

Научная статья

УДК 81'23

doi: 10.47475/1994-2796-2023-479-9-21-28

## СЕМАНТИЗАЦИЯ МОЛОДЕЖНЫХ СЛЕНГИЗМОВ И ЖАРГОНИЗМОВ СФЕРЫ ВИДЕОИГР И АНИМЕ

Ольга Викторовна Торопчина<sup>1</sup>✉, Михаил Сергеевич Власов<sup>2</sup>,  
Ирина Петровна Исаева<sup>3</sup>, Елена Сергеевна Замашанская<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В. М. Шукшина, Бийск, Россия, olatoro@mail.ru, ORCID: 0009-0002-6289-0451

<sup>2</sup> Пермский государственный национальный исследовательский университет, Пермь, Россия, vlasov@bigpi.biysk.ru, ORCID: 0000-0001-7848-5114

<sup>3</sup> Алтайский государственный педагогический университет, Барнаул, Россия, isaeva\_ip@inbox.ru, ORCID: 0000-0002-4323-2923

<sup>4</sup> Бийский технологический институт (филиал) Алтайского государственного технического университета имени И. И. Ползунова, Бийск, Россия, zamashanskaia@mail.ru, ORCID: 0009-0007-8397-209X

**Аннотация.** В статье описана проблема семантизации молодежных разговорных сленгизмов и жаргонизмов сферы видеоигр и субкультуры аниме. В ходе исследования были установлены актуальные функциональные значения тематически связанных сленгизмов и жаргонизмов посредством выявления частот тематически связанных слов на уровне их парадигматических отношений, а также на уровне их линейного развертывания, представленных в синтагматических реакциях (коротких текстах), которые были получены в ходе онлайн-опроса среди школьников и студентов профессиональных образовательных организаций г. Бийска Алтайского края.

**Ключевые слова:** семантизация, молодежный сленг, жаргон, аниме, видеоигры, геймеры

**Для цитирования:** Торопчина О. В., Власов М. С., Исаева И. П., Замашанская Е. С. Семантизация молодежных сленгизмов и жаргонизмов сферы видеоигр и аниме // Вестник Челябинского государственного университета. 2023. № 9 (479). С. 21–28. doi: 10.47475/1994-2796-2023-479-9-21-28

Original article

## SEMANTIZATION OF YOUTH SLANGISMS, VIDEO GAMES AND ANIME JARGONISMS

Olga V. Toropchina<sup>1</sup>✉, Mikhail S. Vlasov<sup>2</sup>, Irina P. Isaeva<sup>3</sup>, Elena S. Zamashanskaya<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Shukshin Altai State University for Humanities and Pedagogy, Biysk, Russia, olatoro@mail.ru, ORCID: 0009-0002-6289-0451

<sup>2</sup> Perm State National Research University, Perm, Russia, vlasov@bigpi.biysk.ru, ORCID: 0000-0001-7848-5114

<sup>3</sup> Altai State Pedagogical University, Barnaul, Russia, isaeva\_ip@inbox.ru, ORCID: 0000-0002-4323-2923

<sup>4</sup> Biysk Technological Institute — Branch of Polzunov Altai State Technical University, Biysk, Russia, zamashanskaia@mail.ru, ORCID: 0009-0007-8397-209X

**Abstract.** The article describes the problem of semantization of youth slangisms, video games and anime jargonisms. In the course of the study, the actual functional meanings of thematically related slangisms and jargonisms were established by identifying the frequencies of thematically related words at the level of their paradigmatic relations, as well as at the level of their linear expansion, presented in syntagmatic reactions (short texts), which were obtained during an online survey among schoolchildren and college students in Biysk, the Altai Territory.

**Keywords:** semantization, youth slang, jargon, anime, video games, gamers

**For citation:** Toropchina OV, Vlasov MS, Isaeva IP, Zamashanskaya ES. Semantization of youth slangisms, video games and anime jargonisms. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2023;(9(479):21-28. (In Russ.). doi: 10.47475/1994-2796-2023-479-9-21-28

## Введение

Создание словарей и лексических баз данных нового типа — это «импульс для развития лексической семантики» [8]. В центре внимания лингвистов, занимающихся данным направлением, находится вопрос об «исчерпывающем и неизбыточном толковании лексических значений» [1] и выражении актуальных для носителей языка системных (парадигматических, синтагматических) отношений лексических единиц в толкованиях активной лексики языка.

Например, известно, что разговорный и особенно сленговый пласт лексики современного языка — это динамичная система, в которой происходит постоянная актуализация тех или иных значений слов, устаревание и пополнение узуса новыми единицами словаря. Так, к примеру, слово *пост* за последние годы приобрело новые лексические значения, причем для разных групп населения актуальное доминантное значение данного слова будет различным: для пользователей социальными сетями *пост* — это интернет-публикация, для активных автомобилистов — место, пункт ДПС (обычно оснащённый техническими устройствами), а для глубоко верующих людей — религиозная традиция. Данная дифференциация важна не только для теоретических, но и практических задач: оптимизации поисковой выдачи пользователям различного возраста и социального статуса, разработки методов дистрибутивной семантики для систем искусственного интеллекта [набора матриц сочетаемости лексических единиц с другими лексическими единицами, представления значений лексических единиц в виде векторов их сем (квазисинонимов)], диагностики поведенческих и других особенностей пользователей социальных сетей по созданным ими текстам. В подобных случаях целесообразно изучать такое явление как *семантизация*, то есть выявление значения лексической единицы, как правило, используемое в лексикографических работах, посвященных проблемам толкования [7. С. 566; 13], а также в методике преподавания иностранного языка [5. С. 273; 11].

Семантизация — это и процесс экспликации значения слова, и результат данного процесса, и в последнем случае вербальная семантизация синонимична терминам «дефиниция» и «толкование». Исследование семантизации позволяет устанавливать связи вербального и невербального, формального и семантического в процессах означивания, рассматривать ненормативные толкования как закономерные [12]. Под обыденной

семантизацией понимается «форма метаязыковой деятельности рядового носителя языка, направленная на экспликацию мыслительного содержания, репрезентируемого словом в его (носителя) языковом сознании» [6. С. 205].

В поле нашего исследовательского внимания — семантизация сленга современной молодежи и жаргона двух социальных групп (фанатов аниме и видеоигр) наивными носителями русского языка. Вопрос о разграничении понятий сленг и жаргон достаточно условный, однако ранее в статье М. С. Власова и соавторов [4. С. 5] были введены «рабочие» определения данным понятиям. В нашем исследовании сленг, в отличие от жаргона, мы рассматриваем как достаточно понятный современной молодежи лексикон, в то время как использование жаргонизмов является характерным для лексикона более или менее закрытых социальных групп, субкультур, групп по интересам (жаргон фанатов аниме, геймерский жаргон).

Выбор для анализа сленга и жаргона двух данных субкультур обусловлен недавно выявленным рейтингом популярности субкультур в регионах России. Так, согласно данным Н. Н. Ростовской, субкультура аниме занимает лидирующую позицию среди более 12 000 опрошенных респондентов [10]. Для сравнения частотности жаргонизмов другой субкультуры была выбрана субкультура геймеров, которая является одной из относительно новых среди сообществ по интересам [9]. Жаргоны фанатов аниме и видеоигр рассматриваются как различные типы лексиконов со своей спецификой. Так, например, жаргоны поклонников видеоигр и аниме будут отличаться набором единиц пассивного словаря (для первого наиболее свойственны заимствования из английского языка, а для второго — из японского языка) [2. С. 27]. Однако, как мы считаем, они наиболее распространены в интернет-пространстве. Кроме того, приверженцы данных субкультур имеют склонность к погружению как в виртуальную деятельность, так и в социолект своей группы. Употребление жаргона, учитывая частотность, контекст, эмоционально-экспрессивную окраску, является индикатором вовлеченности в ту или иную субкультуру [3. С. 49]. Известны случаи, когда подросток, увлекаясь той или иной субкультурой, становится жертвой аддиктивного и антисоциального поведения, хотя однозначного ответа о вреде или пользе видеоигр или аниме для когнитивного и психоэмоционального развития подростков на данный момент

не найдено. Но некоторые ученые увлечение аниме [14] и видеоиграми [15] связывают с повышенной тревожностью, агрессивностью, депрессивностью и суицидальным поведением молодежи. Анализ формирования деструктивных тенденций в современных молодежных субкультурах представлен в обзоре Н. Н. Ростовской [10].

Важно отметить, что жаргон и другая специфическая (в том числе терминологическая) лексика — это обязательный элемент общения членов любого сообщества, а также динамичный пласт лексики современного русского языка, требующий детального изучения ее семантизации. Исследований подобного рода по-прежнему недостаточно, прежде всего, из-за нехватки системных описаний современного молодежного сленга и жаргона различных субкультур, поскольку кодификация данного пласта лексики русского языка весьма затруднена вследствие архаизации одних единиц и постоянного появления новых единиц сленга и жаргона. Актуальность изучения языковых проявлений общих и субкультурных интересов школьников в живой устной и сетевой коммуникации обусловлена недостаточностью четких и однозначных научных подходов к толкованию, а также к распознаванию сленгизмов и жаргонизмов как в письменной (электронной), так и устной коммуникации.

### Материалы и методы исследования

Предмет нашего исследования — семантизация актуального молодежного сленга и жаргона двух наиболее часто встречающихся групп (субкультур) в России: поклонников видеоигр и аниме.

Гипотезой нашего исследования является следующее утверждение: «размытость» лексического значения сленгизмов или жаргонизмов, отсутствие строгих словарных дефиниций приводит носителей данных социолектов к интуитивному контекстуальному использованию тех или иных слов, например, даже у популярного слова кринж не существует единственной точной дефиниции. Таким образом, экспликация семантизации данного пласта субстандартной лексики (в отличие от общеупотребительной, терминологической и т. п.) возможна только путем психолингвистических опросов и экспериментов.

Цель настоящего исследования — установить актуальное функциональное значение тематически связанных сленгизмов и жаргонизмов через выявление частот тематически связанных слов (парадигматических реакций) и некоторых линг-

вистических качественных и количественных показателей коротких текстов (синтагматических реакций), полученных от наивных носителей русского языка в ходе опроса. Для достижения поставленной цели использовались количественные и качественные методы обработки данных. Частотный анализ проводился в среде R-studio (далее — R) с использованием пакета *tm*.

Материалом исследования послужили реакции наивных носителей русского языка, полученные в ходе онлайн-опроса, организованного при помощи сервиса «Гугл-формс». Участникам для заполнения была предложена анкета с инструкцией и заданиями.

В исследовании принял участие 91 человек. Из них 69,2 % — участницы женского пола, 30,8 % — мужского. Средний возраст — 16,7 лет, стандартное отклонение — 3,46.

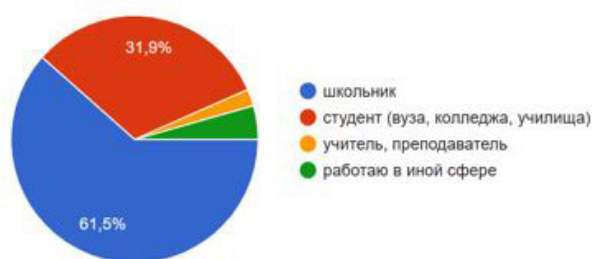


Рис. 1. Распределение участников опроса по социальному статусу

Fig. 1. Distribution of survey participants by their social status

Среди участников основную часть составили школьники (61,5 %), студенты (31,9 %), 2,2 % молодых педагога (по 22 года), 4,4 % — работающие в иной от образования сфере. Реакции всех участников по критерию возраста было решено оставить для дальнейшего анализа их реакций.

Участникам опроса предлагалось два задания:

- 1) продолжить ряд слов по теме (напечатать слова через пробел): а) *ап, баг, гамать, катка, нуб, ...*; б) *манга, мангака, тян, хасбендо, нэко, ...*; в) *краш, рофл, чил, шипперить, вайб, ...*;
- 2) составить небольшой рассказ, используя эти же слова или другие слова данной темы.

Таким образом, все стимулы и реакции распределялись по трем лексико-тематическим группам: 1) жаргон геймеров (*ап, баг, гамать, катка, нуб* и др.); 2) жаргон фанатов аниме (*манга, мангака, тян, хасбендо, нэко* и др.); 3) молодежный сленг (недифференцированный, используемый разными молодежными субкультурами: *краш, рофл, чил, шипперить, вайб* и др.).

### Результаты исследования и их обсуждения

Анализ, проведенный в среде R, показал следующие частотные тематически связанные слова.

Для жаргонизмов фанатов видеоигр (в скобках приводится количество реакций): ГГ (13), имба (11), тима (9), фармить (8), бот (8). Облако слов (рис. 2), построенное с помощью среды R, также отражает частотные характеристики реакций: более частотные реакции обозначены более крупным и ярким шрифтом, а менее частотные — более мелким и менее ярким шрифтом. Анализу подвергались реакции, в которых предварительно удалялся вектор так называемых «стоп-слов» (включающий наиболее частотные слова русского языка, например, предлоги, местоимения и т. д., а также сам список стимульных слов, поскольку некоторые информанты могли повторять их в своих реакциях).



Рис. 2. Облако слов для тематически связанных жаргонизмов (список слов): жаргон геймеров

Fig. 2. Word cloud for thematically connected jargonisms (word list): gamer jargon

Контексты, полученные от респондентов на данную тематическую группу, также были проанализированы на предмет частотности слов с помощью построения облака слов (рис. 3) в среде R. В список стоп-слов не включались стимульные слова, так как они могли быть использованы в текстах. При анализе контекстов стимульные слова не удалялись с той целью, чтобы обнаружить, на какие ключевые слова из стимульного списка опираются носители языка при составлении текстов, какие лексические единицы являются для них «отправной точкой» при составлении текстов.

Таким же образом были построены по два облака слов для стимульного ряда жаргонизмов фанатов аниме и молодежных сленгизмов. При анализе реакций в виде списка слов удалялись по-

мимо общих стоп-слов (союзов, предлогов и т. д.) также слова из списка стимулов и часто повторяющиеся гиперонимы: для реакций на жаргонизмы фанатов аниме удалялись стоп-слова: *аниме, манга, мангу, мангака, тян, хасбендо, нэко, краш, рофл, чил, шипперить, вайб, кринж*. При анализе контекстов также удалялись только общие стоп-слова. Результаты генерации облаков слов в среде R представлены на рисунках 4–7.



Рис. 3. Облако слов для тематически связанных жаргонизмов (контексты): жаргон геймеров

Fig. 3. Word cloud for thematically connected jargonisms (contexts): gamer jargon

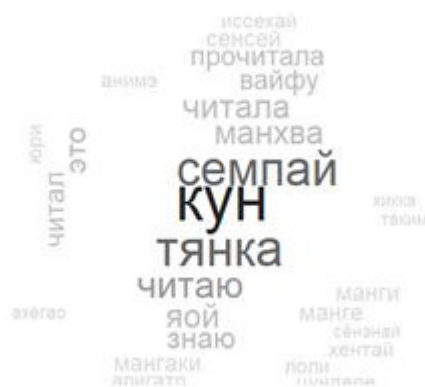


Рис. 4. Облако слов для тематически связанных жаргонизмов (список слов): жаргон фанатов аниме

Fig. 4. Word cloud for thematically connected jargonisms (word list): anime fan jargon

Остановимся на качественном анализе полученных от носителей языка реакций. Чуть более разнообразными лексемами носители языка «семантизируют» жаргон поклонников видеоигр и аниме: реакции на задание «Продолжите список слов» представлены большим списком лексических единиц, чем реакции на современный молодежных сленг (*треш, зашквар, дед инсайд, имба, жиза*).



Рис. 5. Облако слов для тематически связанных жаргонизмов (контексты): жаргон фанатов аниме

Fig. 5. Word cloud for thematically connected jargonisms (contexts): anime fan jargon



Рис. 6. Облако слов для тематически связанных жаргонизмов (контексты): молодежный сленг

Fig. 6. Word cloud for thematically connected jargonisms (contexts): youth slang



Рис. 7. Облако слов для тематически связанных жаргонизмов (контексты): молодежный сленг

Fig. 7. Word cloud for thematically connected jargonisms (contexts): youth slang

Более интересными для анализа представляются контексты. Согласно анализу облаков слов по контекстам видно, что в текстах носителей языка, повествующих о видеоиграх, несомненно, опорным словом стало слово «катка» (игра), а в повествованиях об аниме ключевым словом стал глагол «читать». Видимо, в этом проявляется некоторая ядерная пропозиция, связанная с данными субкультурами: игра у геймеров и чтение манги у поклонников аниме. Наименее лексически разнообразными отмечены контексты с использованием молодежного сленга, в которых слова *кринж* и *треш* значительно чаще ис-

пользовались носителями языка, чем другие лексические единицы. *Кринж* и *треш* в разговорной речи чаще всего употребляются в качестве наречий и междометий, что, по-видимому, и отражает в определенной мере сущность молодежного сленга: основную роль он играет в выражении оценки и эмоций, в отличие от жаргонизмов, где более важным становится сама деятельность субкультуры (в нашем случае — игра или чтение).

При создании коротких текстов часть слов наши участники повторяли из предложенного стимульного списка слов, что можно назвать условным «центром» семантизации трех тематических групп слов («центры семантизаций» представлены на графиках облаков слов).

Однако вокруг данного центра семантизации образовалась своего рода периферия (более редкие реакции), отражающая активные процессы в молодежном сленге и жаргоне. Так, в периферию семантизации жаргонизмов геймеров попали такие слова, как: *бан*, *пруф*, *задрот*, *рипнуться*, *пайплайн*, *краш*, *треш*, *свег*, *дед инсайд*, *бот*, *слит*, *имба*, *кринж*, *станить*, *фармить*, *стоник*, *чел*, *гигачад*, *слив*, *хелпа*, *гг*, *тима*, *раков*, *ливаю*, *тиммейт*, *киннить*, *позер*, *читак* и другие слова. Нужно отметить, что большая часть жаргонизмов геймеров — это освоенные заимствования из английского языка. Можно отметить, что появляются новые словообразовательные модели, характерные для грамматики русского языка. Например, *хелпа* (от англ. help — помощь) означает оказывать содействие, то есть помогать человеку в игре; *хелпа* — это некий круг лиц, например, «гетто фама», который приходит к лидеру и помогает тому воевать, иногда безвозмездно, но чаще за деньги. Таким образом, в именительном падеже добавляется окончание *-а* для того, чтобы отразить грамматическое значение женского рода для данного жаргонизма. Такие жаргонизмы, как *станить* (от англ. stun оглушение) — оглушать противника и *фармить* (от англ. farm — ферма, хозяйство) — накапливать полезные ресурсы в игре, приобретают форму глаголов русского языка, образованных от существительного при помощи суффикса — *и*.

Оценка жаргона, связанного с аниме, несколько проще, поскольку основную часть лексики составляют заимствованные из японского языка слова, связанные с данной субкультурой<sup>1</sup>, например, *кавай* — японское слово, означающее

<sup>1</sup> Термины и понятия аниме и манги // Википедия. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Термины\\_и\\_понятия\\_аниме\\_и\\_манги](https://ru.wikipedia.org/wiki/Термины_и_понятия_аниме_и_манги) (дата обращения: 16.05.2023).

«милый», «прелестный», «хорошенький»; *сэм-пай* — человек, у которого больше опыта в той или иной области; *кохай* — противоположное понятие: человек, менее опытный в некоторой сфере занятий; *сэнсэй* — японское вежливое обращение к учителю, врачу, начальнику и другим вышестоящим лицам или лицам являющимся старшими по возрасту и др.

В «ядро» семантизации жаргонизмов данной субкультуры попал глагол *читать*, а «периферия» представлена несколько иными реакциями. Так, часть из указанных малочастотных слов связана с различными видами комиксов: *манхва* (корейская манга), *маньхуа* (китайские комиксы), *румманга* (комиксы на русском языке, действие в которых может происходить как в России, так и в Японии) и др. Другая часть жаргонизмов отражает литературные направления, жанры и поджанры аниме, в том числе специфические, романтизирующие нетрадиционные романтические и сексуальные отношения: *ранобэ*, *ванишот*, *гуро*, *лоликон*, *исэкай*, *хентай*, *юри*, *яой*, *сёнен*, *сёнэн-ай*, *бара*, *крипинаста* и др. Также «на периферии» оказалась лексика, связанная с некоторыми архетипами героев аниме и именами популярных персонажей: *Аро*, *Наруто*, *Ханако*, *гуль*, *яндэрэ*, *цундэрэ*, *кун хикка*, *кошка-девочка*, *токкэби* и др.

Интересно, что наиболее однообразной лексикой наши участники воспользовались при создании текстов, в которых использовались молодежные сленгизмы. Помимо очень частотных слов *кринж* и *треш* на стимульный ряд слов (*краш*, *рофл*, *чил*, *шипперить*, *вайб*) мы получили такие реакции, как *хайп*, *пруф*, *соулмейт френдзона*, *агриться*, *ауф*, *жиза*, *запилить*, *рофл*, *имба*, *лутый вайб*, *дрипсет*, *тролль*, *заиквар*, *кринге*, *гайд*, *боже чел*, *пэринг*, *киннить*, *изи*, *крипово*, *дед инсайд*, *буллить*, *войсить*, *криповый*, *пруф*, *токсик*, *хейт*, *абьюзер*, *скилл*, *чел*, *флекс*, *дефолт*, *тильт*, *цбшник*, *чуитс*, *лол*, *ору*, *рили*, *по рофлянчику*. Подавляющее большинство молодежных сленгизмов — заимствования из английского языка. Они также отчасти осваиваются носителями русского языка по законам русской морфологии, например, сленгизм *криповый* образован от *крип* (англ. *сгееру*), что значит жуткий, броса-

ющий в дрожь; *киннить* образовано от английского слова *kin*, что переводится как «родственный» или «близкий», поэтому большинство современных подростков употребляют его в переносном значении, называя «кинами» людей, с которыми сравнивают себя или на которых хотят быть похожими; *по рофлянчику* образовано от аббревиатуры *ROFL* (*Rolling On Floor Laughing*, что расшифровывается как «катаюсь по полу от смеха») — употребляется как наречие со значением «смеясь до упаду, буквально катаясь по полу от смеха». Как видим, молодежный сленг является наименее разнообразным пластом лексики современных школьников и студентов ПОО г. Бийска.

### Выводы

Проведенное исследование показало, что актуальное функциональное значение тематических связанных слов жаргонной и сленговой лексики возможно выявить посредством частотного анализа парадигматических (слова, относящиеся к одной тематической группе) и синтагматических реакций (короткие тексты), полученных от носителей русского языка с помощью проведенного опроса. Частотный анализ субстандартной лексики представляет собой нетривиальную задачу как для теоретической лингвистики (определение границ семантизации сленгизмов и жаргонизмов, их контекстуального окружения, денотативных и коннотативных характеристик их значения), так и для прикладной лингвистики (например, вычисление семантической близости между различными сленговыми или жаргонными словами в больших массивах текстовых данных для систем искусственного интеллекта или усовершенствование выдачи результатов интернет-поисковиков). Ещё одной перспективой исследования является то, что дальнейшее изучение семантизаций молодежных сленгизмов и жаргонизмов позволит создать своего рода новый инструмент диагностики речи — некий психо- и социолингвистический индикатор приверженности подростков к той или иной закрытой социальной группе или молодежной субкультуре на основе анализа их языкового поведения в социальных сетях.

### Список источников

1. Апресян Ю. Д. Лексическая семантика: синонимические средства языка. М., 1974. 366 с.
2. Власов М. С. Проблемное использование интернета как предиктор скорости распознавания сетевых жаргонизмов в задаче дуального лексического решения (на примере выборки учащейся молодежи Алтайского края) // Мир человека в фокусе психологических метапрактик : материалы VIII Сибирского психологического форума (Международ. науч. конференции). Томск, 2022. С. 27–30.

3. Власов М. С., Торопчина О. В., Гришаква Т. В. Почему молодежь использует сленг и зачем педагогу следует его понимать? // Общетеоретические и типологические проблемы языкознания : материалы VII Междунар. науч. конф. Бийск : АГГПУ им. В. М. Шукшина, 2022. С. 47–50.
4. Власов М. С., Трофимова У. М., Подрезов М. В., Абдуллина У. В. Связь частотности и эмотивности молодежных сленгизмов русского языка (на материале психолингвистической базы данных) // Вестник Томского государственного университета. 2020. № 457. С. 5–15. doi: 10.17223/15617793/457/1
5. Глухов Б. А., Щукин А. Н. Термины методики преподавания русского языка как иностранного. М., 1993. 369 с.
6. Голев Н. Д. Обыденное и профессиональное лексикографирование: аспекты и оппозиции // Обыденное метаязыковое сознание: онтологические и гносеологические аспекты : коллективная монография: в 3 ч. / отв. ред. Н. Д. Голев. Кемерово : Кемеров. гос. ун-т, 2010. Ч. 3. С. 219–251.
7. Дудкина В. Г. Семантизация лексики и типы лексикографических дефиниций // Язык. Текст. Дискурс. 2010. № 8. С. 566–574.
8. Кобозева И. М. Лингвистическая семантика. М., 2000. 350 с.
9. Кропачева М. А., Литвинова Е. С. Субкультура геймеров, единая и делимая // Социо- и психолингвистические исследования. 2013. Вып. 1. С. 74–77.
10. Ростова Н. Н. Молодежные субкультуры России и формирование деструктивных тенденций // Вестник общественных и гуманитарных наук. 2021. № 2 (2). С. 24–30.
11. Ручина Л. И., Горшкова Т. М. Новые подходы к семантизации лексики // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2021. № 5. С. 218–221.
12. Трофимова У. М. О некоторых особенностях семантизаций тематически связанных слов в психолингвистическом эксперименте // Вопросы филологии. 2005. № 1. С. 33–35.
13. Яичникова О. В. Остенсивная семантизация лексических единиц в словаре : дис. ... канд. филол. наук. М., 1999. 236 с.
14. Liu Y., Liu Y., & Wen J. Does anime, idol culture bring depression? Structural analysis and deep learning on subcultural identity and various psychological outcomes // Heliyon. 2022. № 8 (9). e10567. doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e10567.
15. Stockdale L., Coyne S. M. Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls // Journal of affective disorders. 2018. № 225. P. 265–272. doi: 10.1016/j.jad.2017.08.045.

## References

1. Apresjan YuD. Leksicheskaia semantika: sinonimicheskie sredstva jazyka = Lexical semantics: synonymous means of language. Moscow; 1974. 366 p. (In Russ.).
2. Vlasov MS. Problematic use of the Internet as a predictor of the recognition speed of network jargonisms in the task of dual lexical solution (on the example of a sample of students of the Altai Territory). In: Mir cheloveka v fokuse psihologicheskikh metapraktik = The human world in the focus of psychological metapractices. Tomsk; 2022. Pp. 27–30. (In Russ.).
3. Vlasov MS, Toropchina OV, Grishakova TV. Why do young people use slang and why should a teacher understand it? In: Obshheteoreticheskie i tipologicheskie problemy jazykoznanija = General theoretical and typological problems of linguistics. Biysk; 2022. Pp. 47–50. (In Russ.).
4. Vlasov MS, Trofimova UM, Podrezov MV, Abdullina UV. The relationship between word frequency and affective characteristics of youth slang words in Russian (evidence from a psycholinguistic database). *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta = Tomsk State University Journal*. 2020;(457):5-15. (In Russ.).
5. Gluhov BA, Shchukin AN. Terminy metodiki prepodavaniia russkogo jazyka kak inostrannogo = Terms of methods of teaching Russian as a foreign language. Moscow; 1993. 369 p. (In Russ.).
6. Golev ND. Naïve and professional lexicography: aspects and oppositions. In: Obydennoye metayazykovoye soznaniye: ontologicheskkiye i gnoseologicheskkiye aspekty = Ordinary metalinguistic consciousness: ontological and epistemological aspects. Kemerovo; 2010. Pp. 219–251. (In Russ.).
7. Dudkina VG. Semantization of the vocabulary and types of lexicographic definitions. *Jazyk. Tekst. Diskurs = Language. Text. Discourse*. 2010;(8):566-574. (In Russ.).
8. Kobozeva IM. Lingvisticheskaja semantika = Linguistic semantics. Moscow; 2000. 350 p. (In Russ.).

9. Kropacheva MA, Litvinova ES. Subculture of gamers, one and undivided. *Socio- i psiholingvistiicheskie issledovaniya = Social and psycholinguistic studies*. 2013;(1):74-77. (In Russ.).
10. Rostova NN. Youth subcultures of Russia and the formation of destructive tendencies. *Vestnik obshchestvennyh i gumanitarnykh nauk = Bulletin of Social Sciences and Humanities*. 2021;(2(2):24-30. (In Russ.).
11. Ruchina LI, Gorshkova TM. New approaches to the semantization of lexical units. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevskogo = Vestnik of Lobachevsky University of Nizhni Novgorod*. 2021;(5):218-221. (In Russ.).
12. Trofimova UM. On some features of semantization of thematically related words in a psycholinguistic experiment. *Voprosy filologii = Journal of Philology*. 2005;(1):33-35. (In Russ.).
13. Jaichnikova OV. Ostensivnaya semantizatsiya leksicheskikh yedinit v slovare = Ostensive semantization of lexical units in a dictionary. Thesis. Moscow; 1999. 236 p. (In Russ.).
14. Liu Y, Liu Y, Wen J. Does anime, idol culture bring depression? Structural analysis and deep learning on subcultural identity and various psychological outcomes. *Heliyon*. 2022;(8(9). doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e10567.
15. Stockdale L, Coyne SM. Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *Journal of affective disorders*. 2018;(225). doi: 10.1016/j.jad.2017.08.045.

### Информация об авторах

**О. В. Торопчина** — преподаватель кафедры русского языка и литературы.

**М. С. Власов** — кандидат филологических наук, доцент, научный сотрудник учебно-научной лаборатории социокогнитивной и компьютерной лингвистики.

**И. П. Исаева** — кандидат филологических наук, доцент, заведующая кафедрой английской филологии.

**Е. С. Замашанская** — кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры социально-гуманитарных дисциплин.

### Information about the authors

**Olga V. Toropchina** — Lecturer of the Department of Russian Language and Literature.

**Mikhail S. Vlasov** — Cand. of Sci. (Philology), Associate Professor, researcher of Educational and Scientific Laboratory of Sociocognitive and Computational Linguistics.

**Irina P. Isaeva** — Cand. of Sci. (Philology), Associate Professor, Head of the Department of English Philology.

**Elena S. Zamashanskaya** — Cand. of Sci. (Philology), Associate Professor, Associate Professor of the Department of Social and Human Sciences.

---

*Статья поступила в редакцию 08.06.2023; одобрена после рецензирования 27.06.2023; принята к публикации 02.10.2023.*

*The article was submitted 08.06.2023; approved after reviewing 27.06.2023; accepted for publication 02.10.2023.*

---

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

The authors declare no conflicts of interests.