

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

**Роль игрового жаргона в формировании групповой идентичности:
социолингвистический подход (на примере онлайн-игр Reverse 1999 и
Arknights)**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА**

Студентки 4 курса 411 группы

направления 45.03.01. «Филология»

Института филологии и журналистики

Михайловой Анастасии Владимировной

Научный руководитель

К.ф.н., доцент _____ Т.Н. Медведева

Зав. кафедрой

Д.ф.н., профессор _____ О.Ю. Крючкова

Саратов 2025

Введение

Объектом данной работы является игровой жаргон, используемый в онлайн-играх Reverse 1999 и Arknights.

Источники исследования материала:

- 1) Записи игрового сообщества, включая сообщения в чатах, обсуждения на форумах и публикации в социальных сетях.

Актуальность исследования обусловлена ростом популярности онлайн-игр, которые стали важной частью культурной жизни молодежи. Игровая аудитория активно использует специфический язык, что создает уникальные условия для социолингвистического анализа. Изучение игрового жаргона позволяет выявить особенности коммуникации в виртуальных сообществах и понять, как язык формирует социальные связи между игроками.

Игровой жаргон также играет важную роль в формировании групповой идентичности, создавая культурное пространство, где знание специфических терминов становится признаком принадлежности к группе. Это подчеркивает значимость языка как инструмента социальной идентификации и взаимодействия.

Кросс-культурный аспект онлайн-игр позволяет исследовать языковые явления в контексте многоязычия и межкультурной коммуникации, что открывает новые горизонты для изучения языковых явлений в условиях цифровой культуры. В эпоху цифровизации изучение языковых особенностей игр становится актуальным как с точки зрения филологии, так и культурологии.

Цель работы заключается в анализе роли игрового жаргона в формировании групповой идентичности в контексте онлайн-игр Reverse 1999 и Arknights с использованием социолингвистического подхода. Для достижения этой цели необходимо решить несколько **задач**:

1. Изучить теоретические основы социолингвистики.

2. Проанализировать лексику и фразеологию, характерные для указанных игр.
3. Выявить основные термины и их значения.
4. Исследовать связь между использованием игрового жаргона и формированием групповой идентичности игроков.
5. Рассмотреть социальные функции жаргона и его роль в коммуникации и установлении социальных связей внутри игровых сообществ.
6. Провести сравнение использования жаргона в различных коммуникативных контекстах.

В данной работе мы пользовались **методами:**

Описательные методы:

1. Лексикографический анализ: составление словаря игровой лексики, включая ключевые термины и фразы, используемые игроками.
2. Кейс-метод: проведение детального анализа конкретных случаев использования игрового жаргона в рамках выбранных игр для углубления понимания его роли и функционирования.

Теоретические методы:

1. Кодирование данных: использование методики кодирования для анализа собранных качественных данных (интервью, наблюдения, текстовые материалы) с целью выявления ключевых тем, паттернов и взаимосвязей.
2. Текстуальный анализ: применение этой методики к текстовым данным для выявления семантических и синтаксических особенностей игрового жаргона и его функций в контексте межличностного общения.
3. Статистические методы: использование статистических методов для обработки количественных данных о частотности употребления определенных терминов и их связи с идентичностью игроков, если это возможно.

Структура исследовательской работы включает введение, теоретическую главу, практическую главу, заключение, библиографический список и приложения.

Первая глава посвящена теоретическим аспектам социолингвистики, включая основные концепции и подходы к изучению жаргона, его характеристики и роль в формировании групповой идентичности. Анализируется влияние игровой культуры на язык и функция жаргона как элемента комьюнити.

Во **второй главе** проведено эмпирическое исследование игрового жаргона в сообществах Reverse 1999 и Arknights. Описаны методы сбора данных, включая опросы и интервью, а также проведён лексический и сравнительный анализ жаргонных выражений, таких как "гача", "фарм", "ДД" и "ивент".

Анализ показал, что использование жаргона способствует созданию чувства принадлежности к сообществу и укрепляет групповые нормы. Жаргон выполняет несколько ключевых функций: создает чувство принадлежности, служит маркером идентичности и поддерживает сотрудничество.

В рамках исследования был проведен опрос участников игровых сообществ Reverse 1999 и Arknights для выявления мнений о значении игрового жаргона. Опрос включал закрытые и открытые вопросы, что позволило собрать количественные и качественные данные о частоте использования жаргона и его влиянии на чувство принадлежности к сообществу.

- **Цель:** выявить мнения игроков о жаргоне и его значении.
- **Методика:** опрос проводился через Google Forms с закрытыми и открытыми вопросами.
- **Выборка:** 76 игроков (42 из Reverse 1999 и 34 из Arknights).

- Вопросы: о частоте использования жаргона, его значении и влиянии на чувство принадлежности к сообществу.

Результаты исследования по опросу “Роль игрового жаргона в формировании групповой идентичности (на основе онлайн-игры Reverse 1999)”:

1. Методы сбора информации: всего собрано 42 ответа.
2. Распределение респондентов: большинство узнало об игре через социальные сети (21), рекомендации друзей (19) и форумы (12).
3. Использование жаргона: 31 респондент употребляет жаргон, включая термины "гача", "пул", "бафф".
4. Значимость жаргона: 35 респондентов считают его важным для общения.
5. Влияние на идентичность: жаргон укрепляет связи и идентичность игроков.

В рамках исследования было проведено **интервью** с участниками игровых сообществ Reverse 1999 и Arknights для глубокого понимания восприятия игрового жаргона и его роли в формировании групповой идентичности. Полуструктурированные интервью позволили респондентам свободно делиться своими мыслями о значимости жаргона, его влиянии на общение и чувство принадлежности к сообществу. Полученные данные были проанализированы для выявления ключевых тем и паттернов, что способствовало более глубокому пониманию функций жаргона в межличностном общении среди игроков.

- Цель: получить более глубокое понимание восприятия жаргона.
- Методика: полуструктурированные интервью продолжительностью 30-45 минут.
- Выборка: 10 игроков (по 5 из каждой игры).

В результате исследования установлено, что игровой жаргон облегчает коммуникацию и способствует укреплению групповой идентичности, поддерживая культурные особенности каждого сообщества.

Заключение

В ходе работы была проанализирована научная литература, связанная с понятиями "игровая культура", "жаргон", "групповая идентичность" и "социолингвистика". Рассмотрены ключевые аспекты формирования жаргона в игровых сообществах, его функции в коммуникации и влияние на социальные связи между игроками. Исследованы механизмы, через которые жаргон способствует созданию чувства принадлежности и укреплению идентичности участников.

Жаргон представлен как инструмент идентификации и выделения, средство создания и поддержания сообщества, а также как элемент культурной идентичности. Проведена комплексная эмпирическая и лексико-семантическая работа, направленная на изучение особенностей и функций игрового жаргона в сообществах Reverse 1999 и Arknights.

Выделены основные характеристики и функции игрового жаргона, определяющие его роль в коммуникации и социальной идентификации игроков. Проведён лексический анализ ключевых терминов и сравнительный анализ жаргона двух сообществ, выявляющий общие и отличительные черты. Результаты эмпирического исследования, включая опрос и интервью с игроками, подтвердили теоретические выводы о значении жаргона в формировании групповой идентичности.

Исследование выявляет особенности коммуникации между игроками и подчеркивает важность языка как инструмента социальной идентификации. Результаты исследования могут быть полезны для дальнейших исследований в социолингвистике и культурологии, а также для разработчиков игр, стремящихся создать более инклюзивные игровые среды.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Источники материала

1. Записи игрового сообщества, включая сообщения в чатах, обсуждения на форумах и публикации в социальных сетях.

Исследования

1. Алимов Г.Ю. Молодежный сленг и разговорная речь в современной лингвистике// Молодой ученый. 2017. № 12. с.606-608.
Алпатов В. М. (2005) Волошинов, Бахтин и лингвистика. М.: Языки слав. Культуры. 432 с.
2. Бабина А. Терминологическое поле в исследованиях социолекта. [Электронный документ]. Вых. дан. М., 2004. Режим доступа: [www.http://anna-babina.Narod.ru](http://anna-babina.Narod.ru). с. 4-5
3. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М. : Худож. лит., 1990. 543 с.
4. Беликов В.И., Крысин Л.П. (2001) Социолингвистика. М.: Российский государственный гуманитарный университет. 315 с.
5. Берестовская Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование / Э.М. Берестовская. — Текст : непосредственный // Вопросы языкознания. — 1996. — № 3. — С. 32-41.
6. Бондалетов В.Д. Социальная лингвистика. М., 1987.
7. Борисова Е.Г. Современный молодежный жаргон / Е. Г. Борисова // Русская речь. — 1980. — № 5. — С. 51–54
8. Винокур Г.О. Филологические исследования: лингвистика и поэтика. М.: Наука, 1990. 452 с.
9. Волкова Н.А., Григорович Л.А. Проблемы описания военного жаргона (лексикосемантический аспект) // Массовая культура на рубеже XX — XXI веков. Человек и его дискурс : сб. науч. тр. М. : Азбуковник, 2003. С. 340 — 366.

10. Гайдар К.М. Некоторые вопросы изучения группового сознания. Воронеж: ВГИ МОСУ, 1998. 24 с.
11. Гайдар К.М. Субъектный подход к психологии малых групп: история и современное состояние. Воронеж: Изд-во Воронеж. ун-та, 2006. 160 с.
12. Гамперц Дж. Типы языковых сообществ // Новое в лингвистике. — М.: Прогресс, 1975. — Вып. 7. — С. 182-198.
13. Гончаренко А.Б. Виртуальная языковая среда и ее особенности // Филологические науки. 2012. Вып. Ноябрь. С. 6.
14. Горошко Е.И. Лингвистика новых медий как один из вызовов лингвистической традиции прошлого [Текст] / Е. И. Горошко, Л. В. Павлова // Вопросы психолингвистики. — 2015. — № 24. — С. 43–54.
15. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете : автореф. дис. ... канд. филол. наук / П. А. Горшков ; Мос. гос. обл. ун-т. — М.: [б.и.], 2006. — 150 с.
16. Елистратов В.С. Арго и культура // Словарь русского арго: материалы 1980 — 1990-х гг. М.: Рус. словари, 2000. С. 574 — 692.
17. Елистратов В.С. Толковый словарь русского сленга. М., 2005.
18. Жабина Л.В. К вопросу об игровом сленге // Университетские чтения ПГЛУ. Часть V. Пятигорск, 2014.
19. Жирмунский, В.М. Избранные труды по языкознанию. Москва: Наука, 1978.
20. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете // Флогистон. 2003. 14 февраля.
21. Земская Е.А., Китайгородская М. В. Русская разговорная речь. Общие вопросы. Словообразование. Синтаксис. М. Наука, 1981.
22. Зубкова Н.А. "Роль жаргона в формировании социальных идентичностей игроков." Язык и речевая деятельность, 2022, № 11, с. 112-120.

23. Касумова М.Ю. Молодежный сленг как компонент молодежного дискурса//Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2019. № 7. с. 63-65.
24. Кожина М.Н. Стилистика русского языка: учебник / М. Н. Кожина. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Просвещение, 1993. — 224 с. (с.64)
25. Колокольцева Т.Н. Интернет-коммуникация как зеркало основных тенденций развития и функционирования русского языка // Грани познания. 2011. № 4 (14). С. 1–5.
26. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия / Ю.А. Левада // Системные исследования. 1984. С. 269-281.
27. Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В.Н.Ярцева. М., 1990.
28. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон / П.В. Лихолитов // Русская речь. — 1997. — № 3. — С. 43–49.
29. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. Санкт-Петербург: Искусство, 1998.
30. Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса. Волгоград: Перемена, 2009. 496 с.
31. Медникова Н.А. "Игра как форма языка: социолингвистический подход." Язык и культура, 2019, № 4, с. 75-84.
32. Мечковская Н.Б. Естественный язык и метаязыковая рефлексия в век Интернета // Русский язык в научном освещении. 2006. № 2 (12). С. 165–185.
33. Орлова Н.О. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции / Н. О. Орлова // Ярославский педагогический вестник. — 2004. — № 3 (40). — С. 4–8.
34. Петрова А.Н. "Жаргон как средство построения групповой идентичности." Вопросы языкознания, 2021, № 5, с. 47-58.

35. Редкозубова Е.А. Сленг в современном коммуникативном пространстве: дискурсивные практики: автореф. дис... канд. филол. наук: 10.02.19. Ростов н/Д: АкадемЛит, 2014. 31с.
36. Сизов С.Д. Понятие и функции сленга / С. Д. Сизов, Ю. С. Сизова. — Текст : непосредственный // Юный ученый. — 2016. — № 5 (8). — С. 32-34. — URL: <https://moluch.ru/young/archive/8/533/> (дата обращения: 04.05.2025).
37. Словарь социолингвистических терминов / Отв. ред. В.Ю. Михальченко. М., 2006.
38. Соловьев В.С. "Современный игровой жаргон: язык и культура." Историко-филологический журнал, 2020, № 3, с. 62-71.
39. Социальная лингвистика. М.: Наука, 1977. 382 с.
40. Судзиловский Г.А. Сленг — что это такое? Англо-русский словарь военного сленга / Г.А. Судзиловский. — М. : Воениздат, 1973. — 182 с.
41. Толстая А.Ю. "Социолингвистика игр: жаргон и идентичность." Научный вестник, 2022, № 2, с. 99-113.
42. Файзиева Г.В. Изучение молодежного сленга: основные подходы, проблематика и направления// Гуманитарные исследования. 2016. №2 (58). с.38-44.
43. Ханин И.А. Лексикология и лексикография в современных условиях. Москва: Флинта, 2018.
44. Хсу К. Игровой язык и как он характеризуется / Катарина Хсу, Бломберг Иоган. — Текст : электронный // Центр языка и литературы Лундского университета. — 2018. — С. 69. — URL: <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=9031632&fileId=9031634> (дата обращения: 04.05.2025)
45. Чейф У. (2015) На пути к лингвистике, основанной на мышлении. Язык и мысль. Современная когнитивная лингвистика. М.: Языки славянской культуры. С. 60-88.

46. Черенкова Д.И. Молодежный сленг: положительное и отрицательное влияние на сознание и речь подростка// Наука и инновации в XXI веке: актуальные вопросы, открытия и достижения: Сборник статей XIII Международной научно-практической конференции (2021 мая 2019 г.). Пенза: Наука и Просвещение, 2019. С.246-249.
47. Чиркова В.М. Функциональные особенности русского молодежного сленга//Журнал Региональный вестник. 2019. №7(22). С.17-18.
48. Швейцер А.Д. Современная социолингвистика: теория, проблемы, методы. Изд. 4-е, испр. М.: ЛИБРОКОМ, 2012. 176 с.
49. Шендерович И.Л. "Идентичность в онлайн-играх: социолингвистический подход." Журнал социолингвистики, 2023, № 1, с. 25-40.
50. Щербина В.Е. Филологические науки. Вопросы теории и практики Тамбов: Грамота, 2018. № 3(81). Ч. 2. С. 395–398.
51. Югай И.И. Основные этапы освоения медиатехнологий искусством [Электронный ресурс] / И. И. Югай. URL: <http://www.gup.ru/events/smi/detail.php?ID=166131>
52. Язык и культура: взгляд молодых. XXIII Кирилло-Мефодиевские чтения» (24 мая 2022 г.) : Материалы V Международной научнопрактической конференции : сборник статей [Электронный ресурс] / гл. ред. В. И. Карасик. — Москва : Гос. ИРЯ им. А. С. Пушкина, 2023. — 863 с.
53. Crystal D. (2001). Language and the Internet. Cambridge University Press.
54. Jespersen O. Mankind, nation and individual from a linguistic point of view. Oslo, 1925.
55. Partridge E. Slang Today and Yesterday. L., 1979. 258 p.