

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК  
Кафедра социальной коммуникации

ШАШКОВ Иван Леонидович

**КОММУНИКАЦИЯ В ОНЛАЙН-ВИДЕОИГРАХ  
НА ПРИМЕРЕ ELITE: DANGEROUS**

Дипломная работа  
АННОТАЦИЯ

Специальность 1-23 01 15 Социальные коммуникации

Научный руководитель:  
Пинчук Игорь Викторович  
кандидат социологических наук

Минск, 2023

## АННОТАЦИЯ

Объектом исследования является коммуникация между игроками ММО-проекта и его разработчиками. Предметом исследования является коммуникация и ее особенности. Цель работы - проанализировать, как происходит общение в онлайн-видеоиграх; как реагируют действующие лица на те или иные события в игре и сообщения на смежных сайтах. Методологическую основу диссертации составили социологические и общенаучные методы: анкетный опрос, контент-анализ, а также дедуктивный и индуктивный методы.

В результате исследования были выявлены особенности коммуникации, позволяющие эффективно передавать информацию через текстовый и голосовой чат. В процессе написания диссертации были получены следующие результаты: определены ключевые особенности коммуникации в онлайн-игре, выявлены уникальные для сообщества речевые структуры и собственные жаргонизмы, определены основные формы межличностной и межгрупповой коммуникации в игре, проведено анкетирование игроков с целью выявления особенностей коммуникативных практик в онлайн-игре Elite: Dangerous. Научная новизна исследования заключается в том, что особенности коммуникации в онлайн-играх как таковые мало изучены, а понимание того, как формируется и приживается сленг в ММО-играх, практически отсутствует.

Знание особенностей общения в играх поможет выстроить наиболее эффективную коммуникативную стратегию и, как следствие, усилить положительное влияние на молодежь.

*Ключевые слова: онлайн-игры, коммуникация, теория игр, сленг, видеоигры, язык, ММО, игра.*