

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
( Н И У « Б е л Г У » )**

**ИНСТИТУТ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ И  
МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ**

**Кафедра английской филологии и межкультурной коммуникации**

**СПЕЦИФИКА ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ЛЕКСИКИ  
КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ DOTA2**

**Выпускная квалификационная работа**

обучающегося по направлению подготовки 45.03.03 «Фундаментальная и  
прикладная лингвистика» очной формы обучения,  
группы 04001323  
Греховодова Владислава Александровича

Научный руководитель:  
Доктор филологических наук,  
профессор кафедры английской  
филологии и межкультурной  
коммуникации  
Чекулай И.В.

**БЕЛГОРОД 2017**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР</b> .....	6
1.1 Исторический путь развития компьютерных игр.....	6
1.2 Становление и развитие киберспорта.....	9
1.3 DotA2 как киберспортивная дисциплина.....	12
<b>Выводы по главе 1</b> .....	16
<b>ГЛАВА 2 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СЛЕНГА</b> .....	18
2.1 Понятие о термине сленг.....	18
2.2 Специфика молодежного сленга.....	22
<b>Выводы по главе 2</b> .....	27
<b>ГЛАВА 3 СПЕЦИФИКА ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ЛЕКСИКИ В КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ DOTA2</b> .....	29
3.1 Классификация лексики киберспортивной дисциплины DotA2 по способу образования.....	29
3.2 Лексические особенности речи игроков в DotA2.....	32
3.3 Семантические особенности речи игроков в DotA2.....	37
3.4 Формирование портрета языковой личности игрока в DotA2.....	43
<b>Выводы по главе 3</b> .....	51
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	52
<b>БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК</b> .....	54

## ВВЕДЕНИЕ

Компьютер по праву является одним из величайших изобретений 20 века. Помимо достижений в информационно-математических сферах он стал пластом для зарождения разнообразных субкультур. Они наполняют речь новой разнообразной лексикой, которая в свою очередь, как подчиняется общим правилам семантики и грамматики, так и имеет существенные расхождения с нормами литературного языка. Одним из примеров такого расхождения может служить установка на юмор. Это может являться причиной того, что формирование лексического пласта происходит при запоздалом развитии теоретической и практической составляющей этой науки. Поэтому свободное пространство лексики в первую очередь занимают ироничные и шуточные термины.

Таким образом, лексика компьютерных субкультур, в частности киберспортивной дисциплины DotA2 является особым лингвокультурным феноменом, который заслуживает большего внимания и пристального изучения.

**Актуальность работы** обусловлена необходимостью системного изучения сленговой лексики игроков киберспортивной дисциплины DotA2. Лексика этой игры представляет собой постоянно претерпевающий изменения пласт, который формируется и изменяется в данный момент.

**Объектом исследования** являются лексические единицы, рассматриваемые как сленг, киберспортивной дисциплины DotA2, используемый во внутриигровом чате самой игры, электронных форумах и чатов внешних стриминговых платформ сети Интернет.

**Предметом исследования** являются семантические и синтаксические характеристики слов, относящиеся к использованию игроками сленга в данной дисциплины.

**Цель** данной работы состоит в том, чтобы проследить предпосылки возникновения сленга как такового, так и в киберспортивной дисциплине DotA2. Провести целостный анализ лексического пласта киберспортивной дисциплины DotA2.

Исходя из данной цели можно выделить следующие **задачи**:

- 1) Сбор, классификация и систематизация полученных лексических единиц.
- 2) Построение речевой характеристики языковой личности игрока в DotA2.
- 3) Лексический и семантический анализ сленговой лексики игроков.
- 4) Определение прагматических особенностей указанного пласта сленговой компьютерной лексики.

**Теоретической основой** послужили работы И.Р. Гальперина, А.И. Головановой, Н. В. Виноградовой, А. Е. Войскунского В.И. Заботкиной, И.А. Стернина, Ю.Н. Караулова и других, по различным проблемам лингвистики, лексики и переводоведения.

Работа сопровождается компонентным, сопоставительным и количественным **методами** исследования.

**Практическая значимость** работы состоит в возможности применения ее выкладок в сфере лексикографической практики. Полученные данные могут использоваться в курсах лексикологии русских и иностранных языков, на спецкурсах сетевого этикета и компьютерной коммуникации.

**Апробация работы.** Теоретические выкладки и результаты данного исследования нашли свое отражение в докладе на научной конференции «речевой коммуникации» Института Межкультурной Коммуникации и Международных Отношений университета БелГУ (2017). В статье университетского сборника ИМКиМО (2017).

**Структура выпускной квалификационной работы.** Работа состоит из введения, трех глав, посвященных общей тенденции развития киберспортивных дисциплин, общелингвистическому анализу сленга, а

также целостного исследования речи игроков в DotA2, заключения, библиографического списка, включающего 36 наименований. Общий объем работы включает 57 страниц.

## ГЛАВА 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### 1.1 Исторический путь развития компьютерных игр

В одном из своих исследований Павел Гроден отметил: «Люди любят играть. Люди обожают, как кэрроловская Алиса, “представляют себя королями и королевами” и забыть, что завтра нужно идти на работу или в школу. И компьютерные игры, пожалуй, ничего нового в эту ситуацию не привнесли. Какая разница, в сущности во что играть?..» (Виртуальный компьютерный музей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.computer-museum.ru/games/genesis.htm>).

Однако, несмотря на отсутствие качественных изменений, присутствует множество количественных. За прошедшие пять десятилетий индустрия компьютерных игр смогла не просто появиться из неоткуда и завоевать неслыханную популярность, но и встать на одну ступень по количеству денежных средств с куда более “раскрученной” индустрией кино. А начиналось все довольно скромно...

В 1962 году в Массачусетском технологическом институте, на одном из мейнфреймов была написана первая компьютерная игра под названием Space War. Это событие не стало столь известным, так как компьютеры 60-х годов были не по карману, чтобы просто превратиться в игрушку.

С технологической точки зрения Space War была довольно интересным изобретением, так как в то время, и на тех компьютерах еще не было привычных нам жидкокристаллических или хотя бы растровых дисплеев. Присутствовали только текстовые терминалы и, как вершина возможностей, векторные графические дисплеи, где электронный луч выводит заданные программой контуры объектов.

Суть игры была довольно простой: два маленьких кораблика летали по экрану и стреляли друг в друга снарядами. Так появился первый в мире жанр

игры – аркада. Само название «аркада» происходит от архитектурной детали, крытого коридорчика, где размещались игровые автоматы, которые появились только через десять лет после Space War (Виртуальный компьютерный музей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.computer-museum.ru/games/genesis.htm>).

В 1971 году Нолан Башнелл спрограммировал и начал продажу первой компьютерной аркадной игры: Computer Space. За основу была взята та же игра и векторная графика, только вместо громадной ЭВМ использовался разумный по цене и по объемам – железный ящик. Оказалось, что рынок не был готов к такой сложной игре, и первая попытка провалилась. Нолан не отступил, переименовал свою компанию в Atari и в 1972 году выпустил судьбоносную игру, чем начал эру компьютерных игр.

Знаменитый Pong, простая аркада, где две платформы, управляемые двумя людьми или же человеком и компьютером, отбивают шарик, стараясь удержать его на игровом поле. Дальше были выпущены менее эпохальные но известные Odyssey, от компании Magnavox и Tank от Kees, первые игры где использовались ПЗУ.

Появление нового жанра в среде компьютерных игр произошло в середине 70-х годов. Группа разработчиков во главе с Вильямом Кроутером создала игру Adventure, первую текстовую “бродилку”, которая положила начало жанру adventure game.

В 1976 году Башнелл продал Atari фирме Warner Communications, которая ориентировала его на рынок приставок для дома. Через год Atari выпускают 2600 UCS, первая игровая приставка с несколькими играми. Сегодня ее технические характеристики вызывают только улыбку, но для того времени два килобайта ПЗУ и 128 байт ОЗУ было достаточно чтобы гарантировать успех. В последующие годы игровая индустрия только прибавила в оборотах. В 1977 годы фирма Apple начинает продажи Apple 2, в 1979 году разработчики из Atari основали фирму Activision. Тогда же

появилась приставка Atari 800, где впервые был задействован 8 битный процессор.

Начало восьмидесятых, быстро показало, что компьютерные игры пришли всерьез и надолго. Команда Phillips подключается к гонке за первенство на просторах компьютерных игр, со своим проектом – Odyssey2. Nameo выпускает игру Pac-man, которая даже в наше время имеет своих поклонников (Виртуальный компьютерный музей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.computer-museum.ru/games/genesis.htm>). Игровая индустрия преодолела крупный барьер; было продано более 300000 игровых автоматов и приставок.

В 1981 году произошло не слишком заметное сначала, зато в последствии перевернувшее мир событие: IBM выпускают IBM PC. Это послужило стартом для образования фирм, которые ориентировались исключительно на домашние компьютеры: Electronic Arts, Sierra Online, Bronderband.

В 1983 году случился кризис, который продлился несколько лет. Большинство фирм столкнулись с серьезными финансовыми проблемами или же просто перестали существовать. В 1984 году объем игровой индустрии составил всего 800 миллионов долларов. Вопреки такому грустному положению, рождались и шедевры, которые позднее стали фундаментом для нового подъема. Примером может служить Commdore 64, домашний компьютер проданный в количестве 20 миллионов.

С 1987 на IBM PC появляются игры, которые являются прототипом сегодняшних, начал широко применяться видео адаптер VGA; позднее SVGA. Повышение количества цветов до 256 сильно подняло качество графики.

На этом повествование о “древних годах”, которые стали опорой для сегодняшней индустрии компьютерных игр можно считать завершенным, к сожалению, не назвать всех значимых игр, да и все-таки это неважно: ведь



дело вовсе не в том, во что именно играют люди, а в том, зачем и почему они это делают.

## **1.2 Становление и развитие киберспорта**

Первые компьютерные игры с поддержкой сетевой игры появились в середине 90-х годов и сразу же привлекли внимание геймеров (Магуян В.И. История игровой индустрии в России. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/p/rugames-story>). Следовательно, появилась возможность играть с живым соперником, а не с компьютерной программой.

Уже сегодня киберспорт является одним из самых динамично развивающихся видов спорта. Количество его поклонников во всем мире не уступает количеству фанатов более популярных и традиционных спортивных соревнований. Киберспорт становится массовым движением, который объединяет миллионы людей, несмотря на их национальные и возрастные принадлежности. С каждым годом становится очевидным, что количество его поклонников будет множиться по мере роста количества персональных компьютеров. В настоящее время компьютерный спорт уже претендует на включение в список Олимпийских игр. Проблема заключается в том, что мощность компьютеров возрастает, следовательно, изменяются и компьютерные игры, на игровом рынке появляются новые игры, которые в последствии вытесняют старые.

Доминирующей составляющей популярных соревнований является зрелищность. Для компьютерных игр это графика и динамичность процесса. Doom2 стала первой игрой, подходящей под эти требования и поддерживающей возможность играть нескольким пользователям одновременно. Игра, которая положила начало, турнирам, деньгам, игрокам про-уровня, которые стали диктовать моду и стали всемирно известными,

стала Quake. Именно в это время начались “бои” между игроками, которые желали выяснить, кто же из них является лучшим. На период 1994-1995 года пришлось зарождение нового направления в игровой индустрии, которое на сегодняшний момент получило название киберспорт (Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться [электронный ресурс] – режим доступа <https://lifehacker.ru/2016/07/11/chto-takoe-kibersport>).

В это же время начинают появляться игроки, которые были классом выше своих оппонентов, и их трудно было не заметить. Им нравилось, и их трудно было не заметить. Им нравилось играть, и они хотели соревноваться с игроками равными их уровню, которые имели такую же предрасположенность играть и побеждать. Иногда такие игроки собирались и проводили любительские турниры между собой. Они не имели ни спонсоров, ни поддержки, но благодаря таким энтузиастам рождение киберспорта стало возможным.

Со времени появления Quake турниры стали более организованными, однако учувствовало все так же мало людей. Турниры проводились не для того чтобы заработать, а только ради удовольствия, и общения в приятной для себя среде.

Такие турниры с множеством игр не остались незамечены со стороны разработчиков. В 1996 году было проведено несколько турниров под курированием компании ID, а после был анонсирован огромный турнир. Этот турнир назывался Red Annihilation, где директор ID в качестве главного приза выставил свою машину. После этого становится понятно, что игра — это не просто способ хорошо провести время, но и способ хорошо заработать на этом (Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться [электронный ресурс] – режим доступа <https://lifehacker.ru/2016/07/11/chto-takoe-kibersport>).

Победителем этого турнира стал, популярный по игре Doom2, Thresh. У чемпиона Red Annihilation, очевидно был талант, но и без тренировок дело не обходилось, большинство своего свободного времени он посвящал игре.

Для него это было отличным способом провести время, но также у него был спортивный дух и желание быть лучшим.

После этого значимого турнира на игровую индустрию обратили свое внимание компании, производящие компьютеры и комплектующее. Турнир WCG на своем примере показал, что такое новое увлечение молодежи, как киберспорт, заслуживает большего внимания, нежели то, что ему уделялось раньше. Организаторы WCG сделали ставку на игроков со всего мира и не проиграли.

Как и в обычной жизни в бизнесе сложно сделать шаг в неизвестном направлении, ведь вместо желаемых денег можно остаться ни с чем. А успешным компаниям такой риск и вовсе не был нужен. Однако всегда найдутся те, кто первыми проложат дорогу для остальных. Этот путь проложила компания Samsung, проведя WCG Турнир, после которого все открыли для себя новый мир, увлечения современной молодежи, который до этого являлся чуть ли не субкультурой. Стали появляться новые лиги, турниры, чемпионаты и проекты в области компьютерных видов спорта. Каждый хотел получить частичку рынка, открытого компанией Samsung.

Увеличение призовых фондов и количества турниров затронуло и игроков, все больше людей стали интересоваться компьютерным спортом. Все это привело к росту конкуренции, и как следствия профессионализма. Если раньше для победы хватало всего пары часов тренировок в день, то теперь для достижения успеха этого стало недостаточно. На исход матча стали влиять такие незначительные на первый взгляд вещи, определенные тонкости каждой игры. Чтобы продемонстрировать достойный результат на турнире, игрокам приходилось тренироваться по 6-8 часов в день. Проводя столько времени за компьютером, у большинства игроков возникали проблемы с учебой и дальнейшими тренировками.

Россия стала первой страной, которая признала киберспорт в качестве спортивной дисциплины. Это произошло в 2001 году, по распоряжению П.А. Рожкова (Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов

спорта в государственные программы физического воспитания»). Позднее в 2006 году из-за бюрократических условностей был исключен из реестра видов спорта, но спустя 10 лет киберспортивные дисциплины снова заняли свое законное место наравне с футболом и другими популярными видами спорта.

### **1.3 DotA2 как киберспортивная дисциплина**

На сегодняшний день существует не так много игр, которые ориентированы на турнирный регламент. Ведь одним из требований к киберспортивной игре является преобладание мастерства над элементом удачи. Случай не должен решать исход игры, только личные и командные навыки. Обычно разработчики сразу решают является ли их игра спортивной или носит только развлекательных характер. Еще одним обязательным требование является наличие баланса и равных возможностей для всех участников игры. В большинстве именно неспособность сбалансировать игровой процесс отсеивает многие перспективные игры. Примеров хорошо закрепившихся компьютерных игр не так много. Среди шутеров на протяжении многих лет безоговорочным лидером является Counter-Strike. В стратегиях доминирует StarCraft. Hearthstone – коллекционная карточная игра, для тех кто любит размеренный игровой процесс.

Отдельным жанром можно выделить так называемые МОБА-игры. Одним из титанов МОБА-игр на киберпространстве является DotA2. Несомненно своему появлению DotA2 обязана игре Warcraft, выпущенной в 1994 году, компанией Blizzard, для операционных систем DOS и MAC. Игра быстро заполучила популярность среди стратегий, из-за неплохой графики и низкой потребляемости ресурсов для того времени. Разработчики, недолго думая через год выпускают усовершенствованную вторую часть Warcraft`а, которая работала под ОС Windows 95, так же была выпущена под

популярные игровые приставки Sega и PlayStation. Третья часть Warcraft`а была выпущена в 2002 году и имела улучшенный геймплей. Игроки по всему миру объединялись в группы и команды, пытаясь уничтожить крепости друг друга.

Непосредственно DotA появилась из Warcraft III и расшифровывалась, как Defense of the Ancients (Защита Древних). Стали появляться различные варианты карты, но популярность получила только одна – DotA all stars, куда были добавлены множественные изменения, и впервые был добавлен нейтральный крип – Roshan.

Все эти изменения и модификации с картой проделал Стив “Guinsoo” Фик, затем передал свое детище человеку, который до сих пор является руководителем и главным разработчиком модификаций и патчей в DotA2 – Гейб IceFrog Ньювел. В 2009 году компания Valve, набирающая популярность своими играми, нанимает Гейба и после разработки многих программ в этом же году был анонсирован проект DotA2.

Главной целью игры является уничтожение главного строения противника. Эта цель достигается путем слаженного взаимодействия, согласования действий, и применения стратегий между игроками. Все эти приемы помогут грамотно контролировать карту игры, получать игровой опыт и золото, для покупки важных игровых артефактов и усиления вашего персонажа.

В процессе исполнения главной цели необходимо уничтожить вражеские защитные строения. На каждой из линии находятся по три таких сооружений. Далее следует уничтожить две казармы которые находятся на каждой из линии. Уничтожение казарм приведет к усилению союзных линейных крипов (Линейные крипы – это базовый игровой юнит, неподконтрольных никакому игроку. Крипы появляются небольшими группами, называемыми «волнами крипов», на каждой из трех линий возле казарм, начиная со старта игры. Они постоянно продвигаются в сторону

вражеской им базы, двигаясь по стандартному пути по линии на которой появились. На своем пути они атакуют вражеских или нейтральных крипов).

Экономическая составляющая игры является основной причиной, из-за которой одна команда становится сильнее другой. Она делится на опыт и золото.

Получение золота происходит несколькими способами.

1) Уничтожение вражеских персонажей, строений, крипов, которым вы нанесли последний удар.

2) Получение золота за уничтожение «нейтральных крипов» и убийство нейтрального юнита Рошана (Рошан – самый сильный нейтральный крип в игре. Убивать его зачастую приходится всей команде, в одиночку с ним справиться лишь некоторые персонажи при наличии определенного уровня и определенных артефактов). Также, за каждые 0,875 секунд игрового времени игрок получает одну единицу золота. Опыт получается в том случае, если вы находитесь на достаточном расстоянии от цели, например, убийства вражеского крипа или героя. При достижении определенных границ в опыте персонаж получает новый уровень и возможность улучшить свои умения.

Чтобы повысить игровую статистику вашего персонажа, которая выражается тремя параметрами (сила, ловкость, интеллект), можно потратить золото на игровые артефакты.

По ходу игры экономическая составляющая вашего героя увеличивается, впоследствии этот факт позволит персонажам пробить линию. И в конечном итоге разрушается главное здание противника. В большинстве случаев команда с более развитой экономикой станет победителем. На игровой процесс также могут повлиять уровень игры и используемая стратегия.

В дальнейшем игра только набирала популярность и получала все новых поклонников наравне с Counter-Strike, League of Legends и Hearthstone. С 2005 года DotA2 становится киберспортивной дисциплиной, начинают проводиться регулярные турниры, такие как Blizzcon, WCG,

CyberEvolutionleague. Появились новые любительские команды, которые впоследствии переходили в профессиональную лигу почувствовали в сражениях между собой.

## Выводы по главе 1

Набравший к концу XX в. невероятную скорость научно-технический прогресс стал причиной зарождения такого чуда техники как компьютерные технологии и компьютер. Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в различных отраслях индустрии. Он действительно усилил эффективность военной техники, повысил работоспособность в области медицины, внес существенные изменения в работу средств массовой информации и упростило действия коммуникации между людьми.

Компьютер также привнес изменения в игровую индустрию. Разнообразные жанры компьютерных игр быстро нашли свою аудиторию. За прошедшие пять десятилетий индустрия компьютерных игр смогла не просто появиться из ниоткуда и завоевать неслыханную популярность, но и встать на одну ступень по количеству денежных средств с куда более “раскрученной” индустрией кино.

Следующим шагом стала возможность играть с живым соперником, а не с компьютерной программой. Это стало предпосылкой к зарождению киберспорта – один из самых динамично развивающихся видов спорта. Количество его поклонников во всем мире не уступает количеству фанатов более популярных и традиционных спортивных соревнований. Киберспорт становится массовым движением, которое объединяет миллионы людей, несмотря на их национальные и возрастные принадлежности. С каждым годом становится очевидным, что количество его поклонников будет множиться по мере роста количества персональных компьютеров. В настоящее время компьютерный спорт уже претендует на включение в список Олимпийских игр. Проблема заключается в том, что мощность компьютеров возрастает, следовательно, изменяются и компьютерные игры, на игровом рынке появляются новые игры, которые впоследствии вытесняют старые.



Примеров хорошо закрепившихся компьютерных игр не так много. Отдельным жанром можно выделить так называемые МОБА-игры. Одним из титанов МОБА-игр на киберпространстве является DotA2. В данный момент дисциплина только набирает популярность и завоевывает все новых поклонников.

## ГЛАВА 2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СЛЕНГА

### 1.1 Понятие о термине сленг

В современной филологии понятие сленг все больше завоевывает внимание. На данный момент существует все большее количество определений сленга, которые в свою очередь нередко не совпадают друг с другом. Эти противоречия в первую очередь касаются определения объема понятия «сленг». Стоит ли включать в сленг только выразительные, ироничные слова, которые являются синонимами литературных эквивалентов, или же следует добавить всю нестандартную лексику, использование которой осуждается в кругу образованных людей (Орлова, 2004).

В начале XIX века в английской лексикографии появился новый термин, который использовался как помета для слов составителями словарей, не получивших признания в качестве литературных единиц словарного состава английского языка. Этот термин носит название «сленг». Словарь Дж. Эндрыуса является одним из первых лексикографических работ, в котором используется этот термин (Andrews, 1809). Однако его этимология точно не установлена и является спорной. И. Р. Гальперин считает это показательным фактором, если какое-либо явление вполне осознано, ограничено от других, смежных явлений, то и смысловая структура термина, обозначающего данное явление, должна быть достаточно прозрачной (Гальперин, 1953: 247).

В словаре Oxford English Dictionary приводится следующая дефиниция в словарной статье: language of a highly colloquial type, considered as below the level of educated standard speech, and consisting either of new words or of current words employed in some special sense (The Oxford Dictionary for the Business world, 1993:842). Здесь подчеркивается значимость наречия «highly». Оно

считается важным элементом характеристики сленга, чем и отличается от разговорной лексики. Г.Л. Менкен, автор книги об американском английском, следующим образом комментирует определение сленга в Оксфордском словаре: The essence of slang is that it is of general dispersion, but still stands outside the accepted canon of the language (Fowler, 1965: 978).

До сих пор нет единого толкования сленга. Наиболее характерное теоретико-лингвистическое понимание термина «сленг», которое уходит в психологическое направление в языкознании отражено в следующем положении О. Есперсена: «...сленг – форма речи, которая обязана своим происхождением желанию человеческого особа отклоняться от обычного языка, навязанного нам обществом». Точку Есперсена относительно термина сленг разделяют большинство английских лексикологов. Особенно пользуется успехом положение Есперсена, сводящееся к тому, что «сленг» по своей природе требует беспристрастного обновления (Jespersen, 1946: 188).

Дж. Б. Гриноу и Дж. Л. Киттридж в своих работах описывают сленг как «язык-бродягу», который слоняется в окрестностях литературной речи постоянно старается пробить дорогу в самое изысканное общество (Greenough, Kittridge, 1929: 55). Использование метафоры в данном случае свидетельствует о невозможности точно выразить свою мысль с помощью логических определений, как известно, это является свидетельством туманности самой мысли. Необходимость прибегнуть к образной речи в научных исследованиях дает возможность разъяснить дополнительные факты, а также служит средством выражения личного отношения автора к этим факторам. Однако в научном стиле образность речи не служит для определения сущности явления. Можно подытожить, что сравнение термина «сленг» с «языком-бродягой» не столь разъясняет, сколько затуманивает основной смысл и содержания понятия.

Книга Э. Партриджа, посвященная проблеме «сленга» является наиболее обстоятельной работой. Однако автор, все так же ограничивается общими определениями анализируемого аспекта. Под «сленгом» в этой

работе понимается разговорная речь, неапробируемая установленными языковыми нормами. Такое определение дает возможность подвести под термин «сленг» любые лексические, морфологические, синтаксические и фонетические черты разговорной речи, которые расходятся с общественными нормами литературного определения, куда можно отнести всякого рода неправильности речи (Гальперин, 1953: 247).

В книге *King's English* Г. В. Фаулер описывает сленг следующим образом: «Сленг уместен в жизни. Иной раз, быть может, писатель, передавая разговор действующих лиц, вынужден будет вложить «сленговые» обороты в уста того и иного персонажа как средство его характеристики. Следует как можно реже пользоваться этим приемом. Использовать сленг в кавычках или без кавычек в неразговорном тексте книги или статьи так же неуместно, как пересыпать его французскими словами. Французские слова и сленговые словечки - это одинаково ложный прием» (Fowler, 2013).

С. Робертсон в своей книге «*The development of modern English*» приходит к выводу, что под термин «сленг» подводятся совершенно разнородные явления, не имеющие с ним ничего общего, и что сленг состоит из особых слов, изобретаемыми отдельными людьми, и совершенно непонятные для общества (Robertson, 1938).

Отечественные исследователи также не устранили неопределенность теоретических концепций о сленге. Например, Г. А Судзиловский разделяет сленг на две группы: «...1) общеупотребительную и общеизвестную лексику различного происхождения, но имеющую широкую сферу употребления; 2) лексику, употребляемую в более или менее узкой сфере и связанную с различными социальными группами» (Судзиловский, 1973:182). Далее в своей работе Г.А. Судзиловский смешивает такие понятия, как «сленг», «жаргон», «разговорная лексика» и «просторечие».

Теоретическая путаница в определении термина «сленг» сказалась и на практическом составлении словарей. Характер определения термина «сленг» английскими и американскими словарями отражает эту неясность

теоретической концепцией. Остановимся на некоторых из этих определений. В «Сокращенном Оксфордском словаре», например, содержатся следующие определения значения «сленга»: 1. Особый словарь, употребляемый любой группой людей низкого происхождения; язык низменный и вульгарный (можно отметить что такое понятие сливается с воровски жаргоном); 2) «Жаргон определенного класса или периода» ( в этом определении обращает на себя внимание тот факт, что «сленг» рассматривается уже не как язык «людей низкого происхождения», а как жаргон любого класса); 3) Разговорный язык, стоящий ниже обычного языка образованных людей и включающий в себя новые слова или обычные слова, употребляемые в специфических значениях (Little, 1947:1934). Таким образом, по оксфордскому словарю, «сленг» - это и «жаргон», и «язык низменный», и «разговорный язык», и «новые слова», и «старые слова в новых значениях». Очевидным является тот факт, что авторы данных терминов признают полисемантичность данного термина. Словарь, составленный Ч. Анандейлем определяет сленг следующим образом: «разговорный язык определенного класса или класса как образованных, так и необразованных людей, язык, не имеющий общего признания и часто рассматриваемый как язык неизысканный, неправильный и даже вульгарный» (Annandale, 1910). Иные позиции предоставляет словарь, составленный Вебстером. Здесь под «сленгом» понимается «употребление слов, неапробированных нормами письменной речи, но которые делают речь яркой и живой». В таком определении под сленгом понимается то, что в лексикографии принято называть просторечием, но стоит отметить, что просторечие ограничивается только эмоциональными словами.

Из приведенного выше краткого обзора следует, что как лексикологи, так и лексикографы, занимающиеся проблемами «сленга», сходятся на том, что ему не место в литературном языке. Стремление законодателей языковой нормы сохранить литературный язык от вторжения в него слов живой, разговорной речи, приводит к тому, что новые значения слов независимо от

их ценности для языка остаются долгое время за пределами литературного употребления.

## 2.2 Специфика молодежного сленга

Отрицательно резкое отношение лингвистов к термину «сленг» можно объяснить тем, что под этим термином в лексикографии языка объединяются разнородные слова и фразеологизмы с точки зрения их стилистической характеристики и сфер употребления. Так следующие разряды слов и словосочетаний используются в словарях с пометой «сленг»:

1. Слова, используемые в воровском жаргоне. Например, *father* и *fence* – в значении скупщик краденого; *cheese* в значении «хорошая вещь». В качестве других примеров, используемых в английских словарях с пометой «сленг» можно привести следующие: *to hog* – присваивать чужие вещи с жадностью; *twig* – гримаса, простак, усиленно зубрить; *backjump* – тюремное окно и другие.

2. Многие профессионализмы, например, *to be ploughed* – провалиться на экзамене; *a poser* – удар по носу (сильный встречный ветер у моряков); *plunger* – бросаться в атаку. Из-за включения профессионализмов сленг начинает подразделяться на различные группы. В лексикографии появляются разновидности сленга: военный сленг, спортивный сленг, компьютерный сленг, студенческий сленг, парламентский сленг и так далее.

3. Коллоквиализмы (разговорные слова). Слова и выражения присущие лишь живому, неофициальному общению. Явление, общее для большинства языков имеющие долгую историю развития литературной формы. Таким словам чаще всего присуща эмоциональная окраска. Они характеризуются подвижностью семантических границ, своей многозначностью (Земская, 1999). Некоторые такие слова ограничены употреблением в узких семейных и дружеских кругах.

Примерами коллоквиализмов, отмеченных в словарях с пометой сленг могут служить такие слова: racket – афера, грязное дело; ripping – очаровательный; chink – наличные деньги; flophouse – дешевый отель и другие.

Следует отметить, что стилистическая характеристика этих слов как разговорного характера и требует уточнения, следует выделять такие слова в ряд эмоциональной лексики. Однако, смешивая явно жаргонные слова и фразеологизмы, использующиеся только в ограниченном кругу «посвященных лиц», с общеупотребительными словами, живой разговорной речи – значит еще более осложнять задачу дифференциации словарного состава.

4. Образные слова и выражения. Здесь стоит различать образные профессионализмы, например, landshark - юрист от общеупотребительных образных слов rubber neck – зевака; yes-man – льстец.

5. Нередко сленгом считаются и контекстуальные значения слов. Возникающие в результате применения стилистических приемов, например, ирония, перефраз и другие. Так, в сочинении О. Есперсона сочетание nice fellow – хороший парень; beauty – красотка; значения которых используется в контексте, как обратные их предметно-логическим значениям, рассматриваются как сленг.

6. Иногда, аббревиатуры также рассматриваются как сленг. Например, rgorps – реквизит, причисленное к торговому сленгу или pro – профессионал.

7. Наконец слова, образованные с помощью из самых популярных способов в английском языке – конверсия, так же в некоторых случаях причисляется к сленгу.

Даже некоторые обычные слова литературного языка зачисляются в ряды сленга лингвистами, слишком ярко следящими за чистотой литературного языка. Стоит сказать, что не все словари однообразны в стилистических пометах, в особенности это относится к помете сленг. Так, слово brass – наличные деньги; словарем Дж. Маррея рассматривается как

слово, принадлежащее к сленгу или диалектное слово. Американским словарем Вебстера – как диалектное слово, а английским словарем Аннандейля – как разговорное. Слово *chink* – наличные деньги; в словаре Дж. Маррея определяется как разговорное, в словаре Вебстера как сленг и в словаре Аннандейля как вульгарное. Количество примеров такого рода можно привести огромное количество, но в этом нет необходимости. Достаточно сравнить стилистические пометы в двух различных словарях, чтобы убедиться расхождении оценок слов, которые по каким-то соображениям отнесены к сленгу.

Интересно отметить еще один факт, свидетельствующий о весьма нечетких границах понятия сленг в лексикографии. Во многих случаях словари дают две пометы словам, которые они относят к сленгу. Так, например, в «Сокращенном Оксфордском словаре» слово *rag* в значениях бранить, строго выговаривать, раздражать; имеет пометы «*dial. and slang*». Слово *fishy* в значении подозрительный; имеет пометы «*colloq. or slang*». Слово *rig out* – наряжаться; определяется словарем Вебстера как «*vulg. or slang*». Это же слово в «Сокращенном Оксфордском словаре» носит пометы «*colloq. or slang*».

Колебания в отношении того или иного слова к соответствующему стилистическому разряду слов, явления вполне закономерное. Язык развивается сферы действия языка приходят в постоянное соприкосновение друг с другом, поэтому слова из одной сферы действия попадают в другую и в ней ассимилируются (Гальперин, 1981:279). Однако уж слишком широк диапазон стилистических разрядов слов относимые к сленгу. Это и разговорные слова, и жаргонизмы, и диалектные слова, и вульгаризмы, и профессионализмы и прочие.

Сегодня, молодежный сленг активно проникает в общенародную речь и оказывает ощутимое влияние на литературный язык. Особое внимание в изучении этого направления уделяется проблеме эволюистики языка, не теряющей своей актуальности и активно обсуждается среди лингвистов. С



течением времени социолекты подвергаются изменениям в результате сложившейся культурно-речевой ситуации в том или ином языке, что в свою очередь влечет за собой как положительные, так и отрицательные явления. Стоит отметить безразличие правильности речи и утрате чувства меры нелитературных средств.

Сегодняшние нормы общественных отношений отражаются в речи молодежи – наиболее перспективном слое общества, где языковая компетенция и речевое поведение определяют тенденции развития разговорной речи и других социальных подсистем языка. Молодежный сленг, входя в ряды повседневного языка общения молодежи становится своеобразным показателем ее уровня развития, интересов и потребностей. Речь студентов подвержена в большей степени подвержена влиянию так как, активно отражает перемены в общественной жизни страны, связанные с социально-экономическими, а также политическими реформами страны.

Если рассматривать молодежный сленг как лексико-фразеологический слой, который занимает положение между жаргонной сферой и просторечием, то следует отметить, что молодежный сленг имеет целый ряд особенностей и отличий от других сленгов, например, профессиональных, социальных и т.д.

Одной из главных особенностей молодежного сленга является быстрая изменчивость. Это объясняется постоянной сменой состава молодежи: «приход» подрастающих детей, и «уход» из нее во взрослую жизнь молодых людей. В связи с этим происходит обновление молодежного сленга. Молодежный сленг никому не навязывается, он просто существует. Однако для включения в молодежное общество, придется стать в нем «своим», нужно иметь не только подходящий возраст, но и говорить на языке, свойственном этому возрасту, а именно владеть и пользоваться молодежным сленгом. Сленг по-своему кодирует, сохраняет и передает информацию от одного пользователя к другому.

Следует отметить, что сленг отражает особенности молодежного сознания, для которого характерно ироничное восприятие действительности, пародирование общепринятых речевых форм с помощью языковой игры. Хотя функционирование молодежного сленга ограничено возрастной категорией и узкими кругами коммуникации, в отличие от арго его корпоративность не имеет характера тайны и закрытости. Как отмечает А. И. Голованова, «экспрессивные сленгизмы постоянно “перетекают” в общее просторечие и могут проникать даже в литературный язык» (Голованова, 2003).

Таким образом, молодежный сленг выполняет коммуникативно адаптационную функцию, является функциональной разновидностью языка, отражает большой спектр интересов молодежи и круг его общения.

В особую группу можно выделить компьютерный сленг, который появился как профессиональный жаргон программистов. Он быстро переходит за границы профессионального средства общения, все больше приобретает черты корпоративного жаргона, число носителей которого постоянно возрастает. В последние годы прослеживаются попытки кодифицировать компьютерный язык со стороны его носителей в виде словарей. Как отмечает Н.В. Виноградова, «владение компьютерным языком престижно в социальном плане, усвоение той его части, которая граничит с компьютерными технологиями, является весьма трудоемким и доступно немногим» (Виноградова, 2001:203).

Сленг, являясь необходимой частью языковой системы, которая отражает процессы, формирующегося речевого сознания молодежи, отсекая огромные пласты литературной лексики и делая речь более бедной, тем самым препятствуя интеллектуальному и творческому развитию личности. Тем не менее, обладает собственной системой речевых ценностей и норм, своим набором предпочтений и правилами речевого поведения.

## Выводы по главе 2

Сленг можно рассматривать как непрерывное создание новых слов, в основе которого лежит языковая игра. Он включает в себя практически все сферы жизни, охватывает все ситуации из жизни, исключая не интересные и не увлекательные, так как сленговая лексика появляется как результат экспрессивного отношения говорящего к объекту разговора. В большинстве случаев именно шутливый и юмористический подтекст является решающим при создании сленговой лексики. Для молодого поколения важно не только «что сказать», но и употреблять современные языковые средства в ходе разговора, чтобы стать интересным рассказчиком для других.

Естественный факт, что такая речь, имеющая стилистически сниженную окраску, может использоваться только в неформальном общении, стоящих на одной социальной ступени людей. Сленг определяет строгие рамки, в которых уместно и адекватно его использовать. Поэтому редкое появление сленга в газетах и на телеэкранах вызывает недоумение у людей, привыкших к обращению с телеэкранов и газет обращению «на Вы». Однако молодежь привлекает такая тенденция, им приятно чувствовать себя причастной к освещаемым событиям.

Сленг – это субстрат лексики, который постоянно подвергается изменениям и обновляется. Подвижность сленга не позволяет в полном объеме зафиксировать весь пласт на бумажном или информационном носителе. Существует возможность лишь отметить несколько общих тенденций свойственных развитию молодежного сленга. В дальнейшем укажем лишь основные способы пополнения сленговых словарей.

Большая часть сленговой лексики пополняется путем заимствования. В качестве источника используются зарубежные языки включающие в себя различные уровни языка, начиная от просторечного заканчивая литературным. Одним из способов пополнения является дословный перевод.

Молодежный сленг богат и другими словообразовательными видами, с помощью которых достигается языковая эмоциональность.

### ГЛАВА 3.

## СПЕЦИФИКА ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ЛЕКСИКИ В КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ DOTA2

### 3.1 Классификация лексики киберспортивной дисциплины DotA2 по способу образования

Способы образования игрового сленга в дисциплине DotA2 довольно разнообразны, но все сводится к приспособлению английского слова к нашей действительности и сделать его пригодным для использования в речи. Вот основные методы образования сленга, выделенные П.В. Лихолитовым, которые, в большей степени охватывают существующую сленговую лексику (Лихолитов, 1997):

- 1) Калька (полное заимствование)
- 2) Полукалька (заимствование основы)
- 3) Перевод
- 4) Фонетическая мимикрия

#### Калька

Для этого способа характерны заимствования, которые не освоены русским языком. При этом слово переносится целиком вместе со своим произношением написанием и значением. Такие слова подвержены ассимиляции. Каждый звук в оригинальном слове замещается соответствующим звуком в русском языке в соответствии с законами фонетики. Такие слова кажутся иностранными при написании и в произношении, они соответствуют всем нормам английского языка. Примером могут служить такие слова как, buff (временное усиление персонажа) – бафф, barracks (внутриигровое строение) – бараки, mana (ресурс, необходимый для использования способностей персонажа) – мана.

Причиной образования таких слов в русском языке может служить тот факт, что игра изначально выпускалась только на английском языке и только

в последствии была адаптирована на другие языки. Поэтому игроки привыкают к большинству сообщениям и командам.

Помимо привыкания, важную роль играет тенденция, которая ведет к распространению среди молодежи в повседневной речи англицизмов. Использование англицизмов является современной модой, создает в обществе молодежи некие стереотипы и идеалы. Образ американского общества с высоким уровнем жизни и быстрыми темпами технического прогресса, все чаще привлекает внимание людей. Таким образом, использование в своей речи англицизмов молодежь по-своему приближается к этому идеалу, приобщается к культуре и стилю жизни.

Именно среди молодежи имеет место искажение прочтения английских слов. Иногда ошибка становится забавной для пользователей и принимает статус общеупотребимой: Orchid(внутриигровой предмет) – орчид.

Часто слово переносится в русский язык с двойными вариантами ударения: Oracle(внутриигровой персонаж) – оракл.

Поэтому сленговые выражения не отличаются устойчивостью в написании. Например, можно встретить несколько написаний слова keyboard – кейборд (Лихолитов, 1997). Стоит отметить, что стилистически нейтральные слова английского языка могут носить пренебрежительную ироническую или разговорную окраску.

### Полукалька

При заимствовании из английского языка слово принимает не только нормы фонетики, как в предыдущем разделе, но и грамматические нормы. Английское слово начинает подчиняться правилам русской грамматики. Так примером может служить изменение слов по числам: Рашу – рашим (rush). Или изменение существительных по падежам: ульта(И.п) – ульты(Р.п.) – ульту(В.п) (ult).

Для образования слов этой группы происходит следующим образом. К основе английского слова определенными способами присоединяются

словообразовательные части слова. Прежде всего это уменьшительно-ласкательные суффиксы существительных -ик, -чик, -ок -к(а) и другие: форсик, еульчик, дагерок, обратка.

Из-за того, что английский язык является аналитическим, а русский синтетическим, то происходит добавление к глаголам флексии: to click – кликать, to kite – кайтить, to push - пушить

Одной из причин необходимости сленговой речи является создание более компактных слов, может использоваться процесс универбизации – создание из словосочетания одного слова: Critical Strike – крит - удар, наносящий урон с модификатором больше единицы. В данном словосочетании берется основа первого слова и оно получает значение всего словосочетания.

Большое количество слов этой группы произошло от разных аббревиатур. ВКВ – бкабэшка, МКВ – мкабэшка. В результате появляется звук [э], не характерный для обычной разговорной речи.

#### Перевод.

Не всегда для сленговой лексики используются только слова, перенятые из английского языка. Нередко слова образуются путем перевода английских игровых терминов на русский язык.

Стоит отметить, что в ряде игр, которые изначально являются англоязычными проектами и в последствии адаптируются на русский язык, наблюдается большое количество ошибок и неточностей при переводе. Так, некоторые слова имеют несколько вариантов перевода, которые используют комментаторы во время матча: tower (внутриигровое строение) – вышка, башня, пушка; shrine (внутриигровое строение) – святилище, алтарь, колодец. При переводе может срабатывать эффект ассоциативного мышления. Возникающие ассоциации могут быть разнообразными, но чаще всего встречаются метафоры по форме предмета: infused raindrop (внутриигровой

предмет) – слезы; tome of knowledge (внутриигровой предмет) – книга; orb of venom (внутриигровой предмет) – апельсин, лимон.

Фонетическая мимикрия.

Стоит отметить, что столько популярный процесс словообразования, как фонетическая мимикрия, который наблюдался в компьютерном и игровом сленге. Он основан на совпадении семантически не схожих общеупотребительных слов и английских терминов: Windows – виндовоз, jumper – джемпер. Основной причиной образования таких слов является отрицание, высмеивание или же простое незнание английских слов. Однако, употребление молодежью норм американского коммуникативного общения практически в полной мере удалило из речи молодежи сленговых выражений, образованных с помощью фонетической мимикрии.

### **3.2 Лексические особенности речи игроков в DotA2**

Компьютерные технологии, которые появились как сверхъестественное, непонятное для чужаков, с каждым годом проникают в самые разнообразные области жизни человека. Воздействию подвергается и язык как средство общения. Вряд ли на сегодняшний день кто-то может избавиться от столкновений с современными реалиями мира компьютеров. У большинства людей использование компьютера взаимосвязано с использованием компьютерных игр. В работе А. Е. Войскунского компьютерные игры представляют особенный полигон, на котором проходят испытания естественного языка (Войскунский, 2001:232). Сфера компьютерных игр в России носит характер постоянного роста числа пользователей.



Пользователи компьютерными играми напрямую вовлечены в широкомасштабный эксперимент над естественным языком. Самым ярким примером развития этого процесса является возникновение игрового сленга, как специального языка. Среди отличительных особенностей игрового сленга можно выделить быструю скорость обновления состава сленгов и не использование всего пласта сленгизмов отдельным пользователем. Большое разнообразие компьютерных игр и киберспортивных дисциплин приводит к тому, что большинство пользователей используют лишь малую их часть. Так, например, онлайн словари по DotA2 еще не являются полностью сформированными, но уже насчитывают более 500 лексических единиц, или же популярный онлайн словарь компьютерного сленга насчитывает более 2000 слов. Конечно для полного понимания игрового процесса и особенностей игры опытный игрок DotA2 должен в полной мере владеть полным спектром сленговых выражений, но в овладении полного арсенала сленговых выражений из других игр или компьютерных жаргонизмов просто нет необходимости.

О. И. Ермакова в своей работе указывает, что на употребление жаргона в первую очередь влияют компетентность и возраст коммуникантов (Ермакова 2000:248).

Жаргонизмы, центральное ядро игрового сленга, а не просто более выразительные подобию терминологических оборотов. В подтверждение этого утверждения, хотелось бы разобрать внутренние механизмы использования геймерами жаргонизмов, которые не так заметны при поверхностном рассмотрении. Процессы изменения в области языка охватывают смежные сферы культуры, коммуникации и мышления.

Затрагивая вопрос о способе образования компьютерных жаргонизмов, О. Е. Котова отмечает, что большинство жаргонных выражений представляют не новые слова, что являлось бы логичным для такой динамично развивающейся сферы. Наоборот, для обозначения новых предметов используются уже имеющиеся единицы, содержащиеся в арсенале

языка, которые сохраняют исходную форму, либо преобразуются (Котова О. Е. Структура и семантика англоязычного компьютерного жаргона. – 2001. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.isuct.ru/etc/antropos/section/3/kotova.htm>).

Метафорический перенос и языковая игра становятся одним из самых продуктивных способов образования сленговой лексики в компьютерной и игровой сфере, наряду с аффиксацией словосложением и аббревиацией. Эта тенденция относится как к русскому, так и английскому языку. Однако, в зависимости от языка сам характер языка приобретает собственные национально-специфические черты. Современный компьютерный сленг, по меткому выражению А. Е. Войскунского, похож на "кириллическую латиницу" (Войскунский, 2001:232). "Впервые за 97 лет русская азбука потеснена латиницей. Особенно это отражается в пересекающихся "виртуальных пространствах" – рекламном пространстве, индустрии компьютерных игр и Интернете". Сленг дотеров, формируясь под влиянием английского языка приобретает от него существенную часть терминологии английского языка, которые отражаются в виде транскрипций и транслитераций.

Однако, заимствованию подвергается не вся терминология английского языка, одним из видов пополнения лексики являются семантические новообразования. Вторичная номинация, которая лежит в основе сленга позволяет выполнять ему новую функцию. Для примера можно привести следующие выражения: веник (венмансер), сало (сайленсер), глаз (гем), курица/кура (курьер). Образование новых слов связано с умышленным искажением звуковой формы слова, из-за чего новообразовавшиеся слова связаны на уровне ассоциаций, при этом образуют слова для разговорной лексики.

Одной из причин образования слов таким образом для российского сообщества игроков в DotA2 является наличия у игроков развитого чувства юмора, что отражается в сленговой лексике. Следующим фактором может

служит то, что для работы с компьютером и для более комфортной коммуникации во время игры необходимо достаточное знание английского языка. Если рассмотреть компоненты языковой компетенции, необходимые игроку для комфортного общения в области игровой коммуникации, то можно обозначить, что первостепенными являются навыки, функционирующие при аудировании и чтении, а также способность понять текст на иностранном языке. При этом не обязательно разбираться в правилах чтения и произношения. Можно сделать вывод, что сленговые выражения, образованные в результате фонетического преобразования, являются результатом или недостаточными навыками в произношении или же простым незнанием правил чтения.

Во время общения игроков возникают интересные лингвокультурные концепции. Учитывая популярность киберспортивной дисциплины DotA2 среди большого количества людей, в ней можно обнаружить самостоятельную культурную реальность. Вообще явление любой, более-менее популярной киберспортивной дисциплины или игры, которая захватывает массы, требует отдельного исследования. Стоит отметить, что удаление от действительности и построение ее в другом, виртуальном мире характерно для большинства игроков. Йохан Хейзинга в книге «Статьи по истории культуры» отмечает что, «культура проявляется в форме игры, первоначально культура разыгрывается» (Хейзинга, 1997:416). Игра является не просто бездумным увлечением, она наполняется смыслом. В отношении основных признаков игры, Йохан Хейзинга определяет замкнутость и отстраненность от внешнего мира, сравнивая игровую область со священной землей. "Подобно тому, как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотлично от игрового пространства (Хейзинга, 1997:416). Для современного человека игровая область представляет совершенно другой

вид: это уже не храм, а экран монитора игровое действие, наконец, виртуальная реальность.

В любом случае, речь идет о замкнутом, отстранённом от остального мира пространстве, где порядок задается правилами игры. Правила игры устанавливаю порядок и стабильность, в сравнении с непредсказуемой и нестабильной реальностью.

Говоря о мотивации геймеров на основе текстов, изложенных на эту тему, О. В. Смылова подчеркивает, что большинство представителей этого форума говорят о работе с компьютером как об развлекательном процессе. Слово «веселье» встречается в 13% случаев, испытывают удовольствие от работы с компьютером – 7% опрошенных, 8% - сравнивают работу с компьютером, как с игрой (Смылова, 1998).

Спорт, который изначально обладал всеми признаками игры, в современном мире начинает терять свой состязательный и игровой характер. Можно предположить, что языковая игра, возникающая в игровом сленге, образует совершенно новую форму языковой игры. Новизна этой формы заключается в создании замкнутого игрового сознания с конкретными правилами. Можно считать, что это и является причиной по которой, игроков в компьютерные игры считают замкнутыми и зацикленными в просторах игрового мира (Хейзинга, 1997:416). Это предположение так же находит свое подтверждение если мы возьмем специфику отношения российских игроков к труду. Для человека из-за рубежа работа воспринимается как ежедневный монотонный труд, материальное вознаграждение за который имеет первостепенное значение. Для игроков СНГ региона материальная часть так же имеет важное значение, но все же отходит на задний план, уступая место игровому пространству. Данное мировоззрение, отражается и в языке. Пользуясь сленговыми выражениями, российские игроки создают ограниченную игровую территорию. Для того, чтобы оказаться в этой среде одной лишь компетентности в данной сфере будет недостаточно.

### 3.3 Семантические особенности речи игроков в DotA2

В этом разделе, взяв за основу три аспекта – тематический, номинативный и словообразовательный, попытаемся проанализировать терминологию киберспортивной дисциплины DotA2. Материалом для выбора лексических единиц послужили внутри игровые чаты, форумы сообщества игроков и некоторые сайты в Интернете.

Прежде чем анализировать материал киберспортивной терминологии, следует привести определение сленга, данное языковедом Ю.М. Скребневым. По его мнению, под термином сленг понимаются слова профессиональных и социальных групп, которые отличаются неформальным характером, а также являются шутливой заменой слов литературного языка. Он считает, что формальные и нейтральные слова для создателей сленга воспринимаются как педантичные и высокопарные. Употребление сленга влечет непослушание в поведении языка (Скребнев, 2003:221).

С точки зрения тематики выбранные лексические единицы охватывают следующие предметно-тематические области: компьютерные девайсы, игровая механика, артефакты, персонажи, строения, обозначения и характеристика людей. Для различных перемещений игроков по карте так же можно построить ряд синонимов: кайтить, рашить, дайвить, пушить, чейзить, гангать.

Анализ лексических единиц с точки зрения тематики позволяет выделить несколько синонимичных рядов. Так, например, для игрока, плохо разбирающегося в механике игры существуют следующие дефиниции: 2к, trasher, noob, ls, кепка, рак, руинер, днарь, двп, рофлер, пранкер. Для обозначения убийства в игре, так же можно построить длинный синонимичный ряд: kill, frag, минус, забрать, разбить, вынести.

Стоит отметить, что для каждого внутриигрового артефакта можно подобрать два, а иногда более терминов: Scythe of Vyse – sheepstick, sheep,

hex; Helm of the Dominator – HotD, Dom, домик; Euls Scepter of Divinity – euls, ветра; Sange & Yasha – СиЯ, сашаяша; Infused Raindrop – капли, слезы; Boots of Speed – боты, сапог, тапок. Аналогично, термины можно подобрать и для персонажей игры, здесь большую роль играют лор и аббревиация: Brewmaster – bm, brew, панда; Shadow Shaman – shaman, rhasta; Spirit Breaker – bara, barathrum; Lifestealer – ls, naix; Jakiro – jak, thd; Night Stalker – ns, balanar.

Такая вариативность и семантическая избыточность характерны для стилистически сниженной лексики или просторечий. За счет вариативности в большинстве случаев и проявляется экспрессивная окраска наименования.

Классификация, разработанная В.И. Заботкиной, является достаточной для характеристики лексических единиц с точки зрения номинации (Заботкина, 1989: 126). По ее мнению, единицей эволюции языка является изменение номинации, соотношения между означаемым и означающим. Такой процесс является типичным для образования жаргонных и сленговых слов. Поэтому классификацию В.И. Заботкиной, разработанной для неологизмов, можно применить и для Сленговых терминов игрока в DotA2. Согласно данной классификации выделяются такие группы как:

1. Неологизмы, для которых характерно сочетание новизны формы и новизны содержания.
2. Трансноминация – сочетание новизны формы со значением, уже передававшимся ранее другой формой.
3. Семантические инновации или переосмысления – новое значение слова обозначается уже имеющейся в языке формой.

В работе В.И. Заботкиной приводятся доводы, что в языке преобладают слова первой группы. Это связано с потребностью дать новые названия для новых слов, возникших в процессе научнотехнического прогресса. Однако, в проведенном анализе лексических единиц оказалось, что преобладают семантические инновации. Например, это такие слова, как barracks, fountains, shrine, butterfly и другие. Данные формы слов уже присутствуют в языке, но

были переосмыслены и приобрели новое значение с целью создания эффекта новизны или же в каких-то других стилистических целях. Наличие большого количества семантических инноваций в киберспортной дисциплине DotA2 является объяснимым процессом. Разработка игры привела к образованию новых объектов (персонажи, артефакты, игровая механика и т.д.). Назначение для этих объектов новых слов привело бы к информационной избыточности для игроков. Стоит отметить, что английский язык имеет большой потенциал для образования новых лексико-семантических вариантов слова. Такое развятие достигается, например, путем использования такого стилистического средства, как метафора. Благодаря метафорическому переносу образовались новые лексико-семантические варианты у таких слов, как *dagger*, *bottle*, *gloves of haste* – перенос по форме; *blink*, *heal*, *force* – перенос по функции.

На втором месте по количеству выделенных единиц находятся собственно неологизмы. Это такие слова, как *roshan*, *creep*, *diretide*, *sven*, *desolator*, *dragon crystal*, *daedalus* и другие.

И на последнем месте находятся трансноминации. Количество трансноминаций почти совпадает с количеством собственно неологизмов. Трансноминации обычно появляются в языке с целью дать новое, более эмоциональное имя предмету, уже имеющему нейтральное наименование, отражают тенденцию к употреблению более экспрессивных форм. Как известно, эмоциональность и экспрессивность – одно из свойств слэнга. Примерами трансноминаций являются такие слова, как *каппа* – выражение сарказма или иронии, *rogchamp* – выражение восхищения, *biblethump* – выражение грусти.

С точки зрения словообразования также можно выделить 3 способа:

1. Словосложение:

*Babysit* – отказ саппорта от собственного фарма в обмен на помощь керри в его дальнейшем развитии

Backdoor – Способность строений получать сниженный урон и полностью восстанавливать свое здоровье

Buyback – Возможность вернуться в игру за счет внутриигровой валюты

Cooldown - время, за которое перезаряжается та или иная способность персонажа

Tri-lane - стратегия, при которой на одной линии одновременно стоят три героя, с одной стороны. Каждый получает меньше опыта, но у такой команды больше шансов убить вражеского героя и защититься в случае нападения.

Offlane – Самая короткая линия для каждой из сторон (Radiant – верхняя линия, Dire – нижняя линия)

Midlane – Средняя линия на карте

Micromanagment - Управление несколькими юнитами

## 2. Аффиксация:

Feeder – игрок, который слишком часто погибает, чем дает преимущество вражеской команде

Juking – Нестандартная игра

Stacking – Атака лесных крипов, с целью появления на их месте новых крипов.

Diving – Преследование врагов за их башнями

Caster - герой, чьей основной ударной силой являются заклинания

Roamer - персонаж, который почти не стоит на своей линии, а перемещается по всей карте, помогая союзникам убивать вражеских персонажей.

## 3. Аббревиация:

AoE - Area of Effect - область, которую затрагивают те или иные заклинания.

CS - Creep Stats/Creep Score - число вражеских или нейтральных крипов, которых удалось добить персонажу

FB - First Blood - самое первое убийство в матче, открывающее счет

DoT - Damage over Time - заклинание или эффект, наносящий урон постепенно с течением времени

DPS - Damage Per Second



FoW - Fog of War - Область вне диапазона видимости вашей команды

4. Контаминация:

Jebaited – Jebailey + baiting – выражение эмоции насмешки

EleGiggle – Elegy + giggle – выражение эмоции смеха

Kreygasm – Kreyg + orgasm – выражение эмоции наслаждения

TriHard - Trihex + tryhard – Выражения эмоции смеха

Стоит обратить внимание, что в образовании сленговой лексики применяются те же способы, что и для литературной лексики английского языка. Для словосложения характерно применение основ слов, входящих в повседневное использование (backdoor – способность строений получать сниженный урон и полностью восстанавливать свое здоровье; buyback – возможность выкупиться в игру за счет внутриигровой валюты skillshot – заклинание, для эффективного применения которого требуется точный расчет по времени).

Как для литературного языка, так и для сленговой лексики игроков DotA2, аффиксация является продуктивным способом образования слов. Наиболее часто используемыми среди суффиксов являются морфемы -er (Disabler Feeder Nuker); -ing (babysitting Jungling Laning).

Отдельное место в сленговой лексике игроков занимает аббревиация. Для литературного языка такой способ не является популярным, но для XXI века характерно использование аббревиации. Однако, относится это в большей степени только к разговорной лексике. На сегодняшний день языковая тенденция нацелена на сокращение всего, что поддается сокращению. Так, слова doctor, telephone, refrigeration, sister, airplane, influenza, comfortable, miserable и многие другие превратились, соответственно, в doc, phone, fridge, sis, plane, flu, comfy, mizzy. Такие же процессы происходят вовремя внутриигровой коммуникации. Например, такие слова как, agro, agi, def, exp, int, invis, pub образовались от слов aggression, agility, defend, experience, intelligence, invisibility, public (game).

Большое количество аббревиатур можно обнаружить в так называемом внутриигровом чате. «Чат» (от англ. to chat - болтать) – вид синхронного электронного общения, при котором обмен высказываниями происходит в письменной форме (Словарь терминов интернет [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://your-hosting.ru/terms/c/chat/>). Самым популярным видом аббревиации, пожалуй, является буквенное сокращение словосочетаний или даже предложений.

Например, сокращение по буквам предложений:

HAND – Have A Nice Day;

LMK – Let Me Know;

IDK – I Don't Know;

BTW – By The Way;

ИМНО – In My Humble Opinion;

RIP - Rest In Peace;

TFTI - Thanks For The Information;

YOLO - You Only Live Once;

GGWP – Good Game, Well Played;

GLHF - Good Luck, Have Fun;

AFK - Away From Keyboard;

OMG – Oh My God;

Как видно из примеров, среди аббревиатур можно обнаружить пожелания (HAND; RIP; GLHF), сообщение благодарности (TFTI), устойчивые выражения (BTW; ИМНО; YOLO; OMG).

Для большинства аббревиатур характерно не только словесное изображение, но и зрительное восприятие, так называемые креолизованные тексты. Чаще всего используются цифры:

2l8 – Too Late;

4 – For;

B4 – Before;

W8 – Wait;

10x – Thanks;

Sum1 – Someone;

N1 – Nice one.

Чаще всего в аббревиатурах употребляются цифры 4 и 8, чей фонемный состав соответственно [fo:] и [ˈeit] употребляется в различных вариациях ['fo:]get, b[fo:], w[eit], l[eit].

Похожий код используется относительно букв английского алфавита, например:

CU – See you;

U – You;

Y – Why.

Нередко слова сокращаются до начальной буквы: G – go; r – ready; b – back; y – yes; n – no; d – defend.

Также можно наблюдать сокращение гласных букв: Dmg – damage; lvl –level; pls/plz – please.

Необходимо отметить, что сленг киберспортивной дисциплины DotA2 имеет движущийся пласт лексики, которая постоянно пополняется и развивается, поэтому последующее его изучение является актуальной и перспективной работой.

### **3.4 Формирование портрета языковой личности игрока в DotA2**

Принимая во внимание психофизиологические, возрастные, культурные, речевые особенности среднестатистического игрока в DotA2, можно построить речевую характеристику игрока с помощью сформированных во время игры текстов. Также разработанные графики и социальные опросы помогут проанализировать и составить социокультурный и психологический уровень игрока в DotA2 (DotA2 Survey [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://i.imgur.com/tfnM8SS.jpg>).

Согласно статистическим данным, подавляющим большинством игроков являются мужчины (96%). Однако данные говорят об увеличении числа женщин-геймеров. Последние соцопросы показывают, что количество женщин составляет 44% (Video Game Statistics [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.bigfishgames.com/blog/2016-video-game-statistics-and-trends>).

Стоит отметить, что средний возраст геймеров и программистов отличается от среднего возраста игрока в DotA2. Среднестатистический возраст геймера составляет 32 года, в то время как в DotA2 играют люди в промежутке от 15 до 24 лет. Более ранние источники показывают, что среднестатистический возраст игрока в DotA2 составляет 11-13 лет, но эти данные являются устаревшими, так как они были опубликованы еще в 2000 году. С точки зрения занятости, 63% игроков являются учащимися, что подтверждает среднестатистический возраст.

Игроки в DotA2 являются представителями различных национальностей и культур, что является одним из проявлений глобализационного процесса в современном обществе. Несмотря на то, что DotA2 наиболее распространена в России, поскольку более 18% игроков являются гражданами именно из этой страны (Кирюкин География игр: россияне любят Dota 2, а американцы – CS:GO [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/news/geografiya-igr-rossiyane-lyubyat-dota-2-a-amerikantsy-cs-go>). Больше скопление игроков находится в странах Европы и англоговорящих государствах, в следствии чего коммуникация между игроками в большинстве случаев происходит на английском языке.

Таким образом, с социальной и культурной точки зрения среднестатистический игрок в DotA2, является мужчиной возрастом около 20 лет, обучающийся в университете или иных учебных заведениях, достаточно владеющим английским языком для коммуникации.

Для внутриигровой коммуникации характерна тенденция, ведущая к упрощению. Коммуниканты стараются увеличить объем информации,

который они могут передать за определенный промежуток времени, при этом соблюдать экономию в коммуникативных усилиях. Прослеживаются обилие грамматических и лексических ошибок, отсутствие пунктуации в большинстве случаев. Характерной особенностью при использовании внутриигрового чата является наличие лит спика. Лит (leet – 133+) – своего рода язык, в основе которого лежит некий шифр. Чаще всего его можно встретить в онлайн-играх, СМС, постах и других каналах электронной коммуникации. Нужно отметить, что лит создавался как язык-шифр, прочесть который смогут лишь те пользователи, которые знают ключ. Суть «языка» заключается в использовании символов и цифр вместо букв, пародирование ошибок, которые характерны для быстрого набора текста. Все это накладывается на ошибки, вызванные недостаточными знаниями языка (LEET [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.netlore.ru/Leet\\_speak](http://www.netlore.ru/Leet_speak)).

Стоит отметить, что тенденция к использованию лит спика упала, а большую популярность набрал разновидность лит спика – смс спик. Для него характерно наличие акронимов и замена части слова схожими по звучанию цифрами (SMS Speak [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://mmspeak.wikia.com/wiki/SMS\\_Speak](http://mmspeak.wikia.com/wiki/SMS_Speak)). Например, away from keyboard – afk; w8 – wait. Можно сделать вывод, что речь игрока в DotA2 имеет ряд значительных нарушений в норме языка.

Проводя анализ дискурса участника игры в DotA2 и составляя его речевую характеристику, можно выявить особенность языковой личности игрока в сравнении с нормами общения в американской культуре. В речи игроков можно выделить такие черты, как эгоцентризм, прямолинейность, чувство собственного высокомерия, агрессивное представление себя (Стернин, 2001:224).

Языковая личность игрока в DotA2 доминантна и агрессивна, имеет главенствующее над другими иллокутивное намерение, суть которого состоит в остром желании повлиять на оппонента, убедить в своей правоте с

помощью аргументов своего превосходства в той или иной области. Могут применяться игровые параметры, например, KDA (kills/deaths/assists – счет героя в игре, где первое число соответствует количеству убитых героев, второе — смертей, третье — количество помощей в убийстве вражеских героев.), CS (creep score – количество «добитых крипов»), MMR (Match Making Rating – числовой показатель виртуальных очков, показатель мастерства игры и возможность структурировать игроков), количество сыгранных игр, количество и качество собранных артефактов или характеристика игрока в реальном мире: возраст, образование, зарплата.

Пример:

Игрок 1 – школата в тиме

Игрок 1 – все школьники днари

(Игрок 1 объясняет низкий уровень игрового мастерства членов своей команды в связи с их возрастом).

Соревновательный характер игры DotA2, как и всех MOBA игр, с преобладанием норм американского коммуникативного поведения находит своё отражение также и в отношениях между игроками, примером может служить пренебрежительное отношение к неопытным игрокам и чрезмерная бравада победителей. Характерно использование лексических единиц с негативной коннотацией для описания игрового развития игрока (noob, ls, рак, дно, агент – плохой игрок), частое использование ненормативной лексики подчеркивает экспрессивно-эмоциональный характер речи игроков в DotA2.

Пример:

Игрок 1 – 2k networth at 40 mins

Игрок 1 – u r 2k braindead

(Игрок 1 жалуется на низкий показатель «общей ценности» игрока (2k) на 40 минуте, связывая это с низким уровнем MMR игрока).

Американское коммуникативное поведение проявляется в общении вне зависимости от национальности игроков, при этом, используемые единицы лексики универсальны и не выявляют затруднений в понимании игроков.

Используя работу Ю.Н. Караулова, материал позволяет создать анализ коллективной речевой характеристики игрока в DotA2, который определяет особенность речи на всех системных уровнях языка, исключая фонетический, так как исследовался только письменный материал (Караулов, 1987).

На словообразовательном уровне речи присутствует обилие сложных слов и сокращений, вследствие чего повышается «емкость» каждого знака по сравнению с соответствующими лексическими единицами. Также присутствует доминирующее количество сокращений, образованных с использованием лит спика, что свидетельствует о направленности данного лексического пласта на письменное общение. Проанализировав данный материал можно сделать вывод, что более 50% лексических единиц сленга игроков DotA2 являются продуктами разнообразных процессов словосложений и сокращений.

На лексическом уровне для речи игроков характерно присутствие большого количества сленгизмов, языковые средства занимают особое место в лексическом составе речи участников DotA2. Синтагматический уровень сопровождается свободной сочетаемостью слов, которые проявляются в потоке речи, при этом использование устойчивых сочетаний не является доминирующим.

Для морфологического уровня характерно частое употребление глагольных форм и имен существительных, при этом количество имен прилагательных, наречий и других частей речи является не значительным. Это является фактом того, что речь игрока в DotA2 не описательна, а в ней преобладают в большей степени грамматико-синтаксические конструкции, для которых характерно наличие динамических глаголов, таких как *dive*, *kite*, *rush*, *chase*.

Характерной особенностью на синтаксическом уровне является использование простых предложений, вместе с общей тенденцией к упрощению грамматических конструкций, исключение подлежащего или сказуемого в предложении.

Пример:

Игрок 1 – Slark sb

(Slark «название внутриигрового персонажа» got Shadow Blade «название внутриигрового предмета»).

Игрок 1 – Potm ult

(Potm «название внутриигрового персонажа» use ult «способность персонажа»).

Также, присутствует большое количество императивных предложений.

Пример:

Игрок 1 – g t3 fast

(Go push tier 3 tower «внутриигровое строение» fast).

Такие предложения связаны как с особенностью иллюкутивного намерения в предложениях, так и с динамичной сменой происходящих событий, которая не дает достаточного количества времени для написания более развернутого и длинного предложения. Стоит отметить, что иногда смысл таких предложений становится понятен только в процессе игры. Сообщения часто сопровождаются вневингвистическими явлениями, например, звуковые и графические сигналы, «пинги» (pings).

Во время матчей речь не отличается особой последовательностью. Это связано с тем, что игровые установки могут быстро переноситься с одной цели на другую. При этом, параллельно могут вестись несколько разговоров между разными людьми.

Лексика участника игры DotA2 является разнородной. Помимо общеупотребительных слов игроки пользуются сленгизмами, сниженной лексикой и смешивают в употреблении русские, английские китайские и другие языки, в зависимости от региона в котором происходил поиск игры:



катка (рус. игра), ka le (кит. неполадки в игре), la (слово из сингапурского английского, синоним выражения «слушай, да?»). Как форма специфической реалии особое место отводится сленгизмам, притом сленг геймеров, как и сленг игроков в DotA2 является замкнутым в социальном плане.

Тематика сленгизмов является достаточно узкой. Приходящие в игру новые, сленговые наименования получают в основном игровые реалии: Sup – support, bot – bottom lane, rosh – roshan. Имеет место приобретение сленговых обозначений, связанных с игрой предметы и явления реального мира, при этом происходит перенос с игровых реалий: gg- good game, glhf- good luck have fun, wp – well played.

Отдельное место в речи игроков DotA2 занимают «мемы» – это идея, образ или любой другой объект нематериального мира, который передаётся от человека к человеку вербально, невербально, через интернет или как угодно ещё. Мем может видоизменяться внутри носителя, оказывать влияние на него и общество в целом. Они возникают непосредственно в самой игре DotA2:

322 – Плохая игра от игрока, которая ведет команду к проигрышу (Игрок Solo сделал ставку на коэффициент 3.22 против своей команды);

4 – неоправданный риск, который в последствии приводит к гибели игрового персонажа (4 – оценка данная аналитиками игроку Хвост, который предпочитает агрессивную игру);

9k – хорошая игра, действие приводящие к восхищению (9000 MMR на данный момент является максимальным количеством очком полученном рейтинговой игре);

OSfrog, GabeN – высмеивание игрового баланса или багов в игре (искаженное Ice Frog (Gabe Newell) – имя главного разработчика DotA2).

Зачастую мемы возникают из сторонних источников, например, из чата стриминговой платформы twitch. При написании определенного сообщения в текстовое поле в чате твича появляется изображение, чаще всего эти мемы являются выражением определенных эмоций:

4Head – выражение смеха;

BibleThump – выражение грусти;

Карра – выражение иронии, сарказма;

PogChamp – выражение восхищения;

SeemsGood – выражение одобрения.

Анализ речи дотеров позволяет определить их специфические групповые речевые особенности, которые обусловлены принадлежностью игроков в DotA2 к определенной социальной группе и, как следствие, связаны с использованием в речевой практике сленга, характерного для данной группы.

### Выводы по главе 3

Сформированная на данный момент лексика киберспортивной дисциплины DotA2 явление в русском языке новое. Ее новизна определяется тем, что носители данной лексики и ее создатели представители совершенно новой дисциплины – киберспорт. Существование сленга позволяет игрокам не только чувствовать себя членами группы, обособленной от общества живущего реальной жизнью. Этот специально созданный язык также позволяет коммуникантам понимать друг друга с полуслова. Высокий темп игры заставляет игроков увеличивать объем информации, который они могут передать за определенный промежуток времени, при этом соблюдать экономию в коммуникативных усилиях.

Для лексики игроков характерно американское коммуникативное поведение, отличающееся острым желанием повлиять на оппонента, убедить его в своей правоте. Лексика нацелена преимущественно на письменное употребление. В речи содержится преобладающее количество англицизмов, но такие заимствования не единственный способ пополнения словарного состава игрока.

Данная работа охватывает не весь пласт лексики и не все речевые особенности, которые представляет лексика игроков. Развитие этого языкового феномена и распространение его среди все большего количества молодежи объясняется растущей популярностью киберспорта. В последние годы видеоигры становятся все более доступными для широкой аудитории и на данный момент являются полноценной частью спортивной сцены.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Лексика киберспортивной дисциплины DotA2 является активно развивающейся системой. Это обусловлено появившейся популярностью киберспорта среди молодежи. Киберспорт является одним из проводников англицизмов в русскую речь. Многие сленговые слова приобретают официальную терминологию. Каждый виток изменений в игре ведет к неизбежному и необходимому пополнению лексического состава русского языка, однако большое количество синонимичных рядов может привести только к засорению языка. Поэтому, поднимая вопрос частоты русской речи, важно следить за своей речью, использовать по возможности русскоязычную лексику.

Анализируя процесс от зарождения слова в английском языке и последующем включении его в сленговую лексику до появления его в русском языке. Можно сделать вывод, что в русском языке сленг облегчает процесс привыкания к иностранному термину. Сленг повышает скорость усвоения этого процесса, в сложившейся ситуации прогресса в игровой индустрии, так как язык просто не способен усваивать новую лексику на столь быстрых скоростях.

Проследив языковую ситуацию в киберспортивной дисциплине DotA2, становится ясно, что русский язык находится под доминирующим влиянием английского языка. Этот процесс навряд ли является обратимым, так как все действия, начиная от написания программного кода и до языка в игре используют латинские буквы.

Существование сленга позволяет игрокам не только перенестись в виртуальную реальность и обособиться от действительности, но и является базовым средством для коммуникации и позволяет понимать друг друга с полуслова. В противном случае им пришлось бы использовать английский

язык для коммуникации или использовать объемные профессионализмы для обозначения той или иной ситуации.

На данный момент рассматриваемый лексический пласт подвергается стремительным изменениям. Типичной схемой эволюции можно проследить на слове «on-line». На первом этапе происходит транслитерация слова, оно превращается в «онлайн». Следующим шагом становится склонение слова «онлайн». И на последнем этапе происходит перевод слова вместо слова «онлайн» употребляется «в сети».

Каждое поколение считает, что оно столкнулось с ранее неизвестной ситуацией, и что данная проблема является уникальной. Однако если обратиться к истории, то станет понятно, что данная проблема является цикличной и уже возникала ранее. Так, например, во время пика популярности футбола в СССР в языке появились такие слова как «корнер», «форвард», «хавбек», «голкипер», которые в последствии превратились в «угловой», «нападающий», «полузащитник», «вратарь».

Стоит ожидать, что лексика киберспортивной дисциплины DotA2 будет развиваться согласно данному закону. Заимствуя большинство слов и впоследствии заменяя их русскими аналогами. Стоит только надеяться, что такие слова как «керри» и «мидер» в последствии приобретут русскоязычные аналоги.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Виноградова, Н.В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции // Исследования по славянским языкам. / Н.В. Виноградова – 2001. – № 6. – С. 203–216.
2. Виртуальный компьютерный музей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.computer-museum.ru/games/genesis.htm>.
3. Войскунский А.Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий (Материалы международной интернет-конференции, проходившей 20.03-14.05.2001 на информационно-образовательном портале [www.auditorium.ru](http://www.auditorium.ru)) / А.В. Войскунский, А.Е. Войскунский. — М, 2001. — с. 232–242.
4. Гальперин И.Р. К проблеме стилистической дифференциации словарного состава английского языка. / И.Р. Гальперин – М.: Логос, 1953. – 247 с.
5. Гальперин И.Р. Стилистика английского языка. / И.Р. Гальперин – М.: Высшая школа, 1981. – 279с.
6. Голованова, А.И. Студенческий сленг как функциональная разновидность русского языка [Электронный ресурс] / Материалы межвузовской студенческой интернет-конференции (2003 г.). – Режим доступа: [http://konfesu.narod.ru/2003/2003\\_07.htm](http://konfesu.narod.ru/2003/2003_07.htm).
7. Ермакова О.И. Этика в компьютерном жаргоне // Логический анализ языка: Языки этики / О.И. Ермакова — М.: Языки русской культуры, 2000, с, 248
8. Заботкина, В.И. Новая лексика современного английского языка / В.И. Заботкина. – М.: Высшая школа, 1989. – 126 с.
9. Земская Е.А. Русская разговорная речь: лингвистический анализ и проблемы обучения. / Е.А. Земская – М., 1999.

10. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. / Ю.Н. Караулов – Москва: Наука, 1987.
11. Кирюкин А.В. География игр: россияне любят Dota 2, а американцы – CS:GO [Электронный ресурс]. / А.В. Кирюкин Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/news/geografiya-igr-rossiyane-lyubyat-dota-2-a-amerikantsy-cs-go> (дата обращения: 15.03.2017)
12. Котова О. Е. Структура и семантика англоязычного компьютерного жаргона // Научно-практическая телеконференция “Антропологический подход к исследованию социума: лингвистические, социолингвистические, культурологические аспекты” / О.Е. Котова, 2001. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.isuct.ru/etc/antropos/section/3/kotova.htm>
13. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон. / П.В. Лихолитов – М:Русская речь – 1997.
14. Магуян В.И. История игровой индустрии в России: от «Тетриса» и русских квестов до мобильных игр. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/p/rugames-story>.
15. Орлова Н.О. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции / Н.О. Орлова // Ярославский педагогический вестник. — Ярославль: Ярославский государственный педагогический университет имени К. Д. Ушинского, 2004. — № 3.
16. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»
17. Скребнев Ю.М. Основы стилистики английского языка / Ю.М. Скребнев— 2-е изд.,— М.: Астрель, 2003. – с.221
18. Словарь терминов интернет [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://your-hosting.ru/terms/c/chat>.
19. Смыслова О.В. Психологические последствия применения информационных технологий: Дипломная работа/ МГУ, факультет психологии. 1998

20. Стернин И.А. Американское коммуникативное поведение. / И.А. Стернин – Воронеж: ВГУ МИОН, 2001. С. 224.
21. Судзиловский Г.А. Сленг что это такое? / Г.А. Судзиловский – М.: Воениздат, 1973. – 182 с.
22. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Й. Хейзинга –М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.
23. Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lifehacker.ru/2016/07/11/chto-takoe-kibersport>.
24. Andrews G. A Dictionary of the Slang and Cant Languages: ancient and modern 1809, London.
25. Annandale C. The concise English dictionary. / C. Annandale – Lincoln: Anybook Ltd., 1910.
26. DotA2 Survey [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://i.imgur.com/tfnM8SS.jpg>.
27. Fowler H.W. A Dictionary of Modern English Usage. / H.W. Fowler, Sir Ernest Gowers – revised 2nd edition – Oxford: Oxford University Press, 1965. – 978 p.
28. Fowler H.W. The King's English. / H.W. Fowler, F.G. Fowler – USA: Oxford University Press, 2013.
29. Greenough J.B., Kittridge G.L. Words and Their Ways in English Speech. / J.B. Greenough, G.L. Kittridge – London: Macmillan&Co., Ltd, – 1929. – 55 p.
30. Isaacs A. The Oxford Dictionary for the Business world. / A. Isaacs – Market House Books Ltd, 1994 – 842 с.
31. Jespersen O. Essentials of English Grammar. / O. Jespersen – London: University of Alabama Press, 1964. – 188 p.
32. LEET [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.netlore.ru/Leet\\_speak](http://www.netlore.ru/Leet_speak). (дата обращения: 9.04.2017).



33. Little W., Conlson X. The shorter Oxford English dictionary of historical principles / W. Little. – Oxford: Oxford University Press, 2007 – 1934 p.
34. Robertson S. The development of modern English / S. Robertson – Prentice-Hall, 1938.
35. SMS Speak [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://mmospeak.wikia.com/wiki/SMS\\_Speak](http://mmospeak.wikia.com/wiki/SMS_Speak) (дата обращения: 10.04.2017).
36. Video Game Statistics [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.bigfishgames.com/blog/2016-video-game-statistics-and-trends>