

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

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ФАКТОР ЛЕКСИЧЕСКИХ
ИЗМЕНЕНИЙ В МОЛОДЕЖНОМ СЛЕНГЕ**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
РАБОТЫ БАКАЛАВРА**

Студентки 4 курса 411 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков
Слободсковой Маргариты Вячеславовны

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка и
методики его преподавания
канд. фил. наук, доцент

С.Е. Тупикова

дата, подпись

Зав. кафедрой
английского языка
и методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент
Никитина

Г.А.

дата, подпись

Саратов 2025 год

Введение. *Актуальность предпринятого исследования* определяется тем, что компьютерно-игровой дискурс, будучи одним из наиболее быстро развивающихся сегментов цифровой культуры, обладает динамичностью языковых процессов, что выражено в увеличении числа неологизмов и семантических трансформаций. Изучение этого влияния позволяет отслеживать механизмы и результаты языковых изменений в реальном времени, что особенно ценно для современной социолингвистики. Более того, игровая индустрия, имея глобальный характер, стимулирует лингвистическую интернационализацию. Это делает тему исследования актуальной в области межкультурной коммуникации. Молодежь является социальной группой, наиболее восприимчивой к инновациям, в частности к языковым. Следовательно, анализ компьютерно-игрового сленга в рамках данной социальной группы позволяет наиболее четко выявить закономерности лексической диффузии между специализированными и общеупотребительными регистрами языка. Наконец, в данной работе рассмотрены особенности коммуникации в цифровой среде, а также изучены, проанализированы и зафиксированы относительно новые лексические единицы, поэтому результаты исследования также имеют практическую значимость в сфере лексикографии и цифровой лингвистики.

Объект исследования: молодежный сленг как динамическая подсистема современного русского языка, функционирующая в условиях цифровизации коммуникации и адаптирующая англоязычную узкоспециализированную лексику компьютерно-игрового дискурса.

Предмет исследования: лингвистические механизмы и закономерности заимствования, адаптации и функционирования лексики компьютерных игр в молодежном сленге, а также контекстуальные различия употребления лексем в игровой среде и за ее пределами.

Цель исследования: провести комплексный анализ механизмов и закономерностей проникновения англоязычной лексики компьютерно-игрового дискурса в русскоязычный молодежный сленг, а также выявить

лингвистические и социокультурные факторы, определяющие этот процесс.

Задачи исследования:

1. Определить и изучить механизмы словообразования лексических единиц, возникших в результате интеграции компьютерно-игрового дискурса и молодежного сленга.

2. Рассмотреть, как эти специфические лексические единицы используются в разных контекстах: в игровой среде и в повседневной речи представителей молодежи.

3. На основе выявленных концептуальных различиях определить и систематизировать основные способы адаптации игровой терминологии в молодежной речи.

4. Выявить степень проникновения игровой терминологии в молодёжный сленг, а также оценить уровень понимания контекстуальных значений отобранных сленгизмов как среди представителей игрового сообщества, так и за его пределами.

Методы исследования. В соответствии с характером поставленных задач и с учетом специфики проблемы использовались следующие методы исследования: качественный описательный анализ (который включает в себя сбор данных из различных источников), анкетирование, метод наблюдения за участниками опроса, семантический анализ, а также контекстуальный анализ.

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного исследования легли научные труды отечественных и зарубежных ученых в сфере когнитивной лингвистики, дискурс-анализа и социолингвистической теории (Фурианто и Р. Р. Симанджунтаком, Мигель де Агилера Мойано, Маршалл Маклюэн, Т. Е. Захарченко, Э. М. Береговская, Г. Р. Иванова и др.). Методологическая основа исследования также включает комплексный подход, сочетающий корпусные методы анализа (на материале Национального корпуса русского языка и специализированных корпусов игрового дискурса), компонентный анализ семантической структуры, контекстуально-дискурсивный анализ, а также количественные методы оценки частотности употребления.

Такой многоаспектный подход позволяет наиболее полно раскрыть особенности изучаемого явления.

Материалы исследования. Игровые тайтлы, а также сопутствующие им сетевые платформы и медиатексты (интернет-платформа обзоров и новостей компьютерно-игрового дискурса «ProGamer.ru»); онлайн словари молодежного сленга («Словарь игровых терминов и сокращений», словарь современного сленга «AntiSlang.Ru», «Словарь молодежного сленга» с платформы Terminy.info).

Научная новизна исследования заключается в том, в работе систематизированы не только традиционные способы заимствования, но и выявлены специфические модели семантических трансформаций, характерные именно для компьютерно-игрового дискурса (например, метафорическое переосмысление терминов в повседневном общении). Также исследование не ограничивается фиксацией лексических единиц, а анализирует и сравнивает их функционирование в разных коммуникативных средах: игровой и обыденной. Более того, было применено социолингвистическое анкетирование в качестве инструмента оценки степени проникновения игровых терминов в речь молодежи и выявления различия в понимании сленгизмов. Наконец, в рамках работы показано на конкретных примерах, как игровые термины теряют узкоспециальное значение, приобретая новые коннотации.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что оно расширяет понимание механизмов заимствования и адаптации иноязычной лексики в условиях цифровизации, внося вклад в теорию языковых контактов. В рамках работы определены тенденции моделей семантических трансформаций при переходе терминов из узкоспециального дискурса в повседневную речь, которые зафиксированы в виде классификации. Данная классификация может быть применима к узкоспециализированной лексике и других сфер.

Практическая значимость. Практическая значимость работы состоит в том, что рассмотренные данные о языковых практиках молодежи полезны для

исследований виртуальных сообществ и их влияния на реальную коммуникацию в эпоху цифровых технологий. Также результаты могут использоваться при дополнении словарей современного русского языка и молодежного сленга. Исследование выступает как мост между носителями молодежного сленга и теми, кто с ним не знаком. Иными словами выступает как инструмент для расшифровки молодежной речи, что улучшает межпоколенческую коммуникацию. Оно не просто фиксирует новые слова, но и помогает их освоить, делая современную коммуникацию более понятной для всех.

Структура исследования: Настоящая работа состоит из введения, двух глав основного текста, заключения и списка использованных источников. Во введении обоснована актуальность исследуемой проблемы, сформулированы объект и предмет, определены цель, задачи и методы исследования.

В первой главе исследуются теоретические основы лексических изменений в языке, включая природу сленга как социолингвистического явления (его функции и механизмы формирования), специфику молодежного сленга (особенности и сферы употребления), а также роль компьютерных игр как культурного феномена в процессе заимствования и адаптации игровой терминологии в молодежную речевую практику.

Во второй главе приводится эмпирическое исследование семантических трансформаций игровых терминов при их переходе в обиходно-бытовой дискурс, включающее анализ процессов их адаптации в молодежном сленге с использованием лингвистических методов классификации. Кроме того, глава содержит социолингвистический анализ восприятия игрового сленга молодежью, основанный на данных анкетирования и исследующий степень проникновения, вариативность интерпретации и особенности употребления игровых терминов в неигровых коммуникативных контекстах.

В заключении представлены выводы по проведенному исследованию.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические аспекты лексических изменений в языке» рассматривается концепция сленга как

социолингвистического явления. Изучив несколько подходов к его концепции, можно прийти к заключению, что он представляет собой комплексный лингвистический и социальный феномен (речевой регистр), основанный не на определенном наборе слов, а на взаимоотношениях между социальными группами. Поскольку эти взаимоотношения динамичны, непрерывно изменяются, то и сленг не стоит на месте, а постоянно эволюционирует, что находит отражение в лексических изменениях. В первую очередь, свобода форм выразительности, присущая сленгу, создала тенденцию к лексической экспансии. Анализ процессов формирования сленгового лексикона показывает, что он в значительной мере опирается на общие механизмы лексической эволюции языка, среди которых в ходе исследования были выделены семантическое словообразование (генерализация и специализация), сокращение, аббревиация, основосложение и аффиксация, заимствование.

Стремление молодежи к неформальному стилю общения и самовыражению свидетельствует о лингвистической специфике данной социальной группы, в том числе и функциональной. Как правило, к основным функциям сленговой лексики относят: коммуникативную, номинативную, экспрессивную, когнитивную мировоззренческую, конспиративную и функцию языковой экономии. Для него также характерна функция экономии времени, семантическая неопределенность, социальная стигматизация и ярко выраженная лексическая нестабильность.

Изучая функции и особенности молодежного сленга, мы можем выявить сферы его употребления, где он выполняет свою роль наиболее эффективно, отражая особенности социального контекста. Поскольку к молодежи относятся в основном подростки и студенты, сфера употребления молодежного сленга тесно связана с образовательной средой, где происходит взаимодействие представителей этой социальной группы. Он также активно используется в сфере музыки и кино, отражая современные тенденции и интересы молодого поколения. Современный мир характеризуется быстрым развитием технологий и расширением виртуальной реальности, что неизбежно влияет на сферу

употребления молодежного сленга. Поэтому в последнее время мы наблюдаем тенденцию того, как молодежный сленг все больше проникает в виртуальные пространства, формируя собственные языковые нормативно-стилистические особенности в Интернете, в социальных сетях, в онлайн- и компьютерных играх.

Современные информационные технологии, в частности, специфика коммуникации в социальных сетях, способствуют формированию сообществ, объединенных приверженностью определенным формам деятельности. И сфера гейминга не исключение: геймеры объединяются на специальных форумах, в группах в социальных сетях, а также в офлайн-формате, что свидетельствует о формировании новых моделей социального взаимодействия.

Компьютерные игры являются одним из ярких примеров влияния виртуальной реальности не только на социокультурную среду и отношения внутри нее, но и на языковую систему, в частности, на сленг: они, являясь важным элементом современной культуры, формируют собственную языковую среду, которая отличается специфической лексикой и терминологией. Поэтому компьютерный дискурс с его сопутствующими языковыми процессами как отдельный элемент давно привлекает интерес ученых. Углубленный анализ лингвистических феноменов, характерных именно для компьютерно-игрового взаимодействия, до настоящего времени не проводился. Тем не менее, лингвисты смогли уже определить свойства, присущие компьютерно-игровой лексике, выявить ее классификацию и способы образования. Так для игрового дискурса характерны следующие лингвистические признаки: формирование собственной языковой картины; корреляция языка и действия; формирование определенного типа языковой личности геймеров; высокая степень проницаемости, которая может выражаться как во взаимодействии между любыми игроками независимо от внешних обстоятельств; наполненность специализированной лексикой; письменная фиксация устной речи, выраженная посредством широкого использования аббревиатур, сокращений, неассимилированных заимствований и терминов.

Изучение лексических особенностей компьютерно-игрового дискурса позволяет проникнуть в глубину его специфики и выявить влияние виртуальной среды на формирование так называемого лингвокультурного кода молодежи, частью которого он является. Поэтому особое значение в данном исследовании занимает анализ того, каким образом современный игровой сленг выделяется среди других категорий нестандартных слов, и какие языковые механизмы обуславливают его уникальность.

Существует не один подход к классификации механизмов лексического словообразования сленга компьютерно-игровой сферы. Среди основных способов деривации игрового сленга определены калька, полукалька, аббревиация, конверсия, перевод и усечение. Некоторые лингвисты к словообразовательным механизмам также относят контекстуальные замены, транскрипция и транслитерация. Рассмотрев деривационный процесс молодежного вокабуляра, можно заметить, что некоторые способы словообразования являются общими как для молодежного, так и для компьютерно-игрового сленга, а именно калькирование, аббревиация и усечение. В результате реализации работы данных механизмов лексических изменений специализированные термины приобретают новые коннотации, становясь универсальным средством экспрессии.

Более того, глобализация игровой индустрии дополнительно ускоряет этот процесс, способствуя интернационализации сленга. Англицизмы и игровые неологизмы быстро распространяются через интернет-платформы, стирая языковые границы. Таким образом, компьютерные игры выступают не просто источником новой лексики, а катализатором лексико-семантических изменений в молодежном языке.

Во второй главе «Эмпирическое исследование семантических трансформаций игровых терминов при их переходе в разговорный дискурс» приведены корпусный и контекстуально-дискурсивный анализ семантических трансформаций игровых терминов в молодежном сленге. В рамках данного исследования игровые тайтлы, занимающие первые пять позиций на

популярной игровой платформе Steam, а также сопутствующие им сетевые платформы, были избраны в качестве эмпирической базы для анализа лексического аспекта компьютерно-игрового дискурса. В процессе проведенного исследования данных платформ был выявлен спектр лексических единиц, функционирующих как в игровой среде, так и за ее пределами - в повседневной речи. Среди них для анализа процесса переноса и адаптации лексических единиц из игровой среды в повседневную речь, а также их семантических и коннотативных трансформаций, был отобран ряд следующих наиболее распространенных за последний год среди молодежи слов, непосредственно перешедших из компьютерно-игрового дискурса, а именно: фармить, имба, нуб, анлак, скилл, изи катка, дроп, агриться, тильт, слить, юзать, ливать. Для демонстрации контекстуального различия использования слов семантический анализ сопровождается приведением примеров из игровой и неигровой среды, взятых из «Словаря игровых терминов и сокращений», словаря современного сленга «AntiSlang.Ru», «Словаря молодежного сленга» с платформы Terminy.info и интернет-платформы обзоров и новостей компьютерно-игрового дискурса «ProGamer.ru».

В ходе анализа использования вышеперечисленных лексем в компьютерно-игровом и повседневном контексте с рассмотрением конкретных примеров выявлена следующая классификация семантических адаптаций узкоспециализированных терминов компьютерно-игрового дискурса при их переходе в обиходную речь молодежи:

1. Семантическое расширение или генерализация – перенос узкоспециализированного игрового термина в более широкий контекст с сохранением ядерного смысла (например, термины «фармить», «агриться», «тильт», «изи катка»).

2. Инверсия или коннотативная модификация – изменение оценочного заряда слова (позитивное ↔ негативное) при сохранении или трансформации значения (как в словах «имба», «нуб», «ливать»).

3. Семантический сдвиг – радикальное изменение семантики, развитие метафоричности и часто сопровождением изменения актантной структуры (наблюдается у слов «дроп», «слить», «юзать»).

4. Семантическая стабильность – когда некоторые термины почти не меняют значения, а лишь расширяют контекст употребления (к таковым можно отнести сленгизмы «анлак» и «скилл»).

Несмотря на вариативность механизмов адаптации, можно выявить общую тенденцию к сохранению денотативного ядра при расширении контекстуального диапазона употребления.

Также был проведен социолингвистический анализ степени проникновения и вариативности интерпретации игрового сленга молодежью (на материале анкетирования молодежи). В целях определения степени проникновения игровой терминологии в молодёжный сленг, а также для оценки уровня понимания контекстуальных значений отобранных сленгизмов как среди представителей игрового сообщества, так и за его пределами, был проведен опрос среди представителей молодежи, принадлежащих к обеим конфигурациям. Респондентами выступили молодые люди в возрасте от 18 лет – студенты высших и средних профессиональных образовательных учреждений. В рамках исследования компьютерно-игрового сленга в молодежной среде участникам опроса было предложено определить контекстуальные значения специализированной лексики на основе типичных игровых и повседневных неигровых ситуаций. В рамках проводимого социолингвистического исследования была реализована процедура стратификации респондентов. Критерием дифференциации выступила степень вовлеченности участников опроса в игровую практику, измеряемая посредством вопроса о частоте взаимодействия с MMORPG (массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми) и MUD (многопользовательскими текстовыми мирами). Полученные эмпирические данные позволили выделить две категории респондентов с различным уровнем

игровой компетенции: играющие – 67,3% (37 чел.) и неиграющие – 32.7% (18 чел.).

На основе ответов, полученных в результате опроса, а также анализа процентного соотношения ответов игроков и неигроков, чётко прослеживается зависимость между степенью вовлечённости респондентов в игровую культуру и их способностью корректно интерпретировать специализированную лексику. Проведённое эмпирическое исследование позволило выявить ключевые закономерности семантической адаптации компьютерно-игровых терминов в молодежном сленге, а также выявить достаточно высокую степень их проникновения в повседневную коммуникацию.

Более того, проведенный анализ позволяет сделать ряд существенных выводов о закономерностях проникновения игровой лексики в молодёжный сленг.

Во-первых, процесс семантической адаптации носит системный и закономерный характер, подчиняясь определённым лингвистическим механизмам. Существует чёткая зависимость между типом исходного значения термина и характером его трансформации, вследствие которой в современном русском языке формируются устойчивые модели семантических изменений, такие как расширение значения, коннотативная инверсия или семантический сдвиг.

Во-вторых, успешность адаптации напрямую зависит от лингвистических свойств термина. Наиболее легко в общеупотребительный сленг проникают слова, обладающие экспрессивным потенциалом, словообразовательной активностью и универсальностью значения, позволяющей использовать их в различных контекстах.

В-третьих, данный процесс отражает глубинные социокультурные изменения. Миграция игрового сленга в повседневную коммуникацию свидетельствует о цифровой социализации молодёжи, где геймерская лексика становится частью общего языкового кода. Это, в свою очередь, способствует

обогащению эмотивного словаря, развитию языковой креативности и стиранию границ между субкультурами.

Таким образом, адаптация лексики компьютерно-игрового дискурса наглядно демонстрирует динамичность языка и его способность усваивать новые элементы под влиянием технологий и меняющихся коммуникативных практик. Этот процесс не только расширяет лексикон современной молодежи, но и формирует новые модели языковой гибкости, характерные для цифровой эпохи.

Заключение. Новый пласт специализированной лексики компьютерно-игрового дискурса, проникая в повседневную речь, отражает не только явления, связанные с играми, но и более широкие аспекты культурного и социального взаимодействия молодежи. Это свидетельствует о том, что язык, как живое и гибкое средство общения, всегда будет меняться и адаптироваться к новым культурным реалиям.

Следует отметить, что и современный компьютерно-игровой дискурс, и молодежный сленг представляют собой феномены, для которых характерно динамичное развитие. В связи с этим изучение компьютерно-игрового дискурса является перспективным направлением современной лингвистики. Хотя влияние самого молодежного сленга на лексику русского языка носит неоднозначный характер, проявляясь как в стимулировании языковой динамики, так и в потенциальной угрозе нормативным языковым стандартам.

В ходе проведенного исследования было выявлено, что молодежный сленг как языковой феномен очень специфичен, неоднозначен и изменчив. Поэтому особое внимание в работе уделяется изучению сложных процессов языковой трансформации.

Проведенное в рамках данной работы исследование семантических трансформаций игровой лексики в молодежном сленге позволило выявить системные закономерности адаптации специализированных терминов к условиям повседневной коммуникации. Анализ эмпирических данных, полученных в результате корпусного и социолингвистического исследования,

демонстрирует сложный характер взаимодействия внутриязыковых механизмов и экстралингвистических факторов, определяющих динамику изучаемого процесса. Ключевым результатом работы стало установление типологии семантических трансформаций, включающей четыре основных типа адаптации, а именно семантическое расширение, коннотативную модификацию, семантический сдвиг и семантическую стабильность.

Особого внимания заслуживает выявленная корреляция между степенью вовлеченности носителей языка в игровую практику и их способностью к адекватной интерпретации специализированной лексики. Как показало анкетирование, термины с высокой степенью адаптации демонстрируют практически равные показатели узнаваемости среди игроков и неигроков, тогда как узкоспециализированные единицы остаются маркерами субкультурной принадлежности. Этот факт подтверждает гипотезу о стратифицированном характере проникновения игрового сленга в общезыковое пространство.

Социокультурный аспект исследования выявил, что миграция игрового сленга отражает фундаментальные изменения в коммуникативных практиках цифрового поколения. Размытие границ между виртуальным и реальным дискурсами, наблюдаемое в материалах исследования, обусловлено рядом факторов. Прежде всего, это цифровая социализация молодежи, для которой игровые платформы становятся значимым каналом коммуникации; кросскультурное взаимодействие, обусловленное глобальным характером игровой индустрии; и креативный потенциал языкового сознания молодежи, проявляющийся в нестандартных лингвистических трансформациях.

Таким образом, данная работа вносит существенный вклад в понимание механизмов языковой адаптации в условиях цифровизации общества. Полученные в ходе исследования выводы подтверждают, что компьютерно-игровой дискурс выступает мощным источником обновления лексической системы молодежи, а его взаимодействие с повседневной коммуникацией является ярким примером гибридизации языковых практик в современном глобализированном мире.