

**МІНІСТЭРСТВА АДУКАЦЫІ РЭСПУБЛІКІ БЕЛАРУСЬ
БЕЛАРУСКІ ДЗЯРЖАЎНЫ ЎНІВЕРСІТЭТ
ФАКУЛЬТЭТ ЖУРНАЛІСТЫКІ
Кафедра медыялінгвістыкі і рэдагавання**

ФЕДАРОВІЧ
Валерыя Вячаславаўна

**МОЎНАЯ АРГАНІЗАЦЫЯ ВІРТУАЛЬнай ГУЛЬНІ: ЭЛЕМЕНТЫ
РЭДАКТАРСКАГА АНАЛІЗУ**

Дыпломная праца

Навуковы кіраўнік:
кандыдат філалагічных навук,
дацэнт С. К. Берднік

Дапушчана да абароны

« ____ » _____ 2020 г.

Заг. кафедры медыялінгвістыкі і рэдагавання
доктар філалагічных навук,
прафесар _____ В.І. Іўчанкаў

Мінск, 2020

РЕФЕРАТ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ

Дипломная работа содержит: 52 страницы, 46 источников.

Перечень ключевых слов: СЛЕНГ, КИБЕРСПОРТ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, СЛЕНГОВАЯ ЛЕКСИКА, ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ, ГЕЙМЕРСКИЙ СЛЕНГ.

Объект исследования – сленговая лексика английского языка в сфере онлайн и видеоигр.

Предмет исследования – заимствование и интеграция в систему русского языка англоязычных сленгизмов сферы видео и онлайн-игр.

Цель работы – изучение возникновения сленговых единиц, путей их заимствования, развития и интернационализации.

Методы исследования: цельная выборка, элементы дефиниционного, этимологического и сопоставительного анализа, принципы системного и целостного подхода к изучению данного явления.

Полученные результаты и их новизна: рассмотрены основные характеристики и особенности киберспортивной лексики, изучены причины употребления и способы образования, при помощи которых была определена специфика функционирования лексики в киберспорте. А также определены особенности сферы видео и онлайн-игр как площадки для коммуникации. Новизна исследования заключается в обращении к такой сфере употребления сленга, как онлайн-игры и попытке проследить дальнейший процесс освоения сленговых единиц.

Область возможного практического применения: результаты исследования применимы при создании учебно-методических комплексов для студентов специальности «Литературная работа (по направлениям)», а также по составлению словарей сленга и нелитературных компонентов.

Автор работы подтверждает достоверность материалов и результатов дипломной работы, а также самостоятельность её выполнения.

РЭФЕРАТ ДЫПЛОМНАЙ ПРАЦЫ

Дыпломная праца змяшчае: 52 старонкі, 46 крыніц.

Пералік ключавых слоў: СЛЭНГ, КІБЕРСПОРТ, КАМП'ЮТАРНЫЯ ГУЛЬНІ, СЛЭНГАВАЯ ЛЕКСІКА, ГУЛЬНЯВАЯ ІНДУСТРЫЯ, ГЕЙМЕРСКИ СЛЭНГ.

Аб'ект даследавання – слэнгавая лексіка англійскай мовы ў сферы анлайн і відэагульняў.

Прадмет даследавання – запазычанне і інтэграцыя ў сістэму рускай мовы англамоўных слэнгізмаў сферы відэа і анлайн-гульняў.

Мэта працы – вывучэнне ўзнікнення слэнгавых адзінак, шляхоў іх запазычання, развіцця і інтэрнацыяналізацыі.

Метады даследавання: суцэльная выбарка, элементы дэфініцыйнага, этымалагічнага і супастаўляльнага аналізу, прынцыпы сістэмнага і цэласнага падыходу да вывучэння дадзенай з'явы.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: разгледжаны асноўныя характарыстыкі і асаблівасці кіберспартыўнай лексікі, вывучаны прычыны ўжывання і спосабы стварэння, пры дапамозе якіх была вызначана спецыфіка функцыянавання лексікі ў кіберспорце. А таксама вызначаны асаблівасці сферы відэа і анлайн гульняў як пляцоўкі для камунікацыі. Навізна даследавання заключаецца ў звароце да такой сферы ўжывання слэнгу, як анлайн-гульні і спробе прасачыць далейшы працэс асваення слэнгавых адзінак.

Вобласць магчымага практычнага прымянення: вынікі даследавання дастасавальныя пры стварэнні вучэбна-метадычных комплексаў для студэнтаў спецыяльнасці «Літаратурная работа (па напрамках)», а таксама па складанні слоўнікаў слэнгу і нелітаратурных кампанентаў.

Аўтар працы пацвярджае дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы, а таксама самастойнасць яе выканання.

RESUME

The thesis contains: 52 pages, 46 of the sources.

List of keywords: SLANG, ESPORTS, COMHUTER GAMES, SLANG VOCABULARY, GAMING INDUSTRY, GAMING SLANG.

The object of research is the slang vocabulary of the English language in the field of online and video games.

The subject of the research is the borrowing and integration of English-language slangisms in the sphere of video and online games into the Russian language system.

The purpose of this work is to study the origin of slang units, ways of their borrowing, development and internationalization.

Research methods: whole sample, elements of definitional, etymological and comparative analysis, principles of a systematic and holistic approach to the study of this phenomenon.

The results obtained and their novelty: the article considers the main characteristics and features of cyber language, examined reasons for use and methods of education, which determined the specificity of functioning of language in kibersporte. It also defines the features of the sphere of video and online games as a platform for communication. The novelty of the research is to address such a sphere of slang usage as online games and try to trace the further development of slang units.

The scope of possible practical applications: the results are applicable when creating teaching materials for students of the specialty «Literary work (on directions)», as well as compiling dictionaries of slang and colloquial components.

The author confirms the authenticity of the materials and results of the thesis, as well as the independence of its implementation.