

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра русского языка, речевой коммуникации и русского как
иностранного

**Лексические особенности языка киберспорта
(на материале игры Dota 2)**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 411 группы
Направления 45.03.01 – «Филология»
Института филологии и журналистики
Галактионовой Екатерины Валерьевны

Научный руководитель

д.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

Т.А.Милехина

подпись, дата

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

зав.кафедрой, к.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

А.Н.Байкулова

подпись, дата

инициалы, фамилия

Саратов 2020

Данное исследование посвящено описанию лексических особенностей языка киберспорта.

Киберспорт, также именуемый как компьютерный спорт или электронный спорт – командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. Игры турниров транслируются в прямом эфире в Интернете, собирая многомиллионную аудиторию. Киберспортсмены — это профессиональные компьютерные игроки, средний возраст которых — от 16 до 28 лет. Киберспорт очень популярен и интересен миллионам людей во всём мире. Интернет снимает все ограничения и позволяет играть вместе с друзьями из других городов или стран. Количество фанатов и участников киберспортивного сообщества стало настолько большим, что игнорирование этого феномена практически невозможно. В июне 2016 года киберспорт в России официально признан видом спорта.

Игра Dota 2 (от англ. DefenceoftheAncients, рус. Защита Древних)-многопользовательская онлайн-боевая арена (МОБА) - сочетает в себе элементы стратегии в реальном времени и ролевой игры. Dota 2 включает в себя сражение на карте, которую игрок видит сверху. В каждом матче участвуют 10 игроков, разделенных на две команды. Участники сражения управляют «героями» — персонажами с различными наборами способностей. Для победы в игре команда должна разрушить вражескую «крепость», а также защитить от уничтожения собственную. На протяжении игры персонажи Доты становятся сильнее, благодаря убийствам противников и нейтральных персонажей, набирая опыт и деньги, которые можно потратить на предметы, повышающие силу. В Доте 2 присутствуют более 100 уникальных героев. Каждый герой обладает определенными способностями, которые появляются и улучшаются с получением уровня.

Актуальность работы обусловлена необходимостью изучения лексических особенностей языка киберспорта.

Новизна исследования заключается в практическом отсутствии лингвистических работ, изучающих лексику киберспорта в русском языке.

Цель данной работы состоит в изучении лексических особенностей языка киберспорта через анализ игрового сленга.

Поставленная цель диктует следующие конкретные **задачи**:

- 1) охарактеризовать понятие дискурса компьютерной игры;
- 2) записать конкретные примеры лексики и речевого общения киберспортсменов;
- 3) установить способы образования игровой лексики Доты 2;
- 4) выявить семантические группы игровой лексики;
- 5) проанализировать особенности речевого поведения игрока – дотера.

Объектом данного исследования является язык пользователей онлайн игры Dota 2.

Предметом исследования выступает лексическая система и речевое общение игрового языка.

Материал исследования. Данное исследование проведено на основе внутриигрового чата онлайн-игры Dota 2, а также речи комментаторов официальных трансляций чемпионатов по Dota 2. В работе рассмотрено более 200 слов, которые употребляются преимущественно игроками и комментаторами. Кроме того, составлен словарь киберспорта.

Структура работы. Работа состоит из введения, 2 глав, заключения и приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ.

Глава 1. «Теоретические основы исследования игрового сленга» содержит 5 параграфов.

Первый параграф «Компьютерные игры как вид дискурса» содержит сведения о понятии дискурса как языковой единицы высшего уровня с особой структурой и функционалом, а также его признаки. **Во втором параграфе «Современный виртуальный дискурс»** определено понятие компьютерного и виртуального дискурса, сделана попытка

охарактеризовать игровой дискурс как часть современного виртуального дискурса.

В третьем параграфе «Игровой сленг – определение понятия» опираясь на определение лингвистов, даётся понятие сленга, выявлены некоторые особенности сленга во внутриигровом сообществе.

В четвертом параграфе «Заимствованная лексика и способы её адаптации к системе русского языка» рассмотрено понятие «заимствованная лексика», определены способы её адаптации в русском языке.

В пятом параграфе «Киберспорт – контаминация компьютерной игры и спорта» дано определение «киберспорта», охарактеризованы его особенности, актуальные жанры и признание официальным видом спорта, а также выявлена связь между киберспортом и спортом.

Изучив современную научную литературу по данным теоретическим проблемам, было установлено, что существует разнообразие терминов, именующих лингвистическую составляющую киберспорта. В качестве таких терминов используются: язык, жаргон, сленг, а также компьютерный жаргон, интернет-сленг, игровой сленг. Традиционно используя термин «язык киберспорта», ориентируясь на большинство отечественных и зарубежных работ на эту тему, в работе изучен именно игровой сленг, так как язык киберспорта – это прежде всего лексика, то есть специфический словарь, тогда как грамматически язык киберспорта – это грамматическая система русского языка.

В главе 2 «Лексические особенности языка киберспорта» три параграфа.

Первый параграф называется «Способы образования игрового сленга»

Основными методами образования сленга, которые в большей степени охватывают существующую сленговую лексику, являются калька

(полное заимствование наблюдается в словах: *абуз, девайс, керри, кулдаун, скилл, саппорт, хил и т.д.*), полукалька (Так, примером может служить изменение глаголов по лицам и числам: *рашу-рашим, лагаю-лагаем*, или изменение существительных по падежам: *ульта-ульты-ульту, тима-тимы-тиму*). Образование слов этой группы происходит с помощью присоединения к основе английского слова русских словообразовательных элементов. Прежде всего, это происходит с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов существительных -ик, -чик, -ок -к(а) (*нулик, кларетка, форсик*) или присоединения флексий к глаголам (*кликать, кайтить, пушить, трайхардить*). Другими методами образования можно считать аббревиацию и акронимию (*афк, бб, гг, вп, хф, цм, лд*). Например, чтобы пожелать противникам удачи перед матчем, игрок пишет *GL-HF - goodluck, havefun* вместо полных выражений *Удачи, Получайте веселье от игры*; а чтобы поблагодарить союзников за игру в конце матча- *GGWP*, что означает *goodgame, wellplayed* (хорошая игра, хорошо сыграли).

Еще одной характерной чертой языка геймеров является использование лит-спика (*leetspeak*), то есть замены букв на похожие по начертанию цифры или символы. Например, в мире киберспорта широко известны игроки с ником *б33*, который читается как *Б33*, и *W33ha* в прочтении *Вуха*. Кроме того, лит-спик часто используется и в обычном письменном диалоге (*for* меняется на *4* (напр. «4 you»), *wait* превращается в *w8*, *toolate* – в *218*).

Распространённым методом образования сленговых слов является мимикрия. Фонетическая мимикрия - этот метод основан на совпадении семантически не схожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов. Мимикрия основана на внешнем совпадении общеупотребительных русских слов и английских компьютерных терминов (*СашаЯша (SangeandYasha), курица (courier), Радик (Radianse)*).

Ещё один метод образования сленга – перевод. Нередко слова образуются путем перевода английских игровых терминов на русский язык. Одним из способов является перевод слова с использованием

существующих в русском языке нейтральных слов, которые при этом приобретают новое значение со сниженной стилистической окраской (*Вышка, башня – tower, алтарь, святыня – shrine, сапог – Boots of Speed, книжка – Tome of Knowledge*).

Нередко в языке дотеров появляются семантические новообразования. Благодаря вторичной номинации, умышленным искажениям звуковой формы слова, ассоциациям появляются новые обозначения игрового предмета или героя (*веник – веномансер, сало – сайленсер, глаз – гем, т.к. предмет похож на глаз*)

Второй параграф «Семантические группы игрового сленга» является анализом семантических групп в сленге киберспортсменов.

В работе установлены следующие семантические группы игрового сленга (на примере игры Dota 2): наименования игроков компьютерной игры (*нуб, руинер, 2к мусор, днарль, рак, помойка, животное*). Эти слова используются игроками и киберспортсменами для определения игрока, плохо разбирающегося в игре или совершившего грубую ошибку; группа наименований самих персонажей игры (*Лон Друид, Тайдхантер, Рики, Инвокер, Тинкер, Баунти Хантер, Кристал Мэйдэн, Темплар Ассасин, Шадоу Финд, Трент* и т.д.); группа внутриигровых предметов игры (*Блэк кинг бар, баттл фьюри, радианс, блейд мейл* и т.д.); группа слов, отражающих процесс действия, которые совершают игроки в ходе игры (*фраг, саппорт, тима, мид* и т.д.); группа слов для обозначения убийства в игре (*килл, фраг, минус, забрать, разбить, убить*).

Третий параграф называется «Речевое поведение дотера». Анализ дискурса выявил такую характерную черту языковой личности игрока в Dota2, как агрессивная самопрезентация, эгоцентризм, чувство превосходства над другими. Игрок доминантен, агрессивен, убежден в своей правоте и в качестве аргументов использует свои внутриигровые достижения.

Главная черта речевого поведения дотера – стремление сделать свою речь лаконичной и эмоциональной. Для этого используются различные

языковые приемы. Речь дотеров высоко сленгизированна, в ней прослеживается стремление к экономии речевых усилий, а также глобализация языка. В речи игрока в Доту 2 содержится преобладающее количество англицизмов, которые могут изменяться и деформироваться под влиянием русского языка.

Вторая глава содержит обобщённые выводы. В ходе исследования было выявлено, что сленг дотеров имеет закрытый характер, он криптографичен и непонятен для людей, не относящихся к данному сообществу. Специально созданный игроками язык позволяет им понимать друг друга с полуслова даже в условиях динамичной и активной игры. Сама по себе речь во время матчей игроков не отличается особой связностью, фокус может быстро перескакивать с одного явления на другое, при этом могут вестись несколько параллельных разговоров между разными людьми.

Тенденция к возрастанию агрессивности речи, ее фамильяризации является способом проявления доминантности и эгоцентризма игрока, что наполняет лексику киберспорта грубыми и даже хамскими выражениями по отношению к другому игроку.

Комментаторы официальных трансляций матчей по игре Dota 2 используют те же слова и обозначения, что и игроки. Их речь так же понятна только определенному кругу лиц, состоящему в игровом сообществе.

В Заключении подводятся итоги исследования, делаются обобщённые выводы.

Данное исследование посвящено изучению лексических особенностей игрового сленга и речевого общения игроков массовой многопользовательской игры Dota 2. За основу исследования взят словарь киберспортсменов, материалы из игр и официальных матчей, а также речевого общения дотеров.

Дискурс игры Dota 2 понимается нами как процесс общения, который происходит в определенный виртуальный игровой момент между двумя и более участниками, направленными на достижение общей цели. Такое

общение происходит с помощью чата, голосовых сообщений внутри игры, а также невербально: игровыми звуками, сигналами и т.д.

Лексика киберспорта является активно развивающейся системой. Это обусловлено большой популярностью онлайн-игр среди молодежи. Киберспорт привносит в русскую речь множество англицизмов, аббревиатур и терминологию, что значительно пополняет лексический состав русского языка. Анализируя дискурс киберспортивной дисциплины Dota 2, становится ясно, что в этой области русский язык находится под доминирующим влиянием английского языка.

Проанализированный материал даёт возможность наблюдать своеобразное использование слов английского языка русскими игроками, которые искажают, неправильно произносят, русифицируют иностранные слова. Кроме того, английские заимствования переживают процессы приспособления к русской грамматике: существительные начинают изменяться по падежам, образуют уменьшительно-ласкательные формы, глаголы спрягаются.

Самыми распространёнными способами образования игровых сленгизмов являются калька, полукалька, аббревиация, акронимия, сокращение, лит-спик, фонетическая мимикрия, перевод.

Способы образования лексем игрового сленга разнообразны и в целом можно назвать типичными для происхождения всех субкультурных сленгов. Среди широко распространённых, известных русскому языку способов в сленге игроков киберспорта отмечаются семантическое переосмысление, заимствование из жаргонной лексики других субкультур. Однако образование слов данного сленга отличается яркой спецификой, которая связана с тем, что преобладает в качестве способа образования заимствование и различные способы адаптации сленга к системе русского языка.

В составе игрового сленга были выделены семантические группы: наименования игроков, имена персонажей игры, названия волшебных

предметов игры, номинации процессов игры, наименования действий игроков. Можно отметить грубую оценочность в номинации игроков, а также разветвлённую вариативность наименований и названий.

Семантическое своеобразие игрового сленга объединяет его со сленгами других молодёжных субкультур, например, со сленгом толкиенистов. Такими общими группами являются, например, названия волшебных предметов, используемых в игре. Однако специфику именно сленга киберспорта составляют особенности виртуальной среды, в которой происходит действие. Поэтому помимо волшебных предметов добавляются магические сверхспособности игроков, их действия и поступки, возможные только в интернет-пространстве.

Изучение речевого поведения дотеров выявило агрессивную самопрезентацию игроков, их эгоцентризм, чувство превосходства над другими, менее успешными игроками. Соревновательный характер игры предполагает пренебрежительное отношение к проигравшим и восхваление победителей. Речь дотеров носит эмоционально-экспрессивный характер, для неё привычна оскорбительная лексика, большое распространение получают императивы.

В целом лексическими особенностями игрового сленга киберспорта являются преобладание английских заимствований разного формата и разной степени приспособления к русскому языку, закрытость и криптографичность, грубая оценочность и агрессивность.