

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

**Терминологическая система онлайн-игры «Genshin Impact»
в контексте общения малой социальной группы**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА**

Студентки 4 курса 412 группы

направления 45.03.01. «Филология»

Института филологии и журналистики

Селивоненко Александра Александровна

Научный руководитель

К.ф.н., доцент _____ Т.Н.Медведева

Зав. кафедрой

Д.ф.н., профессор _____ О.Ю.Крючкова

Саратов 2025

Введение

Объектом данного исследования является терминологическое пространство компьютерных игр, включающее в себя лексические единицы, обозначающие различные аспекты игровой реальности, от персонажей и оружия до характеристик и особенностей внутри игры. **Предметом** исследования выступает терминологическая система сленга игроков Genshin Impact.

Источники исследования материала:

- 1) Речь геймеров «Genshin Impact», представленная в чатах в социальных сетях, в каналах Discord и тематических форумах.

Актуальность исследования терминологии компьютерных игр обусловлена не только их широкой популярностью, но и необходимостью систематизации и унификации понятийного аппарата данной области. Стремительное развитие игровой индустрии влечет за собой постоянное возникновение новых жанров, механик, технологий и, соответственно, новых терминов, описывающих эти явления. Данная работа должна показать уникальность терминологической системы игры Genshin Impact на основе языка пользователей, а также стать попыткой структурировать и классифицировать данную систему, итогом которой станет словарь терминов.

Целью данной работы является выявление и систематизация основных терминов Genshin Impact, используемых в различных чатах, как внутриигровых, так и сторонних, а именно каналов в Discord, Telegram и специальных сайтов, анализ их семантической структуры и определение закономерностей формирования терминологической системы в данной области. Достижение поставленной цели предполагает решение следующих **задач**:

1. Проанализировать теоретических источников по терминоведению и теории компьютерных игр;
2. Выявить основные аспекты терминологии интернета и компьютерных игр;
3. Классифицировать термины по тематическим группам;
4. Изучить семантические особенности терминов компьютерных игр;
5. Определить основные способы терминообразования в данной области.
6. Составить словарь терминов Genshin Impact

В рамках исследования были применены следующие **методы**: метод сплошной выборки, сравнительно-сопоставительный метод, метод качественного и статистического многомерного анализа (метод классификации), описательный метод.

Структура исследовательской работы такова: введение, теоретическая глава, практическая главы, заключение, библиографический список, приложение.

В **Главе 1** мы с теоретической точки зрения рассмотрели понятия «терминологической системы», «интернет-лингвистики», «малой социальной группы». Здесь язык геймеров анализируется как специфический лингвистический феномен, представляющий собой обособленный пласт литературного языка.

В **Главе 2** мы представили анализ и систематизация лексического материала, собранного в рамках настоящего исследования и послужившего основой для создания глоссария терминов и игрового жаргона, характерных для «Genshin Impact».

В качестве предварительного этапа мы рассмотрели четыре существующих онлайн-глоссария игровой лексики «Genshin Impact», созданных самими игроками. Мы провели их анализ с точки зрения соответствия требованиям

современной лексикографии, что позволило выявить потенциальные ошибки и недочеты, учтенные при разработке авторского словаря.

Далее, мы классифицировали все типы наименований игры в разделы, объединенные общей тематикой и способами словообразования. В конечном итоге у нас вышло четыре раздела: «Персонажи», «Оружие», «Механики игры» и «Другие определения».

После мы провели аналитику всех способов словообразования, выделенные М.В. Барт в игровом сленге, а именно:

1. аббревиация;
2. суффиксация;
3. усечение;
4. лексико-семантический способ;
5. соединение;
6. каламбурный способ;
7. калькирование.

Мы провели исследование речи игроков и составили диаграмму частотности употребления каждого способа, а также провели к каждой категории множество примеров. Так, самыми частотными методами словообразования оказались: лексико-семантический, калькирование и аббревиация (около 20-30 примеров в каждой категории).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение, проведенное исследование терминологической системы онлайн-игры «Genshin Impact» в контексте малой социальной группы позволяет сделать ряд важных выводов. Анализ выявил, что терминология игры играет ключевую роль в формировании и поддержании коммуникации внутри группы игроков. Она служит не только для обозначения игровых объектов и механик, но

и для выражения групповой идентичности, создания чувства принадлежности и установления общих ценностей.

Использование специфических терминов, аббревиатур и жаргонизмов способствует повышению эффективности коммуникации, позволяя быстро и точно передавать информацию, а также отличать «своих» от «чужих». Наблюдается тенденция к адаптации и трансформации общеупотребительных слов и выражений для нужд игрового сообщества, что свидетельствует о динамичном и креативном характере языка игры.

В ходе нашего исследования, были решены следующие задачи:

1. Была тщательно проанализирована и изучена научная литература по нашей теме, труды отечественных и зарубежных лингвистов (учебники, сборники терминов, а также научные статьи) о социо-лингвистике, интернет-лингвистике, терминологическом языке малой социальной группы и терминологической системе в целом.
2. В рамках данной работы язык геймеров рассматривается как специфический лингвистический феномен, представляющий собой обособленный пласт литературного языка. Проведен анализ для выявления и систематизации лексического состава, характерного для игровой среды. В связи с этим, в работе даются уточненные определения ключевым понятиям, таким как «сленг/жаргон» в контексте игровой коммуникации, «термин» как специализированная единица игрового языка, «терминология» как совокупность терминов, используемых в данной области, и «терминосистема» как организованная структура терминов, отражающая понятийную систему игровой деятельности. Особое внимание уделяется рассмотрению правил, лежащих в основе формирования и упорядочивания терминологической системы геймерского языка. Это необходимо для выявления закономерностей,

определяющих структуру и функционирование данного лингвистического подмножества. Исследование этих правил способствует более глубокому пониманию процессов терминообразования и систематизации в рамках игровой культуры, а также позволяет выявить потенциальные возможности для стандартизации и унификации игрового вокабуляра.

3. Были выявлены и систематизированы основные термины игры Genshin Impact, используемые в различных чатах пользователей, произведен анализ их семантической структуры и определение закономерностей формирования терминологической системы в данной области.
4. Было выделено несколько разделов сленга малой социальной группы игроков Genshin Impact, а именно: «Персонажи», «Оружие», «Механики игры» и «Другие определения». Практически каждый раздел содержит в себе также отдельные категории, которые более полно смогли охарактеризовать терминологическую систему языка геймеров.
5. В рамках исследования терминологии был осуществлен комплекс мер по ее нормализации, включающий отбор наиболее релевантной и унифицированной формы представления каждого термина. Данный процесс предполагал анализ вариативности терминологического употребления и выявление оптимальной, с точки зрения соответствия языковым нормам и контексту игры, формы. Помимо формальной нормализации, проводилась работа по уточнению семантического содержания терминов, направленная на обеспечение их однозначного понимания и исключение возможных разночтений. При осуществлении нормализации активно привлекались ресурсы, представленные в онлайн-словарях, посвященных вселенной Genshin Impact, детально рассмотренные в практической части настоящей работы. Использование данных словарей позволило учесть существующие в интернет-

сообществе практики словоупотребления и обеспечить терминологическую консистентность с существующим дискурсом.

6. Настоящая работа завершилась созданием комплексного глоссария терминов и игрового жаргона, функционирующих в рамках многопользовательской онлайн-игры «Genshin Impact». Данный глоссарий представляет собой ценный ресурс, адресованный широкому кругу пользователей. Во-первых, он может быть полезен самим игрокам, стремящимся к более глубокому пониманию специфической лексики, используемой в игровом сообществе. Во-вторых, глоссарий может служить ценным материалом для лингвистов, изучающих особенности формирования и функционирования языка в виртуальных пространствах и игровых контекстах. В-третьих, он может заинтересовать любого, кто стремится расширить свои знания об игровой культуре и ее лингвистическом отражении.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Авербух К. Я.* Общая теория термина. – М.: Иваново, 2004. – 19 с.
2. *Агафонов А. Г.* Социальный портрет российского онлайн геймера // Социально-политические науки. – М.: [Б.и.], 2017. – С. 73-75.
3. *Алефиренко Н. Ф.* Спорные проблемы семантики. М.: Гнозис, 2005. – 326 с.
4. *Ахманова О. С.* Словарь лингвистических терминов. — М.: КомКнига, 2007. — 576 с.
5. *Ахманова О. С.* Экстралингвистические и внутрилингвистические факторы в функционировании и развитии языка // Теоретические проблемы современного советского языкознания / под ред. В. В. Виноградова. – М.: Наука, 1964. – 160 с.
6. *Ахренова Н. А.* Теоретические основы интернет-лингвистики. — Тамбов: Грамота, 2013. № 10. С. 22-26.

7. *Ахренова Н. А.* Ключевые метафорические концепты интернет-лингвистики: киберпространство, виртуальная реальность, виртуальное сообщество, виртуальное время, виртуальная языковая личность // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. — М., 2015. № 3. С. 46-55.
8. *Ахренова Н. А.* Теоретические основы интернет-лингвистики. — Тамбов: Грамота, 2013. № 10. С. 22-26.
9. *Баева Л. В.* Мир ценностей геймера: Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр // Информационное общество. Серия: Человек в информативном обществе, 2014. Вып. 2. — С. 27–34.
10. *Барт М. В., Дудар Т. Е., Минина О. Г.* Теория и практика межкультурной коммуникации: учебное пособие / М. В. Барт, Т. Е. Дудар, О. Г. Минина; Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина. — Сыктывкар: Издательство СГУ им. Питирима Сорокина, 2016. — 87 с.
11. *Бахтин М. М.* Проблема речевых жанров // М.М. Бахтин Литературно-критические статьи. — М.: Русские словари, 1986. — С. 159–206.
12. *Бахтин М. М.* Эстетика словесного творчества / Сост. С.Г. Бочаров, примеч. С.С. Аверинцев, С.Г. Бочаров. — М.: Искусство, 1979. — 423 с.
13. *Беликов В. И.* Крысин, Л. П. Социоллингвистика: Учебник для вузов — М.: Изд-во Российского государственного гуманитарного университета, 2001. — 439 с.
14. *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.

15. Бубнова Г. И. Гарбовский, Н. К. Письменная и устная коммуникация: Синтаксис и просодия. / Г. И. Бубнова, Н. К. Гарбовский. – М.: Изд-во МГУ, 1991. – 271 с.
16. Вахитов В. С. Развитие игровой компьютерной лексики русского языка (на примере языка пользователей «Lineage 2»). – М.: [Б.и.], 2011. – 25 с.
17. Вдовиченко С. С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры dota 2) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 8 (50) : в 3 ч. Ч. 2. С. 27–31.
18. Виноградов В. В. Избранные труды: О языке художественной прозы. / В. В. Виноградов – М.: Наука, 1980. – 362 с.
19. Волкова Е. В. Лингво-культурные барьеры компьютерно-опосредованной коммуникации: автореф. дис. канд. филол. наук.: 10.02.04. - Ульяновск, 2007. – 21 с.
20. Вохрышева Е. В., Тюрин П. В. Киберспортивное дискурсивное пространство: теоретические аспекты анализа // Focus on Language Education and Research. 2022. Т. 3. № 1.
21. Галичкина Е. Н. Общая характеристика компьютерно-опосредованного дискурса / Е. Н. Галичкина // Интернет-коммуникация как новая речевая формация: Коллективная монография / науч. ред. Т. Н. Колокольцева, О. В. Лутовинова. — М.: Флинта: Наука, 2012. – С. 53-72.
22. Голованова Е. И. Введение в когнитивное терминоведение: учеб. пособие. Изд-е 3-е, стер. – М.: Флинта, 2011.
23. Гринев С. В. Введение в терминоведение. – М.: Московский лицей, 1993. – 309 с.
24. Гусакова Е. А. Особенности подъязыка геймеров // Вестник МГУП им. И. Федорова. Серия: Русский язык и стистика, 2014. Вып. 3. – С. 60–66.

25. *Даниленко В. П.* Русская терминология: опыт лингвистического описания. — М.: Нацка, 1977. — 246 с.
26. *Денисова А.И.* Компьютерные игры как феномен современной культуры // Аналитика культурологии. 2010. № 18.
27. *Жильцов А. И.* Исследование социального портрета геймера // Вопросы науки и образования. Серия: СМИ и массовые коммуникации, 2018. — С. 209–214.
28. *Ерофеева Т. И.* Понятие «социолект» в истории лингвистики XX века [Электронный ресурс]: URL: <http://www.philology.ru/linguistics2/erofeeva-02.htm>
29. *Жеребило Т. В.* Термины и понятия лингвистики: Общее языкознание. Социолингвистика: Словарь-справочник. — Назрань: Пилигрим, 2011. — 280 с.
30. *Иссерс О. С.* Коммуникативные стратегии и тактики русской речи. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 288 с.
31. *Иссерс О. С.* Стратегия речевой провокации в публичном диалоге // Русский язык в научном освещении. — М., 2009. № 2 (18). С. 92-104.
32. *Капанадзе Л. А.* О понятии «термин» и «терминология». — М.: Наука, 1965. — С. 75-85.
33. *Кириченко В. В.* Игровой сленг русскоязычного сообщества (на материале лексики видеоигры «eveonline») // Высшая школа. 2015. № 5. С. 51–53
34. *Компанцева, Л. Ф.* Интернет-лингвистика: когнитивно-прагматический и лингвокультурологический подходы. Монография. — Луганск: Знание, 2008. — 528 с.
35. *Компанцева Л. Ф.* От классического языкознания — к интернет-лингвистике // Studia Linguista : збірник наукових праць. — Киев, 2010. № 4. С. 24-30.

36. *Кристал Д.* Сфера применения интернет-лингвистики. [Электронный ресурс]: URL: www.davidcrystal.com/?fileid=-4113
37. *Кутлалиев Т. Х.* Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дисс. к. культ. — М., 2014. — 245 с.
38. *Лейчик В. М.* Терминоведение: Предмет, методы, структура. — М.: ЛИБРОКОМ, 2009. — 256 с.
39. *Лейчик В. М.* Терминоведение: Предмет, методы, структура. — М.: ЛИБРОКОМ, 2009. — 256 с.
40. Лингвистический энциклопедический словарь [Электронный ресурс]: URL: <http://tapemark.narod.ru/les/>
41. *Ляшенко Д. И., Гринкевич Е. В.* Виртуальная языковая личность: к определению термина // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сборник статей по материалам LI международной студенческой научно-практической конференции. — Новосибирск: АНС «СибАК», 2017. № 3 (51). С. 92-97.
42. *Масленкова Н. А.* Компьютерная игра как механизм конструирования культурной памяти (на примере «World of Tanks») // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7, Философия. — Волгоград, 2014. № 3 (23). С. 116-125.
43. *Медяник И. А.* Природа игрового жаргона: к проблеме исследования // Инновационная наука. 2015. №11-1. С. 247-248.
44. *Петров А. Н.* Лексические подсистемы игровых сообществ как социолекты // Преподаватель XXI век. Серия: Филологические науки. 2011. №2. С. 299-304.
45. Российская социологическая энциклопедия / Под общ. ред. Г. В. Осипова. — М.: Издат. группа НОРМА-ИНФРА-М, 1998. — 672 с.

46. Сапронова Е. А. Лингвокультурологические особенности влияния MMORPG сленга на современное общество // Проблемы Науки. 2016. №5 (47). С. 170-173.
47. Степанцева О. А. Социальный портрет геймера // Изв. РГПУ им. А.И. Герцена. 2007. № 24.
48. Словарь терминов Genshin Impact [Электронный ресурс]: URL: <https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki/Глоссарий>
49. Словарь терминов Genshin Impact [Электронный ресурс]: URL: <https://dzen.ru/a/ZZboepVQmy2EkLWZ>
50. Тюрина С. Ю. Дискурс как объект лингвистического исследования // Inter-cultur@l-net. 2004. Вып. 3.