

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

**«Язык малой социальной группы (на примере участников онлайн-
игры Disco Elysium)»**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

Студентки 4 курса 412 группы

направления 45.03.01. «Филология» (профиль «Отечественная филология
(Русский язык и литература)»)

Института филологии и журналистики

Купцовой Анастасии Константиновны

Научный руководитель

К.ф.н., доцент _____ Т.Н. Медведева

Зав. кафедрой

Д.ф.н., профессор _____ О.Ю. Крючкова

Саратов 2025

Введение

Объектом исследования является речь русскоговорящих людей, вовлеченных в ролевую компьютерную игру под названием Disco Elysium.

Материалами послужили следующие источники:

1. Комментарии на форумах и в онлайн-сообществах: более 300 примеров.
2. Трансляции и видеоматериалы: в совокупности 18 часов 12 минут контента с видеохостинга: видеоэссе, интервью, обсуждения, обзоры, стримы.
3. Фанфикшн и творческие работы: текстовые ролевые игры, фанфики, аски.
4. Прямое общение с игроками.
5. Внутриигровые тексты.

Актуальность работы обусловлена тем, что данное киберпространство представляет собой закрытую и нестабильную часть современной коммуникации. На современном этапе язык указанной малой социальной группы практически не описан. Исследование поможет выявить, как игроки взаимодействуют друг с другом и какие социальные нормы и значения формируются в процессе игры. Поскольку Диско Элизиум представляет собой уникальный пример видеоигры, которая глубоко исследует социальные и философские темы, это делает её интересной для изучения в контексте общения игроков. Анализ речевых паттернов игроков может раскрыть собственные ценности и идеологии, которые формируются в рамках игрового опыта. Работа может внести вклад в развитие методов лингвистического анализа и социолингвистики, предоставляя данные о том, как игры влияют на речевую практику и групповые идентичности.

Целью данного исследования является изучение и анализ языковых особенностей, используемых игроками, а также выявление их социальных и культурных контекстов. **Предметом** – языковой портрет малой социальной группы, включающий в себя выявление жанровой специфики коммуникации, использования специфической терминологии и формирования уникального языкового кода в контексте игровой среды и культурных отсылок.

Основные задачи:

1. Изучить литературу, посвящённую социолингвистике и интернет-лингвистике, дать определения основным понятиям данных наук, используемым в исследовании: социолект, идиолект, языковая личность, малая социальная группа.
2. Определить особенности интернета как лингвистического пространства и процесса виртуальной коммуникации в гейм-среде, в частности — в сфере массовых многопользовательских онлайн-игр.
3. Выявить состав игровой лексики, дать определения понятиям сленг и термин.
4. Собрать и систематизировать лексический материал, используемого геймерами Disco Elysium, проанализировать объекты и способы номинации, рассмотреть внутриигровую терминологию и ее истоки.
5. Проанализировать речевые жанры в коммуникации игроков.
6. Выявить взаимосвязь между речевыми особенностями геймеров Disco Elysium и спецификой игры.
7. Составить сборник терминов и игрового сленга малой социальной группы.
8. Составить антропонимикон.

В работе были использованы следующие методы: метод сплошной выборки, сравнительно-сопоставительный метод, метод качественного и статистического многомерного анализа (метод классификации), описательный метод.

Работа состоит из введения, двух глав и выводов по ним, заключения, списка использованной литературы и двух приложений. В первой главе рассматриваются теоретические вопросы, связанные с социолингвистикой и интернет-лингвистикой, особенностями виртуальной коммуникации, спецификой игровой лексики. Во второй главе исследуется собранный материал. В приложении 1 содержится сборник терминов и игрового сленга ролевой онлайн-игры Диско Элизиум, а в приложении 2 – антропонимикон с наименованиями игровых персонажей.

В первой главе мы рассмотрели теоретические аспекты, связанные с социолингвистикой и интернет-лингвистикой, с акцентом на характерные черты виртуального общения и уникальные особенности лексики, используемой в игровом контексте. Представлены обзоры текущего состояния исследований в указанных областях языкознания, изучающих язык в его социальном измерении, будь то в общем контексте или в рамках интернет-пространства.

На базе научных трудов мы произвели анализ интерпретаций и специфических характеристик таких ключевых понятий, как *социолект* (совокупность языковых черт, присущих определенной социальной группе), *идиолект* (индивидуальная версия языка), *языковая личность* (характеристика индивида как пользователя языка), *виртуальная языковая личность* (специфическая форма языковой личности в условиях виртуальной коммуникации), *малая социальная группа* (объединение индивидов, основанное на эмоциональных межличностных связях) и *большая социальная группа* (объединение индивидов по объективным критериям).

Рассмотрена виртуальная коммуникация как явление, проявляющееся в интернет-пространстве и, в частности, в геймерской среде, что позволило установить взаимосвязь между языком, социальной структурой и онлайн-средой. Было отмечено, что язык в интернете не только отражает социальные процессы, но и сам является активным фактором их формирования. Виртуальная коммуникация, таким образом, предстает как сложная и многогранная система, требующая всестороннего изучения.

Анализ понятий «социолект», «идиолект» и «языковая личность» в контексте виртуальной коммуникации выявил их специфические особенности. Виртуальная языковая личность, в отличие от реальной, обладает большей степенью свободы в выборе языковых средств и стратегий, что позволяет ей создавать желаемый образ и адаптироваться к различным коммуникативным ситуациям.

Исследование малых и больших социальных групп позволило определить их роль в формировании и распространении языковых норм и практик в интернете. Геймерские сообщества, представляющие собой пример малых социальных групп, характеризуются высокой степенью языковой однородности и интенсивным использованием специфической лексики.

Таким образом, данная глава послужила теоретической основой для дальнейшего исследования языковых особенностей виртуальной коммуникации и игровой лексики, обозначив основные направления и перспективы изучения данной проблематики.

Во **второй главе** был представлен опыт описания корпорации малой социальной группы, анализ их речевой коммуникации и описание языка. Анализ позволил определить, каким образом язык используется для поддержания социальной структуры и формирования групповой идентичности. В данной главе мы исследовали и систематизировали материал, собранный в процессе написания данной работы, на основе которого был

создан сборник терминов и игрового сленга, а также антропонимикон игры Disco Elysium.

В рамках данного исследования была предпринята попытка комплексного анализа корпоративной культуры, проявляющейся в речевых практиках малой социальной группы. Мы рассмотрели лексику игры – как оригинальную внутриигровую терминологию, так и заимствованную, узкоспециализированную, не являющуюся известной всем игрокам. Мы рассмотрели ее происхождение и характер, а так же внутриигровые синонимы, которые, как оказалось, представляют собой довольно распространенное явление. Этот феномен обусловлен глобальным доминированием англоязычной игровой индустрии и широким распространением англоязычного контента, связанного с играми. Процесс заимствования включает в себя не только прямое использование английских терминов, но и их морфологическую и семантическую адаптацию к русскому языку. Способами словообразования становятся кальки, полукальки и ассоциативная замена понятий.

Анализ коммуникативных практик сообщества игроков выявил широкое разнообразие речевых жанров, обусловленное как нарративной сложностью игры, так и ее глубоким тематическим наполнением. Внутриигровые диалоги находят отражение в дискуссиях, разворачивающихся вне игры. В основном коммуникация представлена информативными и оценочными жанрами – они могут сочетаться и влиять друг на друга.

Проведенный анализ лингвистических особенностей, используемых игроками при обсуждении Disco Elysium, с акцентом на выражении эмоций и субъективного восприятия игры, показал, что категории, в которых они реализуются представлены дуально – от положительных до отрицательных.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Результаты работы демонстрируют, что язык сообщества Disco Elysium является не просто средством обмена информацией об игре, но и важным фактором социальной идентификации и консолидации. Общий язык способствует укреплению связей между участниками группы, формированию чувства принадлежности и созданию уникальной культурной среды.

Данное исследование было призвано продолжить работу, начатую российскими лингвистами в изучении игровой лексики. Профессиональная и личностная заинтересованность в материале позволила с энтузиазмом выполнить поставленные задачи и достигнуть цели, а также наметить положительные перспективы дальнейшей работы. Была проведена следующая работа:

1. Была изучена тематическая литература (лингвистические и энциклопедические словари, научные пособия, а также публикации в научных печатных и онлайн-изданиях), содержащая информацию по вопросам социолингвистики и интернет-лингвистики, а также трактовки основных понятий, используемых в данной работе. Так, были даны определения собственно понятиям «социолингвистика» и «интернет-лингвистика», «социолект» и «идиолект», «языковая личность» и «виртуальная языковая личность», «малая социальная группа» и «большая социальная группа».

2. Была определены специфика интернета как лингвистического пространства, особенности виртуальной коммуникации.

3. В рамках проведенного исследования были выявлены специфические лингвистические особенности, характерные для онлайн-комьюнити. Анализ текстовых данных, полученных из форумов, социальных сетей и игровых чатов, позволил выделить ряд ключевых элементов, формирующих уникальный язык сообщества. Особое внимание уделялось терминам, заимствованиям из игрового мира и трансформациям

общеупотребительных слов, приобретающих специфические значения в контексте игры.

4. Были рассмотрены и систематизированы основные способы номинации игровых реалий, используемые в речи геймеров. Были выделены и проанализированы такие процессы, как метафоризация, метонимия, заимствования и словообразование, что позволило получить целостное представление о механизмах формирования игрового жаргона. Особое внимание уделено выявлению объектов номинации, включая персонажей, игровые предметы, локации, действия и стратегии – на основе этой информации был составлен антропонимикон.

5. Мы идентифицировали и классифицировали основные речевые жанры, характерные для коммуникации в игровом пространстве.

6. Было выявлено, что использование общего языка способствует формированию чувства сопричастности и солидарности среди участников сообщества. Лексические и стилистические особенности, характерные для дискурса *Disco Elysium*, становятся маркерами принадлежности к определенной социальной группе, объединенной общими интересами и ценностями. Данный феномен имеет важное значение для понимания процессов социальной идентификации и консолидации в онлайн-пространстве.

7. Был собран словарь игрового сленга, в который были отобраны те, что являются специфичными для данной конкретной игры.

8. Был составлен антропонимикон, включающий наиболее распространенные и значимые имена персонажей, используемые в различных игровых контекстах.

Перспективы дальнейших исследований в данной области представляются весьма широкими. Возможно проведение сравнительного анализа языка различных игровых сообществ с целью выявления общих

тенденций и специфических особенностей. Также представляется актуальным изучение влияния игрового языка на формирование идентичности игроков и их взаимодействия в реальном мире.

Список использованных источников

1. Crystal, David. The Scope of Internet Linguistics [Электронный ресурс]: URL: www.davidcrystal.com/?fileid=-4113
2. DISCO ELYSIUM / [Электронный ресурс] // Холиварофорум : [сайт]. — URL: <https://holywarsoo.net/viewtopic.php?id=5562&p=93>
3. DISCO ELYSIUM / [Электронный ресурс] // Холиварофорум : [сайт]. — URL: <https://holywarsoo.net/viewtopic.php?id=5562&p=93>
4. DISCO ELYSIUM / [Электронный ресурс] // Холиварофорум : [сайт]. — URL: <https://holywarsoo.net/viewtopic.php?id=5562&p=93>
5. DISCO ELYSIUM. КРАТКИЙ ДИАГНОЗ / [Электронный ресурс] // Дзен : [сайт]. — URL: <https://dzen.ru/a/Z8KZ9v4MFXT2Cs3X> (дата обращения: 12.04.2025).
6. «Disco Elysium - The Final Cut - Steam Stats» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://gamalytic.com/game/632470>
7. «Диско Инферно: Всё, везде и сразу.» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2885366567>
8. «Диско Инферно: Всё, везде и сразу.» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2885366567>
9. «Поговорили с Александрой «Альфиной» Голубевой о локализации Disco Elysium, вариативности, секретах игры и не только» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.igromania.ru/article/32258/Pogovorili_s_Aleksandroy_Alfinoy_Golubevoy_o_lokalizacii_Disco_Elysium_variativnosti_sekretah_igry_i_ne_tolko.html
10. «Путеводитель по игре Disco Elysium: The Final Cut» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://stratege.ru/ps4/games/disco_elysium/article/112613

11. «Справочник всей одежды.» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2865144080>
12. Англо-русский словарь компьютерных и Интернет-терминов = Computer & Internet dictionary. English – Russian : Computer & Internet dictionary. English - Russian. – Moscow : Moscow intern. publ., 2000. – 415 с.
13. Апетян, М. К. Особенности виртуальной коммуникации / М. К. Апетян. // Молодой ученый. — 2015. — № 3 (83). — С. 939-941.
14. Ахренова, Н. А. Интернет-лингвистика: новая парадигма в описании языка интернета // Издательство Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. — М., 2016. № 3. С. 8-14.
15. Баева, Л. В. Виртуальная коммуникация: классификация и специфика // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. — Саратов, 2014. № 4. С. 5-9.
16. Бергельсон, М. Б. Языковые аспекты виртуальной коммуникации // Вестник МГУ сер.19 № 1, 2002. С. 55-67
17. Берн Э. Лидер и группа. О структуре и динамике организаций и групп. – Екатеринбург: Литур, 2000. – 319 с.
18. Богданова, В. Е. О некоторых аспектах изучения термина идиолект в отечественной и западной лингвистике // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. — СПб., 2011. №4. С. 100-108.
19. Варианты билдов в Disco Elysium / [Электронный ресурс] // Пикабу : [сайт]. — URL: https://pikabu.ru/story/variantyi_bildov_v_disco_elysium_11404565#comments
20. Винокур Г. О. Маяковский – новатор языка. / Г. О. Винокур ; предисл. К. А. Фатеевой. – Изд. 3-е. – Москва : Либроком, 2009. – 133 с.
21. Виноградов В. А. ИДИОЛЕКТ // Большая российская энциклопедия. Том 10. Москва, 2008, стр. 702
22. Виноградова, Т.Ю. Специфика общения в Интернете // I Международный симпозиум. Сборник статей ученых Казанского

- университета (на русском и французском языках). " Казань: Каз.гос.ун-т им. В.И.Ульянова-Ленина, 2005. с. 266
23. Волкова, И. И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика. 2017. №2. С.312-320.
 24. Галинская, Т. Н. Проблема идентичности виртуальной языковой личности // Наука и современность. 2010. №2-3. С. 99-104.
 25. Горный, Е. Онтология виртуальной личности / Горный, Е. [Электронный ресурс] // Сетевая словесность : [сайт]. — URL: <https://www.netslova.ru/gorny/selected/ovl.html>
 26. Горошко, Е. И. Лингвистика новых медий как один из вызовов лингвистической традиции прошлого / Е. И. Горошко, Л. В. Павлова // Вопросы психолингвистики. – 2015. – № 24. – С. 43–54
 27. Гусакова, Е. Особенности подязыка геймеров // Вестник МГУП. 2014. №3. С. 60-66.
 28. Ерофеева, Тамара Ивановна. 2010. Социолект как инструмент описания языковой ситуации региона. В : Вестник Пермского университета. Вып. 1(7). С. 21-25.
 29. Жабина, Л. В. К вопросу об игровом сленге // Университетские чтения 2014. Материалы научно-методических чтений ПГЛУ. Часть V. Пятигорск. ПГЛУ, 2014. С. 170–174.
 30. Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. — Волгоград: Перемена, 2002. — 477 с.
 31. Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность. — 7-е изд. — М.: Издательство ЛКИ, 2010. — 264 с.
 32. Колоухов, А. А. О лингвистических подходах к исследованию языковой личности / А. А. Колоухов. // Молодой ученый. — 2019. — № 25 (263). — С. 453-455.
 33. Косякова, Я. С. Языковая личность в Интернете / Я. С. Косякова, В. Р. Ткачева. // Молодой ученый. — 2017. — № 22.1 (156.1). — С. 19-23.

34. Кропачева, М. А., Литвинова Е. С. Геймеры как субкультурный и культурный феномен // Социо- и психолингвистические исследования. 2015. №3. С. 104-108.
35. Кропачева, М. А., Литвинова, Е. С. Субкультура геймеров, единая и делимая // Социо- и психолингвистические исследования. 2013. №1. С. 74-77.
36. Крючкова, Т.Б. Развитие отечественной социолингвистики // Социолингвистика вчера и сегодня. 2004. №2004. С. 8-50.
37. Кудряшов, И.С. [Электронный ресурс] // Большая Российская энциклопедия : [сайт]. — URL: <https://bigenc.ru/c/igrovaia-industriia-9dae7c?v=10555582>
38. Курбатов, В. И. Виртуальная коммуникация, виртуальный язык и виртуальное мышление // Социально-гуманитарные знания. 2014. №11. С. 42-47.
39. Локс, К. Рассказ // Литературная энциклопедия: Словарь литературных терминов: В 2-х т. — М.; Л.: Изд-во Л. Д. Френкель, 1925. — С. 443-445.
40. Максимова, О. Б. Язык в интернет-коммуникации: общие закономерности и национально-культурные особенности (на материале русского и английского языков) // Вестник РУДН. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. 2010. №3. С. 74-90.
41. Маньковская, И.Б. Виртуальная реальность / И.Б. Маньковская, В.Д. Мотлевский // Культурология XX век. — СПб., 1998. — С. 122.
42. Мартине, А. Основы общей лингвистики. / А. Мартине ; пер. с англ. В. В. Шеворошкина ; под ред. и со вступ. ст. В. А. Звегинцева. — 3-е изд. — Москва : URSS, 2009. — 221с.
43. Меметика / [Электронный ресурс] // Рувики : [сайт]. — URL: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0>
44. Морозова, И. О. Способы выражения эмоциональности в английском и русском языках // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. №6-1 (60). С. 132-134.

45. Невесенко, Е. Д. Специфика формирования и функционирования интернет-сообществ: социальный аспект // Молодой ученый. 2011. № 5. Т. 2. С. 88–92.
46. Осипов, Ю.М. К вопросу об уточнении понятия эмоциональность как лингвистического термина / Ю.М. Осипов // Учен. Зап. МГПИ им. В.И. Ленина. – 1970. - №422. – С. 119-137.
47. Парфюмерная мастерская "Jujube Cat": Новая коллекция духов Disco Elysium / [Электронный ресурс] // ВКонтакте : [сайт]. — URL: https://vk.com/jujubecat?from=search&w=wall-17801455_34669
48. Петренко, А.Д., Поповская, А.Я. Языковой контакт и проблема языковых изменений // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Филологические науки. 2015. №2. С. 143-150.
49. Подберезкина, Л. З. Корпоративный язык. Принципы исследования и описания (на материале языка столбистов) : автореферат дис. ... кандидата филологических наук : 10.02.01. — Москва, 1995. — 25 с.
50. Пятакин, Д. Советы для начинающих в Disco Elysium / Пятакин, Д. [Электронный ресурс] // VGTimes : [сайт]. — URL: <https://vgtimes.ru/guides/75124-sovety-dlya-nachinayuschih-v-disco-elysium.html>
51. Сеттарова, М. Д. Актуальные проблемы социолингвистики // Проблемы Науки. 2016. №8 (50). С. 101-103.
52. Сипко, Е. Р., Минаев, Д. К. Disco Elysium / Минаев, Д. К. [Электронный ресурс] // Большая Российская энциклопедия : [сайт]. — URL: <https://bigenc.ru/c/disco-elysium-a12aa8?v=10135962>
53. Смирнов, Ф.О. Национально-культурные особенности электронной коммуникации на английском и русском языках / Смирнов, Ф.О. [Электронный ресурс] // Человек и наука : [сайт]. — URL: <https://cheloveknauka.com/natsionalno-kulturnye-osobennosti-elektronnoy-kommunikatsii-na-angliyskom-i-russkom-yazykah>
54. Социолект / [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия. Электронная версия (2017) : [сайт]. — URL: <https://old.bigenc.ru/linguistics/text/4245202>

55. Тихонова, М. А. Оценочная лексика русского языка: проблемы лексикографирования // Вестник МГУП. 2015. №2. С. 352-358.
56. Филлипенкова, А.П. Фандом / Филлипенкова А.П. [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал : [сайт]. — URL: <https://bigenc.ru/c/fandom-c8b098>
57. Цуциева, М. Г. Языковая личность как актуальный объект исследований в современной лингвистике // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. 2014. №1. С. 180-186.
58. Шиппинг / [Электронный ресурс] // Рувики : [сайт]. — URL: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/%D0%A8%D0%B8%D0%BF%D0%BF%D0%B8%D0%BD%D0%B3>
- Юсупова, З. К. Предмет социолингвистики // Евразийский научный журнал. 2017. №4. С. 370-371.