

**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра русского языка**

**Аннотация к дипломной работе
«Заимствованная лексика в социолекте геймеров:
структурный и функциональный аспекты»**

Мирусина Яна Вячеславовна

Научный руководитель –
доцент
Тихомирова Е. А.

РЕФЕРАТ

Структура и объем. Общий объем работы — 73 машинописные страницы, список использованных источников включает 56 наименований.

Ключевые слова: геймеры, геймерский сленг, социолект геймеров, структурный аспект, функциональный аспект.

Объект исследования — социальный диалект геймеров и игровое комьюнити (сообщество).

Предмет исследования — заимствованная лексика в социолекте геймеров.

Цель исследования — описать лексику геймеров как лингвокультурный феномен.

Методы исследования: гипотетико-дедуктивный метод, включающий сбор фактического материала, включенное наблюдение реальных коммуникативных актов в геймерском сообществе, опрос среди пользователей сети интернет, обобщение материала с помощью индукции, построение гипотезы и ее проверку.

Результаты исследования. Была дана характеристика геймерского сообщества, особое внимание уделено самономинии игроков. Выявлены и описаны 4 тенденции создания игроками никнеймов. Были рассмотрены игры, которые оказывают наибольшее влияние на культуру геймеров. Нами выделены функции использования единиц социолекта в коммуникативных актах геймеров и в художественных произведениях.

Практическая значимость работы. Материалы и результаты исследования могут быть использованы при характеристике социолекта геймеров, при чтении курсов «Современный русский язык» и «Введение в языкознание», «Социолингвистика».

РЭФЕРАТ

Структура і аб'ём. Агульны аб'ём працы - 73 машынапісныя старонкі, спіс выкарыстаных крыніц уключае 56 найменняў.

Ключавыя словы: геймеры, геймерскі слэнг, сацыялект геймераў, структурны аспект, функцыянальны аспект.

Аб'ект даследавання – сацыяльны дыялект геймераў і іх кам'юніці (супольнасць).

Прадмет даследавання – запазычаная лексіка ў сацыялекце геймераў.

Мэта даследавання – апісаць лексіку геймераў як лінгвакультурны феномен.

Метады даследавання: гіпатэтыка-дэдуктыўны метады, які ўключае збор фактычнага матэрыялу, уключанае назіранне рэальных камунікатыўных актаў у геймерскай супольнасці, апытанне сярод карыстальнікаў сеткі «Інтэрнэт», абагульненне матэрыялу з дапамогай індукцыі, пабудова гіпотэзы і яе праверку.

Вынік даследавання. Была дадзена характарыстыка геймерскай супольнасці, асаблівая ўвага нададзена саманамінацыі гульцоў. Выяўлены і апісаны чатыры тэндэнцыі стварэння гульцямі нікнэймаў. Былі разгледжаны гульні, якія аказваюць найбольшы ўплыў на культуру геймераў. Намі вылучаны функцыі выкарыстання адзінак сацыялекта ў камунікатыўных актах геймераў і таксама ў мастацкіх творах.

Практычная значнасць працы. Матэрыялы і вынікі даследавання могуць быць выкарыстаны пры характарыстыцы сацыялекта геймераў, пры чытанні курсаў «Сучасная руская мова» і «Уводзіны ў мовазнаўства», «Сацыялінгвістыка».

ABSTRACT

Structure and volume. The total volume of the work is 72 typewritten pages, the list of sources used includes 56 titles.

Keywords: gamers, gamer's slang, sociolect of gamers, structural aspect, functional aspect.

The object of research is the social dialect of gamers and the gaming community.

The subject of the study is the group of loan-words in the sociolect of gamers.

The aim of the study is description of gamers' vocabulary as a linguocultural phenomenon.

Research methods: a hypothetical-deductive method that includes the collection of the factual material, the included observation of real-life communicative acts in the gaming community, a survey among Internet users, the generalization of the material by induction method, the construction of a hypothesis and its verification.

The results of the study. The characteristic of the gaming community was given, special attention was paid to the self-nomination of players. 4 trends in the creation of nicknames by players were identified and described. The games that have the greatest impact on the culture of gamers were considered. We have identified the functions of using sociolect units in the communicative acts of gamers and in works of art.

Practical significance of the work. The materials and results of the study can be used to characterize the sociolect of gamers, when reading the courses "Modern Russian language" and "Introduction to Linguistics", "Sociolinguistics".