграфная» речь, направленная на эффективную координацию действий и получение адреналина. В Iden, напротив, голосовой чат служит прежде всего каналом эмоциональной разрядки и социализации: игроки чаще обсуждают посторонние темы и ценят слаженную работу команды как самоценность. Это подтверждается и тем, что для большинства опрошенных (особенно в Iden) игра стала инструментом для заведения новых знакомств и укрепления старых связей.

Исследование показало высокую степень толерантности к ненормативной и агрессивной лексике в обеих игровых средах (более 88% опрошенных либо используют её сами, либо спокойно воспринимают). Это, на наш взгляд, характеризует игровое пространство как зону со сниженным порогом цензуры, где вербальная агрессия становится нормативной коммуникативной практикой.

Важным наблюдением стала мультимодальность коммуникации: даже при отказе от голосового чата (особенно в Iden, где таких около 52%) игроки успешно заменяют речь быстрыми сообщениями, невербальными сигналами (маркерами на карте) и сторонними приложениями. Это говорит о высокой адаптивности сообщества и наличии альтернативных, невербальных языков общения.

Таким образом, мы можем утверждать, что коммуникация в многопользовательских играх выходит за рамки простого обмена тактической информацией. Оно сочетает в себе черты соревновательного дискурса, дружеской беседы и межкультурного взаимодействия, причём конкретная реализация этих черт жёстко детерминирована жанровыми особенностями игры и половозрастным составом сообщества.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализ теоретической литературы показал, что сленг геймеров, являясь одной из наиболее динамичных подсистем современного русского языка, трактуется исследователями как кибер-сленг или видеоигровой жаргон, однако именно термин «сленг» наиболее полно отражает его неформальный, экспрессивный и социально маркированный характер. Установлено, что видеоигры прошли эволюцию от простого развлечения до феномена нового синтетического искусства, формирующего вокруг себя замкнутые референтные группы с уникальными языковыми практиками.

В работе был проведён сопоставительный статистический, семантический и этимологический анализ глоссариев двух онлайн-игр различных жанров: классического шутера-стрелялки PUBG Mobile и психологического хоррора Identity V.

Статистический анализ 129 сленговых единиц глоссариев, собранных методом прямого включённого наблюдения, показал количественное различие лексиконов. Глоссарий Identity V составляет 81 уникальную лексему, тогда как лексикон PUBG Mobile насчитывает всего 48 уникальных единиц.

Глоссарии анализируемых игр имеют общее универсальное сленговое ядро, составляющее более 20 единиц. Семантический анализ показал, что общими для игр являются лексемы, описывающие процесс компьютерных игр (*баг, лаг, гайд, дамаг, дуо* и др.), а также такие наименования участников геймплея, которые характеризуют их активность в игре, черты характера, степень знакомства: *тиммейт, читер, токсик* и другие.

В то же время в результате семантического анализа было установлено не только количественное, но и значительное качественное расхождение состава и наполнения основных семантических групп глоссариев.

PUBG Mobile описывает мир военных действий, включая оружие, тактику, добычу и типы игроков. В связи с чем основной семантической группой предметы игры является наименование оружия, боеприпасов, экипировки (*калаш, хаешка, муха, лут*), а семантическую группу игровых действий формируют глаголы, называющие убийство и урон (*нокнуть, пушить, слить*).

Identity V описывает мир как готический рассказ с конкретными действующими лицами. Игра строится вокруг ролей персонажей и их способностей, которые составляют крупнейшую группу игровых терминов: *Бальзам* (Бальзамировщик), *Грейв* (Могильщик), *Проф* (Профессор), *Хантомейн* (Охотник) и т.д. Ключевыми действиями игры являются глаголы, описывающие уклонение, спасение и кооперацию: *кайтить, хилить, стан(ить)*.

Принципиальные семантические различия глоссариев обусловлены жанром: оригинальная лексика шутера PUBG Mobile милитаризована и ориентирована на насилие (номинации оружия, тактика убийства), глоссарий асимметричного хоррора Identity V нарративен и сфокусирован на ролевых механиках выживания, спасения и кооперации, а не вокруг арсенала оружия, что делает ее лексикон более нарративным и менее агрессивным по сравнению с шутером.

Этимологический анализ глоссариев зафиксировал доминирование англицизмов (до 80% в ключевых группах), адаптирующихся к русской грамматике через суффиксальное глаголообразование (*юзать, агрить, кайтить*), усечение (*кастом, лега*) и метафорический перенос.

Анализ расшифровок голосового чата позволил охарактеризовать реальную спонтанную речь геймеров. Выяснилось, что грамматической основой общения служат русские синтаксические конструкции, однако лексически речь насыщена игровым и молодежным сленгом. В PUBG Mobile доминирует инструментальный, «телеграфный» стиль речи (краткие команды «го», «чекни», «залутались»), нацеленный на эффективность боя, тогда как в Identity V голосовой канал служит

преимущественно для эмоциональной разрядки и социального взаимодействия, что выражается в обилии междометий и отвлечении на бытовые темы.

Проведённое анкетирование (27 респондентов РМ и 46 — Iden) позволило составить социально-коммуникативный портрет игрока, в котором обнаружены сходные и различные черты игроков двух различных игр.

Сходство обнаруживается в возрастных категориях игроков: это молодые люди от 15 до 22 лет. Сходным является уровень образования играющих. Это школьники, студенты вузов и колледжей. Одинакова вовлеченность геймеров в игру: играют практически ежедневно. Для обеих игр характерна мультимодальность общения. Используется и голосовой чат, и альтернативные каналы коммуникации. Для большинства респондентов обеих игр игра становится инструментом социализации: заводятся новые знакомства, укрепляются существующие дружеские связи.

Различие обусловлено жанровой спецификой игр. PUBG Mobile представляет собой классический шутер, тогда как Identity V игра с более сложным психологическим сюжетом. В связи с этим состав игроков различается по гендерному фактору: в PUBG среди игроков преобладают мужчины, в Iden – женщины. Жанровое своеобразие игр определяет и различия в мотивации к игре. В игре-стрелялке важен тактический геймплей и адреналин, в мрачном хорроре – социальное взаимодействие в команде. Разнятся также и коммуникативные стратегии игроков: в PUBG преобладает инструментальная («телеграфная») речь, краткие тактические команды; в Iden доминирует экспрессивная речь.

Исследование позволило установить и два общих сходных параметра, характеризующих лингвистическую составляющую общения геймеров. Первый из них заключается в том, что участники обеих игр активно применяют английский язык как средство базовой координации. Второй параметр связан с тем, что в обеих играх наблюдается высокая толерантность к ненормативной лексике. Игроки обеих игр либо сами используют агрессивную лексику, либо

спокойно её воспринимают, что позволяет говорить об игровой среде как пространстве со сниженным порогом цензуры.

Таким образом, цель исследования достигнута: в работе не только систематизирован лексический состав глоссариев двух различных жанров, но и доказано, что жанр видеоигры напрямую детерминирует не только лексический состав (от агрессивного до нарративного), но и прагматику общения (от телеграфной координации до эмоциональной разрядки). Полученные результаты могут быть использованы в курсах по социолингвистике, теории коммуникации и при разработке рекомендаций по внутригрупповому взаимодействию в цифровой среде.