

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

Лексикон игроков в «Roblox»

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ БАКАЛАВРА

студентки 2 курса 253 группы
направления 45.04.01 – «Филология»
профиля «Русский язык как родной и иностранный»
Института филологии и журналистики

Трощановской Глафиры Александровны

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

А. В. Дегальцева

Зав. кафедрой, д.ф.н., доц.

А. Н. Байкулова

Саратов 2026

Введение. Современный этап развития лингвистики характеризуется повышенным интересом к изучению динамичных языковых явлений, среди которых особое место занимает сленг. Геймерский сленг, сформировавшийся в условиях виртуального игрового пространства, представляет собой уникальный лингвистический феномен, требующий детального изучения.

В условиях цифровизации и глобализации игровые платформы, такие как «Roblox», становятся важными площадками для формирования уникальных языковых форм, сочетающих элементы интернет-коммуникации и субкультурной лексики. Русскоязычное сообщество «Roblox», насчитывающее миллионы пользователей, сформировало свой лексикон, отражающий уникальные особенности геймерского сленга и данной платформы.

Актуальность данного исследования обусловлена стремительным развитием игрового дискурса и его влиянием на русский язык. **Новизна** работы заключается в системном анализе лексико-семантических групп сленга «Roblox», а также в выявлении способов словообразования и классификации лексических единиц, характерных для данной платформы.

Объект исследования – сленг русскоязычного сообщества игроков в «Roblox».

Предмет исследования – лексические, словообразовательные и коммуникативно-прагматические особенности лексикона игроков в «Roblox».

Цель работы – исследовать лексико-семантические и словообразовательные особенности геймерского сленга в русскоязычном сообществе «Roblox», а также определить его функциональную и стилистическую специфику.

Поставленная цель достигается посредством решения ряда **задач**:

1) определить понятие сленга, его место в языке и основные источники пополнения;

- 2) рассмотреть способы образования лексических единиц в молодежном сленге;
- 3) проанализировать состав лексикона игроков в «Roblox»;
- 4) выделить стилистические пласты лексики, используемые игроками в «Roblox»;
- 5) классифицировать сленговые единицы, употребляемые игроками на платформе «Roblox», по лексико-семантическим группам и способам словообразования;
- 6) определить функции геймерского сленга в коммуникации игроков в «Roblox».

Теоретической базой исследования послужили работы О. С. Ахмановой, Э. М. Береговской, П. В. Брадунова, Л. М. Гареевой, Е. И. Горошко, П. А. Горшкова, М. А. Кропачевой, Э. В. Кузнецовой, М. Л. Макарова, Е. А. Рубцовой, Е. В. Стародубовой, В. А. Хомякова и других.

Материалом исследования стали лексические единицы (общим количеством 159), собранные методом сплошной выборки из транскриптов стримов русскоязычных игроков на платформе «Twitch», игровых чатов и форумов, а также специализированных игровых сообществ в социальных сетях, посвящённых игре «Roblox».

Исследование базируется на применении общенаучных методов интерпретации и классификации, а также собственно лингвистических методов словообразовательного и лексико-стилистического анализа языкового материала.

Основное содержание работы.

Первая глава «Теоретические основы исследования» посвящена рассмотрению ключевых понятий, которые необходимы для изучения лексикона игроков в «Roblox». Глава состоит из семи разделов: «Понятие

дикурса», «Понятие сленга», «Источники пополнения и классификация молодежного сленга», «Основные способы словообразования в молодежном сленге», «Состав и функции игрового сленга», «Особенности субкультуры геймеров», «Roblox как специфическая сфера онлайн-дискурса».

В разделе 1.1 анализируются различные подходы к определению дискурса в отечественной и зарубежной лингвистике. Отмечается, что в англоязычной традиции дискурс понимается как любая связная последовательность предложений, погружённая в ситуацию реального общения. Особое внимание уделяется интернет-дискурсу как особому типу общения в сети. Характеризуются такие черты интернет-дискурса, как виртуальность, отсутствие временных и пространственных границ, многообразие жанров. Подчёркивается, что язык интернета преимущественно представляет собой молодёжный сленг.

Раздел 1.2 посвящен истории термина *slang* (с XVI–XVII вв.), его эволюция и современное содержание. Приводится определение В. А. Хомякова, которого придерживаются в данной работе: сленг – «относительно устойчивый для определённого периода, широко употребительный, стилистически маркированный (сниженный) лексический пласт, компонент экспрессивного просторечия». Отмечается, что сленг подразделяется на молодёжный, профессиональный, компьютерный, уголовный и др., причём сленг геймеров является разновидностью молодёжного сленга.

В разделе 1.3 анализируются источники пополнения молодежного сленга (информационные технологии, интернет, иноязычные заимствования) и его классификация по социальным группам (школьный, студенческий, сетевой, геймерский и др.). Отмечается, что сленг геймеров вбирает в себя элементы других сленговых систем.

В разделе 1.4 рассматриваются основные способы словообразования в молодежном сленге: суффиксация, префиксация, усечение, аббревиация, заимствование с адаптацией, семантическое переосмысление. Отмечается

активное использование англицизмов и их интеграция в русскую языковую систему.

Раздел 1.5 посвящён составу и функциям игрового сленга. Выделяются такие особенности, как краткость, эмоциональность, спонтанность, наличие широких синонимических и антонимических рядов, а также функций (номинативная, оценочно-экспрессивная, социально-идентифицирующая).

В разделе 1.6 описываются особенности субкультуры геймеров: ценности, специфический язык, ритуалы, формы коммуникации, а также типология игроков (казуальные и хардкорные, ролевики, стратеги и др.). Отмечается, что интеграция в субкультуру происходит через киберсоциализацию, освоение сленга и игровых норм.

Раздел 1.7 характеризует платформу «Roblox» как специфическую сферу онлайн-дискурса, отмечает её популярность, особенности коммуникации и влияние на формирование игрового сленга.

Во второй главе «Особенности игрового сленга в русскоязычном сообществе «Roblox» проводится анализ состава лексикона игроков, стилистических пластов, лексико-семантических групп, способов словообразования и функций сленговых единиц.

В разделе 2.1 анализируется состав лексикона игроков в «Roblox» по двум основаниям: по частеречной принадлежности (имена существительные, глаголы, прилагательные) и по происхождению (заимствованные и русские лексемы). Выявляется преобладание имён существительных (называют игроков, объекты, технические аспекты) и заимствованных единиц. Прилагательные немногочисленны и представлены как адаптированными (*забаганный, донатный, имбовый*), так и неизменяемыми формами (*изи, лаки, слэй*), что свидетельствует о незавершённости процесса адаптации.

В разделе 2.2 выделяются стилистические пласты лексики в речи игроков. Компьютерный сленг (*пинг, скрипт, баг,exploit*) связан с

техническими аспектами. Игровой сленг делится на общеигровой (*читер, фармить, хедшот, катка*) и уникальный для «Roblox» (*робукс, бекон, обби, адопт ми*). Молодёжный сленг (*кринж, хайп, вайб, свэг*) активно проникает в игровую коммуникацию. Нейтральная лексика (*карта, игра, убить*) получает дополнительные значения в контексте. Разговорная сниженная (*идиот, дура, лошара*) и обценная лексика используются в стрессовых ситуациях; отмечаются способы обхода фильтров чата с помощью написания бессмыслицы (*le le le*).

В разделе 2.3 выделены и охарактеризованы 8 лексико-семантических групп (всего 159 единиц):

1. «Номинации игроков» (34 ед.): *бекон, читер, нуб, про, тимер, кемпер, джампер, мардер* и др. Основные способы пополнения: прямое заимствование, суффиксация (-ер-, -ас-, -ак-, -ух-), сложение, усечение.
2. «Основные игровые термины» (33 ед.): *левл, скилл, лобби, трейд, ачивка, пвп, афк, катка, урон* и др. Способы пополнения: заимствование, суффиксация, усечение, аббревиация, сложение, расширение значения.
3. «Глаголы игровых действий» (30 ед.): *банить, фармить, тимиться, таргетить, шотнуть, затрейдить, заспауниться, тащить*. Способы: заимствование + суффиксы -и(ть), -а(ть), -ну(ть), префикс за- для видовых пар, постфикс -ся, усечение.
4. «Тактические и боевые действия» (13 ед.): *килл, хедшот, спавн, нонскоп, спавнкилл, гринд*. Способы: прямое заимствование, сложение.
5. «Номинации внутриигровых объектов» (12 ед.): *скин, лут, пет, робукс, годли, лимитка, геймпасс*. Способы: заимствование, суффиксация, сложение, расширение значения.
6. «Номинации игр и их жанров» (12 ед.): *адопт ми, мардер мистери, дти, обби, тайкун, хоррор, укради брейнрот*. Способы пополнения: заимствование, калькирование.

7. «Технические аспекты» (9 ед.): *баг, лаг, патч, пинг, скрипт, эксплойт, спидглитч*. Способы: заимствование, сложение.
8. «Характеристики и свойства» (9 ед.): *изи, хард, лаки, имбовый, донатный, забеганный*. Способы: заимствование, усечение, суффиксация, префиксально-суффиксальный.

В разделе 2.4 определяются функции лексикона игроков в «Roblox».

1. Номинативная функция проявляется в создании кратких названий для виртуальных объектов и действий (*лут, хитбокс*).
2. Оценочно-экспрессивная позволяет выражать эмоции через слова типа *имба, нуб, кринж*.
3. Социально-идентифицирующая: использование сленга (*джампер, кемпер, про, бекон*) маркирует принадлежность к сообществу и место в неформальной иерархии.
4. Интегративная функция помогает новичкам осваиваться в сообществе через усвоение сленга.
5. Функция экономии речевых усилий реализуется в аббревиатурах (*афк, пвп*), усечениях и кратких формах, что особенно важно в динамичном игровом процессе.

В Заключение подведены итоги работы: исследование показало, что изучение геймерского сленга игрового сообщества «Roblox» позволяет получить ценную информацию об особенностях коммуникации современных геймеров, механизмах адаптации заимствований и роли сленга в формировании идентичности в виртуальном пространстве.