

RU

Способы образования и функционирование диминутивов в речи современных видеоблогеров-летсплееров

Володина Д. Н., Замятина Е. В.

Аннотация. В ситуации стремительного роста популярности индустрии видеоигр возникают новые модели взаимодействия с аудиторией, одной из которых становится видеоблогинг на основе игр, или летсплей. Цель исследования – установление лингвистических особенностей видеостримов в жанре летсплей, предназначенных для детей и подростков. Научная новизна исследования заключается в описании способов образования, функционирования и классификации диминутивной лексики в речи современных блогеров. В работе проводится словообразовательный, лексико-семантический анализ, выявляются функциональные особенности диминутивной лексики видеоблогеров. Проанализировано 50 видеороликов, записанных по игре Avatar World в период с апреля по август 2025 года. Как показывают результаты проведенного исследования, в видеоконтенте летсплеев диминутивные единицы в речи блогеров мотивированы различными частями речи, при этом наиболее продуктивными суффиксами являются -к-; -оч-ек-/-очк-; -ик-; -чик-; -еньк-. Диминутивной трансформации подвергается лексика многочисленных лексико-семантических групп, которые формируют уникальную парадигму восприятия субъектом самого себя, окружающей среды и социальных взаимодействий. Диминутивы в речи блогеров выполняют различные функции (экспрессивно-эмоциональную, фатическую, эвфемизации речи, социальную) и служат отражению русской национальной картины мира.

EN

Formation and functioning of diminutives in the speech of modern Let's Players

D. N. Volodina, E. V. Zamyatina

Abstract. In a situation of rapidly growing popularity of the video game industry, new models of interaction with the audience are emerging, one of which is video blogging based on games, or Let's Play. The research aims to establish the linguistic features of video streams in the Let's Play genre intended for children and adolescents. The scientific novelty of the research lies in describing the methods of formation, functioning, and classification of diminutive vocabulary in the speech of modern bloggers. The work conducts a word-formational, lexico-semantic analysis, identifies the functional features of the diminutive vocabulary of video bloggers. 50 videos recorded for the game "Avatar World" in the period from April to August 2025 were analyzed. As the results of the study show, in the video content of Let's Plays, diminutive units in bloggers' speech are motivated by various parts of speech, with the most productive suffixes being -k-; -och-ek-/-ochk-; -ik-; -chik-; -en'k-. Units from numerous lexico-semantic groups, which form a unique paradigm of perception by the subject of themselves, the environment, and social interactions, is subject to diminutive transformation. Diminutives in the speech of bloggers perform various functions (expressive-emotional, phatic, euphemization of speech, social) and serve to reflect the Russian national worldview.

Введение

Игровая индустрия становится значимым элементом современной культуры: видеоигры выполняют не только развлекательную, но и образовательную, социальную и другие функции. «Игры – это наиболее вовлекающий элемент развлечения и обучения, который содержит и передает смыслы. Видеоигра <...> может демонстрировать и продвигать определенные модели поведения, становиться самостоятельным объектом культуры» (Обзор российского рынка..., 2025).

В настоящее время в игровой индустрии возникают новые модели взаимодействия с аудиторией, одной из которых становится видеоблогинг на основе игр, или летсплей. Летсплей – это явление, которое «находится на стыке игровой и околоигровой сфер» (Галанина, Самойлова, 2020, с. 13). Его изучению посвящено не так много исследований, и большинство из них относится к области журналистики и медиаисследований. И. А. Текутьева

характеризует летсплей как жанр, в котором «автор снимает свой игровой процесс на видео и комментирует происходящее на экране по ходу прохождения» (2016, с. 109). Е. В. Галанина, Е. О. Самойлова определяют летсплей как «видео, созданное пользователями в процессе прохождения той или иной видеоигры, сочетающее кадры игрового процесса и одновременно записанные комментарии» (2020, с. 13–14).

Отличительной чертой летсплея является акцент на субъективном восприятии игры, а не на стратегиях ее прохождения. В связи с этим огромное значение в развитии летсплея играет фигура автора контента – видеоблогера-летсплеера. Летсплеер не обучает и не дает советы по прохождению игры, его основная цель – развлекать аудиторию и удерживать ее внимание, делясь своими переживаниями и эмоциями, создавая атмосферу с помощью речевых и визуальных эффектов, рассказывая историю (создавая нарратив). По мнению исследователя интернет-дискурса Н. А. Зиновьевой, «чтобы запомниться зрителям, мало просто рассказывать об игре, необходимо удерживать внимание и расширять тематические границы комментариев» (2020, с. 464), для этого летсплееру нужно владеть нишей (в данном случае – конкретной игрой, в которой летсплеер является мастером), связывающей его как игрока и создателя нарратива с сообществом людей со схожими интересами (зрителями).

Аудитория контента также не нуждается в том, чтобы ее обучали, напротив, зрители стремятся уйти от будничности (в частности, школьники – от ежедневных обязанностей и рутины), стереотипов и правил (Карпова, 2010, с. 74). Для концептуального анализа феномена летсплеев исследователи предлагают «термин *интерпассивность* (противоположный интерактивности), то есть способность потребителя контента делегировать переживания кому-то или чему-то другому и через такое делегирование получать удовольствие от действия» (Зиновьева, 2020, с. 470).

Актуальность данной темы связана с необходимостью выявления и описания речевых особенностей летсплеев как популярного формата в молодежной среде и среди детей, а также тем фактом, что в настоящее время выдвигаются инициативы по «введению специального регулирования компьютерных игр» (Интернет в России, 2023, с. 115–116), связанные в том числе с признанием игровых платформ и стриминговых сервисов организаторами распространения информации. Анализ словообразовательных возможностей диминутивов в речи блогеров-летсплееров является значимым направлением лингвистических исследований, так как позволяет глубже понять механизмы формирования коммуникативных стратегий в цифровом пространстве.

Особенно актуальным становится данная особенность речи блогеров в гендерном аспекте. Тематика различных летсплеев различается – традиционно мальчикам интересны динамичные и агрессивные игры, а девочки предпочитают спокойные стратегии и моделирование семейно-бытовой и повседневной жизни. И хотя в настоящее время существуют примеры использования диминутивов блогерами-летсплеерами мужского пола, все же диминутивная лексика обладает большим потенциалом для развития формата летсплея, ориентированного на детскую и женскую аудиторию Рунета. «Сопряжение трех признаков – “женский пол” + “малый размер объекта” + “положительная эмоциональная оценка” – заставляет считать, что исходной сферой функционирования диминутивов является общение матери с грудным ребенком. В пользу этого говорит высокая частотность диминутивов в коммуникативной сфере “мать – дитя”, для которой диминутивная форма речи является, по сути, обязательной как для матери, так и для начинающего продуцировать речь ребенка» (Менькова, 2012, с. 26). Проанализированные в статье летсплеи, созданные на базе игры Avatar World, ориентированной на отношения «мать-дитя» и выстраивание женского предметного мира, являются ярким тому подтверждением.

Современные исследователи диминутивной лексики рассматривают диминутив как средство эвфемизации речи (Менькова, 2011) и социальный индекс (Чернявская, 2022); анализируют гендерный аспект функционирования диминутивов (Менькова, 2012), деривационные механизмы их образования (Осильбекова, 2024; Рацибурская, 2016) и эмоциональную составляющую (Васильева, Резанова, 2019). Отдельное направление исследований связано с функционированием диминутивов в интернет-пространстве. А. А. Калашникова анализирует диминутив как инструмент экспрессии в компьютерно-опосредованном дискурсе (Калашникова, Калашников, 2017) и инструмент прагматикона в дискурсе социальных сетей (Калашникова, Голубева, 2018); А. В. Батулина (2023) исследует семантику и прагматику неологических диминутивов в медийном и интернет-дискурсе; Л. Ван (2024) описывает общие особенности использования диминутивов в пространстве социальных сетей.

Описание современного состояния игрового сегмента рунета проводилось с опорой на профильные аналитические обзоры: Отраслевой доклад Минцифры «Интернет в России в 2022–2023 годах: состояние, тенденции и перспективы развития» (2023) и «Обзор российского рынка видеоигр: объем, тренды, перспективы» (2025). При анализе деривационных моделей диминутивов были использованы кодифицированные источники: «Грамматический словарь русского языка» (Зализняк, 2009), «Толковый словарь Ефремовой» и «Словарь служебных морфем русского языка» (Цыганенко, 1982).

Достижение поставленной цели потребовало решения следующих задач:

- 1) классификация, анализ частотности различных типов деривации и выявление продуктивных словообразовательных моделей;
- 2) выделение лексико-семантических групп (ЛСГ) диминутивной лексики в речи блогеров MilaGame и Ани;
- 3) выявление функций диминутивов в речи исследуемых летсплееров.

Для достижения указанных задач в исследовании используются следующие методы: метод структурного анализа, позволяющий классифицировать все многообразие диминутивов по нескольким ключевым деривационным механизмам; лингвостатистический метод, направленный на исследование частотности и продуктивности словообразовательных моделей; метод контекстуального анализа, позволяющий изучить функциональные особенности диминутивов в игровом сегменте интернет-дискурса; корпусный анализ, позволяющий классифицировать значительный массив лексических единиц (диминутивов) по определенным ЛСГ.

Материалом исследования послужили летсплеи, созданные на основе игры Avatar World, популярной у девочек младшего школьного возраста (7-11 лет). Было проанализировано 50 летсплеев, опубликованных на платформе Яндекс Дзен видеоблогерами MilaGame (в период с июня по июль 2025 года) и Аней (в период с апреля по август 2025 года). Выбор данных видеоблогеров обусловлен их популярностью – охват пользователей MilaGame составляет миллион подписчиков в YouTube и более пятнадцати тысяч подписчиков на платформе dzen.ru, число подписчиков Ани превысило миллион в YouTube и пятнадцать тысяч на dzen.ru (по данным на 20 августа 2025 года).

В своих видео MilaGame и Аня описывают процесс игры в Avatar World и снимают мини-сериалы с героями игры. Авторы делятся впечатлениями и эмоциями от игрового процесса, а также рассказывают о своих открытиях и секретах игры, создавая сообщество вокруг Avatar World, то есть определенную нишу игрового сегмента Рунета. Зрители могут увидеть, как блогеры исследуют виртуальный мир, выполняют задания и взаимодействуют с персонажами. Продолжительность видео варьируется от 15 до 50 минут, но в среднем составляет 20-30 минут.

Летсплеи MilaGame и Ани делятся на два типа: поясняющие, то есть раскрывающие секреты игры и особенности ее прохождения, и нарративные, где на основе игры снимается сериал. Отличаются они форматом взаимоотношения со зрителями: в первом случае летсплеер взаимодействует с аудиторией через диалог, а зрители активно комментируют и сами играют в свои игры параллельно с летсплеером, во втором – автор является повествователем, а зрители только наблюдают за историей, в комментариях к увиденному выражая свои эмоции и делясь жизненным опытом. Таким образом, летсплей становится коммуникативной площадкой для виртуального общения группы лиц (девочек), вместе наблюдающих за процессом прохождения игры.

Фигура летсплеера становится ключевой, выступая, с одной стороны, виртуальной подружкой, создающей эмоциональную близость, с другой, благодаря подобному «псевдо»-общению возникает «ощущение инклюссии, вовлеченности в игровой процесс, чувство сопричастности происходящему» (Селютин, 2019, с. 171). Мнение летсплейщика «может быть важно для других геймеров, поскольку он является опытным игроком, а следовательно, компетентен в области видеогейминга» (Никонов, 2024, с. 120).

Теоретическую базу исследования составили труды В. В. Виноградова (1975), Е. А. Земской (2011), Н. М. Шанского (2019), А. А. Зализняка (2009), посвященные вопросам словообразования русского языка, а также работы Л. А. Климовой (2014) и И. П. Лысаковой, К. Б. Комцяна (2022), в которых категория диминутивности рассматривается в историческом аспекте. Важным для исследования явился анализ структурно-семантических и функциональных особенностей диминутивов, что стало возможным благодаря трудам Н. А. Николиной (2020), М. Д. Воейковой (2020), М. Г. Даниеловой (1985), Л. А. Шлыковой (2018). Работа выполнена с опорой на исследования Н. В. Меньковой (2011; 2012; 2018), В. Е. Чернявской (2022), Л. В. Рацибурской (2016), А. В. Васильевой, З. И. Резановой (2019), посвященные отдельным аспектам функционирования диминутивной лексики, в том числе в интернет-дискурсе.

Практическая значимость работы: материалы исследования могут быть использованы при разработке учебных пособий по лингвистике и спецкурсам, посвященным активным процессам в современном русском языке и языку интернет-дискурса.

Обсуждение и результаты

В анализируемых материалах были выявлены диминутивные единицы, мотивированы разными частями речи:

- существительным (*галстук – галстучек, капюшон – капюшончик, аксессуар – аксессуарчик*) (Таблица 1);
- прилагательным (*активный – активчик, активненько, вкусный – вкусняшка, вкусняшечка, умный – умница, умничка, умненький*) (Таблица 3);
- наречием (*долго – долгинько*) (Таблица 2);
- глаголом (*примерять – примерочка, подсказать – подсказочка, повязать – повязочка, подметать – подметалочка, подсветить – подсветочка, кормить – кормёжка*);
- частицей (*нет – нетушки*);
- междометием (*вау – мегаваушно, привет – приветик*).

Обращает на себя внимание обилие единиц-диминутивов, которое «определяется богатством, многообразием типов и моделей их деривации» (Климова, 2014, с. 93).

В текстах блогеров уменьшительно-ласкательные формы слов применяются как для обозначения объектов, так и для их описания.

Диминутивы как средство номинации предметов

В Таблице 1 представлены продуктивные словообразовательные модели, используемые блогерами для номинации людей, животных, предметов и явлений.

Первые четыре колонки представляют наиболее **частотные продуктивные суффиксы**.

1. Суффикс **-ик-** (75 случаев употребления) представляет собой «словообразовательную единицу, образующую имена существительные мужского рода со значением уменьшительности, которое обычно сопровождается экспрессией ласкательности, иногда – только со значением ласкательности» (Толковый словарь Ефремовой). Данный суффикс очень активно используется блогерами-летсплеерами для придания речи мягкости, дружелюбия и нежности. Этот суффикс помогает выразить заботу, теплоту и близость к объекту или человеку, о котором идет речь: *Арнольдик, пушистик, смайлик*.

2. Суффикс **-чик** (50 случаев употребления), являясь «формообразовательной единицей, образующей имена существительные мужского рода со значениями уменьшительности, обычно сопровождающейся экспрессией ласкательности» (Толковый словарь Ефремовой), придает речи теплоту, мягкость и интимность, вызывая у слушателя чувство близости и заботы: *уколычик, телефончик, Максимчик*.

С суффиксом **-чик** созвучен суффикс **-ик**. В этом случае звуковой комплекс [чик] образуется путем:

- а) интеграции части основы, содержащей морфему ч, с суффиксом **-ик**: *огурч-ик, зайч-ик*;
- б) последовательного присоединения суффиксов **-енч**-, **-еч**-, **-ч**- к суффиксу **-ик**: *пт-енч-ик, кузн-еч-ик, вен-ч-ик*.

Данные примеры демонстрируют, что основа слова или другие суффиксы вступают в синергию с суффиксом **-ик**-, создавая звуковой комплекс, который сохраняет фонетическое созвучие с существующей продуктивной суффиксальной морфемой **-чик**-. Это говорит о том, что устная спонтанная речь стремится к фонетическому подобию.

Добавление русского суффикса **-чик** к заимствованной лексике делает слова более привычными и удобными для произношения, что способствует их интеграции в русский язык и указывает на продуктивность суффикса. В исследуемых летсплеях встречаются слова *ютубчик* и *аватарчик*.

3. Суффикс **-оч-ек/-очк-** (**-еч-ек/-ечк-**, **-ёч-ек/-ёчк-**) (127 случаев употребления) – «формообразовательная единица, образующая имена существительные мужского и женского рода с ласкательным или уменьшительно-ласкательным значением» (Толковый словарь Ефремовой). В анализируемом дискурсе блогеров данный суффикс демонстрирует наибольшую частотность употребления, что свидетельствует о его высокой коммуникативной значимости. Лексемы, содержащие данный аффикс, вызывают у адресатов эмоциональную реакцию умиления, что обуславливает их частотное использование в контексте именования детей, домашних животных и различных объектов окружающей действительности. Важно отметить, что слова с данным суффиксом или созвучием с ним (например, в ЛСГ «посуда» нет диминутивов с данным суффиксом, но есть созвучия: *сковородочка, тарелочка*) распределены по всем лексико-семантическим группам, представленным в Таблице 1, что подтверждает его универсальность и многофункциональность в рамках исследуемого дискурса.

4. Суффиксы **-к-**, **-ок-** (**-ек-/ёк-**) (141 случай употребления).

4.1. Суффикс **-к-** (100 случаев употребления) является «формообразовательной единицей, образующей имена существительные – чаще женского, реже – мужского и общего рода – со значением уменьшительности, которая обычно сопровождается экспрессией ласкательности или уничижительности» (Толковый словарь Ефремовой). Суффикс **-к-** используется преимущественно при образовании формы слова женского (*витамишка, шляпка*) или среднего рода (*облачко, ушко*), а также во множественном числе (*ножки, вещички, наушнички*).

4.2. Суффикс **-ок-** (**-ек-/ёк-**) (41 случай употребления) в словах мужского рода (*глазок, мужичок, петушок, цветочек, кармашек, денёк*).

Суффикс **-к-** часто употребляется вместе с другими суффиксами, например **-ель-к-**: *капельки*.

Также мы наблюдаем явление созвучия с популярным суффиксом **-оч-ек/-очк-**. Звуковой комплекс [очк] / [очик] создается с помощью комбинаций:

- а) основа на **-оч/-еч** + суффикс **-к-** созвучны с суффиксом **-очк/-ечк-**: *салфеточ-к-а, сковородоч-к-а, тарелоч-к-а, колеч-к-о, кнопоч-к-а*;
- б) комбинация суффиксов **-оч-** и **-ек-** созвучна с суффиксом **-очек-**: *вен-оч-ек, обод-оч-ек, поряд-оч-ек*.
Частотен и звуковой комплекс [ичк], который состоит из:
 - а) основа на **-ич** + суффикс **-к-**: *Веронич-к-а, пшенич-к-а, яич-к-о, таблич-к-а*;
 - б) комбинация суффиксов **-ич-** и **-к-**: *клубн-ич-к-а, част-ич-к-а, пт-ич-к-а, вещь-ич-к-а*;
 - в) комбинация суффиксов **-нич-** и **-к-/ек-**: *ум-нич-к-а, купаль-нич-ек*.

5. В заключительной колонке Таблицы 1 представлены прочие продуктивные суффиксы (5.1, 5.2), которые демонстрируют низкую частотность употребления в анализируемых источниках, а также малопродуктивные и непродуктивные морфемы (5.3-5.6), зафиксированные в единичных случаях:

5.1) суффикс **-еньк-**, который активно используется в формообразовании как прилагательных (Таблица 2), так и существительных: *дяденька, тетенька, внученька, печенька*;

5.2) суффикс **-ёнок-**, позволяющий не только передать уменьшительно-ласкательное значение, но и акцентировать внимание на возрасте, незрелости: *котёнок, жеребёнок*;

5.3) суффиксы с звуками [шк], которые придают ласкательную окраску мотивированному слову, придают словам игривость или нежность:

- ушк-: *верхушка, коровушка*;
- ёшк-: *рыбёшка, головёшка*;
- ш-к-: *кафешка*;
- ишк-: *штанишки, детишки, трусишка, платьышко, дровишки*;
- ышк-: *пятнышко, солнышко, крылышко, рядышко*;
- н-яш-ечк-, -н-яш-к-: *вкусняшечка, вкусняшка*;
- ёжк-: *кормёжка*;

5.4) малопродуктивные, однако популярные в детской речи суффиксы субъективной оценки **-ул-** и **-ус-**: *бабуля, мамуля, дедуля, пуся, лапуся*;

5.5) суффиксы с согласным звуком [ц], которые, по словам Г. П. Цыганенко (1982, с. 117), характерны для обиходно-бытовой речи и являются малопродуктивными:

- ц-: *дере^це, копы^це, д^цверца*;
- иц-: *плат^иице*;
- е^ц-: *пись^ме^цо*;

5.6) производный непродуктивный суффикс -инк- (возник от соединения суффикса -ин- со значением единичности и суффикса уменьшительности -к-: *смеш^инка*).

Активное использование диминутивов наблюдается в обширном спектре лексических единиц, что подтверждается данными, представленными в Таблице 1.

Диминутивы можно разделить на следующие **лексико-семантические группы**. Наиболее многочисленной ЛСГ является группа «гастрономия» (45): «еда» (27), «напитки» (9), «фрукты-овощи» (9); «аксессуары и украшения» (37); «одежда, обувь, головные уборы» (35); «животный мир» (35); «навигация в игре» (33); «мебель и предметы для дома и сада» (31); «локации» (27); «детские вещи и игрушки» (25); «наименование лиц» (23).

Мы видим, что наибольшую группу составляет гастрономическая лексика, что можно объяснить важной ролью продуктов питания в повседневной жизни человека, особенно женщины-домохозяйки.

На втором и третьем месте украшения, аксессуары, одежда, обувь, то есть стиль и мода. Это особенно важно для девочек, играющих в Avatar World, где они могут экспериментировать с различными образами.

Следующая важная группа – это животный мир. В Avatar World животные составляют мир живых существ наравне с людьми, часто олицетворяются и воспринимаются как полноценные члены общества (например, для них строят отель, у них есть «человеческие» имена, главная героиня в сериалах разговаривает со своим котом, мнение которого имеет для нее большое значение и который может давать ей советы или помогать). Обилие диминутивов в данной ЛСГ, в том числе в отдельно выделенных группах «зоонимы» и «зоонимические соматизмы», делает нарратив летсплеев по Avatar World похожим на русские народные сказки о животных.

Пласт лексики, связанный с навигацией по игровому миру, помогает игрокам лучше ориентироваться в игровом мире и создавать ощущение реальности. Это особенно важно и для новичков, которые только начинают играть и еще не освоились с интерфейсом и правилами игры, и для опытных игроков, которые хотят быстро находить нужную информацию и улучшать свои навыки. Такая лексика упрощает взаимодействие с игрой, делая ее более интуитивно понятной и увлекательной. Важными элементами игры являются всевозможные локации. В Таблице 1 ЛСГ «локации» включает в себя разнообразные игровые пространства, которые влияют на игровой процесс, атмосферу и взаимодействие с окружающим миром.

Особого внимания заслуживает ЛСГ «детских вещей и игрушек», обусловленная спецификой игры Avatar World, ведущими сюжетами которой являются бытовая рутина, семейная жизнь, воспитание детей, уход за ребенком. Эти сюжеты разносторонне представлены как в сериалах, так и в видео об игровом процессе. Нарраторы (от лица героев сериалов или от своего собственного) часто обсуждают детскую одежду, предметы быта, необходимые малышу, «ходят» с ними гулять, помогают ухаживать (кормить, мыть, играть, укладывать спать), а когда дети подросли – собирать их в школу (в лексиконе игры определяется отдельная ЛСГ «канцелярия»). Все эти действия сопровождаются большим количеством диминутивов, характерных для коммуникативной сферы «мать – дитя».

Прочие ЛСГ не столь многочисленны: «соматизмы» (19); «канцелярия, почта» (13); «антропонимы» (12); «уборка, ремонт» (12); «растительный мир» (11); «зоонимы» (10); «деньги» (8); «гигиена, уход, косметика» (7); «медицина» (7); «взаимоотношения и развлечения» (7); «освещение» (6); «посуда» (6); «электроника» (6); «транспорт» (5); «природа/погода» (5); «время» (3).

Таким образом, в видеоконтенте летсплеев по игре Avatar World диминутивы формируют уникальную парадигму восприятия субъектом самого себя, окружающей среды и социальных взаимодействий: с другими людьми, экосистемами (растительным и животным миром), метеорологическими явлениями, географическими особенностями, бытовыми предметами и инструментами.

Таблица 1. Диминутивы как средство номинации предметов

Суффиксы ЛСГ	-ик- (75)	-чик- (50)	-оч-ек-/ -очк- -еч-ек-/ -ечк- -ёч-ек-/ -ёчк- (127)	-к- -ок-/ -ек-/ -ёк- (141)	другие суффиксы (34)
Антропонимы	Арнольд ^и к	Максим ^и к Лион ^и к	Алино ^ч ка Арино ^ч ка Ариэло ^ч ка Сонеч ^к ка Стёпо ^ч ка Димоч ^к ка Ванеч ^к ка	Веронич ^к ка	(агент) Веснуш ^к ка
Зоонимы	Рыж ^и к	Одуван ^и к	Лоло ^ч ка Бурё ^н ка Ромашеч ^к ка Звёздоч ^к ка Бусеч ^к ка	Печень ^к ка	Смеш ^и нка Печеньш ^к ка
Антропо- морфические соматизмы	рот ^и к пуз ^и к			щеч ^к ки глаз ^к и уш ^к ко бров ^к и зуб ^к и нож ^к и глаз ^о к частич ^к ка (себя) руч ^к и	

Суффиксы ЛСГ	-ик- (75)	-чик- (50)	-оч-ек-/ -очк- -еч-ек-/ -ечк- -ёч-ек-/ -ёчк- (127)	-к- -ок-/ -ек-/ -ёк- (141)	другие суффиксы (34)
Зоонимические соматизмы	хвостик клювик		мордочка	рожки лапки	копытце головёшка крылышки
Наименование лиц	братик телепузик		мамочка малышечка сыночек бедняжечка няшечка парочка (о людях)	малышка внучок дочка мужичок	бабуля мамуля дедуля детишки дяденька тётенька внученька малыавки лапуся пуся бабушка
Детские вещи, игрушки	столик мячик домик шарик бусики самолетик солдатик	слюнявчик бубенчик наборчик	пеленочка пищалочка ванночка Русалочка бутылочка	переноска качелька кроватька пирамидка лопатка ведерко машинка игрушечка палочка (волшебная)	лисичка
Животный мир	пёсик котик крабик пушистик бобр кузнечик птенчик зайчик	попугайчик питомчик	лошадочка курочка козочка жеребеночек белочка коняшечка	обезьянка лошадка овечка коровка рыбка ящерка мышка цыплятки зверёк щеночек собачка птичка уточка черепашка петушок	котёнок желебёнок рыбёшка коровушка
Растительный мир	кустик	одуванчик бутончик	розочка ромашечка	пшеничка клубничка травка подсолнушек цветочек	деревце
Транспорт	самолетик	фургончик лимузинчик	тележечка	машинка	
Одежда, обувь, головные уборы	халатик шортики	костюмчик комбинезончик	юбочка футболочка маечка носочки толстовочка жилеточка кепочка шапочка шляпочка панамочка обновочка кофточка кепочка курточка сеточка тапочки ботиночки	пижамка шляпка сапожки вещички дождевичок рюкзачок купальничек галстучек мешочек фартучек кармашек	платишко штанишки платице
Аксессуары, украшения	Бантик шарик часики браслетик бусики боксы ланч-боксик зонтик планшетик	аксессуарчик капюшончик бубенчик кулончик чемоданчик	заколочка повязочка масочка (для сна) корзиночка звездочка блесточки шнурочки носочки сумочка рюшечки сережечки сердечко ракушечка плюшечка (рисунок на одежде)	повязка нотка (кулон) колечко галстучек ободочек веночек свисток наушнички очёчки	

Суффиксы ЛСГ	-ик- (75)	-чик- (50)	-оч-ек-/-очк- -еч-ек-/-ечк- -ёч-ек-/-ёчк- (127)	-к- -ок-/-ек-/-ёк- (141)	другие суффиксы (34)
Гигиена, уход, косметика		шампуньчик кремчик маникюрчик	расчесочка	помадка салфеточка гребешочек	
Фрукты, овощи	арбузик ананасик огурчик	апельсинчик	редисочка	помидорка вишенка ягодка клубничка	
Еда	коржик рецептик салатик тортик кексик	блинчик макарончики кремчик	булочка канапешечки картошечка грибочки кусочек плюшечка помадочка капусточка	кукурузка печенька вафелька мороженка пирожок шашлычок яички сахарок шоколадка ватрушечки конфетка	
Напитки	лимонадик	коктейльчик	напиточек чаёчек кофеёчек	молочко чаёк кофеёк	водичка
Локации	домик коридорчик мостик пляжик аэропортик автоматик (в ТЦ)	магазинчик сарайчик заборчик ангарчик фонтанчик салончик	местечко палаточка пристоечка	комнатка кухонька спаленка табличка арочка островок уголочек участочек особнячок тайничок	водичка (в фонтане) кафешка
Мебель и предметы для дома и сада	коврик сейфик плакатик столик шарик	стульчик диванчик шкафчик колокольчик манекенчик	табуреточка вазочка статуэточка рамочка колоночки ванночка фоточка формочка	одеялко палатка кроватка подковка подушечка комнатка полочка картинка ящичек сундучок горшочек (с цветами) уголочек	дверца
Освещение	фонарик		мигалочка лампочка подсветочка	свечка светильничек	
Уборка, ремонт	гвоздик топорик		подметалочка ведёрчко леечка лопаточки	метёлка тачка тележка ведёрко песочек	дровишки
Посуда	венчик	стаканчик		кастрюлька половничек сковородочка тарелочка	
Медицина	носки на колёсиках	укольчик	таблеточка кушеточка повязочка	витаминка	капельки
Электроника	планшетик	телефончик микрофончик	посудомоечка	дискетка холодильничек	
Канцелярия, почта	буклетик конвертик	журнальчик альбомчик	кисточка упаковочка тетрадоочка книжечка папочка посылочка	бумажки газетка	письмецо
Деньги	алмазик билетик	талончик	монеточки краточки сейф-хрюшечка	денежки монетка	
Природа/погода	дождик		тенёчек	снежок облачко	солнышко
Время			секундоочка минуточка	денёк	

Суффиксы ЛСГ	-ик- (75)	-чик- (50)	-оч-ек-/-очк- -еч-ек-/-ечк- -ёч-ек-/-ёчк- (127)	-к- -ок-/-ек-/-ёк- (141)	другие суффиксы (34)
Навигация в игре	проходик секретики пакетики персонажики ключики вопросики смайлики аватарчики	сериальчики наборчики топчики	подсказочка заставочка картиночка секреточка галочка подарочки заметочки вкладочка записочки коробочка распаковочка парочка (секретиков) новиночка сказочка флажок	штучки секретка табличка деталька идейка кнопочка по порядку	
Развлечения, отношения		ютюбчики поцелуйчики	пластиночка	песенка дымочек (на сцене) музычка	дымовушка

Диминутивы как средство характеристики действий и предметов

В проанализированных летсплеях наблюдается ярко выраженная тенденция к употреблению диминутивов, мотивированных **наречиями** и словами, выражающими **категории состояния**. В Таблице 2 представлены разные типы формообразования, которые демонстрируют множественность словообразовательной структуры наречия.

Большая часть из них образована с помощью суффикса **-еньк-**, который играет ключевую роль в формировании уменьшительно-ласкательных форм: *аккуратненько*, *хорошененько*, *быстренько*, *свободненько*, *удобненько*. Диминутивы от наречий и слов состояний с суффиксом **-еньк-** служат для выражения субъективной оценки, смягчения категоричности высказывания и создания более эмоционально окрашенного речевого контекста. «Модель на -енько в новых образованиях заключается в отказе от категоричности, навязывания своего мнения» (Николина, 2020, с. 53), что позволяет блогерам создать образ не контролирующего родителя, а подружки, которая находится «на одной волне» с игроком. В видеороликах Милы (MilaGame) и Ани они характеризуют качество, скорость и комфорт.

Суффиксы **-к-** и **-ечк-** являются продуктивными при образовании существительных, их единичное использование также зафиксировано при формообразовании наречий с семантикой количества (*немножечко*, *немножко*), уровня шума (*тихонечко*), что свидетельствует о гибкости и многофункциональности данных суффиксов в языковой системе.

Суффикс **-н-** в русском языке не обладает уменьшительно-ласкательными коннотациями, однако его использование в слове *няшно* свидетельствует о его функциональной значимости для выражения субъективного восприятия действия.

Суффикс **-иньк-** является непродуктивным и используется только в единичных случаях, преимущественно в колыбельных песнях. Он придает словам особую нежность и мелодичность. Например, слова «зайнышка» и «баиньки» часто встречаются в народных песнях и детских стишках, создавая атмосферу уюта и спокойствия. В исследуемых материалах суффикс **-иньк-** встречается при образовании наречия «*долгинько*», что придает речи мелодичность и выразительность.

Суффикс **-ышк-** непродуктивный, используется единично, при образовании слова *рядышком*.

Таблица 2. Диминутивы как средство характеристики действий

Суффикс	Слово	Значение
-еньк-	аккуратненько хорошененько интересненько быстренько свободненько удобненько спокойненько	качество скорость комфорт
-ечк-	тихонечко немножечко	уровень шума количество
-иньк-	долгинько	время
-к-	немножко попорядочку	количество
-н-	няшно	отношение
-ышк-	рядышком	местоположение

Имена прилагательные, производные от основ имен прилагательных, по словам Е. А. Земской, «объединяют обычно под названием категории субъективной оценки, так как они совмещают объективное обозначение

степени обнаружения признака с его субъективной оценкой говорящим» (2011, с. 295-296). Исследователь выделяет 4 суффикса: -оньк-/-еньк-, -ущ-/-ющ-, -енн- и -ощенек-/оохонек- (устар.). Последний является устаревшим, в анализируемых нами материалах не встречается.

Продуктивным является уменьшительно-ласкательный суффикс -еньк- (35 случаев употребления), обозначающий признак предмета по цвету, размеру, степени комфорта, которые являются важным инструментом в арсенале языковых средств для выражения субъективных впечатлений и эмоциональных реакций (Таблица 3).

Помимо суффикса -еньк-, наблюдается единичное использование суффиксов -н- (два случая), -юч- (один случай) и -енн- (один случай). Суффикс -н- служит для образования прилагательного няшный, с помощью которого, по словам Л. Вана, «пользователь социальной сети может создавать эстетичный, красивый, милый образ, и тогда можно говорить о выполнении ими эстетической функции» (2024, с. 8). Прилагательное *мегаваушный* состоит из двух компонентов с экспрессивной семантикой: префикса *мега-* и корня экспрессивного междометия *-вау-* в сочетании с интерфиксом *-ш-* (соединительным элементом для благозвучия между корнем, заканчивающимся на гласную, по аналогии с разговорными лексемами *киношный*, *бэушный*) и суффиксом *-н-*.

Суффикс *-енн-* исторически не является диминутивным, однако служит для выражения положительной субъективной оценки – *опупенный*.

Таблица 3. Диминутивы как средство характеристики людей, предметов, животных

Суффикс	Характеристика по признаку, названному основой производящего качественного прилагательного			
	По качеству, степени комфорта и проявления признака	По отношению к объекту	По цвету	По форме, размеру, возрасту
-еньк- (прил.)	интересенький новенький хорошенький чистенький красивенький вкусенький умненький глупенький сложненький тяжеленький тепленький мягенькая	любименький миленький	рыженький светленький розовенький зеленький беленький бирюзовенький сиреневенький красненький синенький желтенький голубенький черненький голубо-зеленький фиолетово-синенький	толстенький стройненький кругленький тоненький длинненький кудрявенький младшенький
-н-		няшный мегаваушный		
-юч-	моднючий			
-енн-*		опупенный		

Функции диминутивов

Анализ позволил определить следующие функции диминутивов в речи блогеров:

1. Номинация предметов окружающей действительности

Лексика, используемая блогерами, ограничена возможностями игры, и некоторые слова, ключевые для понимания правил или обозначающие важные предметы быта, игровой обстановки, повторяются очень часто, что может привести к однообразию и оскудению речи. Диминутивы же делают речь блогеров более разнообразной. При этом чем чаще используется номинация, тем более вариативной является диминутивная парадигма, что компенсирует невозможность использования синонимического ряда. Например: *секретик*, *секретка*, *секреточка*, *секрет* (скрытое место, доступ к которому требует решения определенных задач). (Эти слова невозможно заменить на «тайну» или «загадку»).

В дискурсивной практике исследуемых блогеров при формообразовании существительных, мотивированных существительными, используются такие диминутивные парадигмы: *малышечка* – *малышка*, *умничка* – *умница*, *лошадочка* – *лошадка*, *вкусняшечка* – *вкусняшки*, *жеребеночек* – *желебёнок*, *чайчек* – *чайк*, *кофеёк* – *кофеёчек*, *ведёрко* – *ведёрочко*, *монетка* – *монеточка*, *коровка* – *коровушка*, *платышко* – *платище*, *мамочка* – *мамуля*, *бабушка* – *бабуля*, *секреточка* – *секретка* – *секретик*.

2. Экспрессивно-эмоциональная функция

Блогер, используя диминутивы, выражает свою оценку, преимущественно позитивную, передает эмоциональные переживания и субъективное отношение к обсуждаемому объекту. Данный подход позволяет автору не только донести свою точку зрения, но и установить эмоциональный контакт с аудиторией, что способствует более глубокому восприятию представленной информации. А. А. Калашникова отмечает, что «концептуально новым явлением в рамках реализации категории диминутивности, нашедшим свое применение именно в интернет-дискурсе, стал так называемый “мимимишный” (“няшный”, или “кавайный”) язык» (Калашникова, Голубева, 2018, с. 36).

Диминутивы обладают способностью передавать субъективные оценки и эмоциональные оттенки, что делает их важным инструментом в формировании коммуникативной стратегии блогеров. В летсплеях, где особую значимость получает не описание механики игры, а эмоции от игрового процесса и взаимодействие с аудиторией, диминутивы позволяют создавать блогерам более тесную и доверительную связь с зрителями, формируют состояние умиления и позитивный настрой при просмотре видео.

3. Фатическая функция

Н. В. Менькова в своем исследовании подчеркивает, что диминутивы выполняют фатическую функцию в процессе коммуникации с детьми, являясь эффективным инструментом для выражения эмоциональной привязанности и заботы: мать прибегает к использованию диминутивных форм, выражая свое «любобно-умилительно ласковое отношение к своему младенцу» (2018, с. 129), а когда мы говорим «выпей молочка», мы часто испытываем или выражаем положительные эмоции, направленные не столько на пищевые продукты, сколько на человека, которому адресовано это предложение. Летсплеер в рамках своей коммуникативной стратегии демонстрирует слушателям проявление доброжелательности и эмпатии.

4. Эвфемизация речи

Диминутивы представляют собой важный элемент языковой системы, который играет ключевую роль в эвфемизации речевой коммуникации. В видеороликах MilaGame такие лексические единицы, как *капуша*, *бедняжка*, *негодница* (лошадка, которую не могут оседлать), *запашок*, *хулиганка*, *пузико*, выполняют функцию нейтрализации и смягчения категоричности оценочных суждений, обеспечивая более деликатный и сбалансированный подход к интерпретации фактов и явлений. «Диминутивная форма исходного пейоративного имени меняет оценочное значение имени и высказывания в целом на противоположное – ласково-сочувственное» (Менькова, 2011, с. 92).

Отражение русской национальной картины мира и связь с фольклорными жанрами (сказки, песни)

Исследователи подчеркивают, что диминутивы являются значимым компонентом русской языковой картины мира. В контексте социальных сетей частое использование диминутивов способствует созданию эстетически привлекательной и сказочной атмосферы, которая служит эффективным средством психологической разгрузки, отвлекая пользователей от повседневных трудностей и негативных аспектов реальности. Это, в свою очередь, формирует позитивный настрой и способствует эстетизации коммуникативного процесса в виртуальном пространстве интернета.

В исследуемых видеороликах наблюдается частое использование и сопоставление диминутивных форм слов, что является не просто языковой особенностью, а важным компонентом сказочного дискурса. Эта стратегия способствует усилению воздействия на читателя, вызывая у него определенные эмоциональные реакции. «Явления концентрации, повторяемости, соположения диминутивов, безусловно, отражают прагматику сказочного текста-дискурса, усиливают его воздействие на слушателя-читателя» (Климкова, 2014, с. 95). Семантический синкретизм диминутивов позволяет выйти за рамки узколексического значения и активизировать более обширные оценочные категории, имеющие нравственно-этический и социальный характер.

Социальная функция: диминутивы – маркер социальной группы «мать и дитя»

С одной стороны, использование диминутивов является стратегией формирования безопасного существования в социуме. Этот «речевой ход» помогает слушателю почувствовать себя «своим». В качестве стратегии интеграции в определенный социум коммуникант использует различные речевые приемы, в том числе диминутивы, которые могут служить триггерами и привлекать внимание целевой аудитории (Калашникова, Калашников, 2017, с. 103). Использование диминутивов как яркого признака речи блогеров развивает у аудитории контента (особенно у детей и подростков) чувство принадлежности к группе, кругу единомышленников. Можно предположить, что использование диминутивов, несущих в себе положительную эмоциональную окраску, помогает ребенку почувствовать себя более защищенным и уверенным в окружающем мире.

С другой стороны, исследуемые летсплеи базируются на игровой платформе Avatar World (где пользователи создают виртуальную многодетную семью), что формирует специфическую социокультурную среду, объединяющую индивидов с аналогичными ценностными ориентирами.

Первичная сфера использования диминутивов – это речевое общение матери с младенцем. Это общение играет важную роль в развитии ребёнка, так как помогает ему понять мир и установить эмоциональную связь с матерью. Таким образом, диминутивы становятся основой для последующего использования в коммуникации взрослых.

Это означает, что будущее категории диминутивности в языке будет зависеть от развития социального института материнства и семьи. Н. В. Менькова (2018, с. 134) отмечает, что если **институт материнства и семьи** будет укрепляться и развиваться, то можно ожидать, что диминутивы будут продолжать играть важную роль в языке, помогая выражать заботу, любовь и внимание. Можно сказать и об обратном явлении: при трансляции молодежи типа общения, основанного на доброжелательном, умильном отношении матери к процессу воспитания ребенка, в воссоздании которого диминутивы играют ключевую роль, институт материнства и детства получит языковую поддержку. Таким образом, летсплеи, созданные MilaGame и Аней, выполняют значимую социокультурную функцию, прививая подрастающему поколению (девочкам школьного возраста) ценности семьи и материнства.

Заключение

В условиях цифровизации общества и стремительного развития информационных технологий виртуальная коммуникативная среда становится ключевым фактором, определяющим когнитивные и поведенческие паттерны молодого поколения. Летсплей как новое, активно развивающееся направление интернет-дискурса представляет собой многогранный феномен, обладающий значительным потенциалом воздействия на формирование социального и речевого поведения детей и молодежи.

Анализ словообразовательных возможностей диминутивов в речи блогеров-летсплееров представляет собой важное направление лингвистических исследований, которое позволяет глубже понять механизмы формирования коммуникативных стратегий в цифровом пространстве.

В результате исследования были сделаны следующие выводы.

Диминутивные единицы в речи блогеров мотивированы различными частями речи (существительным, прилагательным, наречием, глаголом, частицей, междометием) и классифицируются на следующие группы: диминутивы как средство номинации предметов, диминутивы как средство характеристики действий и диминутивы как средство характеристики людей, предметов, животных. Наиболее частотными являются суффикс **-к-**, **-ок-** (**-ек-**/**-ёк-**) (141 случай употребления), суффикс **-оч-ек-**/**-очк-** (**-еч-ек-**/**-ечк-**, **-ёч-ек-**/**-ёчк-**) (127 случаев употребления), суффикс **-ик-** (75 случаев употребления), суффикс **-чик-** (50 случаев употребления) и суффикс **-еньк-** (42 случая употребления). 5 и менее случаев употребления суффиксов **-ёнок-**, **-ушк-** **-ёшк-**, **-ш-к-**, **-ишк-**, **-ышк-**, **-н-яш-ечк-**, **-н-яш-к-**, **-ул-**, **-ус-**, **-ц-**, **-иц-**, **-ец-**, **-ин-**. Большое количество лексических единиц образовано с помощью звуковых комплексов, подобных по звучанию указанным продуктивным суффиксам, что говорит о стремлении устной речи к фонетическому подобию.

Установлено, что в летсплеях диминутивной трансформации подвергается лексика 27 ЛСГ. Самую обширную группу образует ЛСГ «гастрономия», далее следуют ЛСГ «аксессуары и украшения», «одежда, обувь, головные уборы», «животный мир» и «навигация в игре». Также широко представлены ЛСГ «мебель и предметы для дома и сада», «локации», «детские вещи и игрушки» и «наименование лиц». Такая разветвленная система ЛСГ в речи блогеров-летсплееров связана с речевым портретом женщины-домохозяйки, матери, стремящейся наладить быт семьи с детьми, и в то же время современной девочки и девушки, экспериментирующей с различными модными образами. Особого внимания заслуживает пласт лексики, связанной с игровой навигацией и позволяющей воссоздать в процессе просмотра летсплеев ощущение реальности и приобщенности к сообществу игроков.

Диминутивы в речи блогеров демонстрируют широкий функционал, выполняя функцию номинации предметов окружающей действительности, экспрессивно-эмоциональную, фатическую, функцию эвфемизации речи, и служат отражению русской национальной картины мира через создание эстетически привлекательной и сказочной атмосферы, тем самым способствуя эстетизации коммуникативного процесса в виртуальном пространстве интернета. Экстралингвистическая функция диминутивов в летсплеях блогеров MilaGame и Ани, благодаря активизации оценочных категорий, имеющих нравственно-этический характер, заключается в их социальной роли – поддержке семейных ценностей и института материнства и детства в среде подрастающего поколения (девочек школьного возраста).

В качестве перспектив дальнейшего исследования заявленной проблематики можно назвать анализ использования диминутивов в летсплеях других авторов, исследование гендерного аспекта функционирования диминутивной лексики и изучение ее прагматического потенциала в летсплеях.

Материалы исследования | Research materials

1. Аня. Анита и Хьюго выросли. 2025.
2. Аня. Волшебный талисман. 2025.
3. Аня. Все новые секреты и лайфхаки в Avatar World. 2025.
4. Аня. Все подарки на пожарной станции. 2025.
5. Аня. День рождения на ферме. 2025.
6. Аня. Как получить монеты. 2025.
7. Аня. Мой парень любит меня за мои деньги. 2025.
8. Аня. Моя сестра выходит замуж не по любви. 2025.
9. Аня. Мы нашли тайный подвал в школе. 2025.
10. Аня. Мы ухаживаем за детьми. 2025.
11. Аня. Наш дом уносит торнадо. 2025.
12. Аня. Новые линзы и космическая косметика. 2025.
13. Аня. Обновление в av w_звездные подарки – как играть. 2025.
14. Аня. Обновления не будет_косметика – как играть. 2025.
15. Аня. Отель для коров и куриц. 2025.
16. Аня. Открытие пляжной улицы. 2025.
17. Аня. Папа Виктора нас выгоняет из дома. 2025.
18. Аня. Пляжная улица все секреты. 2025.
19. Аня. Радужная курица. 2025.
20. Аня. Радужная курица_все секреты курятника. 2025.
21. Аня. Ребёнок в опасности в Avatar World Один день на пожарной станции. 2025.
22. Аня. Трактор-мороженщик. 2025.
23. Аня. Тройняшки Риты выросли. 2025.
24. Аня. Футуристическая сцена, новая профессия – как играть. 2025.
25. Аня. Я стала енотом в Avatar World. 2025.
26. Зализняк А. А. Грамматический словарь русского языка: словоизменение: около 110 000 слов. М.: АСТ-Пресс, 2009.

27. Интернет в России в 2022-2023 годах: состояние, тенденции и перспективы развития. Отраслевой доклад Минцифры. 2023. <https://digital.gov.ru/uploaded/files/internet-v-rossii-v-2022-2023-godah.pdf>
28. Обзор российского рынка видеоигр: объем, тренды, перспективы. 2025. <https://ири.рф/news/obzor-rossiyskogo-gynka-videoigr-obem-trendy-perspektivy>
29. Толковый словарь Ефремовой. <https://gufo.me/dict/efremova>
30. Цыганенко Г. П. Словарь служебных морфем русского языка. К.: Рад. школа, 1982.
31. MilaGame. Алиса и дубайский шоколад в Avatar World_история. 2025.
32. MilaGame. Беременность. Кто родится? в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/68618ebfb-8115606d1424aec>
33. MilaGame. В деревне у бабушки и дедушки. 2025.
34. MilaGame. В садике. В школьном лагере. На работе в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/-watch/68572cca669e0d582ef7d62c>
35. MilaGame. Врач. Пожарный. Полицейский в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/68486dd26579d87742568c8e>
36. MilaGame. Все секреты конюшни. 2025.
37. MilaGame. Все секреты пастбища в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/6879a-1259a1bcf1cfa6814a5>
38. MilaGame. Выписка из роддома в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/685f19e7805-b941e52307779>
39. MilaGame. Выпускной и чаепитие в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/6847251181a-7bc047b07b1ed>
40. MilaGame. Гендер Пати в Avatar World_история. 2025.
41. MilaGame. Дом-лягушка в Avatar World_история. 2025.
42. MilaGame. Дрессировка собак в Avatar World_история. 2025.
43. MilaGame. Зонт для Алисы в Avatar World_история. 2025.
44. MilaGame. Курочки и цыплята в Avatar World_история. 2025.
45. MilaGame. Летающая тарелка в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/688f7ccea0c92442dee25985>
46. MilaGame. Летний домик в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/685042dffafde5158355417c>
47. MilaGame. Новый мир. Ферма в Avatar World_история. 2025.
48. MilaGame. Ночь в домике на ферме в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/687be848bf-07b746f615a461>
49. MilaGame. Пастбище в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/6878d1e7e02e966c7b9124c4>
50. MilaGame. Пастбище. Трейлер в Avatar World_история. 2025.
51. MilaGame. Роддом в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/685d9ee3d9b8f669e3a31be1>
52. MilaGame. Срочно! Все секреты больницы в Avatar World_история. 2025.
53. MilaGame. Срочно! Все секреты пастбища в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/-687a3972546b83575939b94a>
54. MilaGame. Ферма, конюшня в Avatar World_история. 2025.
55. MilaGame. 24 часа в домике фермера в Avatar World_история. 2025. <https://dzen.ru/video/watch/687688-2632c98f70d47b8f89>

Источники | References

1. Батулина А. В. Семантика и прагматика неологических диминутивов в медийном и интернет-дискурсе // Проблемы лингвистической семантики и прагматики языковых единиц разных уровней: доклады Международной научной конференции, посвященной памяти доктора филологических наук, профессора Ольги Павловны Ермаковой, Калуга, 12-14 октября 2023 года. Калуга: ФГБОУ ВО «Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского», 2023.
2. Ван Л. Функции прилагательных-неологизмов в социальных сетях // Успехи гуманитарных наук. 2024. № 9.
3. Васильева А. В., Резанова З. И. Эмоциональность диминутива: соотношение с оценочностью, частотностью, возрастом усвоения, контекстуальной маркированностью // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 445. <https://doi.org/10.17223/15617793/445/3>
4. Виноградов В. В. Словообразование в его отношении к грамматике и лексикологии // Виноградов В. В. Избранные труды. Исследования по русской грамматике. М., 1975.
5. Воейкова М. Д. Структурные функции диминутивов в современном русском языке и продуктивность их употребления // Вопросы языкознания. 2020. № 5. <https://doi.org/10.31857/0373-658X.2020.5.38-56>
6. Галанина Е. В., Самойлова Е. О. «Околоигровые феномены» как форма современного мифотворчества // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2020. № 40. <https://doi.org/10.17223/22220836/40/1>
7. Даниелова М. Г. Деминутивы в комплексных единицах словообразования в современном русском языке: автореф. ... к. филол. н. М.: Научно-исследовательский институт преподавания русского языка в национальной школе; Академия педагогических наук СССР, 1985.
8. Земская Е. А. Современный русский язык. Словообразование. М.: Флинта: Наука, 2011.

9. Зиновьева Н. А. Игровые стримы и летсплеи: перспективы социологического анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2020. Т. 13. № 4. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407>
10. Калашникова А. А., Голубева А. Ю. Диминутив как инструмент экспрессии в компьютерно-опосредованном дискурсе // Актуальные проблемы лингвистики и формирования языковой компетенции юристов в современных условиях: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции, Ростов-на-Дону, 21 февраля 2018 года. Ростов н/Д.: Ростовский юридический институт Министерства внутренних дел Российской Федерации, 2018.
11. Калашникова А. А., Калашников И. А. Диминутив как инструмент прагматикона в дискурсе социальных сетей // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 7-2 (73).
12. Карпова Т. Б. Досуговый дискурс Рунета // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2010. № 2 (8).
13. Климкова Л. А. Деминутивы в русских народных сказках // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2014. № 12-1 (42).
14. Лысакова И. П., Комцяи К. Б. Из истории категории диминутивности в русском языке // Международный научно-исследовательский журнал. 2022. № 6 (120). <https://doi.org/10.23670/IRJ.2022.120.6.073>
15. Менькова Н. В. Гендерный аспект функционирования диминутивов // Вестник Центра международного образования Московского государственного университета. Филология. Культурология. Педагогика. Методика. 2012. № 2.
16. Менькова Н. В. Диминутивы как речевая неудача // Верхневолжский филологический вестник. 2018. № 4.
17. Менькова Н. В. Диминутивы как средство эвфемизации речи // Человек в информационном пространстве: межвузовский сборник научных трудов: в 2 т. / ред. Н. В. Аниськина. Ярославль: Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского, 2011. Т. 1. Вып. 10.
18. Николина Н. А. Функционирование диминутивов в современной русской речи // Русский язык в школе. 2020. Т. 81. № 5. <https://doi.org/10.30515/0131-6141-2020-81-5-49-54>
19. Никонов С. А. Гипержанр летсплей в современном медиапространстве (на примере Youtube канала "Kuplinov ► Play") // Современная наука и образование: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей Международной научно-практической конференции, Пенза, 12 апреля 2024 года. Пенза: Наука и Просвещение, 2024. <https://doi.org/10.31862/2073-9613-2024-1-462-471>
20. Осильбекова Д. А. Новообразования-прилагательные в современном русском языке // Преподаватель XXI век. 2024. № 1-2.
21. Рацибурская Л. В. Активные деривационные процессы в современном русском языке (на материале медийных текстов) // Научное наследие Б. Н. Головина в свете актуальных проблем современного языкознания: сборник статей по материалам Международной научной конференции, Нижний Новгород, 28-30 сентября 2016 года. Н. Новгород: Издательство «Деком», 2016.
22. Селютин А. А. Особенности дискурса видеостримов жанра «летсплей» // Вестник Челябинского государственного университета. 2019. № 4 (426).
23. Текутьева И. А. Жанрово-тематическая классификация видеоблогинга // Медиасреда. 2016. № 11.
24. Чернявская В. Е. Диминутивы как социальный индекс: «наденьте масочку» и «машинка подана» // Terra Linguistica. 2022. Т. 13. № 3. <https://doi.org/10.18721/JHSS.13306>
25. Шанский Н. М. Очерки по русскому словообразованию. М.: ФЛИНТА, 2019.
26. Шлыкова Л. А. Диминутивы в современном русском языке // Современные проблемы гуманитарных и общественных наук. 2018. № 5 (22).

Информация об авторах | Author information



Володина Дарья Николаевна¹, к. филол. н.

Замятина Елена Викторовна², к. филол. н.

¹ Томский политехнический университет; Томский государственный педагогический университет

² Томский политехнический университет; Томский государственный университет



Daria Nikolaevna Volodina¹, PhD

Elena Victorovna Zamyatina², PhD

¹ Tomsk Polytechnic University; Tomsk State Pedagogical University

² Tomsk Polytechnic University; Tomsk State University

¹ volodinadn@tpu.ru, ² evz_t@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 21.08.2025; опубликовано online (published online): 13.10.2025.

Ключевые слова (keywords): жанр «летсплей»; видеоблогинг на основе игр; диминутивная лексика; лексико-семантические группы; деривационный механизм; genre "Let's Play"; video blogging based on games; diminutive vocabulary; lexico-semantic groups; derivational mechanism.