

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ

Кафедра компьютерной лингвистики и лингводидактики

Реферат дипломной работы

АКСИОЛОГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ  
БИОГРАФИИ ВИРТУАЛЬНОГО ПЕРСОНАЖА  
(на материале англо- и русскоязычных компьютерных игр)

Родионов Михаил Олегович

Научный руководитель: Задворная Елена Геннадиевна

Минск, 2024

## РЕФЕРАТ

дипломной работы Родионова М. О.

### АКСИОЛОГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ БИОГРАФИИ ВИРТУАЛЬНОГО ПЕРСОНАЖА

(на материале англо- и русскоязычных компьютерных игр)

Дипломная работа включает 54 страницы, 2 приложения и основана на 45 источниках.

**Ключевые слова:** ОЦЕНКА, ЦЕННОСТЬ, АКСИОЛОГИЯ, КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИСКУРС, БИОГРАФИЯ, НАРРАТИВ, ХАРАКТЕРИСТИКА, СТРУКТУРНЫЙ БЛОК.

**Объект исследования:** оценочные единицы, представленные в текстах биографий персонажей компьютерных игр.

**Предмет исследования:** семантические особенности употребления единиц с оценочным значением в компьютерно-игровом дискурсе (на материале биографий персонажей).

**Новизна работы:** возникновение и динамичное развитие в рамках компьютерно-опосредованного дискурса новых разновидностей и жанров и необходимость выявления специфики реализуемых в них аксиологических смыслов.

**Цель исследования:** выявление характера оценочных единиц в биографии персонажей компьютерных игр на русском и английском языках.

**Методы исследования:** лингвистическое наблюдение, контекстуальный анализ, дополненные приемами количественной обработки языкового материала.

**Основные результаты:** выделено два типа текстов биографий персонажей компьютерных игр (биографии-нарративы и биографии-характеристики); выявлены особенности реализации в них аксиологических смыслов; установлено преобладание имплицитных оценок в нарративах и эксплицитных оценок в характеристиках, а также доминирование в обеих разновидностях эмоциональных и интеллектуальных оценок.

**Область применения:** результаты работы могут быть использованы в дальнейших исследованиях компьютерно-игрового дискурса, в преподавании таких дисциплин, как лексическая семантика, лингвистика текста, компьютерная лингвистика, а также в практике разработки текстового сопровождения компьютерных игр.

Автор работы подтверждает, что приведенный в работе материал объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствования из источников сопровождаются ссылками на их авторов.

# РЭФЕРАТ

дыпломнай працы Радзівонава М. О.

## АКСІЯЛАГІЧНЫЯ ХАРАКТАРЫСТЫКІ БІЯГРАФІІ ВІРТУАЛЬНАГА ПЕРСАНАЖА

(на матэрыяле англа - і рускамоўных камп'ютарных гульняў)

Дыпломная праца ўключае 54 старонкі, 2 прыкладанні і заснавана на 45 крыніцах.

**Ключавыя словы:** АЦЭНКА, КАШТОЎНАСЦЬ, АКСІЯЛОГІЯ, КАМПУТАРНЫ ДЫСКУРС, БІЯГРАФІЯ, НАРАТЫЎ, ХАРАКТАРЫСТЫКА, СТРУКТУРНЫ БЛОК.

**Аб'ект** даследавання: ацэначныя адзінкі, прадстаўленыя ў тэкстах біяграфій персанажаў камп'ютэрных гульняў.

**Прадмет** даследавання: семантычныя асаблівасці ўжывання адзінак з ацэнкавых значэннем у камп'ютэрна-гульнявым дыскурсе (на матэрыяле біяграфій персанажаў).

**Навізна працы:** ўзнікненне і дынамічнае развіццё ў рамках камп'ютэрна-апасродкаванага дыскурсу новых разнавіднасцяў і жанраў і неабходнасць выяўлення спецыфікі рэалізуюцца ў іх аксіялагічных сэнсаў.

**Мэта** даследавання: выяўленне характару ацэначных адзінак у біяграфіі персанажаў камп'ютэрных гульняў на рускай і англійскай мовах.

**Метады даследавання:** лінгвістычнае назіранне, кантэкстуальную аналіз, дапоўненныя прыёмамі колькаснай апрацоўкі моўнага матэрыялу.

**Асноўныя вынікі:** выдзелена два тыпы тэкстаў біяграфій персанажаў камп'ютарных гульняў (біяграфіі-наратывы і біяграфіі-характарыстыкі); выяўлены асаблівасці рэалізацыі ў іх аксіялагічных сэнсаў; устаноўлена перавага імпліцытных адзнак у наратывах і экспліцытных адзнак у характарыстыках, а таксама дамінаванне ў абедзвюх разнавіднасцях эмацыйных і інтэлектуальных адзнак.

**Вобласць ужывання:** вынікі працы могуць быць выкарыстаны ў далейшых даследаваннях камп'ютэрна-гульнявога дыскурсу, у выкладанні такіх дысцыплін, як лексічная семантыка, лінгвістыка тэксту, кампутарная лінгвістыка, а таксама ў практыцы распрацоўкі тэкставага суправаджэння камп'ютэрных гульняў.

Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены ў працы матэрыял аб'ектыўна адлюстроўвае стан доследнага працэсу, а ўсе запазычаныя з крыніц суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

## SUMMARY

of diploma paper by Rodionov M. O.

### AXIOLOGICAL CHARACTERISTICS OF THE BIOGRAPHY OF a VIRTUAL CHARACTER

(based on the material of English- and Russian-language computer games)

The diploma paper includes 54 pages, 2 appendices and is based on 45 sources.

**Keywords:** ASSESSMENT, VALUE, AXIOLOGY, COMPUTER DISCOURSE, BIOGRAPHY, NARRATIVE, CHARACTERISTIC, STRUCTURAL BLOCK.

**The object** of the study: evaluation units presented in the texts of biographies of computer game characters.

**The subject** of the study: semantic features of the use of units with an estimated value in computer-game discourse (based on the material of character biographies).

**The novelty of the work:** the emergence and dynamic development of new varieties and genres within the framework of computer-mediated discourse and the need to identify the specifics of the axiological meanings implemented in them.

**The purpose** of the study is to identify the nature of evaluation units in the biography of computer game characters in Russian and English.

**Research methods:** linguistic observation, contextual analysis, supplemented by methods of quantitative processing of linguistic material.

**Main results:** two types of texts of biographies of computer game characters are identified (biographies-narratives and biographies-characteristics); the features of the implementation of axiological meanings in them are revealed; the predominance of implicit assessments in narratives and explicit assessments in characteristics is established, as well as the dominance of emotional and intellectual assessments in both varieties.

**Scope of application:** the results of the work can be used in further research of computer-gaming discourse, in teaching disciplines such as lexical semantics, text linguistics, computational linguistics, as well as in the practice of developing text support for computer games.

The author of the work confirms that the material presented in the work objectively reflects the state of the process under study, and all borrowings from sources are accompanied by references to their authors.

