**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. H. Ельцина» (УрФУ)

Уральский гуманитарный институт

Кафедра романо-германской филологии

Оценка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_ баллов)

Руководитель

Научно-исследовательской работы (курсового проектирования):

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(уч. степень, должность) (Фамилия И. О.)

Члены комиссии

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата защиты

ОТЧЕТ

о выполнении научно-исследовательской работы (проекта)

по теме: **Англоязычные заимствования в современном интернет-дискурсе**

Студент: Ошева Александра Петровна (Подпись)

Группа: УГИ-203509

Екатеринбург

2022

## Содержание

[Содержание 2](#_Toc105060328)

[Введение 3](#_Toc105060329)

[Глава 1. Теоретические основы исследования 5](#_Toc105060330)

[1.1. Общие вопросы социолингвистики 5](#_Toc105060331)

[1.2. Современный интернет-дискурс 6](#_Toc105060332)

[1.3. Теория заимствований 8](#_Toc105060333)

[1.4. Методы образования англицизмов 10](#_Toc105060334)

[Глава 2. Англоязычные заимствования в современном интернет-дискурсе. 12](#_Toc105060335)

[2.1. Особенности употребления англицизмов 12](#_Toc105060336)

[2.2. Способы введения англицизмов в речь 19](#_Toc105060337)

[2.3. Тематическая классификация заимствований 20](#_Toc105060338)

[Заключение 23](#_Toc105060339)

[Список цитируемой и используемой литературы 25](#_Toc105060340)

## Введение

В современных реалиях, когда коммуникации с помощью интернета имеют большую популярность, невозможно избежать влияния английского языка на нашу речь. Большинство ресурсов ориентируются на англоязычных пользователей, потому заимствования неизбежны. Однако, англицизмы не могут существовать в языке в первозданном виде. Их вид, смысл и стилистическая окраска могут отличаться как от аналогов в русском языке, так и от английского оригинала.

**Объектом** исследования данной курсовой работы являются англоязычные заимствования в современном русскоязычном интернет-дискурсе. **Предмет** – лексико-семантическое значение заимствованной лексики.

**Цель** работы заключается в изучении современных англицизмов в лексико-семантическом аспекте.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие **задачи**:

1. Изучить основные вопросы социолингвистики;
2. Изучить феномен дискурса и интернет-дискурса, разобрать особенности коммуникаций в глобальной сети;
3. Изучить термин заимствования, видов заимствований и видов адаптации заимствованной лексики;
4. Отобрать материал для исследования;
5. Проанализировать и сравнить значения заимствований в английском и русском языках;
6. Классифицировать заимствования по лексико-семантическому признаку.

Отбор лексики производится в социальной сети Twitter и мессенджера Discrod. Выбранные ресурсы являются удобными платформами для сбора материала, так как включают в свою активную пользовательскую базу людей различных возрастных и социальных категорий, а также способствуют интернациональной коммуникации. Критериями для отбора лексики послужили частота использования и новизна заимствованного слова, явления.

В связи с постоянном ростом интереса к использованию интернета, в речь русскоязычных пользователей вводятся слова, имеющие англоязычное происхождение, что обуславливает **актуальность** исследования.

В работе использованы общенаучные методы, такие как метод реферирования, метод наблюдения, метод классификации, описательный метод и общелингвистические – лексико-семантический анализ, дефиниционный анализ и тематический анализ.

Представленная работа состоит из введения, двух глав и списка литературы. В первой главе курсовой работы будут рассмотрены понятия социолингвистики, интернет-дискурса и основная теория заимствований. Во второй главе рассмотрены разные типы заимствований и ассимиляции заимствованных слов, описан процесс выборки лексики и отмечены особенности платформы, выбранной для сбора материала.

## Глава 1. Теоретические основы исследования

## 1.1. Общие вопросы социолингвистики

Социолингвистика – это дисциплина, изучающая непосредственное влияние социального окружения на язык и речь человека. В отличие от общелингвистических дисциплин, которых интересует сам языковой знак, социолингвистика специализируется на том, как этот языковой знак используется носителем.

Исследованием иноязычных заимствований, в особенности англоязычных, занимается отдельная отрасль социолингвистики.

Основным вопросом социолингвистики является регулирование функционирования и развития языка. Социолингвисты ставят перед собой задачу не полагаться лишь на свободное и производное развитие языка, а больше изучать индивидуальные оценки языковых знаков говорящими. Также, ученых волнует различность языка на всех его структурных уровнях в зависимости от социальных условий носителя и то, какой характер носят связи между языком и социумом.

История социолингвистических учений начинается с 1920-х годов и активно развивается до сих пор. Первые идеи в области социолингвистики принадлежат советским ученым, в основном выступавшим за то, что социолингвистика в первую очередь является социологической наукой, поскольку, в отличие от западных коллег, советские ученые выступали за понимание языка как социально-исторического факта.

В сфере социолингвистики используются как общелингвистические непосредственно социолингвистические методы, так и социологические. Такая ситуация сложилась из-за того, что для успешного социолингвистического исследования необходимо понимать и социокультурный фон носителя.

## 1.2. Современный интернет-дискурс

Термин дискурс появился в не далеком прошлом и имеет очень много прочтений. Впервые его упоминает Э. Бюиссанс в своей работе «Язык и дискурс» и определяет дискурс как механизм перевода языка как знаковой системы в живую речь. Другой французский лингвист, Патрик Серио, представил ещё два определения дискурса – одно из них исходит из определения речи Ф. де Соссюром и является его эквивалентом. Второе же заключается в том, что дискурс является высказыванием в глобальном его смысле, то есть то, что изучает грамматика текста. [Загоруйко, 2012, 56]

Однако, до сих пор нет единого понимания дискурса и можно выделить два основных подхода к его толкованию.

Первый подразумевает по собой фрагменты действительности, обладающие временной протяженностью, логикой развертывания (сюжетом) и «представляющие собой законченное сочинение, сформированное на основе организации смыслов (законченное “произведение”, например, в виде текста) с использованием смыслового кода (словаря и т.п.)» [Ильин, 1997, 14].

Второй же определяет дискурс как особый вид коммуникации.

Интернет-дискурс непосредственно имеет лишь обобщенное и неокончательное определение в связи с тем, что начал выделяться в отдельное определение лишь недавно, и лингвисты пока не пришли к точному толкованию. В общем смысле интернет-дискурс – это речевая ситуация или текст, погруженный в реалии сети интернет.

Исследования в области интернет-дискурса не только являются новыми, но к тому же очень актуальными. Множество ситуаций в современном мире уже не могут получить своё название в отрыве от реалий интернет-пространства. Интернет-дискурс влияет, как и на повседневную речевую ситуацию между людьми, так и на лексику, используемую в сферах экономики, политики и бизнеса.

Вопрос о влиянии интернета в позитивном или же негативном ключе на речь остаётся открытым. Последствия уже постоянной погруженности людей в интернет видны в большей речевой вседозволенности, пагубное влияние нельзя отрицать. Однако, как уже было сказано, современные явления в интернете требуют своих названий. Так, например, можно отметить, что не только непосредственно активности в сети приобрели свои названия (реблог, лайк, фолловер), но и отношения между людьми, которые наиболее явно прослеживаются в реалиях социальных сетей и форумов, но не отсутствуют в реальности, получили имена (троллинг, сталкинг).

Но не стоит переоценивать влияние интернета на язык и речь. Многие лингвисты просят обратить внимание на то, что культура речи уже давно находится в упадке, потому в мире, где легко можно увидеть мнение и мысли большего количества людей, это прослеживается в разы четче. К тому же ожидание изменения литературного языка с приходом интернет-лексики неоправданно, ибо даже в краткосрочной перспективе трудно спекулировать о развитии языка, тем более литературного.

 Если же смотреть на языковые ситуации, протекающие именно в глобальной сети, то можно заметить несколько тенденций, характерных для языка. Первой из них является «одновременно протекающее усложнение одних и упрощение других средств по сравнению с аналогичными средствами в литературном языке, не подвергавшемся воздействию ГС. Эта тенденция затрагивает план выражения, план содержания и план прагматических интенций.» [Иванов, 2000, 6] Под этим подразумевается доминирование специализированной компьютерной лексики, которая, очевидно, усложняет языковые средства. Также, переход текста в гипертекст является очевидным усложнением.

Если говорить об упрощении языковых средств, то можно отметить, что сложные диалоги и высказывания переходят в формат чатов, переписок и твитов, а выражения сложных эмоций сводится к совокупности пиктограмм или типографических знаков.

Вторая тенденция заключается в конкуренции между нормами письменной и устной речи. Последствия этой тенденции больше всего волнуют зарубежных специалистов и некоторые их выводы можно применить и к русскоязычным реалиям.

В глобальной сети можно выделить такие признаки устной речи как многоканальная коммуникация посредством текстовых, графических и аудиофайлов, визуализация реципиента и чередование ролей собеседников. С помощью этих признаков создаётся эффект присутствия и постоянная готовность к коммуникации.

Интернет-коммуникацию можно отнести к концептуально устной и формально письменной форме речи, что схоже с обменом записками в школе, когда текст сопровождается непосредственным присутствием собеседника.

Образование новых слов в глобальной сети происходит крайне быстро. В основном новые слова калькируют или заимствуют англоязычную корневую морфему, или же берет на ее роль англоязычную аббревиатуру. Аффиксация и сложение тоже являются плодотворными методами словообразования, пополняя группу глаголов, называющих мгновенные действия. Часто при сложении корневая морфема остается в своей исходной форме написанной латиницей, из-за чего слово имеет специфическое написание (напр. NFT-токен). При суффиксации часть суффиксов меняют свое значение, так, например суффиксы -чик/-щик в словах загрузчик, кодировщик не обозначают лица или механизмы, а специальные программы.

## 1.3. Теория заимствований

Термин заимствования подразумевает под собой как процесс перехода и адаптации лексемы одного языка в другой, так и саму эту лексему. Также часто разграничиваются термины «лексического заимствования» и «заимствованного слова», поскольку первый не подразумевает под собой дальнейшее использование и интегрирование заимствованной единицы в язык. «Заимствованное слово» как раз несёт в себе смысл того, что слово давно освоилось в языке-реципиенте и более не несёт в себе признаков языка, из которого было заимствовано. Создание уже новых лексических единиц в языке-реципиенте по подобию заимствованных тоже может называться «заимствованием».

Е. Хауген классифицирует заимствования по структурным признакам. Основанием для этой классификации служит разная степень морфемной субституции заимствованных слов в принимающем языке. Таким образом, происходит деление на собственно заимствования и гибридные заимствования.

Л. М. Баш предложил, основываясь на Е. Хаугена, собственную концепцию, в которой под термином «заимствование» объединены различные явления, разграниченные на собственно заимствования и квазизаимствования. Собственно заимствования делятся на следующие группы:

1. Варваризмы – иноязычные слова и выражения, употребленные в русском языке без перевода с соблюдением графики и орфографии языка-источника. В случае варваризмов степень адаптации равна нулю.
2. Транслитерация – перевод из одной графической в другую, передача иноязычной графики с помощью своей. Приближаются к варваризмам.
3. Заимствования в узком смысле – слова, пришедшие из других языков, передающиеся средствами своей графической системы, не претерпевшие существенных переоформлений.
4. Интернационализмы – тип лексем, занимающий промежуточное положение между заимствованиями и квазизаимствованиями.

Среди квазизаимстований выделяются следующие группы:

1. Собственно переоформления – заимствования, претерпевшие «обработку» языка-реципиента.
2. Слова-миксты – переоформленные слова, однако нельзя точно сказать, были ли они переоформлены в заимствующем языке или образованы на почве заимствующего языка от заимствованного слова по определенным языковым моделям.
3. Слова-гибриды – собственно русские слова, созданные на базе заимствованных слов, но на русской почве.

Заимствованные слова проходят долгий процесс адаптации в языке-реципиенте, и принимают двоякий характер с морфологической точки зрения. Заимствованное слово имеет два пути во время адаптации в языке – принять его морфологический строй или остаться исключением. [Геранина, 2008, 102]

## 1.4. Методы образования англицизмов

Англицизмы – это слова, или обороты речи в каком-либо языка, заимствованные из английского или созданные по образцам английского словообразования. [Ожегов, 2003]

Англицизмы, как и заимствования из других языков, имеют собственные методы образования, изучив которые можно будет отделять англицизмы от других групп лексики языка. Выделяют семь плодотворных методов образования:

1. Прямое заимствование. Слова, полностью сохранившее изначальное значение и имеющие схожую конструкцию.
2. Гибриды. Слова, корень которых заимствован, а словообразовательные аффиксы взяты из языка-реципиента.
3. Калька. Заимствованные слова, полностью сохранившие свою форму.
4. Полукалька. При использовании метода полукальки слова начинают подчиняться правилам русской грамматики, к ним прибавляются различные аффиксы, и они имеют парадигму склонений.
5. Экзотизмы. Слова, характерные для обычаев и традиций других национальностей, отличных от русских. Не имеют синонимов в русском языке.
6. Композиты. Лексемы, состоящие из двух заимствованных слов.
7. Иноязычные вкрапления. Слова, имеющие лексические эквиваленты, однако использующиеся как выразительное средство, придающее необходимую экспрессию.

Заимствованные слова отличаются от иноязычных вкраплений в основном тем, что записываются кириллицей и подстраиваются под смысл предложения, согласовываются с остальным его содержанием.

## Глава 2. Англоязычные заимствования в современном интернет-дискурсе.

Для сбора практического материала были использованы интернет-платформы Twitter и Discord. Данные площадки отличаются публичностью коммуникации и преимущественно текстовым форматом, потому сбор материала производился эффективно и с опорой на контекст.

Другой отличительной чертой площадок является аудитория, состоящая из активных пользователей, которые часто образуют сообщества по интересам. В этих сообществах, посвященных каким-либо медиапродуктам или знаменитостям, при обсуждениях часто используется специфическая лексика, часто имеющая англоязычное происхождение.

Отбор лексем производился относительно их актуальности и частоты использования среди молодёжной аудитории названных социальных сетей.

## 2.1. Особенности употребления англицизмов

В результате отбора на посвященных видеоиграм серверах в Discord и на популярных аккаунтах в Twitter, имеющих различные тематики, а также в комментариях к ним, было выбрано 50 лексических единиц, заимствованных из английского языка.

**АБИ́ЛКА –** от англ. Ability [the physical or mental skill or qualities that you need to do something] Особенная, уникальная способность или умение персонажа в видеоигре.

**АБУ́ЗИТЬ, заабузить, абуз** – от англ. To abuse [to use something for the wrong purpose in a way that is harmful or morally wrong] Использование каких-либо ошибок видеоигры для получения собственной выгоды.

**А́ГРИТЬСЯ, сагриться, агр** – от англ. Angry [having a strong feeling against someone who has behaved badly, making you want to shout at them or hurt them] Сильно разозлиться, вести себя агрессивно, поддаваться на провокации.

**АПГРЕ́ЙД, апгрейдить, апгрейднуть –** от англ. Upgrade [a game mechanic to make a given item, character, etc. more powerful.] Какое-либо улучшение навыков, предметов и персонажей в видеоигре.

**БА́ЙТ, байтить, забайтить –** от англ. Bite [to steal something non-material, like a song or piece of artwork] Поддаваться, подставляться с целью спровоцировать кого-либо на какие-либо действия.

**БА́Н, банить, забанить** – от англ. Ban [to forbid something, especially officially] Блокировка какого-либо интернет-ресурса. Ограничение действий пользователя на странице в социальной сети или на форуме.

**БУ́ЛЛИНГ, буллить, забуллить –** от англ. To bully, bulling [to intentionally frighten someone who is smaller or weaker than you] Травить, унижать человека, часто младшего возраста или с особенностями внешности, поведения, физического состояния.

**ВА́ЙБ, вайбить, завайбить, вайбовый, вайбово –** от англ. Vibes [the way a person or place makes you feel] Чувство атмосферы вокруг чего-либо, общее настроение.

**ВА́ЙФУ –** от англ. Wife, waifu [a term for a fictional character, usually in anime or related media, that someone has great, and sometimes romantic, affection for] Персонаж женского пола из какой-либо игры, аниме или любого другого медиапродукта, к которому испытываются сильные чувства, зачастую романтические.

**ГАЗЛА́ЙТИНГ, газлайтить, загазлайтить –** от англ. Gaslighting [manipulate (someone) by psychological means into doubting their own sanity] Психологическая манипуляция, производимая одним человеком над другим, заключающаяся в вызове чувств сомнения, неуверенности в произошедшем у второго человека с помощью убеждения в ином характере произошедшего или его отрицания.

**ГО́УСТИНГ, гоустить –** от англ. Ghosting [a colloquial term which describes the practice of ending all communication and contact with another person without any apparent warning or justification and subsequently ignoring any attempts to reach out or communication made by said person] Акт психологической манипуляции, производимой путём прекращения контактов одного человека с другим без особых на то причин.

**ДО́ДЖ, доджить, задоджить –** от англ. To dodge [avoid (someone or something) by a sudden quick movement] Уклонение от атак противника в видеоигре.

**ИВЕ́НТ, ивентовый –** от англ. Event [anything that allows players to interact with your game in a new, exciting way, for a limited time] Временное событие в какой-либо видеоигре.

**КВИ́Р –** от англ. Queer [umbrella term for people who are not heterosexual or are not cisgender] Термин, используемый для обозначения человека, чья сексуальность или гендерная идентичность отличаются от общественной нормы.

**КЕ́НСЭЛ, кенсэлить, закенсэлить –** от англ. Cancel [practice of withdrawing support for public figures and companies after they have done or said something considered objectionable or offensive] Мера общественного порицания крупных медийных личностей или компаний за их некорректные высказывания или поведение путём исключения их из общественной жизни и прекращения их финансирования.

**КИ́Н, киннить –** от англ. a kin [a character you associate or identify with] Персонаж какого-либо медиапродукта, с которым человек находит определённое сходство и ассоциирует себя с ним.

**КРА́Ш, крашиха –** от англ. Crush [a feeling of love and admiration for someone, often someone you know you cannot have a relationship with] Человек, к которому испытывают сильные чувства (как романтические, так и платонические), но который по каким-либо причинам недоступен для того, кто испытывает эти чувства.

**КРИ́НЖ, кринжить, накринжить, кринжевать, кринжовый, кринжово –** от англ. Cringe [someone or something that causes you to feel awkward, uncomfortable, or embarrassed] Что-то или кто-то, вызывающее испанский стыд. Чувство стыда за человека или что-либо иное, не имеющее отношение к лицу его испытывающему.

**КРИПО́ВО, крипи** – от англ. Creepy [strange or unnatural and making you feel frightened] Вызывающее страх, пугающее.

**КЭ́П –** от англ. Cap [a lie] Ложь, враньё.

**ЛАЙФХА́К –** от англ. Lifehack [a strategy or technique adopted in order to manage one's time and daily activities in a more efficient way] Бытовой совет, подсказка, способ сэкономить время при выполнении каких-либо базовых задач.

**ЛИВА́ТЬ, ливнуть** – от англ. Leave [to go away from someone or something, for a short time or permanently] Уходить откуда-либо, покидать кого-либо. Выходить из группового звонка или онлайн-игры.

**ЛЭ́ЙМ –** от англ. Lame [to be unoriginal, uncool, stupid, or even disliked] Человек, не воспринимаемый обществом, зачастую из-за своего неуклюжего и неуместного поведения.

**МЕ́ТА, метовый –** от англ. Meta (most effective tactics available) [a generally agreed upon strategy by the community] Самый эффективный способ прохождения видеоигры, признанный сообществом. Какой-либо внутриигровой предмет или персонаж, превосходящий по силе или иным параметрам остальные внутриигровые предметы или персонажей, относительно которого вычисляется эффективность других предметов или персонажей, схожих по использованию.

**МУ́В –** от англ. Move [to pass from one place or position to another] Выходка, действие лица, которое не понятно обществу.

**МУ́Д –** от англ. Mood [a temporary state of mind or feeling] Внутреннее, душевное состояние. Настроение.

**МЬЮ́Ч, мьючиться, замьючиться –** от англ. Mutual [experienced or done by each of two or more parties towards the other or others] Люди, взаимно подписанные друг на друга в социальных сетях и часто контактирующие в условиях взаимодействия в интернете.

**ПА́СТА, копипаста, копипастить –** от англ.Copypaste [a block of text which is repeatedly copied and pasted by individuals over various online forums and social media sites] Скопированная история, сообщение или любой иной текст, распространяемый в интернете большим количеством людей (чаще всего одновременно), не претендующих на авторство этого текста.

**ПА́ТЧ –** от англ. Patch [an update in game, which is released to update content or change in-game rules or mechanics] Обновление клиента видеоигры в связи с выходом новых механик или обновлением свода правил.

**ПЕ́ЙРИНГ, пейринговать\* –** от англ. Pairing [an arrangement or match resulting from forming people or characters into pairs] Термин, обозначающий пару, придуманную фанатами или автором какого-либо произведения или иного медиапродукта.

**ПРА́НК, пранкер, пранковать –** от англ.Prank [a practical joke or mischievous act] Глупый или злой розыгрыш, граничащий с грубостью.

**РАСША́РИТЬ –** от англ. Share [to have or use something at the same time as someone else] Отправить кому-либо какие-либо файлы. Начать трансляцию экрана в общем онлайн-чате.

**РОГА́ЛИК –** от англ. Roguelike [a sub-genre of games primarily featuring procedurally-generated levels, tile-based movement, turn-based action, complex maps to explore, resource management, and permanent death] Жанр видеоигр, характеризующийся случайно генерируемыми уровнями и невозможностью сохранения прогресса.

**РО́ФЛ, рофлить, порофлить –** от англ. ROFL (rolling/rolled on the floor laughing) [an acronym used as a reaction for something one`s found funny] Шутка, смешная история или изображение, а также реакция на них.

**СКА́М, скамить, заскамить –** от англ. Scam [an illegal plan for making money, especially one that involves tricking people] Обман, афера, производимая в интернете с целью получения лёгкого заработка.

**СКИ́ЛЛ, скилловый –** от англ. Skill [an ability to do an activity or job well, especially because you have practised it] Особое умение в видеоигре. Умение, владение особыми трудовыми навыками на высоком уровне.

**СЛЕ́НДЕРИТЬ, слендер –** от англ. Slander [the action or crime of making a false spoken statement damaging to a person's reputation] Издеваться, оскорблять человека, пытаясь разрушить его репутацию.

**СТА́ЛКЕР, сталкерить –** от англ. Stalker [a person who harasses or persecutes someone with unwanted and obsessive attention] Человек, помешанный на ком-либо, тайно следящий за ним.

**СТЭ́Н, стэнить –** от англ. Stan (stalker+fan) [an overzealous or obsessive fan of a particular celebrity] Преданный фанат какой-либо знаменитости, одержимый этой знаменитостью.

**СУММО́Н –** от англ. Summon [a creature magically summoned to do the summoner's bidding] Какой-либо навык в видеоигре, призываемый персонажем, считывающий характеристики персонажа в момент призыва и не меняющий их в случае изменения ранних характеристик.

**ТА́ЙМИНГ –** от англ. Timing [the process or art of regulating actions or remarks in relation to others to produce the best effect] Выбор, определение момента, времени для чего-либо. Распределение времени относительно существующих планов или задач.

**ТО́КСИК, токсичить, токсичный –** от англ. Toxic [very harmful or unpleasant in a pervasive or insidious way] Человек, неприятный в общении, часто оскорбляющий собеседников, манипулирующий ими, создающий негативную атмосферу в коллективе, в котором находится.

**ТРИ́ГГЕР, триггерить, затриггерить, триггерный –** от англ. To trigger [to have an extreme reaction of fear, upset, or anger, especially because they remember a traumatic experience] Событие, образ, воспоминание, психологически травмировавшее человека, при упоминании которого он начинает чувствовать страх, оцепенение.

**ФА́НФИК –** от англ. Fanfiction [fiction written by a fan of, and featuring characters from, a particular TV series, film, etc] Художественное произведение, созданное на основе какого-либо другого произведения, сериала, фильма или иного медиапродукта фанатом или группой фанатов изначального произведения.

**ХА́ЙП, хайпить, захайпить, хайповый, хайпово –** от англ. Hype [extravagant or intensive publicity or promotion] Агрессивная и навязчивая реклама, целью которой является формирование предпочтений потребителя.

**ХОЛДА́ –** от англ. To hold [grasp, carry, or support with one's hands] Заряженная атака в видеоигре, вызываемая удержанием какой-либо кнопки.

**ЧЕ́КАТЬ –** от англ. To check [examine (something) in order to determine its accuracy, quality, or condition, or to detect the presence of something] Контролировать или устанавливать правильность или ошибочность чего-либо.

**ЧИ́ЛЛ, чиллить, зачииллить, чилловый, чиллово –** от англ. Chill [very relaxed or easy-going] Расслабленное настроение, атмосфера. Отдыхать.

**ШЕ́ЙМ, шеймить, зашеймить –** от англ. Shame [make (someone) feel ashamed] Осуждение кого-либо за действия, внешность или иные характеристики, не одобряемые социальными стандартами.

**ШИ́ППЕРИТЬ –** от англ. Shipping [the desire by followers of a fandom for two or more people, either real-life people or fictional characters (in film, literature, television series, etc.) to be in a romantic and/or sexual relationship] Представлять, что некая пара персонажей какого-либо произведения состоит в романтических или сексуальных отношениях, а также производить какой-либо контент на эту тему.

**ШИТПО́СТ, шитпостить –** от англ. Shitpost [something put on the internet that is not especially funny or interesting and does not make much sense, or does not have anything to do with what is being discussed, especially in order to make it difficult for other people to discuss something] Поток публикаций в какой-либо социальной сети, не несущий в себе особенной ценности.

Часто адаптированная форма лексемы не отличается значением от изначальной английской, однако некоторые слова приобрели более узкое значение, обозначающее действие в конкретных сложившихся ситуациях. Это больше всего заметно у лексических единиц, использующихся в ситуации коммуникации в сети.

## 2.2. Способы введения англицизмов в речь

Реализация англицизмов в речи происходит в основном в условиях коммуникации в интернете, причём как в личной переписке, так и на открытых форумах или в секции комментариев. Школьники, студенты и молодые люди реализуют англицизмы и в устной речи. Основными причинами для использования именно этих слов являются их простота и краткость, часто синонимичные выражения русского происхождения оказываются в разы длиннее и не вписываются в ритм быстропротекающей коммуникации.

На основе исследований Полозовой С.В., Крысина Л.П., Граудиной Л.К. и Ширяева Е.Н. была выведена классификация введения англицизмов в речь [Васильева, Горохова, 2020, 118]:

1. Адаптация. Адаптация бывает фонетической, в ходе которой слово адаптируется под фонетическую систему принимающего языка (напр. [w] – [в]), графическая адаптация – воспроизводит буквенное написание заимствованного слова, и грамматическая – подчинение слова грамматике принимающего языка. При грамматической адаптации слова, заимствованные из английского языка, приобретают категорию рода. А. В. Суперанская разделяет все заимствованные слова в языке на две категории: слова, у которых род четко выражен с морфологической точки зрения, и слова, вид которых без знания их лексической принадлежности и предметной соотнесенности не дает никакой информации о категории рода. Чаще всего, словам, оканчивающимся на нулевую флексию предписывают мужской род, женский – тем, что оканчиваются на флексии -а/-я, а средний – на -о/-у/-е/-и.

Примеры из отобранной для исследования лексики:

* Фонетическая – *апгрейд, байт, вайб, газлайтинг, додж, ивент, квир, кенсэл, кринж, лэйм, мув, муд, патч, пейринг, стэн, тайминг, токсик, хайп, шейм, шитпост*;
* Графическая – *бан, буллинг, гоустинг, кин, краш, кэп, мета, пранк, скам, скилл, сталкер, суммон, триггер, чилл, шитпост*;
* Грамматическая – *абузить, агриться, крипово, ливнуть, паста, рогалик, слендерить, холда, чекать, шипперить*.
1. Сокращения. Сокращения образуются путём усечения слов, а также к ним относятся и акронимы (лол, кек, лмао). Например, *рофл, фанфик*
2. Эрративы. Эрративы имитируют звуки и существуют для эмоциональной и стилистической окраски сообщения. Они пишутся, нарушая нормы грамматики и создаются для сокращения символов и времени потраченных на сообщение. Примеры: ват, джиз, мехх.
3. Приём аффиксации. В основном к заимствованным лексемам прибавляются уменьшительно-ласкательные суффиксы. Примеры из отобранной для исследования лексики: *абилка, расшарить*.

## 2.3. Тематическая классификация заимствований

В современной науке существует множество тематических классификаций заимствованной лексики. Классификации Г. Н. Скляревской, А. В. Зеленина и И. В. Приваловой очень подробны, они охватывают множество сфер от религий и верований до политики. Чаще всего англоязычная лексика заимствуется в сферы, связанные со спортом и современными технологиями. О. А. Леонтович в своей работе «Русские и американцы: парадоксы межкультурного общения» выделил группы заимствованной лексики, у которой нет эквивалентов в русском языке – туда входят, например, флора и фауна, должности, социальное положение, природные явления.

В данном исследовании при отборе лексики приоритет отдавался словам, связанным с индустрией видеоигр и шоу-бизнесом. Однако, всю исследованную лексику можно разделить на следующие понятийные поля:

1. Понятийное поле интернет-явлений
2. Понятийное поле эмоциональных состояний
3. Понятийное поле современной психологии
4. Понятийное поле фанатского сообщества
5. Понятийное поле игрового сообщества
6. Неклассифицированная лексика

*Под понятийным полем интернет-явлений* понимаются слова, называющие ситуации, возможные только в рамках использования всемирной сети. Из-за того, что большая часть из них получили своё название в англоязычном сегменте сети, такая лексика часто заимствовалась, поскольку коммуникация часто протекает между пользователями из разных частей света. Лексика, относящаяся к этому полю: *бан, кенсэл, мьюч, паста, расшарить, шипост.*

*В понятийное поле эмоциональных состояний* были включены лексемы, описывающие какие-либо чувства, испытываемые человеком. Эти чувства могут быть направлены как к независящем от испытываемого явлениям, так и к другим людям. В это поле входят: *агриться, вайб, кин, краш, кринж, крипово, муд, рофл, чилл.*

*Лексика, связанная с психологическими понятиями*, также активно заимствуется, поскольку в англоязычном обществе существует тенденция на рефлексию поведения как других людей, так и собственного. Из-за этого некоторые явления раньше получают название изначально на английском языке. В эту группу были выделены следующие лексемы: *буллинг, газлайтинг, гоустинг, квир, мув, слендерить, сталкер, токсик, триггер, шейм.*

*Под «фанатским сообществом»* понимаются люди, посвящающие свою деятельность в пространстве интернете созданию какого-либо контента, посвященного знаменитостям, деятелям искусства, каким-либо медиапродуктам. В речи этих людей часто встречаются одни и те же лексемы, которые ёмко описывают ситуации, происходящие в поле их интересов. Сюда включены такие слова, как *байт, вайфу, пейринг, стэн, фанфик, хайп, шипперить*.

Преобладание на рынке видеоигр европейских и американских дистрибьюторов предполагает изначальный выход игры на рынок, понимающий английский язык, потому и изначальные обсуждения, связанные с тематикой видеоигр, происходят в первую очередь среди людей, владеющих английским. Слова, входящие в группу: *абилка, абузить, апгрейд, додж, ивент, ливать, мета, патч, рогалик, скилл, суммон, тайминг, холда*.

Неклассифицированные лексемы не удалось выделить в отдельную, более конкретную группу, или добавить в остальные из-за их слишком общего значения. Данные слова используются, как и в более узких значениях, подходящих под ранее выделенные поля, так и в более широких. Не удалось выделить в какую-либо группу следующие лексемы: *кэп, лайфхак, лэйм, пранк, скам.*

В приведённой ниже диаграмме можно проследить, что новая лексика чаще всего заимствуется для описания явлений, связанных с видеоиграми и их пользователями. Слова, называющие явления в психологии, также часто заимствуются.

## Заключение

В результате изучения теоретического материала и последующих практических исследований, мы смогли рассмотреть современную заимствованную лексику, использующуюся в реалиях интернет-пространства, и узнать её лексико-семантическое значение.

В соответствие с поставленными задачами мы: изучили основные вопросы социолингвистики, изучили феномен интернет-дискурса, изучили термин заимствования, их виды, отобрали материал для исследования и составили классификацию на основе лексико-семантического значения отобранного материала.

Мы изучили основные положения социолингвистики и её историю, понятие дискурса и интернет-дискурса, его влияние на повседневную речевую ситуацию. Также было изучено явление заимствования, его виды, способы адаптации заимствованной лексики. В нашем исследовании под заимствованием понимается переход элементов одного языка в другой как результат взаимодействия языков или сами элементы, перенесенные из одного языка в другой [Ожегов, 2003].

В ходе практической части исследования были отобраны 50 лексем, заимствованных из английского языка, использующихся преимущественно при коммуникации в сети. Мы исследовали значения исходных английских лексем, их современное значение в русском языке. Имеющийся материал был классифицирован по его лексико-семантическому признаку и способу введения в речь.

На основе полученных данных мы выяснили, что при интернет-дискурсе, в ситуации заимствования чаще всего заимствуются лексемы, называющие явления, связанные с психологией и видеоиграми. Также, был сделан вывод о том, что самый продуктивный способ ассимиляции англицизмов в речи – фонетическая и графическая адаптация.

А перспективах исследования мы планируем проследить на практическом материале методы образования англицизмов, а также провести социологическое исследование, нацеленное на выяснение осознанности употребления заимствованных единиц в речи и влиянии уровня владения иностранным языком на использование англицизмов.

## Список цитируемой и используемой литературы

*Источники материала*

1. Twitter [Электронный ресурс]. – URL: <https://twitter.com> (Дата обращения: 24.02.2022)
2. Discrod [Электронный ресурс]. – URL: <https://discord.com> (Дата обращения: 18.03.2022)

*Словари и справочники*

1. СОШ – *Ожегов, С. И.* Толковый словарь русского языка: 80000 слов и фразеологических выражений / С. И. Ожегов и Н. Ю. Шведова; Российская акад. наук, Ин-т рус. яз. им. В. В. Виноградова. – 4-е изд., доп. – М.: А ТЕМП, 2006. – 938 с.
2. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. – URL: <https://dictionary.cambridge.org> (Дата обращения: 20.03.2022)
3. Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_video_game_terms> (Дата обращения: 16.03.2022)

*Исследования и учебные материалы*

1. *Беликов, В. И.* Социолингвистика: Учебник для вузов / В. И. Беликов, Л. П. Крысин – М.: Рос. гос. гуманит. ун-т, 2001. 439 с.
2. *Алпатов, В. М.* История лингвистических учений: Учеб. пособие. — 4-е изд., испр. и доп. / В. М. Алпатов — М.: Языки славянской культуры, 2005. — 368 с.
3. *Горбунова, И. В.* Функциональные особенности англицизмов в русском интернет-дискурсе / И. В. Горбунова // Вестник ИГЛУ. 2010. №3 (11). –с. 89-95.
4. *Загоруйко, И. Н* Интернет-дискурс в современном коммуникационном пространстве / И. Н. Загоруйко // Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова. – 2012. – №3. –с. 56-60.
5. *Тинакина, В. О.* Морфологическое освоение заимствованного слова (на примере англоязычных заимствований) / В. О. Тинакина // Евразийский Союз Учёных. – 2015. –№1 (18) –с. 49-51.
6. *Глущенко, А. Н.* Интернет-дискурс, его статус во Всемирной паутине и влияние на повседневную жизнь / А. Н. Глущенко // Молодой учёный. –2015. –№8. –с. 1107-1109.
7. *Сенько, Е. В.* Современная теория заимствования: терминологический аспект / Е. В. Сенько, А. С. Чекоева // Вестник КГУ. –2018. –№2. –с. 194-197.
8. *Егорова, О. С.* Тематическая классификация новых англицизмов (на материале современной российской газеты) / Егорова О. С., Никитин Д. С. // Ярославский педагогический вестник. –2011. –№1. –с.137-141.
9. *Иванов, Л. Ю.* Языка интернета: заметки лингвиста / Иванов Л. Ю. –2000. –с. 26
10. *Геранина, И. Н.* О термине «заимствование» // Известия ПГУ им. В.Г. Белинского. –2008. –№10. –с.101-103
11. Васильева, А. М. Способы образования англицизмов в молодёжной речи интернет-пространства // МНИЖ. –2020. –№12-3 (102). –с.118-120.