

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра русского языка и речевой коммуникации
45.03.01 Филология

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой РЯиРК
_____ И.В. Евсеева

« ____ » _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
**ЯЗЫК ДОТЕРОВ (НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ
ОНЛАЙН-ИГРЫ «ДОТА-2»)**

Выпускник

Д.С. Иващенко

Научный руководитель

канд. филол. наук, доцент
Л.З. Подберёзкина

Красноярск 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. ХАРАКТЕРИСТИКА КОРПОРАЦИИ ДОТЕРОВ.....	18
1.1. Возникновение корпорации дотеров	18
1.2. Некоторые условности игры	19
1.3. Игровые персонажи («герои»)	23
1.4. Корпоративные нормы и ценности.....	26
1.5. Ролевое распределение игроков.....	29
1.6. Профессиональная сцена.....	31
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	35
ГЛАВА 2. ОБЩЕНИЕ ДОТЕРОВ.....	36
2.1. Понятие речевого жанра.....	36
2.2. Речевые жанры в коммуникации дотеров	38
2.2.1. Речевые жанры, регламентирующие игру.....	39
2.2.2. Устные и письменные жанры общения игроков	44
2.3. Обращения.....	50
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	55
ГЛАВА 3. ЯЗЫК ДОТЕРОВ.....	56
3.1. Объекты номинации.....	56
3.1.1. Искусственные объекты.....	57
3.1.2. Игровые предметы	59
3.1.3. Имена лиц.....	62
3.1.4. Наименование ситуаций.....	64
3.2. Лексика дотеров.....	68
3.2.1. Терминология	68
3.2.2. Синонимы в игровом жаргоне.....	70
3.2.3. Способы номинации в языке дотеров.....	72
3.3. Ономастикон дотеров.....	79

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3.....	107
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	109
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	111
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Словарь игроков Доты 2.....	119
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Антропонимикон дотеров.....	126
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Словник игровых обозначений.....	131

ВВЕДЕНИЕ

Объектом исследования является речь русскоговорящих людей, вовлеченных в многопользовательскую компьютерную игру под названием Дота 2 (Defense Of The Ancients 2).

На рубеже второй половины XX – начала XXI века происходит непрерывное развитие компьютерных технологий. Исследование компьютерных игр, а тем более их внутренних текстов – сравнительно новое направление в науке вообще. Персональный компьютер прошел множество стадий развития за свое становление на мировой арене. В.А.Плешаков пишет о том что «сегодня киберпространство по-настоящему превратилось в параллельную классической альтернативную реальность (киберреальность) для жизнедеятельности человека, удовлетворения его многочисленных современных потребностей, став средой поиска новых возможностей реализации и трансформации классических видов деятельности: общения, игры, учения и труда» [Плешаков, 2014: 14]. О.А. Степанцева отмечает, что «компьютерные технологии стали средой формирования многих субкультур – хакеров, геймеров, интернет-субкультур и др. Посредством компьютера человек создал принципиально новую среду обитания – «виртуальную реальность», которая существует наряду с реальным миром» [Степанцева, 2007: 3]. Как отмечает О.В. Лутовинова: «Развитие информационных технологий в конце XX - начале XXI в. способствовало не только созданию принципиально новых способов хранения, поиска и представления информации, но и возникновению новой культурной и языковой среды, новой лингвистической реальности, которая формируется и стремительно развивается с расширением сферы действия современных средств коммуникации» [Лутовинова, 2009: 3].

В данной новой лингвистической реальности существуют и виртуальные развлечения, более известные нам как компьютерные игры. Игровое пространство, а также его жанровое разнообразие описывалось

такими учеными как А.Г. Шмелев, И.И. Югай, К. Орланд, С. Стейнберг, Д. Томас и др. В работе «Мир поправимых ошибок» А.Г.Шмелева представлена одна из наиболее полных типологий компьютерных игр, несмотря на то что, эта работа была опубликована в 1988 году [Шмелев, 1988: 16-84].

На 2020 год насчитывается свыше 85 официально признанных игровых жанров, большинство из них уникальны и обладают специфическими характеристиками. Приведем наиболее важные них:

1.*Экшен* (англ. *action* – действие; «игры на ловкость») – жанр компьютерных игр, в которых успех игрока в большой степени зависит от его скорости реакции и способности быстро принимать тактические решения.

2.*Аркада* (англ. *arcade game, arcade genre* – аркада) – жанр компьютерных игр, характеризующийся коротким по времени, но интенсивным игровым процессом.

3.*Симулятор/Менеджер* (англ. *simulation, simulator* – имитация). Делятся на технические, спортивные симуляторы, спортивные менеджеры, экономические. Симулятор – жанр имитации управления каким-либо процессом или явлением.

4.*Стратегия* (англ. *Strategy* – стратегия) – жанр, в котором залогом достижения победы является планирование и стратегическое мышление. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной. Выделяют стратегии в реальном времени, пошаговые, карточные, глобальные.

5.*Приключение* (англ. *adventure* – приключение) – игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

6.*Ролевая игра* (англ. *Role-Playing Game*, обозначается аббревиатурой *CRPG* или *RPG*) – жанр компьютерных игр, основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. В ролевой игре игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых

описан набором численных характеристик, списком способностей и умений. Лутовинова О.В. пишет о том, что «как жанр виртуального дискурса многопользовательская онлайн *РПГ* предполагает специфический тип взаимодействия пользователей в рамках определенной модели какой-либо ситуации, где каждый из коммуникантов полностью ассоциирует все свои действия с каким-либо литературным или воображаемым персонажем и «живет» от его лица. Пользователь, играющий в ролевые игры, всегда отчужден от собственного времени, он вживается в роль настолько, что растворяется в ней. Внутри игровой реальности *РПГ* не существует игроков, в ней живут определенные персонажи» [Лутовинова, 2007: 144].

Игра – это своего рода художественное произведение, обладающее определенными уникальными особенностями, о которых пишут некоторые исследователи. Так, И.И. Югай отмечает: «Игра предполагает определенный специфический тип восприятия. Ее воздействие основывается на том, что зритель ощущает себя находящимся внутри художественного пространства и получает максимально индивидуализированный опыт взаимодействия с произведением, а в случае исполнения зрителем роли одного из персонажей, иммерсионный эффект сравним с эффектом перевоплощения в игре актера, воспринимаемый человеком мир игры предстает перед ним не как данность, а как некая потенция, обладающая большой степенью вариативности, статус человека в компьютерной игре стремится к позиции демиурга, супергероя, творца, т.е. участника, обладающего наибольшими правами и возможностями, виртуальная природа персонажей, возможность управлением временем в игре приводит к отсутствию в игре смерти и необратимости» [Югай, 2008: 221]. Так, компьютерная игра соответствует всем признакам художественного произведения, а именно: обладает образностью, антропоцентризмом, целостностью, диалогичностью, эмоциональностью, экспрессивностью и символичностью (Дота 2, не является исключением).

Исследователи отмечают, что «между различными видами искусств стали складываться связи и взаимодействия, приводившие к образованию новых художественных синтетических структур» [Каган, 1972: 242].

Н.А. Мошков в своей статье отмечает: «Сегодня к понятию технологических искусств следует относить всю аудиовизуальную практику: телевидение, кинематограф, виртуальную реальность» [Мошков, 2009: 313]. Об этой проблеме говорит и В.Ф. Познина: «В отличие от всех других видов творчества <...> эволюцию изобразительных и выразительных средств аудиовизуального продукта неправомерно рассматривать в отрыве от технических средств, способствующих развитию творческого замысла... и от технологических процессов его создания» [Познина, 2006: 4].

Для нашего исследования необходимо определить такие понятия как *геймер, дотер и задрот*. Номинация *геймер* (англ. *gamer* - игрок) – человек, играющий в компьютерные или видеоигры, хотя изначально геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры. Несмотря на то, что это понятие включает в себя людей, не считающих себя полноправными игроками, геймерами часто называют тех, кто проводит много времени за играми или попросту интересуется ими.

Д.И. Дмитриева в своей статье «Лексика геймеров COUNTER-STRIKE» пишет: «В словаре компьютерного сленга слово «*геймер*» (от английского «*gamer*») означает игрок, человек, постоянно играющий в компьютерные игры. На самом деле, геймер – это не просто человек, играющий в компьютерные игры, это человек, который получает удовольствие, знает игры разных жанров и хотя бы основы истории развития игровой индустрии» [Дмитриева, 2017: 1008]. Для того, чтобы стать геймером, необходим ряд условий: наличие персонального компьютера или ноутбука, дополнительных девайсов (компьютерная мышь, клавиатура, микрофон и др.), компьютерных игр вообще. В.А. Помелов дает следующие критерии по определению геймеров: «Во-первых, геймер – тот, кто сопричастен игре, и как сопричастный является, если это подразумевает игра,

комбинатором тех или иных элементов в ней <...> Во-вторых, геймер – тот, чья деятельность разворачивается на двух временных лентах. Одна из них – «реальное» время, другая – последовательность событий внутри игрового пространства. Для геймерства характерна большая «жертва» реальным временем <...>. В-третьих, геймер – человек, переживающий те или иные эмоциогенные ситуации (острые эмоциональные реакции на победы, поражения и неожиданности). Геймером не является тот, кто сталкивается с киберигрой впервые, а также тот, кто не чувствует своего реального отношения к игре, не испытывает аффектации» [Помелов, 2014: 78]. Крайне справедливым является замечание о чувствах, которые испытывает геймер, играя во что-либо. Мир современных виртуальных игр не сводится лишь к самому процессу игры, здесь важен именно ее результат, выигрыш. К интересному выводу приходит Л.В. Баева: «Геймерство — своеобразный феномен информационной эпохи, который соединил в себе внутренне присущее человеку стремление к соревнованию, соперничеству, игре с возможностями информационных технологий. Геймеры не только участники игры, они становятся частью виртуальной реальности через идентичность со своими авторами, игровыми образами. Они представляют собой продукт электронной культуры...» [Баева, 2014: 28].

Другое понятие, важное для компьютерной индустрии, *задрот* – непереводимое русское выражение, аналог подобрать можно лишь косвенный, который не будет передавать все оттенки значений, на английском языке такой синоним будет звучать как *hardcore-gamer*. Обычно лексему *задрот* используют в нескольких значениях, которые обладают разной коннотативной оценкой, определить же употребляемое значение в какой-либо конкретной ситуации можно лишь при помощи интерпретации интонации и понимания контекста:

1) Положительная коннотация используется в тех случаях, когда говорят о человеке стремящемся к вершинам в компьютерных играх. *Задрот* — это игрок, тратящий на повышение своих навыков достаточно много

времени для получения наилучшего результата и становления своеобразным «гуру» в мире компьютерных игр.

2) Еще одно значение позиционируется как негативное, или же как значение с отрицательной коннотацией. *Задрот* – человек, не приученный к обычной повседневной жизни, не социализированный, тратящий все свои ресурсы как физиологические, так и ментальные, на виртуальную реальность. Есть еще один англоязычный вариант термина «задрод» – *нолайфер*, от английского *nolifer* – то есть человек, живущий только игрой, не имеющий привязанностей и ценностей в реальной жизни.

Задрот – производное слово от задрочить. Примечательно, что данное слово в русскоязычном игровом сообществе употребляется в основном с негативной коннотацией. Л.В. Баева отмечает, что «аудитория компьютерных игр неоднородна. Она представлена, во-первых, людьми, увлекающимися компьютерными играми наряду с прочими занятиями и развлечениями не в ущерб их основным социальным функциям; во-вторых, людьми, испытывающими повышенную тягу к компьютерным играм, что влечет за собой некоторое смещение восприятия реальности, но не переходит в ранг психической патологии; в-третьих, теми, кто имеет патологическое пристрастие к компьютерным играм, вызывающее социальные коммуникативные дисфункции личности» [Баева, 2014:28].

Так, «геймер» – широкое понятие, обозначающее человека, играющего в компьютерные игры вообще, в него включаются наименования *дотер* и *задрот*, которые в свою очередь различаются по своим внутри игровым интересам и предпочтениям.

В настоящей работе мы будем использовать термин *дотеры* для непосредственного обозначения людей, вовлеченных в компьютерную игру ДОТА 2, вне зависимости от возраста и пола.

Возраст людей, географическая привязанность, национальность, половые, гендерные различия и социальное положение игроков не являются отличительным признаком человека, играющего в компьютерные игры. В

данном вопросе есть несколько точек зрения. С. Вдовченко, например, в своей работе пишет о том, что «с социокультурной точки зрения, средний игрок в Dota 2 – это мужчина около 20 лет, учащийся, владеющий английским языком в степени, достаточной как минимум для базовой коммуникации (Beginner / Elementary)» [Вдовченко, 2016: 16]. И.А. Беляев высказывает несколько иную точку зрения: «Одной из отличительных черт данной субкультуры (субкультуры геймеров), является отсутствие возрастных и половых границ» [Беляев, 2002: 6]. Очень важно составить социокультурный портрет современных геймеров, отражающий действительное состояние людей. Мы приведем статистику Н.В. Важениной и А.И. Жильцова из статьи «Исследование социального портрета геймера». Итак, учёные пишут: «По результатам исследования, составлен социальный портрет геймера. Представители этой субкультуры в большинстве своем мужчины (60%), не состоящие в браке, получающие образование и не имеющие постоянного места работы. Женщин-геймеров на порядок меньше, всего 11%. Геймеров, состоящих в браке, всего 9%, это является следствием того, что возраст людей считающих себя геймерами колеблется от 14 до 32 лет. В большинстве своем, это молодые люди, социализация которых еще не завершена. Также этот вывод подтверждается тем, что из 70% безработных геймеров, 92% получают образование и 37% несовершеннолетние. В компьютерные игры, каждый день играет всего 29% геймеров» [Важенина, Жильцов, 2018: 213].

Использование виртуальной реальности распространяется достаточно быстро, охватывая не только определенные регионы, но и весь мир в целом. В связи с этим появляется и необходимость в создании, составлении словарей и пособий, которые были бы способны помогать начинающим игрокам освоиться в новом для них пространстве. В этой связи можно говорить о киберсоциализации человека. Так, по словам В.А. Плешакова, «киберсоциализация человека – социализация личности в киберпространстве – процесс качественных изменений структуры самосознания личности и

потребностно-мотивационной сферы индивидуума, происходящий под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных, электронных, цифровых, компьютерных и интернет-технологий в контексте усвоения и воспроизводства им культуры в рамках персональной жизнедеятельности» [Плешаков, 2014: 15].

Отрасль человеческой деятельности, выбранная нами для изучения, требует знаний определенных терминов, к примеру: *персонаж*, *аккаунт* ((англ. account) – специальная запись в базе данных, которая соотносит реального человека с принадлежащим ему виртуальным имуществом – персонажем, экипировкой, подписками на дополнительные услуги и т.д.), *дебафф* ((англ. debuff) – любое негативное воздействие на игрока или *моба*, не наносящее прямого урона. Обычно для каждого параметра, который может быть улучшен *баффом*, есть *дебафф*, понижающий значение данного параметра. Типичными примерами *дебаффа* можно назвать уменьшение базовых характеристик, замедление или полная остановка персонажа, слепота, молчание, а также уменьшение сопротивления определенному типу урона и т. д.) Кроме того, имеются аббревиатуры, такие как: *МОВА* ((сокр. англ. Multiplayer Online Battle Arena) – многопользовательская сетевая боевая арена. В основном игры такого жанра лежат противодействие двух и более сторон с различными персонажами на каждой. В отличие от ММО, где действие происходит в большом открытом мире, сражения в жанре МОВА развиваются на сравнительно ограниченных в размерах аренах. Для МОВА характерен непродолжительный бой, который заканчивается победой одной из сторон и не имеет связи с дальнейшими подобными сражениями). *ММО* (сокр. англ. Massively Multiplayer Online) – многопользовательская сетевая игра, в которой различают некоторые жанры: *РПГ*, *Шутеры*, *Стратегии* и т.д. Функционирует исключительно при подключении к сети интернет и др.

Развитие компьютерных технологий находит отражение в языковой картине мира человека. Как пишет В.С. Вахитов: «Наблюдается осязаемое

пополнение лексической системы русского языка профессионализмами и техницизмами компьютерной тематики, а также производными от их основ, активно вторгающимися во все сферы человеческой деятельности» [Вахитов, 2011: 3].

Рост популярности и развитие корпоративных компьютерных языков привлекло внимание многих исследователей. В России это Е.А. Земская и В.П. Лихолитов, которые занимаются изучением словообразовательных аспектов компьютерной лексики. В работах М.А. Грачёва, В.С. Елистратова, О.П. Ермаковой, А.Т. Липатова, В.М. Мокиенко, Т.Г. Никитиной, И.А. Подюкова, Р.И. Розиной, В.А. Саляева компьютерная лексика рассматривается в рамках общего жаргона или жаргонизированной разговорной речи. Э. Аарсет рассматривает текст, находящийся внутри игровой действительности как гипертекст. Дж. Джуул и Дж. Мюррей занимаются описанием нарратива компьютерных игр. Стилистическим анализом занимаются Н.И. Ефимова, Н.И. Моржанаев, С.В. Борисова и др.

Частью языка дотеров является сленг отдельно взятых групп игроков. Сленг – разновидность устной речи людей, находящихся внутри определенной социальной группы, объединенных теми или иными признаками (пол, возраст и интересы). В работе Е.А. Диановой сказано, что сленг «изначально призван ускорить командную реакцию на игровую обстановку. Короткие и информативные слова позволяют команде быстрее реагировать на игровую ситуацию. От быстроты реакции на обстановку напрямую зависит победа или поражение команды. Это особенно важно на игровых чемпионатах и турнирах. Кроме того, игровой сленг используется и с целью сэкономить время, поскольку часто во время выполнения командных задач игроки не располагают достаточным количеством времени для того, чтобы общаться в полной мере. Поэтому игровой сленг позволяет кратко передать важную информацию команде» [Дианова, 2016: 229]. Склонность молодежи к созданию сленга очень велика. Как отмечает в своей работе Ирина Аркадьевна Максимова: «<...> для молодежи характерен сниженный

стиль языка и употребления жаргонных слов. По словам одного из респондентов, «говорить грубо» – это значит почувствовать себя некоторым образом взрослей, и показать всем, что ты знаешь такие необычные слова» [Максимова, 2007: 15]. Например: «*бастард*» и «*факер*» (см. приложение). По нашим наблюдениям, мы можем утверждать, что некоторые слова, изначально использующиеся в интернет-пространстве, переходят в обычную, повседневную речь. Так, например, слово «*кастовать*» означает произносить заклинание в онлайн-играх или же совершать какое-либо длительное действие. Данное слово можно часто встретить в речи молодых людей: «*Эй, что ты накастовал?*» или «*Че ты там кастуешь?*» (в данных случаях слово можно приравнять к значению глагола *делать*). Источником игрового сленга не только в русском, но и в ряде других языков, является английский язык. Это обусловлено не только тем, что английский язык имеет статус международного языка общения, но и тем, что большинство компьютерных игр вначале выпускаются именно на английском языке, а затем уже выходят дополнительные адаптации к иным языкам: это могут быть переводы различных типов (полный дублированный перевод, любительский, когда звук накладывается на оригинальную звуковую дорожку, субтитры при сохранении оригинальной звуковой дорожки игры). В основе терминов лежат англицизмы, которые связаны с реалиями игрового мира. Так, В.С. Силков в своей статье пишет: «В большинстве своем весь арго геймеров это слова, заимствованные из английского языка, и их можно было бы отнести к заимствованной лексике, нежели к жаргонной, но, стоит учесть, данные слова мало распространены на территории нашей страны в повседневной речи, да и используются они в основном геймерами» [Силков, 2015: 6]. Однако каждый игровой регион, имея свой собственный язык, приспособливает, видоизменяет и адаптирует слова из языка «оригинала». Так, говоря о способах словообразования интернет-реальности многие ученые выделяют кальки, полукальки, слова переведенные с другого языка, и фонетическую мимикрию.

Нами выявлено, что большинство слов заимствовано именно из английского языка, в этой связи можно говорить о таком феномене, как билингвизм: С.С Вдовченко пишет: «Специфика современной онлайн коммуникации, в частности, ситуация билингвизма, вызванная процессами глобализации, находит непосредственное отражение в межличностной коммуникации: порождаемые тексты в основной своей массе являются продуктом деятельности двух типов языковой личности: авторами текстов могут являться одновременно как люди, для которых общение на родном языке является естественным в их коммуникативной среде, так и те, для кого естественным является общение на чужом, иностранном языке в их коммуникативной среде» [Вдовченко, 2016: 15]. Игрокам приходится осваивать и язык-оригинал, как для общего понимания игры, так и для коммуникации с иностранными пользователями виртуальной реальности.

Киберпространство – термин, используемый для обозначения воспринимаемого пользователем «виртуального» пространства, содержащегося в памяти компьютера и изображенного графически. Иными словами, это мир внутри компьютера. Значение данного термина будет использовано нами в настоящей работе.

Актуальность нашей работы обусловлена следующими факторами.

1. Кибер-пространство — это часть современной коммуникации, в которую вовлечены миллионы людей по всему миру, включая как Россию, так и страны Южной Африки (в Доту играют люди из 21 региона).

2. В связи с цифровизацией геймерская часть языкового пространства требует изучения. Коммуникативное и языковое пространство Доты не является стабильным, внутри него постоянно происходят изменения: заимствованные слова могут не только приходить в русскоязычный сегмент, но и выпадать из него на неопределенное время. В связи с постоянными изменениями языка дотеров его значительные обновления происходят практически каждый год.

3. На современном этапе язык дотеров в нашей стране практически не описан.

Нами представлено описание коммуникации игроков на базе одной конкретной многопользовательской игры под названием DOTA 2 (Defense Of The Ancients), которая, несомненно, является одной из наиболее распространенных компьютерных игр в современном мире среди людей всех возрастов (число уникальных игроков, заходивших в игру, а также совершивших покупки в ней, за октябрь месяц 2017 года превысило 12 миллионов). Следует отметить, что описанию коммуникации в различных сообществах посвящены следующие работы: [Воронина,1999], [Максимова, 2005], [Горшков,2007] и др. Более того, Дота 2 это киберспортивная дисциплина во многих странах. Лучшие профессиональные спортсмены получают сотни тысяч долларов. Турниры собирают огромные аудитории, так что реклама в трансляциях приносит серьезную прибыль. Призовой фонд чемпионата мира по Dota 2 составляет 12 миллионов долларов и продолжает расти.

Актуальность и массовость киберспорта – это то, что привлекает внимание к данному феномену современной реальности и обуславливает актуальность его лингвистического описания.

Степень разработанности проблемы. В последние годы наблюдается возрастание интереса к киберпространству, однако, работы, написанные про игры, в основном касаются вопросов философии, психологии и социологии, намного реже создаются лингвистические работы, литературоведческих же работ вовсе нет. Работа включена в лингвистическую традицию исследований корпоративных языков. Такие исследования представлены в работах Л.З. Подберезкиной, И.В. Ворониной и др.

Целью исследования является выявление особенностей общения и корпоративного языка современных дотеров. **Задачи включают:** характеристику норм и ценностей сообщества игроков в Доту 2; описание речевых жанров их коммуникации, а так же способов номинации в языке.

Материалом для данного исследования послужили:

- 1) непосредственно речь людей, вовлеченных в компьютерную игру, объем текстов которых составляет, обычно, не больше трех фраз;
- 2) информация, взятая из интернет-словарей, а именно [Электронный ресурс]: Словарь World of Warcraft. URL: <https://wowslovar.ru/> (дата обращения 10.10.2018). [Электронный ресурс]: <https://gmbbox.ru/materials/15604-rakoviy-korpus-clovar-terminov-i-sokrashcheniy-dota-2> (дата обращения 11.10.2019). [Электронный ресурс]: <https://ru.dotawiki.org/wiki/Glossary> (дата обращения 10.10.2018).

Разнообразие материала и представленных примеров обеспечено тем, что автор работы находится внутри виртуальной реальности и опирается на собственный языковой опыт. Объем картотеки словоупотреблений составляет около 1000 единиц.

В работе использовались следующие методы исследования:

- 1) описательно-аналитический;
- 2) включенное наблюдение, интерпретация и обобщение;
- 3) методы компонентного и контекстуального анализа.

Объектом исследования нашей работы является речь русскоговорящих людей, увлеченных многопользовательской игрой под названием Defense Of The Ancients 2 (Дота 2).

Предметом исследования является выявление жанровой специфики коммуникации и языка игроков компьютерной игры Дота 2.

Теоретическая база. В работе мы опирались на научные исследования различных направлений:

- 1) в сфере речевых жанров: Бахтин М.М., Косицкая Ф.Л., Шмелева Т.В., Федосюк М.Ю. и др.;
- 2) в сфере антропонимов и онимов : Бондалетов В.Д., Смольников С.Н., Мокиенко В.М., Гарагуля С. И., Подберезкина Л.З., Суперанская, А.В., и др.;
- 3) в сфере общей лексикологии и языкознания: Земская Е.А., Крысин Л.П., Садохин А.П., Вдовиченко С. и др.

Практическая значимость работы заключается в возможностях ее использования при изучении таких дисциплин как «Современный русский язык», «Русский язык и культура речи». Наше исследование и приведенные в нем примеры могут послужить базой для иных научных трудов в более широком аспекте, связанных с анализом игровой реальности.

Работа состоит из Введения, Трех глав, Заключения, Списка литературы и Приложения, которое представляет собой словарь используемых в виртуальной реальности номинаций. Первая глава содержит общую информацию о геймерах, а также характеристику самой корпорации дотеров. Вторая глава посвящена непосредственно коммуникации дотеров, речевым жанрам и обращениям внутри игры. Третья глава посвящена языку дотеров, их ономастикону и способам номинации. В Приложении представлен словарь игроков Доты 2, составленный автором, на основе собственного опыта и анализа интернет-словарей.

ГЛАВА 1. ХАРАКТЕРИСТИКА КОРПОРАЦИИ ДОТЕРОВ

1.1. Возникновение корпорации дотеров

Игроков в данную серию игр стали называть *дотерами* с того момента, как первая ДОТА (вышедшая в 2003 году) получила широкую известность, то есть на рубеже 2004-2005 годов. На сегодняшний день использование данного термина является распространенным в связи с огромной популярностью игры.

Само слово *дотер* заимствовано из английского языка, где суффикс *-er* присоединяется к существительному и обозначает человека, занимающегося тем видом деятельности, на который указывает основа слова. Это может быть название профессии, должности, чина или ремесла.

В широком смысле слова *дотер* обозначает любого человека, играющего в данную игру, в узком же, указывает на человека, занимающегося игрой на профессиональном уровне (участие в турнирах, комментирование игр, аналитика и др.).

Как и во многих современных компьютерных играх, в Доте 2 есть собственный игровой *лор*. «*Лор* (от англ. *lore* - знание) в широком значении — это вообще вся информация, которая существует внутри вселенной, без деления на известные и неизвестные нам части» [Словарь молодежного слэнга]. В рассматриваемой нами игре также есть сюжетная линия, которая представлена имплицитно, и составить из нее единое целое можно при помощи разнообразных подсказок, спрятанных в различных описаниях артефактов, репликах героев и т.д. В лоре есть множество рецептов на разнообразные мифы, религии и культуры. Например, бог грома из греческой культуры — Зевс, бог войны из римской культуры; Марс, падший ангел из христианской религии; Люцифер (в игре его имя Дум), из греческой культуры заимствованы также лесные божества — сатиры. Исследование,

посвященное изучению истории лора компьютерной игры и ее рецептов, может быть представлено в качестве литературоведческой работы.

1.2. Некоторые условности игры

Dota 2 (Defense Of The Ancients) – компьютерная многопользовательская командная игра в жанре «multiplayer online battle arena» (или буквально: «многопользовательская онлайн боевая арена»), разработанная Valve Corporation и анонсированная 13 октября 2010. Характерной особенностью данного жанра компьютерных игр является сочетание элементов, свойственных для стратегий в реальном времени, а также ролевых игр. Подобный синтез игровых жанров крайне любопытен множеству игроков. Дота 2 является независимым продолжением карты-модификации Dota для игры Warcraft III.

Дота 2 – стратегическая игра, обладающая всегда одной и той же игровой картой, на которой и происходит виртуальное сражение. Внутри игры присутствует разделение по ролям и геоположению. От выбранной игроком позиции во многом будет зависеть ход и развитие игры.

По своей структуре — игра представляет собой сражение двух команд, в каждой из которых по 5 игроков. Геймеры «сражаются» на двух противоположных сторонах «Силы света» (англ. «The Radiant») и «Силы тьмы» (англ. «The Dire»). В Доте есть карта, со своими искусственными географическими объектами: с самого начала игры занимают линии, всего их три это — *топ* (верхняя), *мид* (средняя) и *бот* (нижняя). От стадии этого выбора *лайна* или же *лайнга* будет зависеть поведение игрока. Если геймер не хотел идти на ту или иную линию, он может начать либо ругаться в какой-нибудь из чатов, либо нарочно поддаваться, что естественно негативно сказывается на всей команде, данные игровые/коммуникативные ситуации будут рассмотрены в следующих главах работы.

Целью всей битвы является разрушение главного строения противника, которое обычно называют *троном*. «Dota 2 является многопользовательской компьютерной игрой жанра ARTS (Action Real Time Strategy) / МОБА (Multiplayer Online Battle Arena). В играх данного жанра две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида. Каждый игрок управляет одним персонажем из определенного списка доступных героев, отличающихся своими способностями. В течение матча персонажи могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение. Конечной целью является уничтожение главного здания вражеской команды с помощью как героев, управляемых игроками, так и существ, управляемых компьютером» [Вдовченко, 2016: 18].

Суть игры состоит в том, чтобы победить вражескую пятерку игроков, переиграть их, используя разные стратегии, настраиваемые под каждую отдельно взятую игру. Процесс игры условно можно свести к следующим этапам:

1. Выбор героя, каждый из них обладает уникальными возможностями и способностями. Герои разделяются не только на силы тьмы и света, но и по атрибутам: сила, ловкость, интеллект (см.рис.1):

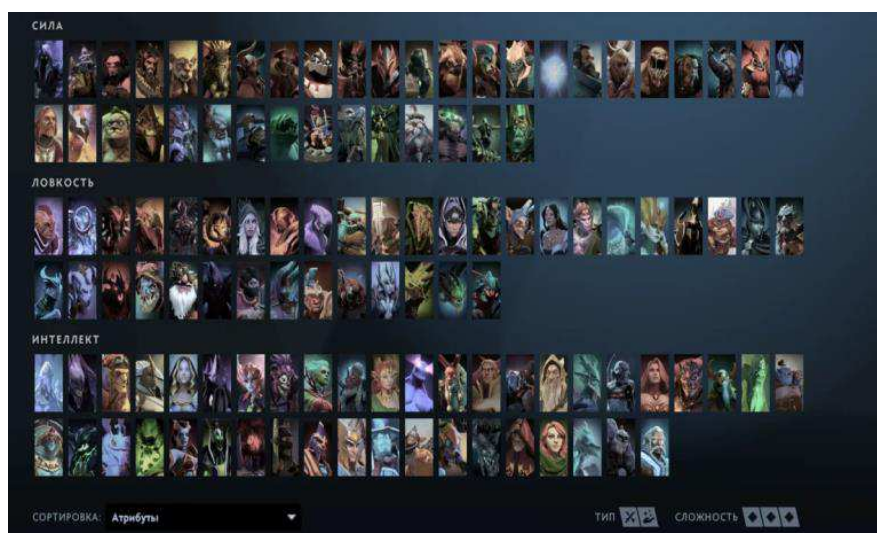


Рис. 1

О.В. Рубцова точно описывает еще один элемент в классификации: «Элементы ролевой игры в «Dota 2» проявляются, в первую очередь, в том, что каждый из предлагаемых персонажей относится к определенной

категории и ориентирован на специфический тип игрового поведения: «*Carry*» (атакующий тип, направлен на нанесение повреждений «ключевым объектам» и героям команды соперника); «*Support*» (помогающий тип, направлен на помощь персонажам своей группы); «*Disabler*» (запрещающий тип, направлен на частичную или полную остановку игровых действий героев соперника); «*Durabler*» (обороняющий тип, направлен на защиту игроков своей команды); «*Nuker*» (убивающий тип, направленный на убийство персонажей соперника); «*Escape*» (избегающий тип, умеющий избегать того, чтобы быть убитым) и др. Таким образом, выбирая героя, игрок не только выбирает предпочтительный для него игровой образ, но и определенный стиль игры, который характеризует предпочтения игрока в способах игрового взаимодействия» [Рубцова, 2018: 139].

Как видим, герои четко классифицированы самими разработчиками. Это позволяет геймерам быстрее ориентироваться в игре. Выбор героя — индивидуальный и не принудительный процесс. Однако, этот выбор будет влиять на стиль и темп игры, в последующем комбинируя различные внутри игровые связки. Наличие 119 персонажей позволяет создать 140 364 532 варианта команды по пять игроков — такое разнообразие свидетельствует о неисчерпаемости игровых ситуаций и явлений, что и вызывает интерес и даже азарт у дотеров. На каждой из выделенных позиций необходимо учиться играть, приобретать определенные навыки, однако, общей для всех игроков является необходимость в быстрой реакции, стрессоустойчивость и обладание коммуникативными навыками.

1) **Выбор линии.** Географическое перемещение. Для понимания структуры игры необходимо подробнее рассказать о том, как она работает, и как люди реализуют свои умения в ней. Существуют три линии: *хард* (так называемая «тяжелая» линия, на этот *лайн* обычно выбирают тех персонажей, которые способны поглощать большое количество урона и доставлять неудобство вражеским героям), *мид* (данная «средняя» линия подразумевает противостояние 1 на 1), *изи* (так называемая «легкая» линия, на данной

линии игрок должен заработать как можно больше золота, чтобы приобрести ключевые артефакты, необходимые для победы команды).

2) Закупка первоначальных предметов. Предметы, артефакты или же *итемы* — способны усилить героев и влиять на исход, как битвы, так и игры в целом. Предметы обладают разной стоимостью (в игре есть своя валюта — золото), разным назначением, разной механикой действия и работы. Для правильного выбора артефакта необходимо понимание игры и опыт, который позволяет анализировать возможные исходы сражений, что естественно свидетельствует нам о стратегическом мышлении. На рисунке 2 представлены иконки с игровыми предметами:



Рис. 2

3) Процесс игры. В этот этап игры отнесем все перемещения по карте, покупку дополнительных предметов, повышение уровня героя, снос внешних башен и сражения с противниками.

4) Снос трона. Трон — самая главная постройка в игре, после того, как он ломается, игра автоматически заканчивается, учитывая поражение или победу.

Результат и анализ игровой деятельности осуществляется не только при помощи показателей понятий «победа» и «поражение», но и при помощи соотношений *КДА (Kills/deaths/assists)* — *убийства/смерти/помощи*. Убийства вражеских героев, смерти собственного героя и помощи союзным игрокам.

1.3. Игровые персонажи («Герои»)

Герои — это анимированные, созданные разработчиками игровые модели, которыми управляют реальные люди в процессе каждой отдельно взятой *катки* (*катка* — одна игра, длящаяся от 20 до 300 минут). На данный момент в Доте 2 существует 119 персонажей (героев). Каждый из которых уникален и обладает специфической внешностью, способностями, речью и индивидуальной историей. Сами по себе персонажи не изменяются, в отличие от геймеров, которые и выбирают себе героев для игры.

Особое внимание необходимо уделить позициям (ролям) героев. Понятие «позиция» связано с распределением опыта и монет между героями в команде, которые в свою очередь являются ключевыми для получения игрового преимущества и необходимыми для победы (количество получаемых монет и опыта всегда ограничено разработчиками и метой (мета — актуальные настройки для определенного промежутка времени, мета трактует правила и стиль игры, в каждой новой мете актуализируются разные персонажи и предметы):

1. Керри — герой, раскрывающий свой потенциал в конце игры. Такие персонажи, при достаточном количестве золота, опыта и времени, способны в одиночку убивать всю команду противника, сносить строения и контролировать весь игровой процесс. Однако, керри очень слабы в начале игры, поэтому, им необходима поддержка других героев (саппортов, см. ниже). Примеры керри: *Anti-Mage, Slark, Naga Siren*.

2. Мидер, мидлейнер — герой, сражающийся «один на один» с мидером противоположной команды. Такие герои должны быстрее всех набирать преимущество, золото и опыт. Так как мидеры отличаются особым стилем игры, помощь от них всегда необходима и ценна для других персонажей. Как правило, такие герои обладают сильными заклинаниями, необходимыми для завоевания преимущества. Чем быстрее мидер засноуболится (сноуболить — набирать преимущество, убивая вражеских персонажей, разрушая постойки), тем больше шансов на победу у всей команды. Примеры мидеров: *Viper, Templar Assassin, Lina*.

3. Офлейнер, хардлейнер — герой, способный получать большое количество урона, поглощать его, не умирая. Офлейнер должен привлекать к себе как можно больше внимания противника, отвлекая его на себя, тем самым создавая пространство для других, более слабых героев. Примеры офлейнеров: *Timbersaw, Axe, Underlord*.

4. Полусаппорт, семи-саппорт, роумер, лесник — герой, который может, в зависимости от игровой моды и текущей ситуации, помогать офлейнеру или кэрри, убивать лесных тварей или перемещаться туда, где нужно обеспечить преимущество. Роумер должен отличаться повышенной мобильностью и малозатратность способностей. Примеры семи-саппортов: *Mirana, Spirit Breaker, Bounty Hunter*.

5. Саппорт, фулл-саппорт — герой, который имеет минимум золота, помогает остальным героям заклинаниями. В начале игры находится, как правило, близко к керри. Его задачей также является установка вижена (предметов, дающих больший обзор), покупка расходных материалов и артефактов, полезных для всей команды. Зачастую на пятой позиции играет капитан команды. Примеры саппортов: *Disruptor, Lich, Ogre Mage*.

Первые три роли — ключевые (*кóры*), четвертая и пятая — *саппóрты*. Основным отличием коров от саппортов является наличие или отсутствие золота. Стоит заметить, что герои не закреплены за определенными ролями, так, например, *Lina* может быть как саппортом, так и керри.

Необходимо отметить и то, что в Доте 2 есть еще одна классификация героев. В ее основе лежат три разных атрибута, определяющие характеристики и способности персонажей:

Сила. Данный атрибутом увеличивает количество здоровья героя, скорость регенерации его здоровья и сопротивление магии. Герои силы также получают дополнительный урон от атаки за каждое очко данного атрибута. К таким героям относятся: *Phoenix, Pudge, Sand King, Slardar, Spirit Breaker, Sven, Tidehunter, Timbersaw, Tiny, Treant Protector, Tusk, Underlord, Undying, Wraith King* и др.;

Ловкость. Ловкость определяет быстроедействие героя. Она также определяет броню героя, скорость атаки и дополнительно - скорость передвижения. Герои с основным атрибутом «ловкость» в основном зависят от приобретённых вещей, которые вполне могут заменить недостатки их способностей. Такие герои чаще всего берут на себя керри. К таким героям относятся: *Arc Warden, Bloodseeker, Bounty Hunter, Broodmother, Clinkz, Drow Ranger, Ember Spirit, Faceless Void, Gyrocopter, Juggernaut, Lone Druid, Luna, Medusa* и др.;

Интеллект. Интеллект определяет хитрость и мудрость героя. От интеллекта зависит максимальное количество «маны» героя (*мана* – шкала, аналогичная шкале здоровья, показывающая возможности для использования заклинаний), скорость её восстановления и дополнительно - усиление урона заклинаний. Герои с основным атрибутом «интеллект» обычно полагаются на свои способности, которые наносят основной урон, или помогают союзникам. По сравнению с остальными героями, герои интеллекта имеют большее количество активных способностей: как минимум по три, иногда по четыре, и реже всего - по пять. В основном среди них роли саппорта и семи-саппорта. К данной группе относятся: *Grimstroke, Ancient Apparition, Bane, Batrider, Chen, Crystal Maiden, Dark Seer, Dark Willow, Dazzle, Death Prophet, Disruptor, Enchantress, Enigma, Invoker, Jakiro, Keeper of the Light, Leshrac, Lich, Lina, Lion* и др.

1.4. Корпоративные нормы и ценности

Игровое сообщество Доты 2 насчитывает миллионы человек по всему миру. Стать членом сообщества *дотеров* достаточно просто. Обычно новичка приводят друзья, учат его основам, рассказывают о целях и принципах игры помогая ему освоиться в новой коммуникативной среде (новому пользователю достаточно сложно понимать речь союзников (*тиммейтов*), привычную для опытного игрока, например: *кастовать* в значении делать, *юзать* в значении использовать, *мансовать* в значении долговременно уворачиваться, *доджить* в значении быстро/моментально уворачиваться). Некоторые люди находят игру самостоятельно, погружаясь в *дотерскую* среду медленнее и тяжелее, нежели те, кого привели друзья. Однако, как правило, такие игроки обращаются к специализированным видео на различных платформах (видео-платформа «YouTube», стриминговая платформа «Twitch»). Существуют несколько способов получения навыков игры:

1. Тренировки внутри самой компьютерной игры.

2. Просмотр *стримов* (сленговое название прямых трансляций на видеохостингах). Как пишет в своей статье Сергей Сапрыкин: «Стрим (англ. stream – поток) – трансляция действий, происходящих на компьютере или игровой консоли в режиме реального времени. Проходит она в Интернете, на специальных сайтах (подробнее о них – ниже). Позволяет пользователям в реальном времени наблюдать за тем, что делает стример» [Сапрыкин, 2019: 17].

3. Просмотр *гайдов*. *Гайд* (guide, гид) — план, руководство, инструкция, справочник (чаще всего, для начинающих), описывающей порядок действий для достижения какой-то цели или гид – путеводитель.

Дотеры — относительно молодая корпорация. Средний возраст играющих варьируется от 13 до 30 лет. Члены данного *комьюнити* (сообщества) не обособляют себя по географическому признаку

принадлежности к какому-либо городу или стране. Общение может осуществляться на разных языках, однако, универсальным и общепринятым языком является английский. В Доту играют как мужчины, так и женщины, но в разном соотношении (на 100 мужчин-геймеров будет приходиться около 5 женщин-геймеров).

Стоит отметить, *дотеры*, как и члены других корпораций по-своему «обживают» свою среду, например, в современном мире очень популярны турниры, *сходки* (собрания фанатов в одном месте, обсуждение различных аспектов игры) и *косплеи*. Термин «*косплей*» (от англ. «costumed play») означает — костюмированную игру и подразумевает перевоплощение в персонажей японских аниме (фильмов), манги (книг), компьютерных игр, а также пытается «примерить» на себя образ типичных представителей национальной культуры (самураи, гейши, императоры) [Самойлова, 2012: 2034].

Для описания языка данной группы необходимо отметить, с одной стороны, значительную открытость сообщества, так как здесь можно обнаружить людей различных возрастов, национальностей, а также представителей различных субкультур, с другой стороны, относительно сложное погружение в данную коммуникативную среду.

Одной из отличительных черт рассматриваемой нами корпорации является отсутствие четкой иерархии по типу «глава — все остальные члены группы», а также деления на «свой» и «чужой» по терминологии Л.П.Крысина [Крысин, 1989: 30]. Можно выявить лишь временного лидера, способного поднимать командный дух. Этот временный лидер чаще всего является самопровозглашенным энтузиастом, которого могут и не принять в команде, подавать его желание командовать. Внутри корпорации дотеров можно выделить следующие ролевые дифференциации: проигрок (игрок, выступающий на профессиональной сцене, обладающий высоким уровнем понимания макро- и микроигры), опытный игрок (в данном пункте возможно владение навыками игры на разном ее уровне), новичок (*рак, нуб*). Более

того, можно разделить игроков по тем целям, которые они преследуют в игре:

- 1) добиться определенных результатов, пробраться на профессиональную сцену, стоит сказать, что таких желающих очень много, все хотят зарабатывать на любимом деле, однако, попасть на импровизированную вершину совсем не просто;
- 2) получить удовольствие от игры;
- 3) повеселиться.

Также релевантно деление игроков внутри самой игры ДОТА 2. Это *кор позиции* (основные, сильнейшие и важнейшие позиции), *саппорт* позиции (поддержка) и *хардлайнер* (тот, кто получает большое количество урона, танк).

Необходимо четко обозначить корпоративные ценности дотеров:

1) Ценность самой игры. Осознание того, что есть некий виртуальный мир, в котором можно примерять на себя различные роли, пробовать свои силы на импровизированном поле боя — вот что привлекает столь разнообразную аудиторию. Для некоторых людей Дота 2 — это способ отвлечься от рутины в реальном мире, сбежать от него на время.

2) Социализация и коммуникация. Так как игра популярна по всему миру — она предоставляет уникальную возможность общения с иностранцами, причем в комфортной для обеих сторон обстановке. Играя с кем-то англоговорящим, русский человек пассивно пополняет свой словарный запас, реже он делает это осознанно. Социализация же происходит подобным образом, при различных ситуациях формируется личность и характер поведения игрока.

3) Поддержка «своих». Люди, как правило, заводят друзей на основе каких-либо общих интересов. Дота — это огромная корпорация, члены которой заведомо имеют общие интересы, что сказывается не только на их виртуальном общении, но и на реальном. Опытному члену корпорации не

составит труда найти дотера среди толпы людей: по манере речи, по ее словарному составу.

4) **Свобода.** Категория свободы является очень важной и ценной не только для дотеров или геймеров, а для человека вообще. В контексте дотеров — это свобода выбора персонажа, свобода передвижений, свобода действий и выбора стратегий. Л.В. Баева отмечает, что «геймер свободен от границ государств, сословий, религий, социальных табу, политики, морали. Он создатель и участник альтернативной реальности, где мир выстраивается в угоду его желаниям, и такая свобода во многом выступает ценностной доминантой игры. Подобное ощущение свободы небезопасно с точки зрения морали, поскольку формирует стереотип дозволенности нарушения границ» [Баева, 2014: 32].

5) **Удовольствие.** Еще одна универсальная категория ценности большинства корпораций. Гедонистические цели — это то, к чему стремится современный геймер, будучи потребителем того, что предоставляют нам информационные и компьютерные технологии. Дота 2 предлагает красивую, плавную картинку: герои хорошо проработаны, их движения схожи с реальной жизнью, но более эстетизированны — на Доту хочется смотреть. Игра дает геймерам и уникальное оркестровое звуковое сопровождение, с правильными акцентами на происходящем. Дота 2 — это и интересная история, полная загадок и отсылок.

6) **Соперничество и командный дух.** Неотъемлемые элементы абсолютно любой игры. Желание победить и желание объединить усилия для победы — свойственны человеку по природе. Большая часть дотеров снова и снова играют в одну и ту же игру, чтобы испытать эти чувства.

1.5. Ролевое распределение статусов игроков

Нами выявлено, что с самого начала игры дотер, позиционирующий себя с позитивной точки зрения, будет желать удачной игры не только

союзникам, но и противникам: *«Всем удачной игры!»*. Его речь всегда поддерживает, воодушевляет и задает положительный, приятный тон на всю игру. Такой человек никогда не будет воспринимать шутки всерьез, он готов признать и исправлять свои ошибки, если на них кто-нибудь укажет. Более того, зачастую позитивно настроенные геймеры имеют большой стаж и навык в самой игре, поэтому одной из их отличительных особенностей является способность к рефлексии: *«Нам лучше убить Рошана, а потом идти пушить (сносить вражеские строения)»* или *«Молодец, хорошо сыграно! Жаль, что потеряли одного героя»*, *«Если бы мы не разошлись, то нас бы не вайпнули (вайпнуть - убить всех героев из вражеской команды), но у нас все еще есть шанс победить»*. В речи таких игроков почти никогда не встречается ненормативная лексика. Они не предвзяты и адекватны во всех игровых ситуациях, способны успокоить нервного товарища по команде: *«Все в порядке!»*, *«Успокойся!»*. Их отношение к девушкам в игре скорее положительное, чем отрицательное. Уважительное отношение к девушкам в киберпространстве — это редкость. Тема присутствия женского пола в компьютерных играх совершенно отдельная. Чаще девушкам говорят идти на кухню и готовить, стирать, гладить — одним словом, делать именно женскую работу. Так уж сложилось в русском Интернет сообществе, что игры — не место для дам.

Агрессивно настроенные игроки. Люди, относящиеся к этой категории, агрессивны и изначально пытаются внести разлад в команду: *«Идите н***р только я умею играть...»*. Отрицательная реакция появляется буквально на все действия других игроков, на конструктивную критику, ошибки или же, напротив, верные решения, способные изменить ход игры. Часто наличие таких игроков в команде приводит к поражению.

Почти всегда присутствует ненормативная лексика, как в текстовом виде, так и в голосовом чате. Несомненно, данная лексика напоминает тюремный сленг своим сплошным матом. Примером речи данных людей могут послужить следующие слова: *«Ты дурачок внатуре...»*, *«Н***й пойду*

лес фармить», «Да мне н****ть на твою бутылку (внутриигровой предмет)!» и т.д. К данному типу игроков чаще всего относятся дети и подростки, которые находят в таком позиционировании самовыражение. Такое мышление отнюдь не исключение, вызванное компьютерными играми, напротив, в реальной жизни такое можно встретить намного чаще. Речь детей плохо поставлена, предложения, которыми они изъясняются, неполные и неблагозвучные: «Кк..Как..Какой лучший, вы что?».

С люди, относящимися к данной категории, тяжело строить коммуникацию, в связи с тем, что они всегда убеждены в правоте своих действий: «Да все ты идеешь в мут при****к» (*мут* - особенность чата в игре Дота 2, она позволяет отключить все сообщения, а также голосовые сообщения от определенного человека - И.Д.) или «Ты вообще не умеешь играть», «Ты не шаришь, рак» (*раком* называют людей, не умеющих играть или делающих это крайне плохо, всегда звучит с негативной окраской и зачастую обижает людей), «Заткни свой рот» и тому подобные ситуации делают игру неприятной, возможно даже отталкивающей для новичков.

Нейтрально настроенные игроки. Люди, относящиеся к данной категории, сохраняют спокойствие на протяжении всей игры, они равнодушны как к негативным, так и к позитивным комментариям иных игроков, а в принятии участия и тем более в поддержании конфликта они не заинтересованы. Основной целью таких людей является повышение собственного игрового навыка и получение удовольствия от самого игрового процесса, и это является причиной того, что такие геймеры не высказываются в чатах, а сохраняют молчание, игнорируя происходящее.

1.6. Профессиональная сцена

Дота 2 — официальная киберспортивная дисциплина, со своими крупномасштабными международными турнирами, призовыми фондами и профессиональными игроками. Существует множество команд по всему

миру, в том числе и в странах СНГ, у каждой команды есть свои спонсоры, свой стиль игры, свои фанаты, тренерский состав — все то, что есть у классических спортсменов. Киберспортивные мероприятия становятся все более популярными. Так, общее количество просмотров чемпионата мира по дисциплине *DOTA 2 The International* составило около 15 миллионов человек (это больше «Уимблдона» и «Тур де Франса»), а призовой фонд, который был разыгран среди 16 лучших команд мира, составил рекордные 25,5 миллионов долларов США (*ru.dotabuff.com*). Помимо всего прочего, киберспорт активно продвигается как новая олимпийская дисциплина. Для этого устраиваются турнир *WESG*, на котором выступают сборные команды разных стран. Ни для кого не секрет, что такие бюджеты и охват аудитории привлекают крупных спонсоров. Помимо компаний, которые напрямую связаны с компьютерами и электроникой (*AMD, Intel, Asus, Kingston и другие*) киберспорт сейчас стараются поддерживать такие гранды, как: *Coca Cola, Burger King, Мегафон, Red Bull, Axe, Audi, Mercedes-Benz, Mars и т. д.*

Наличие такого феномена позволяет говорить о некоторой ранжированности геймеров: обычные игроки — профессионалы. Про-игроки выступают эталонами, образцами для тех, кто играет для себя или только учится. Все стратегии, комбинации и связки героев придумываются именно этими людьми — они создают тренды и темпы для всего сообщества.

Помимо самих игроков существуют комментаторы и так называемые аналитики они образуют совершенно другой пласт корпорации. Стоит обратить внимание на должность «обозревателя». Комментатор — это медийное лицо, работающее на публику в настоящем времени. Во время матча ему необходимо не только доносить до зрителя, что происходит в игре, но и уметь четко структурировать свою речь, исключая из нее неподходящие ненормативные слова. В данную сферу деятельность попасть сложнее, чем в какую-нибудь киберкоманду, и это вполне обоснованно. Работа комментатора заключается в том, чтобы кратко преподнести данные в простой и легкодоступной форме. Как и в трансляциях традиционных видов

спорта, игры нужно комментировать вживую, обозначая как пиковые моменты, так и перерывы, при этом сохраняя динамику повествования. Разницу между игроком и комментатором уподобляют разнице между сценическим актером и импровизатором. В то время как у игрока есть четкий план на предстоящую игру, комментатор подстраивается под матч на ходу, без предварительной подготовки. Лучшие примеры подобной импровизации можно найти в *файтинговом* (вид сражения) *комьюнити*. Игроки там настолько быстры, что пространные объяснения бесполезны, ведь к тому моменту, когда комментатор закончит очередное предложение, игра может уже завершиться. В пример можно поставить Майка Росса. Комментарии Росса часто непринужденные и неформальные, с одной стороны, дающие бесценное понимание того, почему игрок поступил, так или иначе, а с другой— передающие реакцию на происходящее с точки зрения обычного болельщика.

По словам англоговорящего комментатора Плотта, неотъемлемой частью успеха комментатора является нахождение баланса. Он также настаивает, что успешному комментатору придется преодолеть три препятствия: личность, игру в комментируемую дисциплину и понимание ремесла комментирования. Что касается первого пункта, зрители часто могут определить напускной энтузиазм, которым комментатор пытается выделить какой-то момент в игре. Так что комментатор должен научиться излучать подлинное увлечение игрой.

Одним из наиболее популярных русскоговорящих людей в данной сфере является Виталий Волочай, известный под ником «*Vllat*». Он начал свою карьеру в 2007 году. Речь Виталия является примером для всех молодых и начинающих *стримеров* (людей, играющих на камеру и непосредственно транслирующих все в сеть Интернет) и комментаторов. Причиной тому является правильное и быстрое построение предложений, их лаконичность и точность, а также невероятная экспрессия, с которой он комментирует разнообразные турниры. Правильная и устная интонация

позволяет зрителям максимально сильно приблизиться к происходящему на экранах и буквально прочувствовать саму игру, а также те эмоции, которые получаешь при просмотре, например, футбольного матча.

Аналитик — еще одна профессия в мире Доты. Аналитики — люди, знающие абсолютно все, что происходит в игре на данный момент и все, что было раньше, в предыдущих обновлениях. Аналитики делают прогнозы на матч перед игрой, их задача предугадать стратегии, проанализировать выбранных героев и указать на коэффициент победы. Такие люди должны обладать не только корпоративными навыками и знаниями дотеров, но и особым математическим складом ума.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Итак, при описании состава корпорации необходимо различать такие наименования как геймер, задрот и дотер. Человек, играющий в доту (дотер) не обязательно является геймером из-за отсутствия каких-либо знаний об игровой индустрии вообще. *Задрот* является наивысшим проявлением геймера, в силу того, что такой человек знает об играх невероятно много, он буквально посвящает этому свою жизнь. Дотер же предпочитает играть только в Доту 2, не увлекаясь другими играми похожего жанра. Наименование *дотеры* и *задроты* уже, чем понятие *геймер*. *Дотеры* — это люди, вовлеченные в компьютерную игру Дота 2. В определение членов корпорации не входят такие критерии как гендер, пол, возраст и географическое положение. Более того, у дотеров есть корпоративные ценности, которые позволяют нам говорить об их исключительности и уникальности в игровом мире вообще. Особенности сообщества людей, играющих в доту:

- 1) общение, которое необходимо для поддержания командного духа;
- 2) передача знаний и навыков игры — необходимо научить новичка играть;
- 3) привлечение новых игроков и расширение сообщества;
- 4) минимизация конфликтных ситуаций, желание получить удовольствие от игры.

Смысл самой компьютерной игры заключается в победе над противником (сношение вражеских башен и убийства). Однако намного важнее быть удовлетворенным после игры, что не всегда связано с победой как таковой. Игроков характеризует достаточно долгое и проблематичное, с точки зрения привыкания и освоения, вхождение в игровой процесс, в том числе и понимание новичком правил коммуникации игроков. Реалии игрового пространства отражаются в самом языке дотеров.

ГЛАВА 2. ОБЩЕНИЕ ДОТЕРОВ

2.1. Понятие речевого жанра

Жанроведение (генристика) — одно из популярных направлений в современной лингвистике. В данном направлении работают такие ученые как К.Ф. Седов, Т.В. Шмелева, К.А. Долинина, В.В. Дементьев, М.Н. Кожина, однако, общепринятой точки зрения в понимании вопроса речевых жанров нет. В настоящие дни образцовой, классической работой является теория речевых жанров, созданная М.М. Бахтиным в 1979 году «Проблема речевых жанров». По М.М. Бахтину речевые жанры - это «определенные, относительно устойчивые тематические, композиционные и стилистические типы высказываний». «Речевой жанр — вербальное оформление типичной ситуации социального взаимодействия людей» [Бахтин, 1986: 187]. М. М. Бахтин писал и о том, что мы бессознательно пользуемся речевыми жанрами, совершенно не задумываясь о существовании какой-либо речевой теории, ведь речевые жанры находятся в нашем сознании благодаря языку вообще: «Даже в самой свободной и непринужденной беседе мы отливаем нашу речь по определенным жанровым формам<...>. Эти речевые жанры даны нам почти так же, как нам дан родной язык» [Бахтин, 1979: 257]. В статье М.М. Бахтина «Проблема речевых жанров» высказывается идея о делении речевых жанров на первичные (простые) и вторичные (сложные). Первичные жанры связаны с «непосредственным речевым общением», они относятся к «бытовой жизни». «Вторичные (сложные) речевые жанры – романы, драмы, научные исследования всякого рода, большие публицистические жанры и т. п. – возникают в условиях более сложного и относительно высокоразвитого и организованного культурного общения (преимущественно письменного)» [Бахтин 1996: 161]. Вторичные жанры могут «вбирать» в себя первичные (реплики диалога в романе и т. д.), но там эти первичные жанры утрачивают

связь с непосредственной ситуацией общения и выступают как части более сложного высказывания.

Т.В. Шмелева предлагает нам следующее толкование. «Речевой жанр — это особая модель высказывания, из чего следует, что необходимо исследование его в двух направлениях: исчисление моделей и изучение их воплощения в различных речевых ситуациях». [Шмелева, 1997: 91]. «Речевой жанр – это элементарное понятие той части филологической науки, которая обращена к реальностям речевой жизни. Речевой жанр – это не текст, хотя в огромном количестве случаев жанр реализуется в тексте. Текст – только одна из возможностей его репрезентаций. Один и тот же жанр может быть воплощен во множестве текстов, а может частично в словесном тексте, а частично паралингвистическими средствами. РЖ – это модель, которая накладывается на действительность и служит инструментом научного описания» [Шмелева, 1995: 60].

М.Ю. Федосюк, дополняя определение Бахтина пишет: «Речевые жанры – это устойчивые тематические, композиционные и стилистические типы не высказываний, а текстов» [Федосюк, 1997: 107].

По Ф.Л. Косицкой «Речевой жанр - это единица речи, представляющая собой типовую модель, объединенную единством цели, темы и композиции, воплощенную в одном или множестве текстов, реализованную с помощью вербальных и невербальных средств и состоящую из одного или нескольких речевых актов» [Косицкая, 2006: 102].

Обычно, выделяют 4 основных жанра: информативные, этические, оценочные и императивные. Границы их подвижны и достаточно размыты, что позволяет ученым выдвигать разнообразные классификации, постоянно их видоизменяя и дополняя.

2.2. Речевые жанры в коммуникации дотеров

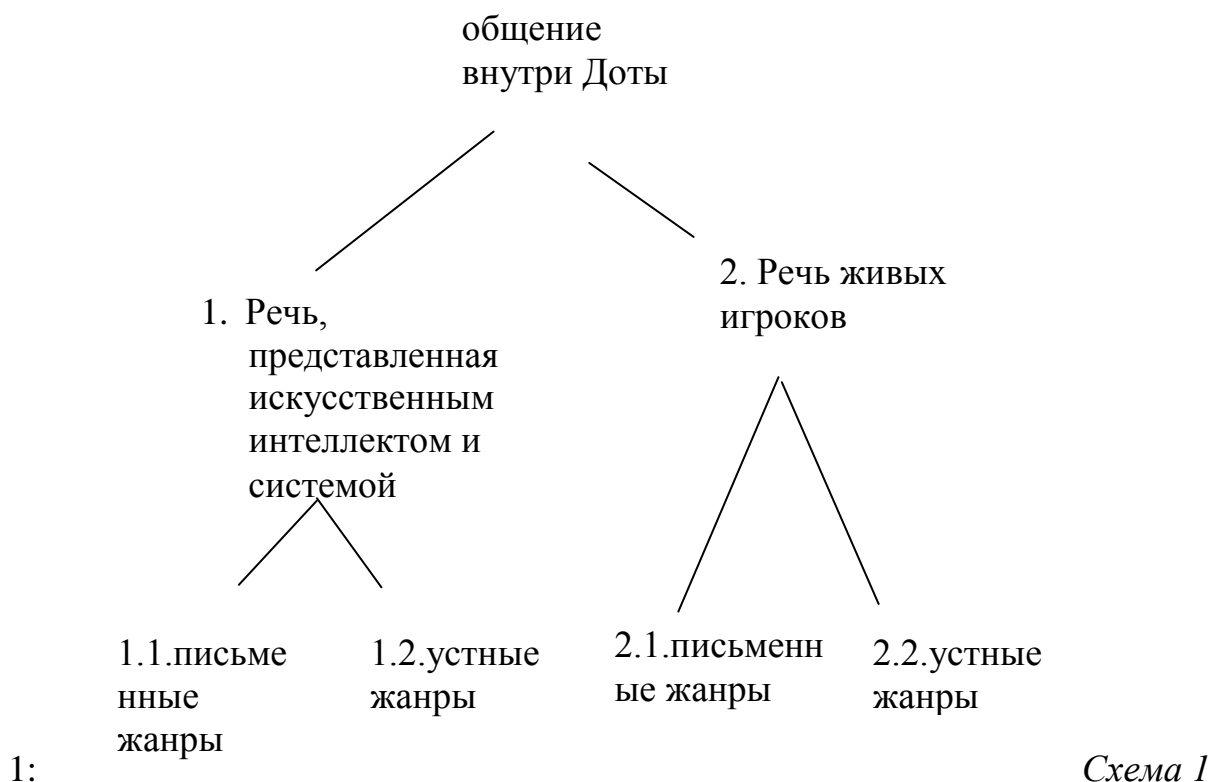
Дотеры редко следят за своей речью, частотна ненормативная и сниженная лексика, однако это зависит не от самой игры, а от языковых установок каждого игрока в отдельности. Исходя из наших наблюдений, можно сказать, что использование табуированной лексики связано с какими-либо игровыми неудачами и переживаниями человека.

Коммуникация геймеров реализуется в нескольких жанрах устного (голосовой чат) и письменного (письменные чаты и личные сообщения) общения. В отличие от других игровых сообществ, для дотеров характерно большое количество устных жанров, которые служат для наилучшего функционирования внутри игровой реальности, повышенной скорости вхождения в корпорацию.

Для общения дотеров характерно традиционное деление речевых жанров на официальные и неофициальные. Порядка 90% представленных в Доте 2 устных жанров можно отнести к неофициальной сфере общения (за исключением речи комментаторов и аналитиков на профессиональных турнирах и платформах), по большому счету это связано с импровизационной природой общения «здесь и сейчас». Что касается письменных жанров, то все тексты, представленные самой компанией разработчиков написаны в рамках официального стиля, тогда как письменное общение игроков — далеко от понятий нормированности.

Одним из наиболее важных дифференцирующих параметров для описания словесности *дотеров*, с нашей точки зрения, является психологический параметр «погруженности/не погруженности» в игровую реальность. Так, человек, вовлеченный в игру, быстро овладевает сленгом и даже языком геймеров, успешно использует его в игре. «Не погруженные» игроки чаще всего долго не могут привыкнуть ни к поведению других игроков, ни к их речи, ни к самим игровым номинациям. Представлены как устные, так и письменные формы общения, тексты разделены на речь живых

людей и высказывания искусственного интеллекта, который является ретранслятором идей сценаристов игры, обратим внимание на схему



Тексты и речь, представленные искусственным интеллектом и системой — все то, что записано и смонтировано заранее, то, что было прописано сценаристами и срабатывает в те или иные игровые моменты. Голоса, от самой игры — то, что создает иллюзию присутствия третьей стороны, объективной, смотрящей за происходящим на поле боя. Фразы срабатывают по *скрипту* (*скрипты* — это отдельные последовательности действий, созданные для автоматического выполнения задачи), однако, на каждую, отдельно взятую игровую ситуацию, заранее записано от 5 разных фраз и предложений, какое из них озвучить выбирает сама система.

2.2.1. Речевые жанры, регламентирующие игру

К письменным жанрам, сформированным системой можно отнести информативные жанры, целью которых является сообщение и донесение информации до игроков. Эти тексты представлены либо в *клиенте* (*клиент* —

программа, позволяющая запускать игру на компьютере), либо в самой игре (как в главном меню, так и на боковых панелях).

«Легенды» как жанр сообщают игроку о мире Доты, тем самым все больше вовлекая человека в мир виртуальной реальности. Сценаристы игры представляют нам несколько типов легенд. Во-первых, это тексты о мире доты, о ее происхождении и возникновении целого мира: *«Когда-то древние осколки Света и Тьмы бесконечно сражались друг с другом, оба рождённые великим изначальным разумом, раздробившимся при создании вселенной. Две силы, полные противоположностей во всём, не могли найти компромисса между собой. Зет, ещё один фрагмент изначального разума, устал от борьбы и заточил своих братьев и сестёр в одну сферу. Он бросил их в космос дрейфовать в вечности. В конечном счёте это тело прибило к орбите неподвижно охлаждающейся планеты Земля, сияя над ней по мере возникновения жизни. Из-за своей силы, Безумная луна ярко светила над Землёй, конкурируя даже с яркостью солнца» и т.д.*

Во-вторых, разработчиками представлены легенды о героях, которых крайне много, а их сюжетные линии продуманы и детализированы. Герои могут быть как оригинальными для студии (Акс, Темплар Ассасин, Лина), так, и заимствованы из других источников (так, из античной мифологии заимствованы Зевс, Абаддон). Вот какую легенду о Зевсе нам предлагают сценаристы: *«Повелитель небес и отец богов видит во всех героях своих буйных, мятежных детей. Неисчислимы свидания со смертными женищинами, где заставляла его супруга. Поставила богиня бессмертного перед выбором: «Если нравятся смертные, иди и сам стань среди них. Докажи свою верность, и приму тебя своим мужем бессмертным. Если же нет — иди и умри среди созданий своих». Согласился с ней бог: неоспоримы были её слова (да и магия тоже). С тех пор он вёл себя примерно, проявляя к бессмертию чуть больше любви, чем к смертным. Но чтобы умолить вечную свою супругу, он должен стремиться к победам на поле боя».*

В-третьих, это легенды о предметах/артефактах, которые также могут быть и оригинальными, и заимствованными: о Мьельнире читаем *«магический молот Тора, созданный для него гномами по имени Брок и Эйтри!*, о дезоляторе: *«это проклятое оружие использовалось при пытках особо опасных преступников»*. Мир Доты постоянно расширяется, описания лора прибавляются и дополняются ежегодно, что поддерживает интерес игроков.

К императивным письменным речевым жанрам отнесем **«совет»** и **«напутствие»**. Их можно прочесть на главной странице и в самой игре во время паузы. Компания старается заботиться о новых игроках, чтобы не терять аудиторию. Реализация данного жанра представлена на рис. 3, 4 и 5:



Рис. 3

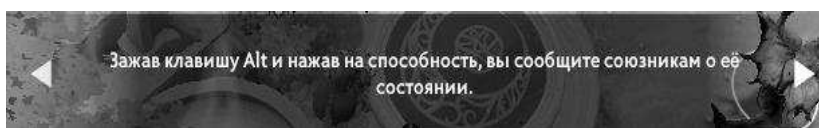


Рис. 4

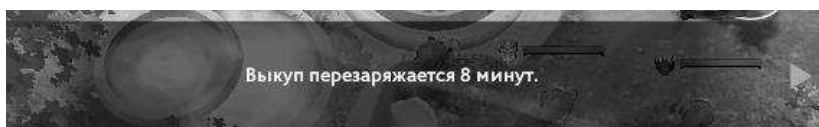


Рис. 5

К этикетным письменным жанрам относятся **«поздравление»**, **«приветствие»**, **«прощание»**: *«Добро пожаловать в Доту!»*, *«Поздравляем! Вы готовы к игре!»*, *«Награда за вашу первую игру...»*.

К **устным жанрам**, сформированным системой можно отнести информативные жанры. Например, некоторое **«игровое повествование»**, которое нам озвучивает закадровый голос и создается сценаристами, записывается заранее на студии, вводится в игру и потом срабатывает автоматически для передачи какой-либо актуальной информации, отражающей происходящее на игровой карте. Автор, создающий тексты этого жанра, рассчитывает, что адресат полностью или частично адаптирован к данной игре и к корпорации. Игроки уже должны знать

базовые дотерские понятия, такие как: *мид, центральная линия, верхняя башня, защита построек и др.* Приведем несколько примеров данного жанра от не локализованного (не переведенного на русский язык комментатора): когда погибает курьер, мы услышим: *«Radiant's courier has been killed»* (*«Курьер сил света убит»*), при атаке на постройке голос нам сообщит следующее: *«Radiant's top tower is under attack»* (*«Верхняя башня сил света атакована»*), можно услышать и рекомендации по типу: *«Stop it! That's not helping!»* (*«Остановись, это не поможет»*), не исключен шанс на выпадение и личной оценки внутриигрового комментатора, компьютер может сам проанализировать действия игроков, сказав: *«Oh, come on! You're diggin your own grave!»* (*«Ой, да брось! Ты сам себе копаешь могилу»*). Необходимо рассмотреть локализованного для России внутриигрового автоматического комментатора. Так, для одной ситуации выбора героя можно услышать следующие реплики: *«ваша очередь», «по-моему, ваша очередь выбирать», «Эй, ваша очередь выбирать!», «вы будете выбирать или нет?», «выбор за вражеской командой», «сейчас выбирают враги», «ты только не кипятись», «выбор за противниками»* и др.

Жанр **«игровой беседы»** представляет обмен информацией, новостями и обсуждение стратегий и происходящего на карте между героями. Фразы прописаны сценаристами, они продуманы и четко выстроены, работают также по скриптам, но с огромным количеством комбинаций. Репликами обмениваются герои на карте. Каждый герой — индивидуален и имеет свою историю и темперамент, в этой связи мы должны заметить, что игровая беседа включает в себя определенную экспрессию. Приведем пример спонтанного диалога при встрече двух героев Луны и Баланара:

(Б.) — Оу, привет.

(Л.) — Привет.

(Б.) — Классно выглядишь. И кошечка милая

(Л.) — Спасибо. Нове тоже очень приятно

(Б.) — Если нужна будет помощь, зови, я всегда приду на помощь

(Л.) — Я учту. Думаю, наша команда сможет легко выиграть с таким настроем.

Мипо и Кристальная Дева (Рилай) могут обменяться следующими фразами:

(М.) — Спасибо, Рилай, что помогаешь нам. Мы не останемся в долгу. Может быть что-то подогнать тебе? Я знаю пару годных портных, они сделают тебе такие классные платья и шубы, правда все - таки не бесплатно.

(Р.) — Это очень мило, Мипо. Спасибо, но я как-нибудь сама с этим справлюсь.

(М.) — Ну может хотя бы купишь у меня вот эту... штуку.

(Р.) — Ты опять за свое? Сказали же, тебе, чтобы ты не лез ни к кому со своим хламом.

(М.) — Ой какие мы серьезные. Не больно то и хотелось, лучше себе оставлю.

Разговор между Венгой и Скайрасом может звучать следующим образом:

(С.) — Ваше величество, принцесса Шендельзар, позвольте вам зачитать эти строчки из поэмы, которую вам посвятил. Когда вы неожиданно исчезли я находясь в полной печали решил излить все свои тяготы и страдания при помощи бумаги и пера...

(В.) — Да заткнись ты уже!

(С.) — Прошу прощения, принцесса, я потревожил ваше спокойствие, впредь я буду осторожен в долговечности речи.

Как видно из представленных диалогов, персонажи сами способны строить диалог, озвучивая наиболее подходящие для момента речи фразы.

2.2.2. Устные и письменные жанры общения игроков

Речь живых игроков разнообразнее, следовательно, и количество жанровых форм будет больше. У дотеров нет каких-либо ограничений в сфере коммуникации, наблюдается отсутствие регламента и запретов.

Письменное общение дотеров, представленное в чате, является гибридной формой коммуникации, максимально приближенной к разговорной речи. В письменном общении дотеров могут реализовываться такие императивные жанры как «спор» и «приказ».

Целью спора дотеров является желание убедить оппонента в своей правоте. Споры возникают на протяжении всей игры. Приведем некоторые примеры спора:

А) — Думаешь, стоит собрать кирасу?

— Чел, я уверен!

Б) — Я выйду покурить.

— Пф, паузу держать не будем!

— Ты что вообще ошалел?

В) — Купите варды, сапорты!

— Тебе надо, ты и бери.

— КК.

В игровом сообществе широко используется жанр приказа, А.С. Зубкова определяет его следующим образом: «Приказ – это беспрекословный вид побуждения. Как в документации, так и в простой речи приказ всегда бывает в повелительном наклонении. Интонационно приказ более твердый и жесткий, чем просьба, и на письме обозначается восклицательным знаком. Если рассматривать приказ как документ, то повествование начинается неопределенным глаголом и не имеет точностных характеристик составителя. Команда – это еще более жесткий вид приказа. Понятие «команда» относится к военной лексике, носит беспрекословный характер. Чаще всего команда бывает в виде одного слова в повелительном наклонении

(Огонь!). Причем это не всегда глагол. От приказа ее отличают предельная краткость и интонация» [Зубкова, 2008: 32].

В Доте данный письменный жанр можно проиллюстрировать при помощи колеса чата, в котором представлены некоторые игровые команды, которые каждый игрок может настроить индивидуально для себя. Приказы чаще встречаются в формате командного колеса (см. рис. 6), оно сделано для того, чтобы игроку не приходилось набирать текст вручную:

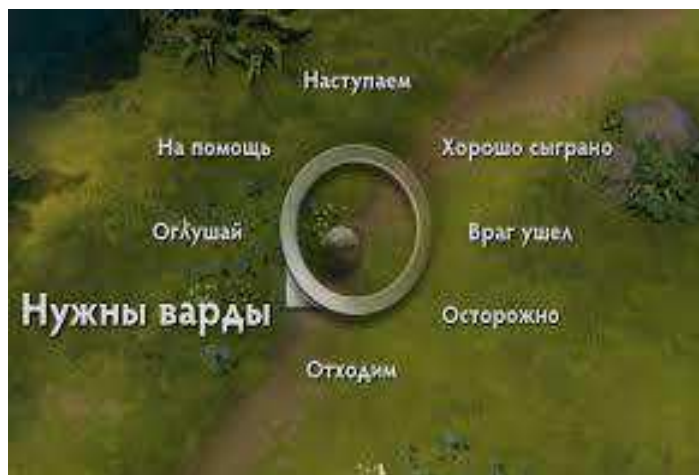


Рис. 6

Устная коммуникация дотеров осуществляется при помощи голосовых чатов, сопровождающих игру. К устным информативным жанрам относится **«игровое повествование»**, в котором игроки делятся своим опытом игры, рассказывают о нем товарищам или *тиммейтам* (*тиммейт* — человек, играющий с тобой в одной команде): 1) *«Пацаны, вот я на днях катал (в данном контексте это слово значит играл), тащил игру (прилагал все усилия для победы в игре), победил мид, гангал (помогал совершать важные для победы в игре убийства), все шло хорошо, уже или заканчивать, как вдруг мне дома отрубает свет! Прикиньте! Лив дали (лив означает преждевременный выход из игры) и теперь придется лоу приор отыгрывать (лоу приор — некая система наказаний игроков с низкой порядочностью, в данном случае из-за преждевременного выхода из игры)»*. 2) *«Так, предлагаю нам сейчас собраться втроем на нижней руне и убить героя. Так, мы получим преимущество, я куплю фаст ботл (быстрая покупка игрового предмета для пополнения здоровья) и все, считайте, что победа у нас в*

кармане!»3) «Ааааа, блин, ребята, почему вы такие слабые? Вы совсем не понимаете игру! Просто слушайте и делайте то, что я скажу. Боже, за что мне такие тиммейты? Идут и умирают по КД (постоянно). Кнопки свои нажать не можете, что с вами делали в детстве? Сейчас толкаем все линии, забираем Рошана и навязываем драку. иначе не победить!». 4) «Куда ты пошел? Их двое, ты один, брат. Есть пробитие. Уходи, что ты делаешь? Вот те на!»).

Примечательно, что письменной формы этого жанра не может быть, это связано с тем, что для того чтобы написать историю нужно время и отсутствие регламента на количества символов, что противоречит возможностям письменного чата игры. Чат вмещает в себя не больше 30 символов.

В жанре «**игровой беседы**» могут принимать участие до 5 человек (именно столько людей в команде, очень редки случаи присутствия шестого человека — тренера). Спецификой здесь будет являться повышенная и отчетливо выраженная экспрессия. Приведем несколько примеров внутри игровой беседы:

А) (Игрок 1) — Ребят, вы готовы?

(Игрок 2) — Блин, ты какой-то тип с ютуба! Отвечаю!

(Игрок 1) — Ребят, короче, у нас танкист! Кто мидер, ребят?

Давайте решим этот вопрос важный.

(Игрок 3) — Давай, давай я пойду.

(Игрок 1) — Иди, иди. Пойдем, вот ты на ком умеешь в миде? Твои сигнатурки? (герои, на которых игрок умеет лучше всего играть).

(Игрок 3) — На морфе, братан

(Игрок 1) — В смысле на морфе? Не надо морфа, ты на морфе именно задрот, прям?

(Игрок 3) — Ну, не задрот, но так

(Игрок 1) — Уверенный на этом герое?

(Игрок 3) — Уверенный, базара нет

(Игрок 1) — Все, не вопрос. А фармить кто? Танкист, ты тут? Есть микрофон, братик? и т.д.

Б) (Игрок 1) — Как относишься к покупке компендиума и внутри игровых валют?

(Игрок 2) — Я считаю, в наше время очень трудно найти себе девушку, парня. И если ты реально хочешь занять четкого парня, с которым не стыдно сыграть в Доту, то ты обязан брать компендиум, потому что это показывает твой статус.

В) (Игрок 1) — Я все сделаю, Роман!

(Игрок 2) — Да ты уже все сделал, у меня 9 крипов и изи лейне. Я не могу подойти, потому что ты ничего не делаешь.

(Игрок 1) — Ну а че я могу.

(Игрок 2) — Да просто подойти вот отсюда и бей ее с руки, не тупи! Вот что ты там стоишь? Внатуре водолаз какой-то. Иди сюда.

(Игрок 1) — Я бью!

(Игрок 2) — Вот и дерись с ней, пока она тебе не убьет.

Г) (Игрок 1) — Да ты бесполезный!

(Игрок 2) — Я потому что котл, я не могу быть полезным. Я не такой герой, чтобы быть полезный.

(Игрок 1) — Я прям, внатуре. Сейчас такое зло внутри сидит. Лютая ненависть, я не могу выиграть. Это только с тобой возможно! Ага! Я злюсь не из-за того, что мы проигрываем. Я злюсь, потому что нам придется еще одну игру играть.

Д) (Игрок 1) — У тебе есть стан?

(Игрок 2) — Стан?

(Игрок 1) — Да, у Лича

(Игрок 2) — Первый скил мой станит

(Игрок 1) — Да ничего у тебя там не станит, а замедляет

(Игрок 2) — Зачем он спрашивает?

Выделим и такой жанр как **«объяснение»**, который служит он для того, чтобы предоставлять новым игрокам основы игры и правила игровой механики. Далеко не все дотеры желают обучать новичков, однако, есть такие примеры как: *«Смотри, вот тебе краткий гайд по Огру. Берешь большие хила на линию, постоянно бьешь врага и не трогаешь моих крипов. Усек?»*, *«Тебе не нужно брать криты, купи себе БКБ, оно поможет избежать магический урон и в контроле стоять не будешь»*, *«Купи варды синенькие и желтенькие, поставь их на возвышенности, а потом тебе нужно купить смоки»*.

«Сообщение» — речевой жанр, служащий для краткой, быстрой и точной передачи информации союзникам: *«Они пушат топ»*, *«Меня гангают»*, *«Денег нет»* и др.

«Резюме» встречается намного реже, чем прочие жанры, однако, его можно встретить в начале игры, когда дотеры выбирают себе героев и позиции, на которых они будут играть. Так, для наиболее ответственной роли необходим наилучший игрок, который выставит свои положительные качества, а об отрицательных либо умолчит, либо попытается превратить их в плюсы: *«Ребят, я мид. Победим, если я сяду на Мипо, у меня на нем винрейт (процент побед) огромный. А если еще и помогать будете, то вообще быстро закончим!»*

Императивный жанр. **«Приказ»** создается игроками с целью побуждения адресата к какому-либо действию, обязательному выполнению требования. Такие фразы, как правило, практически выкрикивают в голосовой чат:

1. *«Поставьте варды, мы так не выиграем!»*
2. *«Го Рош!»*
3. *«Парни, кто-нибудь! Соберите урну!»*
4. *«Дайте танго и вард!»*
5. *«Почему ты такой слабый? Просто стой на базе!»*
6. *«Прожимаем смок и заходим во вражеский лес!»*

7. *«Купите ребра на команду!» (Ребра — один из артефактов)*

8. *«Умри за меня! Просто умри за меня!»*

9. *«Пушим!»*

10. *«Отходим! Нас всех тут поубивают!»*

Оценочные речевые жанры.

Сигналом оценочного жанра является «общая семантика оценки, которая проявляется, прежде всего, в используемых лексических средствах» [Лагута, 2007: 140]. Е.М. Вольф отмечает, что оценочными являются не только те высказывания, «где встречаются собственно оценочные слова хорошо/плохо, но и многочисленные виды сообщений, включающие оценочную сему как один из элементов своего значения. Оценочный смысл имеют высказывания с глаголами, содержащими оценочную сему — нравиться/ не нравиться, одобрять/осуждать, радоваться/огорчаться и многие другие, где смысл «хорошо / плохо» обнаруживается в одном из элементов пропозициональной структуры данного глагола» [Вольф, 1985: 163]. Главное — выразить свое субъективное отношение к чему-либо: *«А мне так понравилась та кастомка» (Кастомка — короткая игра), «Ты хорошо отыграл, я уверен», «Он слишком много ошибается, видишь?» и др.* Выражение собственного мнения — неотъемлемая часть в коммуникации дотеров.

Описав все речевые жанры, используемые дотерами в игре Дота 2, мы можем привести статистику их распределения в коммуникации (см. диаграмму 1):

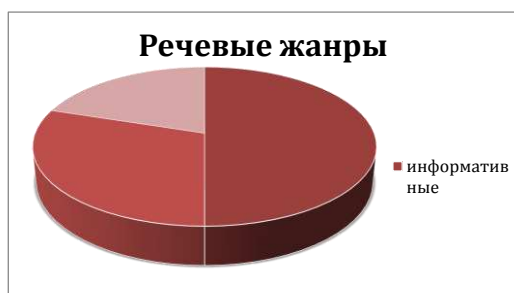


Диаграмма 1

Информативные речевые жанры являются наиболее востребованными в игре (легенды, повествование, беседа), они занимают 50% от всех жанров. Императивные жанры (спор, совет, приказ) оказались менее частотными, их доля равно 30%. Оценочные жанры занимают 20%, что говорит о его наименьшей необходимости в коммуникации дотеров.

2.3. Обращения

Обращение — уникальный раздел внутри коммуникации любой корпорации, в том числе и внутри игрового сообщества. Связано это с несколькими аспектами в коммуникации корпорации дотеров. Во-первых, не все игроки смотрят на никнеймы, во-вторых, зачастую произнесение никнейма, а тем более реального имени, требует большого количества времени тогда как сама игра стремится к скорости. В связи с этим игроки и используют те обращения, которые им удобнее или кажутся наиболее приемлемыми.

«Обращение может входить как составной компонент в более объемный акт общения, а также может быть отдельным, самостоятельным актом коммуникации (в определенном контексте – обращение в вокативной функции). Необходимо также учитывать функции обращения в речи. «Основная функция обращения – название того, к кому направлена речь, очень часто сочетается с экспрессивной оценкой, с выражением субъективного отношения говорящего (пишущего). Экспрессия выражается по-разному: интонацией, повторением обращения, сопровождающими его междометиями или частицами, лексическим значением того слова, которое выступает в роли обращения» [Шведова, 1980:164]. Итак, набор функций обращения по отношению к адресату следующий: указание, название, привлечение внимания, установление контакта, оценка, характеристика

(краткая или развернутая), выражение субъективного отношения» [Липатова, 2019:208].

Существует несколько мнений о количестве функций обращений и их классификации. Исследователь Сейтжанову Ж.Е. выделяет восемь функций:

- 1) номинативная или функция называния адресата речи;
- 2) апеллятивная или функция привлечения внимания собеседника к сообщению;
- 3) функция оценки адресата;
- 4) перлокутивная или функция влияния на адресата для достижения поставленных адресантом целей;
- 5) идентификационная функция;
- 6) функция выражения вежливости;
- 7) дейтическая или указательная функция;
- 8) регулятивная функция [Сейтжанов, 2012:117-119].

Очевидно, что в процессе игровой деятельности обращения выполняют разнообразные функции:

1. Актуализация обращений с помощью вокативной функции.

Вокативность — один из конституирующих признаков общения. Для начала речевого акта необходимо привлечь внимание собеседника. Так, Мизин О.А. пишет: «вокативная функция обращения — это первичная призывная, собственно звательная функция, когда зовут, называют адресата речи, чтобы привлечь внимание, вызвать реакцию» [Мизин, 1978:36].

В основном, обращения, которые выполняют данную функцию, располагаются в начале предложения:

- *Брат*, давай ты не будешь брать этого героя;
- *Чел*, не умри в лесу (явная просьба не сделать ошибку в игре);
- *Синий*, дай мид плиз (Обращение синий связано с цветом иконки игрока. В данном случае мы увидим обращение к адресату с просьбой уступить центральную линию, тем самым, привлекая к себе внимание).

Заметим, что встречаются и односоставные или вокативные предложения. Их задача чаще всего заключается в призыве к действию:

— *Зевс!* (игрок призывает адресата нажать ультимативную способность, как правило, такие обращения совершенно очевидны и понятны всем игрокам);

— *Мистер гуля!* (благодаря слову *мистер* игрок подчеркивает свое уважение и благодарность).

2. Актуализация обращений с помощью эмоционально-оценочной функции.

Данная функция может проявляться как в положительном ключе, так и в отрицательном:

— О, ты круто сделал, *брат* (в данном случае, мы наблюдаем, как игрок создает родственную связь с адресатом, что явно свидетельствует о положительном отношении к нему);

— Уйди, *пес* (отрицательная оценка);

— Ливни, *рак* (отрицательная оценка);

— *Друг, друг* я бегу, живи (Игрок, очевидно, поддерживает адресата);

— Ты *дебил?* (в данном примере показана насмешка над игроком);

— Спасибо, *команда!* (Выраженная благодарность всей команде)

3. Актуализация обращений с помощью персонифицирующей функции.

Наиболее частотны обращения не по никнейму или реальному имени, а именно по названию персонажа:

— *Лина*, что ты делаешь? (игрок обращается к адресату, который играет за персонажа с именем Лина);

— *Пудж*, ганг! (просьба о помощи);

— *Баланар*, ты где?

— *Шейкер*, ульт!

— *Акаша*, нажми кнопку!

Важно отметить, что для экономии времени игроки пренебрегают пунктуацией и орфографией. Бывают ситуации, когда участники внутриигрового коммуникативного акта обращаются друг к другу по реальному имени. Но для этого они должны быть лично знакомы:

- *Мишаня*, успокойся;
- *Настя*, че ты творишь?;
- *Олежа*, ты где?
- *Дим*, ты меня слышишь?
- Что это ты собрал, *Вадя*?

4. Актуализация обращения с помощью фатической функции.

«Контактоустанавливающая функция отличается более узкой направленностью: ограничиваясь лишь первоначальным установлением контакта, он реализуется только в начале коммуникации, поскольку все последующие попытки установить контакт с собеседником следует расценивать как контактоподдерживающие, так как они будут происходить в рамках уже существующей коммуникации» [Гущина, 2005:188]:

- *Эй, ты!*
- *Слышь....*

5. Актуализация обращения с помощью перлокутивной функции.

Это влияние на адресата для достижения каких-либо целей. Рассмотрим несколько примеров: «*Акаша, не дерись, дай мне дособирать БКБ и тогда мы сможем победить*». Игрок оказывает влияние на другого игрока тем, что объясняет ему игровую ситуацию, прося не устраивать ненужную «драку». «*Петух, поставь варды на Рошана, я его заберу и мы закончим игру*» (здесь аналогичная ситуация).

6. Актуализация обращения с помощью сравнительной функции.

Дотеры могут сравнивать друг друга, как с игроками профессиональной сцены, так и с теми, кто не уважается членами сообщества: «Ты прям как Артизи» (Артизи — известный киберспортсмен), «Рамзес, ты ли это?»

(Рамзес — известный киберспортсмен), «Эй, Петросян, заканчивай шутить в войс чат».

Выбираемое игроками обращение характеризует его манеру общения, иногда даже сам стиль игры.

Так, описав разные способы обращения игроков друг к другу, мы выяснили, что дотеры не имеют каких-либо ограничений в такой области коммуникации, как обращение. Нельзя сказать точно, с какой именно частотностью они используют ту или иную актуализацию обращений. Это связано с тем, что стиль общения является индивидуальным для каждого дотера.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Итак, описав и проанализировав устные (голосовые чаты) и письменные (чаты, сопровождающие игру) формы коммуникации дотеров, мы пришли к выводу о том, что она представлена в основном оценочными жанрами («*Ну ты и неудачник*», «*Капец ты рак, даже моя бабуля играет лучше*»), а так же жанром оскорбления, ругательства и императивными советами, командами, рекомендациями и требованиями. Речевые жанры, которыми пользуются дотеры, крайне разнообразны, они могут варьироваться, меняться и влиять друг на друга. Наиболее распространенными жанрами являются жанр «приказа» («*купи бутылку!*», «*принеси себе танго*», «*прилети ко мне!*») и «игровой беседы» («– ну что, братан, как там твоя поживает? – да нормально...»). Данные жанры находятся в системе полилога и предполагают максимум 10 участников. Примечательно наличие феномена метаобщения с разработчиками, которое осуществляется не только при помощи специализированных чатов, но и при наличии и использовании скриптов, которые срабатывают в определенный момент времени, установленный заранее. Так, при помощи сюжета и прописанных заранее диалогов, мы можем говорить и о технологической внутриигровой коммуникации, которая служит для связи между разработчиками и игроками.

Обращения к другим игрокам могут быть актуализированы при помощи фативной, персонифицирующей и перлокутивной функции.

ГЛАВА 3. ЯЗЫК ДОТЕРОВ

3.1. Объекты номинации

Как отмечает Л.З. Подберезкина, «специфика любого корпоративного языка проявляется, прежде всего, в лексике и способах номинации» [Подберезкина, 1995:8].

Корпоративные словари игроков в компьютерные игры представлены только в электронном виде и размещены на различных интернет-ресурсах. Все словари в большей степени дублируют друг друга, общее число наименований и терминов составляет порядка тысячи лексических единиц.

«Потребности номинации объектов неодинаковы в различных языковых коллективах, что обусловлено спецификой деятельности и характером корпорации» [Подберезкина, 1995: 8]. Сферу номинатов любого корпоративного языка составляют: предметы, лица, ситуации. В случае с языком дотеров можно выделить еще одну сферу, связанную с названиями искусственных объектов.

Предметная лексика — наиболее объемный и полный раздел, включает в себя почти 500 наименований, что составляет около 56% от всего языка дотеров. Имена лиц насчитывают порядка 300 лексических единиц и составляют 34% . К сфере наименований, относящихся к разделу «ситуации» принадлежат порядка 50 лексем, что составляет почти 6%. Искусственные объекты — наименее продуктивный слой лексики, в него входят 35 наименований, что составляет 4% от общего словаря дотеров:



Диаграмма 2

3.1.1. Искусственные объекты

Как и в любой стратегической компьютерной игре в Доте 2 есть свои собственные наименования искусственных географических объектов, захват которых принесет какое-либо преимущество игрокам. Помимо официального названия, которое является общепринятым для всех геймеров в мире, игроки из разных регионов дают свои уникальные наименования для некоторых объектов, тем самым пополняя уже широкий круг дотерской лексики.

Наименований такого рода немного, мы описали каждое из них, отметили сленг в русскоязычном сегменте, а также привели примеры использования данного типа слов в речи: **мид** — центральная линия, находящаяся ровно посередине карты и пересекающая ее по диагонали; одна из наиболее важных «дорог» в игре: «Эй, а кто на мид пойдет?»; «Мид или фид» (**фид** — действие, при котором игрок ходит и умирает просто так, отдавая преимущество вражеской команде, такое поведение можно назвать маргинальным); «Оу, а что у нас мид проигран?»; «Ты зачем ходишь на мид? Чтобы его сливать?» (сливать — очень сильно проигрывать, не оставляя шансов на победу для своей команды); «Го по миду» (фраза является устойчивой и общеупотребительной, во всех случаях употребления она означает то, что всей команде нужно собраться вместе и перейти в наступление на центральной линии); **изи** — легкая линия; на легкой линии наиболее удобное расположение *спотов* и *таверов* для игроков, наиболее длинная из всех линий, перемещение врагов на ней, как правило, затруднено; «Как дела на изи?» (игрок спрашивает, все ли хорошо на легкой линии, такая забота примечательна, ведь именно на *изи* и находятся ключевые персонажи в игре); «Не занимайте изи лейн, я пойду», «Кто со мной на изи?»; «Чел, возьми героя попрятней на изи»; «А какого героя хочешь взять в изи?»; **хард** — тяжелая линия; она же — самая короткая и сложная для игры: «Хард, как у вас?», «Иду на хард», «Ой-ой, кто-то на харде нафидил»; **топ** — так обозначается верхняя линия для обеих команд: «Идем по топу»,

«Гангану на топ» (гангать — помогать убить вражеского героя), «Как вы там? На топе?»; **бот** — обозначение нижней линии для обеих команд: «Чел на боте, ты debil?», «Бот — вы не умирайте больше», «Кто хочет на бот пойти?», «Давай свапнемся с ботом?» (свапнуться — поменяться местами); **тавер** — башня, атакующая противников, всего таких строений 11 у каждой из команд: «Ты не видишь, что тебя тавер бьет?», «Эй, урод, ты что от тавера умер?», «Боже, да добейте уже этот тавер», «У тавера мало хитпоинтов, заданай» (хитпоинт — очки здоровья, денаить — добить что-то или кого-то из своей команды, не отдав при этом преимущества врагам); **таверна** — база, имеется у каждой из команд, в ней находится игровой магазин; также «таверна» восстанавливает здоровье и ману: «Я в таверну», «А ну, в таверну к матери», «Иди на базу», «Вы че там в таверне-то сидите?», «А до таверны не судьба сходить?»; **толчок** — постройка, не имеющая никакого назначения, однако, при ее разрушение можно получить золото: «Доломайте толчки, мне на выкуп не хватает», «Толчок то сломай», «Але, умник, мы тут трон бьем, а ты на толчке сидишь»; **трон** — наиболее значимая постройка в игре, после ее разрушения игра заканчивается: «Го в трон» (общеупотребительная фраза, призыв к тому, чтобы пойти и закончить игру в данный момент), «Трон почините», «Трон-то почти упал, «Але, команда, у нас трон падает», «Отдефайте трон» (дефать — защищать); **аванпост** — географический объект на карте, необходимый для завоевания преимущества для команды, аванпост — дает дополнительный опыт всем игрокам в команде: «Захватите аванпост»; «А вы че аванпост отдали?», «Никогда не прилетай на аванпост. Ты столько времени теряешь», «У нас 2 аванпоста, ого!»; **спот, кемп** — место, где появляются крипы (нейтральные внутриигровые объекты); споты находятся в лесу, у каждой команды по 9 спотов: «Спот не блочь», «У нас кемп заблочен», «Отойди от спота»; **треугольник** — место, объединяющее три спота, по форме напоминающее треугольник: «Все, я фармить на треугольник», «Не выходите на треугольник, там все заваржено», «Треугольник нужно отвоевать»,

«Треугольник вражеский зафарми, там стаки»; хайграунд/хг/рампа — любая возвышенность на карте: «Поднимись на хг», «Не спускайся с рампы», «Мы на хайграунд не поднимемся», «Че ты у них на рампе забыл, рыцарь?», «У них на хг стоит вижен»; лоуграунд — то, что находится на равнинной области: «Поднимись с лоуграунда», «Ты миссуешь с лоуграунда» (здесь миссовать — промахиваться), «Тебя расстреляли на лоуграунде».

3.1.2. Игровые предметы

Предметы — неотъемлемая часть игрового мира, благодаря которой процесс игры становится интереснее. Артефакты (предметы) также позволяют создавать множества комбинаций, которые можно назвать уникальными — каждый геймер может выбрать себе абсолютно неповторимый набор. Однако, заметим, что есть определенные рекомендации на покупку определенных предметов для каждого персонажа, это связано с их специфическими особенностями, такими как: способности, скорость атаки, скорость передвижения, прирост атрибутов и т.д. По сборке игровых предметов, подходящих какому-либо герою существует множество *гайдов* (тоже, что и путеводитель) как от самих геймеров, так и от виртуальной системы игры, которая анализирует ваш стиль игры, стиль игры соперников и рекомендует вам, что выбрать из всего многообразия.

Пласт лексики дотеров, относящийся к игровым предметам, играет важную роль, официальных наименований насчитывается порядка 213, из которых выделяются:

«Расходуемые» 12 наименований, «Атрибуты» 12 наименований, «Снаряжение» 13 наименований, «Разное» 13 наименований, «Потайные» 14 наименований, «Аксессуары» 15 наименований, «Поддержка» 14 наименований, «Магия» 15 наименований, «Броня» 15 наименований, «Оружие» 15 наименований, «Артефакты» 15 наименований, «Выпадающие из рошана» 4 наименования, «Нейтральные» 56 наименований. Такое

деление никогда не используется игроками, оно условно и нужно лишь для упорядочивания в системе. Сами игроки ранжируют *темы* примерно следующим образом: броня, урон, жир, магия.

Прежде чем перейти к описанию, отметим, что все наименования предметов на английском языке, при русской локализации они никак не трансформируются. Игрокам приходится просто читать названия на иностранном, не всегда понятном языке. Естественно, это вызывает трудности — непонятно и неудобно читать порой очень сложные названия. В этой связи и появляются на уровне с официальными названиями всевозможные сокращения и жаргонные номинации.

К предметной лексике относятся наименования артефактов, часть которых заимствована из каких-либо источников («Мьёлнир — магический молот Тора, созданный для него гномами по имени Брок и Эйтри» [Дота 2], другой предмет мидас отсылает нас к одной из легенд о фригийских царях), или же не заимствованных, уникальных наименований для игры, так например, аганим скипетр (уникальный внутриигровой предмет, который можно встретить только в данной игре). Всего в игре 213 предметов и артефактов, некоторые наименования которых могут быть умножены: так, предмет, созданный для пополнения шкалы здоровья под названием танго может называться еще и тангус, оружие для нанесения критического урона кристалис может быть назван просто криты, а предмет, созданный для просвета невидимых героев дасты, могут быть названы пылью, просветами, *виженом*.

Итак, рассмотрим наиболее показательные примеры (приведя общепринятое название и уникальные для русскоязычного сегмента наименования): *observer/sentry ward* (Обсервер вард/Сентри вард. Сентрик, Обсерв, Обс Вижен, Глазики, Варды) — предметы, дающие дополнительный обзор. «Тыкни глазик сюда», «Купи нам сенти врд, против Рики», «В лавке лежат 4 обсера», «Может быть ты уже начнешь играть на своей роли и купишь нам варды?», «Обсервы поставьте в нашем лесу»; *clarity, enchanted*

mango (Кларити, Кларетка, Энчантед манго, Мангус) — средства, пополняющие шкалу маны, которая необходима для произнесения заклинаний. «Принеси мне кларетку», «Сожри манго», «А че ты манго не нажал?», «Привези мне кларити, я дропнул на базе» (дропнуть — выложить из тайника); **tango** (Танго, Тангус) — средство, пополняющие шкалу здоровья. «Сожри ты уже танго», «Ты что, сразу 2 танго сожрал?», «Купи себе танусов на лайн», «Закупись танго, нам будет сложно стоять»; **healing salve** (Хилинг селв, фласка, хилка) — средства, пополняющие шкалу здоровья. «Принеси фласку, Войд», «Хилку выпей», «Дай фласку, плиз»; **smoke of deceit** (Смок оф десит, смок, смоки, смока, пыль) — средство для временного сокрытия союзного персонажа. «Смоки нажмем и пойдем в их лес», «Прожимай пыль», «Го в смоках зайдем», «Смок и Рошана», «Купи же ты на команду смока 1 раз»; **dust of appearance** (Даст оф аперанс, дасты, просветы, пыль) — Средство для обнаружения персонажей, находящихся в невидимости: «Почемы вы такие слабые и не можете положить к себе по дасту?», «90 гривен стоят просветы, а ты жлоб их купить не можешь?», «Носите с собой просветы», «Дай дасты», «Нажми же даст, ну!»; **town portal scroll** (Таун портал скролл/тп/тпешка/телепорт/свиток/скрол) — свиток телепортации, необходим для быстрого перемещения по карте: «ТП на мид нажмите!», «Тп в кд» (кд (кулдаун) — перезарядка), «Телепорта нет с собой», «Скрол таскай с собой», «Выложите на базе тп, плиз» (плиз — пожалуйста); **bottle** (Боттл/бутыль/бутылка) — предмет, пополняющий и ману, и здоровье одновременно: «Дай глотнуть из бутылки», «У меня боттл», «Клади руну в бутыль», «Выложи боттл, я приложу щас», «Бутылку всю выпил»; **tome of knowledge** (Том оф ноуледж/книга/том) — книга, для получения внутриигрового опыта. «Купите книгу, сапорты», «Кто книгу забрал?», «Мидер, тебе не стыдно еще и том покупать?», «Ща я книгу куплю», «Нужен 6 уровень, жду книгу»; **infused raindrops** (Инфьюзд раиндропс/ капли/ глазные капли/капельки) — предмет, блокирующий магический урон, имеет 5 зарядов: «Боже мой, да купи ты себе капли», «Я

сейчас капли привезу и подеремся», «Давай капли купим», «Раиндропсы кончились», «Капли летят»; **orchid malevolence** (Орчид мелеваленс/ орчид/сало) — предмет, запрещающий вражеским героям произносить заклинания: «Квопа, собери орчид», «Сало надо, например, орчид», «Купите сало», «Я заткну его орчидом», «Это не проблема, есть орчид»; **scythe of vyse** (Сайт оф вайс/ хекс) — предмет, превращающий вражеского героя в животное: «Кто из вас соберет хекс?», «Хекс летит в кура, скоро можно будет подрататься», «Я его захексил», «Кинь на их кери хекс», «Денег либо на бб, либо на хекс» (бб (байбек) — при смерти возможность выкупить и вернуться в игру); **blade mail** (Блейд меил/БМ/колючки/шины) — предмет, возвращающий врагам урон, который они нанесли герою: «Сейчас, я почти что собрал бм», «Я не прожал блейд меил, вот дебил, простите ребята», «Нажми бм хотя бы раз за игру, утырок», «Так ты зачем шины-то собрал?»; **assault cuirass** (Ассолт кирас/ кираса/ ребра/кости) — Предмет, увеличивающий скорость атаки и дающий дополнительную броню: «Еж, собери кирасу на команду», «А ребра-то уже не спасают», «Собери наконец ребра, уже невозможно», «Просто куча физического дамага, надо кирасу» (дамаг — урон); **crystalys** (Кристалис/крыты) — предмет, повышающий шансы на выпадение критического урона: «Джага, собери крыты и ты будешь всех просто вырезать», «Ты зачем еще крыты сварил?», «Цену рецепта на крыты подняли?».

3.1.3. Имена лиц

Наименования лиц обладают коннотацией, так как несут высокий оценочный заряд, значение которого является главным в его семантике, фоновые и стилистические коннотации часто служат средством для достижения цели определенной оценки лица.

Выделим имена лиц с однозначно положительной коннотацией: **про** — сокращение от «профессионал», очень хорошо играющий человек «Да ты

про», «*У нас про на миду*», «*Про, не отчаивайся*», «*Сорри, про, я нафидил*»; **жесткий** — так называют игроков, отличающихся агрессивным стилем игры: «*Да ты че такой жесткий*», «*Жесткий кор у нас*», «*Не наглей, я понимаю, что ты жесткий*», «*Жесткий ты*»; **потный** — так можно назвать игрока, который действительно старается победить, делает все для команды: «*Че ты такой потный*», «*Ооо, там челик потный сидит*», «*Я ваще потный*», «*Потный стак*» (стак — полная команда из пяти человек, часто стак собирается намеренно и созванивается где-либо, стаки — предтеча настоящим профессиональным командам); **тащер** — так называют геймера, который с минимальной помощью союзников способен привести команду к победе: «*Васек, ты у нас тащер*», «*Тащер, давай тащи*», «*Так ты что тащер?*», «*Тащеру дайте спейс*» (дать спейс, спейс ить — выигрывать время для кого-либо, отвлекать внимание на себя, давать пространство для фарма); **батя, отец, папка** — наименование геймеров, которые хорошо играют: «*Ой, ну батя*», «*Кто тут отец?*», «*Прям батя*», «*Сейчас папка все разрулит*».

Имена лиц с неоднозначной коннотативной оценкой: **задрот** — человек, посвященный играм большую часть своего свободного времени. Примечательно, что это слово может быть и использовано и с отрицательной коннотацией: «*Ой, там на миде задрот*», «*Я задрот Тинкера*» (задрот кого-либо — устойчивое выражение, означающее, что человек играет на каком-то одном персонаже), «*Хорош, задрот*», «*Мда...опять задрот попался*»; **бустер** — человек, играющий не на своем рейтинге, а на порядок ниже, что делает игру против него невероятно сложной: «*А там бустер*», «*Бустер что-ли?*», «*Бустер, давай тащи нам*», «*Но-но, бустер он*».

Имена лиц с однозначно отрицательной коннотацией: **рак/рачила** — так называют игрока, который не умеет играть (по какой-либо причине): «*Ты рак*», «*Рачила, удали доту*», «*Почему со мной в команде такой рак?*», «*Боже, за что мне такие раки?*»; **нуб** — в своей сущности, то же, что и **рак**: «*Нуб на Акаше*», «*Опять нубы одни*», «*Как мне надоели все эти нубы*», «*Когда вы, нубы, научитесь играть?*»; **дно/днище/днать/донный** —

наименование тех, кто не умеет играть (очень негативно окрашенная лексема): *«Днари одни», «Дно, ты просто дно», «Донный чел», «Завали свой рот, дно», «Вот ты днище»*; **фидер** — игрок, отдающий преимущество врагам намеренно, такие игроки специально поддаются и умирают: *«Фидер слабый», «О, конечно, ты фидер», «А че слабо играть? Фидер», «Только быть фидером и можешь, урод»*; **гамбургер** — отрицательное наименование геймера (лишь небольшая часть игровой аудитории дотеров пользуется этой лексемой): *«Алло, гамбургер», «Вы все гамбургеры», «Гамбургер, да сделай ты хоть что-то», «Одни гамбургеры. Как и всегда. Почему мне так везет?»*; **лузер** — так называют невезучего игрока: *«Лузер. Просто ты лузер», «Такой ты лузер, мне тебя жаль», «Жалко, что ты лузер у мамы», «Как ты живешь? Лузер»*.

3.1.4. Наименование ситуаций

Компьютерная среда — достаточно специфическое место, обычному человеку, никогда не игравшему в игры, будет крайне сложно понять, о чем же там говорят люди.

Итак, рассматриваемая нами лексика представляет собой ситуации, связанные с действиями в игре вообще (иначе говоря — общеигровые ситуации) и ситуации, характеризующие действия какого-либо члена корпорации (деление этих ситуаций невозможно, так как абсолютно любое действие может выполняться как одним игроком, так и всей командой), **например: файтиться, файт, бой, драка** — игровая ситуация, а именно сражение или столкновение противоположных команд. Целями файтов могут служить как добыча золота, наращивание игрового преимущества, так и банальное желание унижить соперника, убив его героя: *«Го файт!», «Вы там зачем файтились-то?», «Файт тот был не нежным», «Мы проиграли игру из-за одного файта», «То, что вы там неудачно пофайтились — это я виноват?»*; **дэф, дэфать** — защита точки, вышки, линии или любого объекта

в игре: «Дэфать надо», «Давайте соберемся командой и отдэфаем линию», «Играем от дэфа» (устойчивое выражение, означающее оборонительную стратегию); **пуш**, толкать, пушить — своеобразный переход в наступление, попытка задавить команду своими решительными действиями и передвижениями. Так же пушить — сносить тавера. Примечательно, что без *пуша* как такового игру выиграть невозможно: «Если мы сейчас не спушим, то не спушим вообще никогда», «Фурион, иди пуш топ», «А че нам, го пуш!», «М-да, надо запушить их уже»; **фармить**, фарм — добыча золота каким-либо способом. Примеры: «Иди фарми, кери ты наш», «А че с фармом у тебя?», «Всю игру фармишь, а ничего не нафармил. Как так?», «Эй, фермер чертов, ты где был?», «Хватит фармить, выходи из леса»; **стакать** — создавать несколько видов нейтральных крипову в лесу. Делать стаки — задача роли поддержка, стаки способны принести много золота команде, что позволит набрать преимущество или отыграть поражение. «Стакните крипов иначе я ничего не смогу выфармить», «Стак, отвод — ничего сложного в этом нет», «Где ты настакал? Пингани на карте» (пинговать — обозначать что-либо на мини-карте в игре, сопровождаются характерным звуком; **кастовать**. Эта номинация обозначает действие, а именно использование заклинания или умения в игре. Часто слово кастовать подразумевает под собой продолжительность действия. «Что ты так долго раскоставаться не мог? Мы из-за тебя проиграли драку», «Кастуй ультимативную» (ультимативная — особая способность, самая мощная у героев), «Давай, накастуй нам победу, Инвокер», «Кастуй давай»; **агрить**. В значении провоцировать, привлекать внимание врагов на себя. Еще одно значение — злить, выводить из себя. «Иди заагри врагов — сделай хоть что-то», «Не агри меня. Я сильно злюсь», «Ты на меня агришься? Вот мудака недоразвитый», «А кто агрить-то будет? Или мы так просто проиграем», «Агр — вышка был, всех стянул, красавчик»; **абюзить**, абьюзить — в широком смысле это ситуация нечестного использования какого-то явления в игре, которое может принести легкую победу. В узком смысле—

использование другого человека в личных целях. *«Заобузим связку»* (устойчивое выражение, употребляется при желании призвать игрока использовать известную комбинацию из героев), *«Ты меня абьюзил?»*, *«Армлет абюзить умеешь?»*; **исполнять** — делать что-то по ходу игры. Возможно употребление как с положительной, так и с отрицательной коннотацией. *«О, вот это ты исполняешь! Молодец!»*, *«Какого черта ты исполняешь?»*, *«Ого, что ты исполнил»*; **отыгрывать** — используется в значении играть на должном уровне, делать что-то очень полезное для команды. *«Отыграешь на четвертой позиции? Точно?»*, *«Отыграешь нормально на нем?»*, *«Отыгрывать начинай, а то что мы тебя зря в команду взяли?»*; **спамить** — говорить или писать очень много, в чрезмерном количестве, отвлекая тем самым союзников от игры. Используется в отрицательном контексте. *«Хватит спамить в чат! Я тебе мут кину!»*, *«Не спамь, чел. Играй молча, это не так сложно»*, *«Да ты уже надоел спамить»*, *«Захлопнись, спамить перестань, только играть мешаешь»*; **контроль** — ограничивать скорость передвижения/возможность использования навыков вражеских персонажей. Держать под контролем, реже — управлять юнитами (юниты — подконтрольные существа): *«Энча, контроль лучше своих крипов. Ты же мог сетку кинуть или стан дать»*, *«Купите на Квону контроль, иначе сложно выиграть будет»*, *«У нас контроля не хватает и денег нет совсем»*, *«А че за беда с контролем у тебя?»*; **пуллить** — 1) отводить своих крипов с линии, путем агра лесных мобов. 2) Давать что-либо союзнику: *«Запуль танго мне, пожалуйста»*, *«Запуль крипов, на 53 секунде»*, *«Запуль мидеру вард и возвращайся ко мне на линию, без тебя сложно»*; **стиллить** — красть что-либо: *«Не стиль у меня крипов. Итак я очень бедный»*, *«Ты урод, задрал стилить фраги»* (фраг — убийство вражеского героя), *«Не стиль крипов, мне и так тошно»*; **танковать, танчить** — впитывать, поглощать урон, идти в бой первым: *«Брист, иди танкуй — это твоя роль»*, *«А кто танковать-то будет? Клоуны просто»*, *«Никому танчить у нас в команде, красавцы, че»*,

«Танчить я буду?»; **харасить** — постоянно наносить урон вражеским героям (реже - мобам) для удержания их с неполным здоровьем, чтобы согнать с лайна или убить: «Харась его, не бойся, я помогу если что», «Если прохарасишь, убьем», «Ой он так меня харасит, не могу стоять тут. Давайте линиями поменяемся», «Почему вражеский сапорт умеет харасить, а мой стоит в лесу?», «Харась его, я лечу»; **хилить** — лечить, восстанавливать здоровье союзному герою: «Отхитль меня! Не видишь что ли? Я почти сдох», «Есть чем похилиться?», «Принеси хила на линию», «Отхильмя на базе и прилетай обратной», «Ты зачем его выхилил?»; **гамать** — играть в любую компьютерную или видеоигру: «Го гамать сегодня», «Очень хорошо погамали с тобой вчера, да?», « Не гамай больше никогда в доту»; **кайтить** — процесс атаки противника, когда он не может дать сдачи (это может происходить как при использовании дистанционной атаки, при непробиваемой броне или при 100% уклонении от атак)/ разводить: «Раскайтил тебя, как малолетку», «Ха, да его не раскайтишь. Он-то умеет играть, не то что ты, бездарь», «Кайти его, я лечу», «Раскайтим их и снесем все башни», «Кайти пока можешь»; **нерф** — ухудшать какие-либо характеристики в новой версии игры: «Так стой, этого героя понерфили в прошлом обновлении», «Ну и понерфили его», «Нерф произошел»; **баффать** — накладывать любой положительный эффект или усиливающее заклинание. Баффы дают разнообразные бонусы — от дополнительной скорости атаки до сопротивления урону: «Баффни же меня», «А баффать-то некому, умники», «Баффни меня, Огр», «Сними варды и баффни»; **башить** — ударять/бить с эффектом оглушения на короткое время: «Башить только и может», «Конечно, он меня забашил», «Забашить его бы», «Он меня забашил, как иначе, это же Дота»; **динаинг** — добивание своих крипов, имеющих низкий уровень здоровья, для того, чтобы противник не получил за них опыт и золото: «Динай крипов», «Заденай их», «Этот козел все денаит», «Я не могу играть так, все денают»; **мансовать** — долговременно уворачиваться: «Мансуй так, как никогда не мансовал», «Манси так, как мама моя учила»,

«Замансил бы», «Мансовать что-ли не умеешь?»; **ДОДЖИТЬ**— быстро/моментально уворачиваться: «Видали как я задоджил?», «Ух, успел задоджить. Вот я жесткий», «Я задоджил», «Доджить умею, как никто другой».

Наблюдаются случаи использования слов из данного слоя лексики в реальной жизни. Так, можно услышать фразу: «Дима, что ты там **кастуешь?**» (*тут кастуешь в значении делаешь*), «Жена такой супер **накастовала**» (*в значении наварила*), «Я так эту дуру **закайтил**» (*в значении развел/использовал*), «Перестань меня **агрить**» (*агрить в значении злить, провоцировать*). Подобные случаи можно наблюдать даже в рекламе, так фраза «Нанести **ластхит** по перхоти» (*ластхит в значении последний удар*) использована в рекламе шампуня.

3.2. Лексика дотеров

3.2.1. Терминология

Терминология дотеров составляет часть специальной лексики, к которой относят слова и словосочетания, называющие предметы и понятия различных сфер профессиональной деятельности человека и не являющиеся общеупотребительными. По мнению В.П. Даниленко, «отличие всякой терминологии от общелитературных слов идет по нескольким основным направлениям: семантическому — у терминов симметричное отношение знака и означаемого, функциональному — термин обладает не только номинативной, но и дефинитивной функцией, семиотическому — термины именуют только специальные понятия, каждый из них уникален по своему значению [Даниленко, 1977: 165]. Терминологические номинации, обозначающие специальные понятия из игрового мира, составляют $\frac{1}{3}$ всего словаря корпорации. Это объясняется тем, что игровые ситуации не похожи на реалии современного мира и для них требуются определенные, во многом

уникальные номинации.

И.А.Шульгина отмечает: «Основной словарный запас онлайн-овых многопользовательских игр формируется на основе англоязычных наименований игрового контента» [Шульгина,2017: 1005]. Необходимо отметить, что разработчики и сценаристы игр не дают пользователям никакой информации о внутриигровой терминологии, отсутствуют и официальные словари, следовательно, игроки сами регламентируют значения терминов.

В корпорации дотеров терминами являются, в основном, названия ситуаций:

1) *Гамать* (англ. game — играть) – играть в любую компьютерную или видеоигру («*Го гамать сегодня*», «*Очень хорошо погамали с тобой вчера, да?*»);

2) *Кайт* (англ. kite — [воздушный, бумажный] змей) – процесс атаки противника, когда противник не может дать сдачи (это может происходить как при использовании дистанционной атаки, при непробиваемой броне или при 100% уклонении от атак) («*кайтил тебя, как малолетку*», «*Ха, да его не кайтил*»);

3) *Кулдаун* (англ. cooldown — охлаждение) – время перезарядки способности, предмета или заклинания. Встречаются также кулдауны на игровые события («*У меня кулдаун, умник. Я не мог тебе помочь*»);

4) *Лэйт, лейт* (англ. late — поздний) – поздняя стадия игры («*Затянем игру в лейт и проиграем, у нас пик слабее в лейте*», «*Давай, пикни еще один лейт*»);

5) *Нерф* (жарг. англ. nerf — ослаблять) – ухудшение каких-либо характеристик в новой версии игры («*Так стой, этого героя нерфили в прошлом обновлении*»).

Приведенные выше слова являются терминами в силу своей исключительности и ограниченного использования. Сложно представить

данные слова из языка дотеров в реальном, повседневном общении. Более того, обозначаемые ими явления не встречаются вне контекста Доты 2.

3.2.2. Синонимы и антонимы в игровом жаргоне

В языке дотеров часто используются синонимы. Однако в сленге часть лексических единиц универсальны и не требуют аналогов. При анализе языка корпорации мы выделили:

1) Внутриигровые синонимы. Абсолютно все игровые синонимы являются полными:

1.1. связанные с действиями игроков и подконтрольных юнитов:

Пушить — сносить — громить — ломать — давить;

Дефать — защищать — патрулировать — сидеть — не вылазить;

Пулить — давать — закидывать;

Хилиться — лечиться — восстанавливаться — отдыхать;

Убивать — килить;

Закупаться — затариваться.

1.2. связанные с именами персонажей:

Кристал Мейден — Кристалка — ЦМ — дева;

Деф Профет — Баниша — Профетка — ведьма;

Клинкз — Боник — Бон Флетчер — скелет;

Пудж — Жадж — Падж — мясник — толстый;

Темплар Ассасин — Темлар — Ланая;

1.3. связанные с артефактами:

Блейд меил — обратка — возвратка — шипы — колючки;

Ассолд Кирас — кираса — ребра — кости;

Аегис — Эгида — бессмертие;

Мьелнир — молнии;

Реиндропс — капли.

2) Синонимы, связанные с наименованием лиц:

2.1. Ряд, относящийся к хорошо играющим людям:

Про — мастер — отец — батя — жесткий — задрот — нагибатор — лев львиный.

2.2. Ряд, относящийся к плохо играющим пользователям:

Рак — нуб — криворукий — инвалид — гамбургер — олень — руинер.

3) Синонимы, связанные с компьютером, как техническим предметом:

Геймеры могут называть его следующим образом: *железо — комп — ПК — компьютер — ноут (дифференциация компьютер — ноутбук не принципиальна) — писи.*

Антонимы же встречаются в речи на порядок реже. Объяснить это можно тем, что, как правило, игроку не нужно ничего сравнивать и сопоставлять, однако, можно выделить следующие антонимические ряды:

1) Антонимы, связанные с игровыми ситуациями:

Пушить — дефать (атаковать — защищать), апать — нерфить (улучшать — ухудшать), ливать — коннектиться (отключаться — подключаться), бафать — дебафать (накладывать положительный эффект — снимать положительный эффект);

2) Антонимы по уровню владения игрой: *про — нуб, отец/батя — рак, тащер — руинер.*

Проанализировав синонимы и антонимы, можно отметить, что наиболее продуктивными являются лексемы, относящиеся к внутриигровым процессам (для синонимов 65%, для антонимов 90% от всей лексики), менее продуктивным — лексемы, относящиеся к наименованиям лиц (для синонимов 30%, для антонимов 10%) и наименее продуктивным остается класс слов, описывающих компьютер (5% синонимов, у антонимов такой ряд в принципе отсутствует).

3.2.3. Способы номинации в языке дотеров

3.2.3.1. Кальки

«Калька (франц. *calque* — копия) — образование нового фразеологизма, слова или нового значения слова путём буквального перевода соответствующей иноязычной языковой единицы. Кальки возникают как реакция носителей языка на резкое увеличение числа прямых заимствований. Соотношение калек и прямых заимствований в разных языках различно. В некоторых языках (исландский, тибетский) калькирование — почти единственный способ освоения иноязычной лексики. Кальки изучаются *этимологией* и *лексикологией*» [ЛЭС, 1990]. «Этот способ включает заимствования, грамматически не освоенные русским языком. Слово заимствуется из иностранного языка целиком, оставляя иноязычное произношение, значение и транслитерированное написание» [Е. Гусакова, 2014:62]. Вот некоторые примеры калек:

Бафф (от англ. *Buff*) — любой положительный эффект или усиливающее заклинание. Баффы дают разнообразные «бонусы» — от дополнительной скорости атаки до сопротивления урону.

Соло (от англ. *Solo*) - одиночный игрок, либо человек, желающий играть в одиночку.

Стан (от англ. *Stun*) — способность в игре, которая делает противника неактивными на некоторое время.

Хил (от англ. *Heal*) — лечение героя.

Фарм (от англ. *Farm*) - заработок денег и опыта путем убивания крипов или вражеских героев.

3.2.3.2. Полукальки

Как отмечает В.А. Комаров: «Полукалька – слово, созданное из двух элементов, один из которых переведен на русский язык, а второй является транскрипцией или транслитерацией исходного слова. Например, в слове *бета-тестирование*, образованном от английского *beta testing*, первая часть (*beta-* / бета-) является транскрипцией / транслитерацией английского слова, а вторая часть (*testing*) переводится на русский язык как существительное, обозначающее процесс, – тестирование» [Комаров, 2016: 88].

Заимствованный термин попадает под влияние русской грамматики и подчиняется ее правилам. Имена существительные приобретают падежные окончания, к основе иностранного слова прибавляются уменьшительно-ласкательные суффиксы *Windranger* — Вээрка, Врка (имя персонажа в одной из онлайн-игр), также очень часто используется словообразующий суффикс -ер- :

Абузер (от англ. *Abuse*) — игрок, использующий необычным образом что-либо в игровой механике. Обычно употребляется как синоним багера или читера, — «человек, играющий нечестно, обходящий правила».

Дизэйблер (от англ. *Disabler*) — тип героев компьютерных игр, обладающих способностями, нейтрализующими противника на некоторое время. Некоторые фразы сокращаются, то есть одному слову присваивается значение целой фразы: *go around and kill (GANK)* - гангать (особое действие в игре, характеризующееся выходом сильного союзного героя к слабому с целью помочь обезвредить противника).

3.2.3.3. Заимствования

Язык дотеров в русскоязычном сегменте — в большей степени заимствован из англоязычного сообщества. Исконно русских слов в этом языке нет вообще, это связано в первую очередь с тем, что игра изначально

не являлась русскоязычной. Подавляющее большинство лексем (82%) заимствованы из английского языка, поэтому способы словообразования (аффиксация, аббревиация и др.).

Дотеры используют в основном англицизмы, без которых уже невозможно представить себе коммуникацию геймеров вообще (*мид, сплеш, скилл, тавер, лайн* и многие другие). Проведя анализ языка дотеров, мы выявили, что в нем преобладают заимствования из которых при помощи суффиксального способа словообразования образовано около 45% слов, при помощи префиксов – около 30% и аббревиатуры, составляют 15 % от всех заимствований (см. диаграмму 3).



Диаграмма 3

Е.Л. Ачилова в своей статье отмечает, что «геймерский сленг регулярно пополняется гибридными англо-русскими глаголами, которые активно используются лишь в сообществе компьютерных игроков» [Ачилова, 2019: 330].

Рассмотрим продуктивные способы словообразования глаголов на основе заимствований:

1) Наиболее распространенным и продуктивным является суффиксальный способ словообразования. При помощи присоединения к английской глагольной основе русских суффиксов создаются необходимые для понимания игры лексемы. Заметим, что большинство глаголов

совершенного вида обладают ярко выраженной семантикой результативности действия.

а) присоединение к английской глагольной основе русского суффикса -и-: **бустить** (от англ. *to boost* — увеличивать) — в русскоязычном игровом сегменте слово имеет значение некоторого повышения уровня игры, рейтинга и тд.: «Хватит бустить», «Ты что бустишь?» «Бустить не надо»; **дайвить** (от англ. *to dive* — нырять, погружаться) — в русскоязычном игровом сегменте слово имеет значение давить, доигрывать до конца: «Парни, дайвим», «Дайвить надо начинать», «Они дайвят»; **дизармить** (от англ. *to disarm* — обезоруживать, обезвреживать) — обезоруживать противника: «Дизармлю его», «Дизармить нужно всегда», «Дизмармить можешь или ты немогущий?»; **пушить** (от англ. *to push* — толкать, нажимать, продвигать) — сносить, ломать вражеские постройки: «Начинаем пушить», «Пушить пора бы», «Они начали нам пушить»; **сейвить** (от англ. *to save* — сохранять, спасать) — спасать, оберегать от смерти: «Сейви его крестом», «Ты саппорт и должен сейвить», «Сейви, что ты стоишь-то?»; **хилить** (от англ. *to heal* — лечить) — восстанавливать шкалу здоровья у себя или союзников и др.: «Хилить надо не себя, а кери», «Хилить не можешь?», «Хилить бы побольше» и др.

б) присоединение к английской глагольной основе совершенного вида русских суффиксов **-ну-** / **-ону-** со значением однократности / мгновенности: **бафнуть** (от англ. *to buff* — положительный эффект): «Может кто меня бафнуть?», «Бафнуть тебя?», «Мой саппорт не может меня бафнуть»; **ливнуть** (от англ. *to leave* — покинуть) — выйти из игры раньше времени, часто, обидевшись: «Ливнуть хочу», «Я бы посоветовал тебе ливнуть», «Ливнуть может каждый»; **стакнуться** (от англ. *to stuck* — застревать) — возможность для сбора большего количества древних крипов или нейтральных, при помощи их отвода из лагеря, делать это нужно на 53 секунде ежеминутно: «Спот не стакнулся», «Стакнуть не могу», «Иди и стакни» и под.

2) Продуктивным является и префиксальный способ словообразования.

а) присоединение к английской глагольной основе русского префикса — **за** —: **гангать** (от англ. to gang – организовать бригаду) – **загангать** — прийти и помочь убить врага: «Мидер, загангай нам», «Вот бы ты загангал», «Загангать можешь?»; **доджить**–**задоджить** (от англ. to dodge – уворачиваться, увилывать): «Вот это я задоджил», «Мог бы и задоджить», «Попробуй задоджить»; **контрить**–**законтрить** (от англ. to counter – противостоять) — грубо говоря, победить, переиграть кого-либо: «Законтить его легко было», «Да тебя любая дура могла бы законтрить», «Законтрить его можешь?»; **стилить**–**застилить**, (от англ. to steal – украсть; употребляется в значении «умышленно убить противника, зная, что напарник может и сам его убить, или добить врага последним ударом специально»): «Урод, опять застилить хотел», «Ты застилил пять убийств», «Что же ты, хватит, опять застилил»; **сейвить**–**засейвить** (от англ. to save – сохраняться, спасаться): «Засейвить помощи», «Ты мог меня засейвить», «А что же ты не смог засейвить?»;

б) присоединение к английской глагольной основе русского префикса — **на** — в значении действия в большом количестве/ доведения действия до нужного предела: **дамажить**–**надамажить** (от англ. to damage – повреждать, наносить ущерб): «Я вон сколько надамажил», «Ты даже надамажить не можешь», «А что если я надамажу?»; **фармить** – **нафармить**, (от англ. to farm – обрабатывать землю; употребляется в значении «целенаправленно зарабатывать золото»): «Все, я нафармил», «Нафарми сколько надо и го», «Почти нафармал»; **стилить** – **настилить**, (от англ. to steal – украсть; употребляется в значении «умышленно убить противника, зная, что напарник может и сам его убить, или добить врага последним ударом специально»): «Опять ты настилил», «Ого, сколько ты настилил», «Опять саппорт настилил себе фрагов» и пр.

в) Другие случаи присоединения к английской глагольной основе русских префиксов: **кайтить** – **раскайтить** (от англ. *kite* – хищник, подразумевает обманывающее движение) — обмануть/запутать врага: «Раскайтил сосунка», «Как девчонку тебя раскайтил», «Раскайтил на славу»; **нерфить** – **понерфить** (от англ. *to nerf* – делать слабым, неэффективным): «Так этого героя же понерфили», «Понерфили его», «Что, опять понерфили?»; **пушить** – **допушить, отпушить, спушить** (от англ. *to push* – толкать) — ломать вражеские постройки: «Нужно бы уже допушить», «Пойдем и спушим», «Спушить бы вс им»; **саппортить** – **посаппортить, отсаппортить** (от англ. *to support* – поддерживать) — помогать в игре: «Посаппортируйте мне, плиз», «Что ты, отсаппортировать не можешь?», «Эй, бездарь, посаппорти»; **регениться–порегениться, отрегениться** (с усечением производящей основы от англ. *to regenerate* – восстанавливаться): «Отрегенесь и прилетай обратно», «Порегенесь сходи», «Мне бы отрегениться»;

В отдельных случаях игроки прибегают к двойной префиксации, свойственной русской разговорной речи, с целью усилить экспрессию высказывания: **понапикают** (от англ. *to pick* – собирать) — **навыбирают**: «Понапикаают говна и сидят», «Опять вы понапикали всего», «И чего вы тут понапикали, гении?» (выберут плохих героев)

3.2.3.4. Сложение

Глагольные лексемы могут быть образованы и путём сложения основ с дальнейшей префиксацией по правилам языка-реципиента: **ванишотиться** (от англ. *one shot* – один выстрел) — умирать от одного удара: «Так он ванишотнится», «Ванишотни его», «Ты ванишотишься же, дурак»; **переластхититься** (от англ. *last hit* – последний удар) — в значении переиграть врага по добиванию нейтральных крипов: «Переластхитил я его», «Ты меня не переластхить», «Я тебя один на один переластхичу»;

сплитпушить, засплитпушить (от англ. split push – разделённый толчок) — тактические передвижения и действия, способствующие постепенному сносу вражеских построек: «Иди и засплитпушь их», «Сплитпутишь надо», «Сплитпушить — это твоя обязанность».

3.2.3.5. Аббревиация

Во внутреннем общении игроков прослеживается тенденция к упрощению, стремление дотеров к экономии коммуникативных усилий отражается в употреблении сокращений. В языке дотеров используются аббревиатуры, написанные латиницей и кириллицей, причем многие из них употребляются параллельно: **ГГ** (от англ. good game — хорошая игра): «Все, это ГГ», «ГГ» — так игрок выразит свое пожелание на хорошую игру, «ГГ, парни»; **ВП** (от англ. well played — хорошо сыграно: «Ну, ВП, ВП», «ВП, антимэг», «Вот это и правда ВП»; **КД** (от англ. Cooldown) — время перезарядки чего-либо: «Да у меня КД было, умник», «Ты знаешь о том, что в игре есть КД», «По КД нажимай»; **ФФ** (от англ. finish fast --быстро заканчивать): «ФФ пожалуйста», «Ребята, ну же, ФФ», «ФФ, просто ФФ»; **ФБ** (от англ. First blood — первая кровь) — самое первое убийство в игре: «Мы вообще-то ФБ сделали», «ФБ бы оформить», «Го ФБ сделаем»; **ГЛ** (от англ. Good luck — удача) — пожелание удачи: «ГЛ, гайз», «Всем ГЛ», «ГЛ, ребяташки»; **ЛОЛ** (от англ. Lots Of Laugh — смеюсь во весь рот) — выражение в игре, заменяющее смех: «ЛОЛ, ну ты шутник», «ЛОЛ, ты не прав вообще-то», «ЛОЛ, ты такой ЛОЛ».

Наиболее продуктивным способом номинации является заимствование, оно занимает порядка 70% от всего словаря дотеров, что составляет больше 150 лексических единиц. Большая часть в этой категории — глаголы, это связано с динамикой самой игры. Существительные же относятся к категории чистых заимствований (они же кальки и полукальки) и занимают

около 10% от общего объема словаря. Аббревиатуры же куда продуктивнее и популярны у игроков (в сравнении с существительными) — 20%. Частотны следующие аффиксы в образовании производных глаголов: суффиксы *-и-*; *-ну/-ону*; *префиксы: вы-*; *до-*; *за-*; *от-*; *пере-*; *по-*; *про-*; *с-*; *на-*.

3.3. Ономастикон дотеров

В ономастическом пространстве дотеров значимое место занимает система никнеймов, идентифицирующая каждого отдельно взятого игрока, а также система наименований внутриигровых персонажей, уникальных для геймеров. Ономастикон дотеров представляет собой целостную систему, включающую в себя более полутора миллионов никнеймов, из которых мы рассмотрели 150 единиц, а так же 119 официальных наименований героев и около 300 вторичных жаргонных номинаций.

Исследование любого корпоративного языка предполагает выявление и характеристику системы номинаций, обеспечивающих коммуникацию в коллективе. Как отмечает Е.Л. Березович, «прагматический аспект изучения этого языкового материала предполагает выявление позиции номинатора, отражающейся в ономастических дериватах, а также его установок, которые сопутствуют появлению данных номинативных единиц» [Березович, 2005: 71].

3.3.1. Антропонимы

Не вызывает сомнений тот факт, что именно антропонимы в большей мере влияют на самоидентификацию людей, обладая специфическими именами, кличками, прозвищами, а связано это с немаловажной социальной функцией человека. Денотат антропонима максимально нагружен — имя имеет смысл, если оно соотнесено с конкретным объектом, называя

конкретное имя, например, при обращении мы точно знаем, кого именно имеем в виду и хотим ответа именно от этого конкретного объекта. М.Э. Рут в статье «Антропонимы: размышления о семантике» пишет: «патологическое существование списка антропонимов приводит к развитию фантомных значений, возникающих на основе либо квазиобобщений тезоименных денотатов, либо генерализации свойств носителя имени внесоциумного звучания. Эти фантомные значения нередко становятся основанием выбора имени из списка» [Рут, 2001: 63]. В нашем случае, в игре есть персонажи, названные в честь каких-либо мифических героев, но обладают в иной среде своей историей и особенностями, хоть немного, но отличающимися от героя-оригинала: Зевс и Марс. «Имя собственное в современных ономастических исследованиях рассматривается как многоплановая категория, включающая следующие аспекты создания, функционирования и восприятия имени: лингвосемиотический (имя как функциональный языковой знак), лингвокогнитивный (имя как часть языковой картины мира), дискурсивный (имя как часть текста, дискурса), лингвopsихологический (восприятие имени индивидом и окружающими), социолингвистический (имя как знак социального статуса), лингвогеографический (бытование имени в разных странах, регионах), этнолингвистический (имя как знак этнической принадлежности), исторический (имя в динамике структурно-семантических процессов), лингвокультурный (имя как часть культуры) и прагматический (имятворческие процессы и имя как речеповеденческая категория)» [Гарагуля, 2009: 7].

Толкование слова *никнейм* отсутствует в традиционных, общеупотребительных словарях, поэтому мы вынуждены обратиться к некоторым Интернет-ресурсам. Наиболее понятное и полное толкование дается лишь в свободной энциклопедии Википедия: «никнейм (ник; англ. *nickname* – первоначально «кличка, прозвище», от среднеанглийского *an eke*

name – «другое имя», перешедшее в одинаково звучащее «a nick name»» [Википедия].

М. Г. Чабаненко считает, что «никнейм» – условное либо вымышленное имя для идентификации, художественный образ из символов, создаваемый пользователем для общения и самопрезентации в чатах, социальных сетях и подобных ресурсах» [Чабаненко, 2007: 13]. А.М.Прима и Н.В. Бурдун дают следующую трактовку: «никоним (никнейм, ник) — имя, используемое для общения в сети. Если логин безлик и представляет собой число или бессмысленную последовательность букв, то никнейм используется для самовыражения и несет определенную смысловую нагрузку» [Прима, Бурдун, 2019: 56]. «Сетевое имя, или никнейм, является единицей искусственной номинации и призвано идентифицировать пользователя сети Интернет. Это новое имя, своего рода визитная карточка, самая главная деталь выдуманного (виртуального) образа или имиджа. Возникновение никнеймов связано с новым видом коммуникации и имеет целью не столько скрыть реальную информацию о себе, сколько позиционировать себя в виртуальном мире, подчеркнув личностные черты или создав определенный образ, чаще всего придуманный» [Рянская, Балкунова, 2011:1].

Мы же, относим никнейм к антропонимам, понимая его вслед за Чабаненко как «неофициальное личное имя, самостоятельно присваиваемое его носителем с целью сокрытия личности, являющееся результатом креативной деятельности, используемое в различных сферах опосредованной молодежной коммуникации, осуществляемой в письменной форме» [Чабаненко, 2007: 21].

Профессор М.Л. Якунина справедливо отмечает, что «на выбор никнейма коммуникантом оказывает влияние ряд экстралингвистических факторов: уровень общей культуры автора, его социальное положение, сфера профессиональной деятельности и познавательных интересов, возраст, национальность, гендерная принадлежность и т. д.» [Якунина, 2013:73]. «В

лексиконе любого языка находят воплощение специфика материальной и духовной культуры народа: традиции и обычаи, религиозные и мировоззренческие представления, общественные отношения, организация хозяйственно-бытовой и производственной сфер жизни. Безусловно, все эти элементы проявляются в антропонимиконе, так как имена собственные активно реагируют на события, происходящие в жизни человека, играя роль индикаторов общественных процессов (природно-биологических, социально-исторических, культурных, производственных). Имя собственное, являясь важным элементом любого этносоциума, представляет собой не только комплекс лингвистических данных, но и отражает процессы экстралингвистического характера» [Буркова, 2017: 108]. Несмотря на то, что процесс создания большинства антропонимов отражает некоторые социокультурные ценности человека (влияние школы, семьи, друзей, университета), он является сугубо индивидуальным и отражает внутренний, личный мир отдельного индивида, проецируя образ. Выбор никнейма происходит уникально для каждого, отдельно взятого, пользователя Интернет-ресурса. Необходимо выделить некоторые характерные черты никнеймов, а именно их условность и вымышленность, Н.Ф.Алефиренко отмечает «оним является результатом процесса дифференциации и по своей сути сходен с дейктическим значением, т.е. служит средством идентификации и индивидуализации» [Алифиренко, 2005: 205]. Совершенно очевидно, что никнеймы представляют собой специфический онимический пласт лексики языка и «подчиняются не только общим законам функционирования лексических единиц, но и специфическим правилам ономастического пространства языка, его систем и подсистем (антропонимической, топонимической, урбонимической и др.)» [Соколова, 2016:180]. Более того, никнейм, как языковая единица, соотносимая с действительностью, представляет собой знак, который может быть описан.

Говоря о сетевом имени, нам необходимо отметить, что каждый пользователь должен выбрать себе псевдоним (никнейм) для свободного функционирования и общения внутри интернет сообществ. Необходимо отметить, что разницу между кличкой и прозвищем на данном этапе развития языка, как таковую не выделяют. Эти понятия семантически сблизились, но Х.Вальтер и В.М.Мокиенко видят разницу между терминами: «прозвище тяготеет к более общему номинативному диапазону, а кличка характеризуется специализированностью, обусловленной коннотативностью <...> кличка и прозвище отличались тем, что «кличка» относилась в большей мере к обозначению животных» [Вальтер, Мокиенко, 2005: 54].

По мнению Б.Башаевой, никнейм — это тот же псевдоним, прозвище или импровизация собственного имени [Башаева, 2007: 13]. Никнеймы — новое явление в ономастике, они обнаруживают сходство с кличками и прозвищами и псевдонимами, как таковые они стали появляться вскоре после широкого использования сети Интернет. Важно отметить и обязательную индивидуальность (обусловлена самонаминацией, носитель сам является автором, достоверность личных характеристик остается имплицитной) и своеобразную художественность выбранного никнейма, так как на одном портале не может быть сразу нескольких одинаковых никнеймов (не будет «*Комара*» и «*Комара*», однако, возможна ситуация «*Комар*» и «*Комар2019*»), многие подходят к выбору своего псевдонима очень серьезно, кто-то напротив, набирает случайные слова и цифры (у некоторых игроков, считающихся лучшими никнеймы выглядят следующим образом — «*Z*», «*2020*», возможно использование слова, которое первое пришло на ум — «*September*», «*Kitty*»), для того, чтобы быстрее начать пользоваться каким-либо ресурсом. Е.А.Белоусова под виртуальным именем подразумевает имя, которое пишется, а не слышится. Это так называемый визуальный сигнал, а не акустический [Белоусова, 2007:14].

Исследователи Э.М.Рянская и А.С.Балкунова отмечают, что никнеймы относятся к онимам, а ближе всего — к псевдонимам. «Все никнеймы либо

единичны, неповторимы, следовательно, безэквивалентны и соотносимы с конкретным носителем, либо индивидуальны в условиях конкретной ситуации интернет-общения, поскольку никнеймы нескольких участников коммуникации могут совпадать» [Рянская, Балкунова, 2011: 2.]. Мы уже говорили об индивидуальности никнеймов, наше мнение подтверждается замечанием Г.В.Холодных «как полифункциональный знак псевдоним представляет или скрывает определенные характеристики автора (пол, возраст, национальность, социальное положение и т.д.), а также тип авторства (индивидуал, соавторы, коллектив) [Холодных, 2007: 18].

Так как, наше исследование проводится в рамках компьютерной игры Дота 2, мы можем говорить о своеобразии *никнеймов* внутри данной игровой среды. В данном параграфе в качестве онимов будет рассмотрены *никнеймы* игроков из разных стран и регионов. *Никнеймы* не только представляют нам вторичную номинацию (если мы рассматриваем никней как синоним кличке, и третичную, если выводим из понятия клички), но и обладают одним из главнейших признаков собственного имени, а именно способностью обозначения конкретных индивидов. Мы знаем, что имена собственные носят случайный, условный характер и характеризуются полной или относительной произвольностью первоначального выбора и зачастую непереводаемостью на другие языки. Например, у одного из известных игроков никнейм «*PUPPEY*», однако, на русском языке мы не можем говорить, что он зовет себя «ЩЕНКОМ», так, все игровое сообщество, независимо от региона будет называть его именно тем никнеймом, который он себе присвоил (хотя частичный эквивалент существует). А вот никнейму «*ЦbIGAN*» мы не можем найти альтернативу на других языках. В никнеймы могут быть инкорпорированы графические изображения, что также затрудняет не только его понимание, но и обращение к нему в целом: «*HeBe3yN4uK*», «*[N] a G i B a t o [R]*». Исходя из этих особенностей никнеймы входят в сферу «актуальной антропонимии», представляющей собой, по словам С.Н.Смольникова, «систему конкретно-референтных

собственных именований, актуальных для носителей языка и употребляемых в речи для обозначения и индивидуальных объектов» [Смольникова, 2005: 29]. Это означает, прежде всего, что никнеймы, в отличие от потенциальных имен, имеют закреплённость в языке и способность к устойчивой воспроизводимости, они являются результатом речевой номинации.

Как мы уже выяснили, корпорация дотеров обладает определенными коммуникативными потребностями, являясь социально ограниченной группой людей, объединенной общими интересами. «Антропонимикон конкретного социолекта отвечает требованию корпоративности – предполагается, что его члены знают друг друга и владеют традицией построения своего ономастикона. Неофициальный антропонимикон изначально обладает ярко выраженной мотивированностью, нередко выступают альтернативой официальным онима́м» [Буркова, 2017: 109]. В рамках данной главы мы хотели бы рассмотреть антропонимикон дотеров, а именно никнеймы. «Антропоним представляет собой бинарную единицу, существуя как знак сам по себе и как именование конкретного человека. Значение неофициального антропонима выявляется в конкретном социолекте, в конкретной речевой ситуации, в рамках того или иного коллектива, в социальном контексте. Сам антропонимикон структурируется с учетом наличия в обществе различных социумов с вполне определенной речевой нормой, фиксированным составом носителей, четко очерченной сферой употребления. В результате этого в антропонимической системе формируется центр, функциональная доминанта и периферия, представляющая его субстандарты. Многократно варьируясь в социуме, имя реализует денотативное и коннотативное наполнение семантики онима. В семантике неофициальных именований антропонимиконов профессиональной сферы доминирует специальное значение, а эмоциональное начало может утрачиваться из-за регулярности

использования лексических единиц профессионального характера [Буркова, 2017: 111].

Рассмотрим, при помощи каких способов ономастической номинации образуются сетевые имена. Среди работ, в которых затрагиваются параметры классификации прозвищ, отметим следующие. Е.С. Манченко, исследовавшая английские прозвища, предлагает классифицировать прозвища по структурному признаку на структурно одноплановые и структурно-многоплановые, а по мотивационному признаку на мотивированные и относительно немотивированные [Манченко 2008:20]. Классификация прозвищ по составу предполагает их деление на антропонимические, смешанного типа и несобственные. Прозвища могут характеризовать внешний вид человека в целом, указывать на отдельные детали его внешнего облика, привычки и особенности поведения, этническое или расовое происхождение, давать социальную оценку умственных способностей.

Отметим, что абсолютно любое общение в сети Интернет основано на визуальном восприятии, следовательно для игроков очень важно то, чтобы их никнейм смотрелся выгодно. Для этого используются разнообразные графические символы, иероглифы (как уже было сказано выше). В данном контексте необходимо привести еще одну классификацию никнеймов. Т.В.Аникина выделяет [Аникина, 2011:199]:

1. Антропонимические ники. Такие никнеймы основаны на формальном преобразовании антропонима.
2. Ники смешанного типа состоят из двух элементов: антропонимического и нарицательного.
3. Апеллятивные ники содержат только нарицательные элементы.

3.3.1.1. Функции никнеймов

Общими для всех антропонимов являются следующие функции: номинативная, идентификационно-дифференцирующая и коммуникативная. А также факультативные функции: информационная, экспрессивная и поэтическая (в художественной литературе) [Караулов, 2003: 288]. Иную классификацию предлагает А.В. Суперанская: в речи выделяется коммуникативная, апеллятивная, экспрессивная и дейктическая функции у всех имен собственных. Для антропонимов добавляются еще функции идентификации объекта и социальной легализации личности, а на экстралингвистическом уровне – ритуальная и харизматическая функции [Суперанская, 1973: 272]. О.И. Фонякова рассматривает функции онимов на основе анализа сфер номинации, сигнификации и коннотации, выделяя свыше 15 разных функций. В сфере ономастической номинации находятся такие функции как: три языковых (номинативно-дифференциальная, идентифицирующая, дейктическая); пять речевых (прагматическая, апеллятивная, контактоустанавливающая, адресная и фатическая). В сфере сигнификации выделяются три языковые функции, которые проявляются и на уровне речи: концептуальная; информативная; аккумулятивная (энциклопедическая, когнитивная). В сфере коннотации выделяются языковые функции: - стилистическая; эмоционально-оценочная; - социально-оценочная; - региональная и культурно-историческая, к которым в речи добавляются текстообразующая и эстетическая функции [Фонякова, 1990: 17]. По мнению М.Г. Чабаненко, среди функций никнеймов можно выделить:

- 1) функцию самопрезентации (никнейм является знаком самоопределения личности);
- 2) дискурсивную функцию (образ говорящего, обозначенный в имени, детерминирует его речевое поведение);
- 3) контактоустанавливающую функцию;
- 4) эмоционально-экспрессивную функцию;

5) игровую функцию («сокрытие личности за никонимом позволяет выстраивать линию своего речевого поведения, не опасаясь повредить собственную репутацию») [Чабаненко, 2007: 70].

Итак, рассмотрим функции никнеймов, которые соотносятся с никнеймами, рассматриваемыми в нашей работе:

1. *Номинативная функция.* Заключается в способности указывать на кого-либо.

2. *Дифференцирующая функция.* В игровой среде присутствуют миллионы игроков, для того, чтобы не прориссходило путаницы в коммуникации используются никнеймы разных видов и форм.

3. *Аллюзивная функция.* Некоторым геймерам необходимо подчеркивать свою образованность в какой-либо области и они намеренно выбирают никнейм который бы вызывал аллюзии у других людей.

4. *Информативная функция.* В некоторых никнеймах игроки используют свои реальные характеристики и качества. Определить же реальность и правдивость такой информации можно не всегда, так как какая-либо информация в компьютерной игре не верифицируется.

5. *Аттрактивная функция.* Никнеймы привлекают внимание игроков: чем интересней никнейм, тем больше шансов на то, что именно тебя заметят

6. *Функция самопрезентации и психологическая оценка.* Так как создание никнеймов является индивидуальным и творческим, их анализ может засвидетельствовать некоторые особенности и характеристики участников корпорации дотеров.

3.3.1.2. Способы образования никнеймов

Н.В. Подольская отмечает, что «возникновение собственных имен происходило и происходит благодаря трем основным процессам: онимизации аппеллятива трансонимизации ИС (т. е. переходу ИС из одного

онимического поля в другое) и заимствованию иноязычных имен. [Подольская, 1990:43]. Известно, что трансонимизация и онимизация могут быть разделены на грамматическую и семантическую. Помимо приведенных трех способов образования имен собственных, мы выделим в отдельную группу и онимы, созданные при помощи составных наименований.

В компьютерной игре Дота 2 за последний месяц зафиксировано свыше 8 миллионов уникальных игроков, большинство из которых обладают своими никнеймами. Из общего количества геймеров, на долю России приходится 18,13% дотеров, соответственно, мы будем говорить о свыше полутора миллиона никнеймов. При проведении анализа никнеймов, была выявлена следующая статистика: 50% от общего количества игровых имен, занимают никнеймы, образованные при помощи грамматической трансонимизации, на долю никнеймов, образованных при помощи семантической онимизации приходится порядка 27% антропонимов, 15% представлены онимизацией предикативных единиц, лишь 8% так или иначе связаны с заимствованиями.

1. Трансонимизация — переход онима одного разряда в другой [Подольская, 1978:152]. Данный процесс образования имен собственных является наиболее продуктивным в игровой среде и занимает порядка 50% от всех никнеймов русскоязычных игроков.

а) Трансонимизация:

от личных имен (см. Рис. 7, 8, 9):

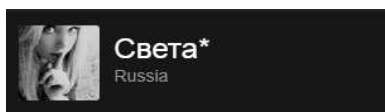


Рис. 7

(Света, ливни),



Рис. 8

(Ты дурак, Влад?),

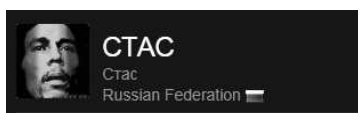


Рис. 9

(Ммм, какой ты слабый, Стас),

Даша (Даша, ты тут?), Дашка (Эй, Дашка, че пикнешь?), Даря (Даря, это от Даша?), Варвара (Скок лет, Варвара?), Варчик (Варчик, что варишь?), Мишаня (Мишаня, ты класс), Миха (Мих, возьми хард кери), Костян (Косян, ну ты и исполнил), Костик (Костик, жду на миду (мид — некоторое внутриигровое пространство)), Дим4ик (Димчик, заткнись), Димон (Димон, купили фласку), Димас (Димас, у меня слов нет), Андрон (от Андрей) (Андрон, не приходи на лайн больше), Дрюс (от Андрей) (Дрюс, начни играть серьезно), Киря (от Кирилл) (Киря, замолчи), Рита (Рита, варды! (варды — внутриигровой предмет, улучшающий видимость)), Марго (Марго ты девочка?), Мари (Мари, как дела? Познакомимся?), Маришка (Маришка — тупица), Маша (Маша, уйди лучше на кухню, удали игру);

от фамилий:

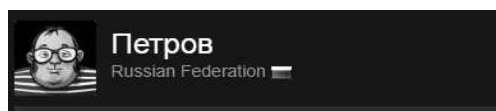


Рис.10

(Петров, а веселее не мог что придумать?),

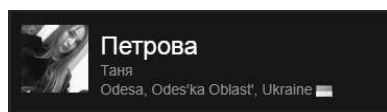


Рис.11

(Петрова, ливни (ливнуть — выйти из игры)),



Рис.12

(Иванова — ты дура, честно),

Кошкина (Это, что шутка? Кошкина?), Сусликов (Ахахха, приколы, Сусликов), Сидоров (Очень смешно, Сидоров), Кравченко (Что еще ты от

меня хочешь, Кравченко?), Кузьмин (Ливни (ливнуть — выйти из игры), Кузьмин), Онешко (Ты такое дно, Онешко), Скулкина (Ты это серьезно, Скулкина?), Жидовкин (Ну, ты реал жид, Жидовкин), Тихонов (Тихонов, а ты не Олег, случайно?), Михаленко (Михаленко, ты дурной?), Щербаков (Такой ты слабый, Щербаков), Казанов (Ого, че Казанов сотворил), Скрипченко (Такое ты исполнил, Скрипченко), Шпаков (Шпак, ну ты жестко);

с помощью эпонимов («эпоним» — лицо, чем-либо знаменитое, имя которого послужило для образования какого-либо онима [Подольская, 1990: 44]). В данной группе мы можем выделить следующие разновидности эпонимов:

имена персонажей аниме и манги:

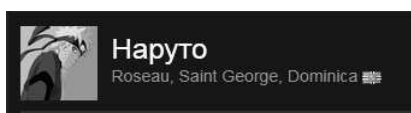


Рис.13

(Эй, Наруто! Или как там тебя?),

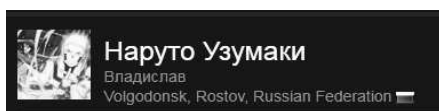


Рис. 14

(Наруто Узумаки? Ты серьезно?),

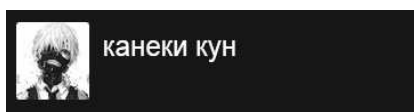


Рис. 15

(Ой, еще один анимешник, Кнеки Кун...),

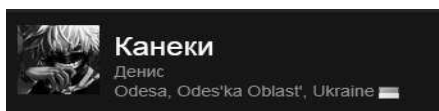


Рис. 16

(Канеки, ты с ума сошел?),

Саске (Але, Саске, ты че делаешь?), Сакура (Ммм, Сакура, сразу видно, у тебя плохой вкус), Итачи (Итачи? Что за ник такой?), Тоторо (Тоторо?

Ты мультики любишь смотреть?), Мотоко (Боже, еще один анимешник, Мотоко...), Пикачу (Ого, этот Пикачу всех разгромил), Кирито (Кирито? Тебе десять лет?), Асуна (Асуна, поставь варды (варды — внутриигровые предметы, улучшающие обзор)), Сейлор Мун (Сейлор Мун, купи смоки (смоки — внутриигровой предмет, для сокрытия передвижения союзников)), Ято (Да закрой свой рот, Ято), Сиро (Слышишь, Сиро, не бери пуджа (пудж — один из героев игры)), Леви (не будь таким серьезным, Леви), Нацу (Нацу, что ты наделал?), Микаса (Микаса? Имя как у мяча...), Грель Сатклифф (эй, Грей как-то там, купи дасты (дасты — внутриигровой предмет, для обнаружения невидимых соперников));

имена известных реально существующих личностей:

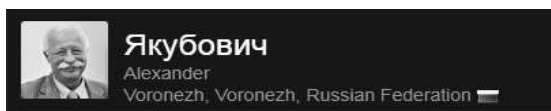


Рис.17

(Якубович, крути барабан! Ах-ха-ха),

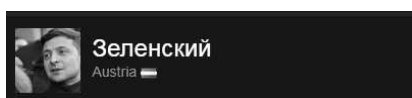


Рис.18

(Зеленский, возьми саппорта! (саппорт — одна из ролей внутри игры)),

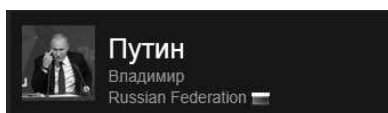


Рис.19

(Путин, ты наш президент!),

Кристинка Асмус (Кристинка Асмус, смотри за собой!), Сашка Пушкин (Пушкин, что ты натворил?), Лермонтов (Раз ты Лермонтов. напиши че-нибудь), Медведев Дмитрий (Дмитрий Анатольевич, где же ты на мид? (мид — внутриигровое пространство)), Дональд Трамп (Дональд Трамп, я тебя выбрал, делай, что просят), Боярский (Сними вижен, Боярский), В.И.Ленин (Ленин, ты не в мавзолее, кнопки нажимай), Фредди Меркьюри (Ты такой бездарь, Фредди Меркьюри), Екатерина Великая

(Екатерина Великая! Как громко сказано, для такой кривокучки!), Сусанин (Сусанин, стратег ты очень плохой), Горбачев (Горбачев. не руинь игру (руинить — поддаваться противнику или делать то, что приведет союзную команду к поражению));

имена литературных персонажей:

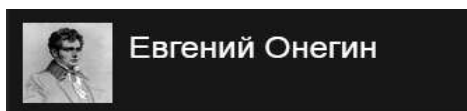


Рис. 20

(Евгений Онегин, ну ты и дебил),

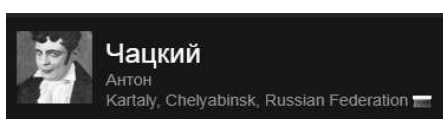


Рис. 21

(Чацкий, что-то ты больно умный, приезжай, пообщаемся).

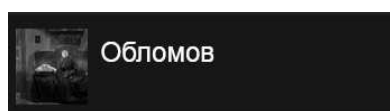


Рис. 22

(Обломов, дай танго (танго — внутриигровой предмет для восстановления здоровья)),

Татьяна Ларина (*Таня Ларина? Тогда я буду твоим Онегиным*), Фамусов (*Что за мув? (мув — непонятное движение) А? Фамусов?*), Шерлок Холмс (*Эй, Шерлок Холмс, выходи из леса*), Дориан Грей (*Сороковая минута, Дориан Грей...*), Дон Кихот (*Дон Кихот, ты что осел?*), Буратино (*Такой ты деревянный, Буратино*), Тарас Бульба (*Тарас Бульба, не булькай*), Чичиков (*Вард, Чичиков*), Соня Мармеладова (*Мармеладова, ганганы на мид (гангануть — помочь убить врага)*), Вронский (*Вронский, ты где?*), Санчо Пансо (*Где ты постоянно ходишь, Санчо Пансо?*), Раскольников (*Раскольников, го пуш (пушить — сносить вражеские постройки)*), Хлестаков (*Хлестаков, выйди из игры навсегда*), Гарри Поттер (*Поттер, наколдуй нам нетворсы (нетворс — ценность какого-либо персонажа внутри игры)*);

имена героев сериалов, фильмов, скетчей и т.д.:

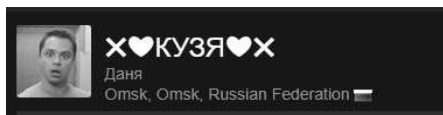


Рис. 23

(Кузя, ты такой же отбитый),

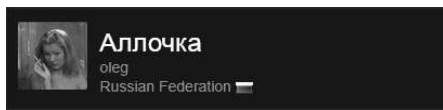


Рис. 24

(Аллочка, ты не блещешь умом),

Гена Букин (*Гена Букин, опять ты убежал*), Лена Полено (*Лена Полено, ты крыса!*), Саша Сергеев (*Саша Сергеев, кого пикнешь? (пикнуть — взять героя)*), Гоша Рудковский (*Рудковский, возьми танка (танк — выносливый, жирный герой)*), Лобанов (*Лобанов, опять ты со мной?*), Галина Ивановна Воронина (*Галина Ивановна, ай-ай-ай*), Костик Воронин (*Костик, тп сделай*), Шелдон Купер (*Шелдон, ишак, иди сюда*), Дин Винчестер (*Дин, собери молнии (молнии -внутриигровой предмет, бьющий молниями)*), Леня Воронин (*Леня Воронин. пожалуйста, пикни нам сапорта (саппорт — герой поддержки, способный лечить) со станом (стан — способность, позволяющая держать соперника на одном месте)*), Тони Страк (*Тони Старк, наверное, тинкера (тинкер — механический герой) пикнет*).

б) Грамматическая трансонимизация, представленная составными наименованиями встречается реже.

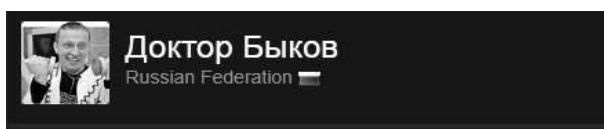


Рис. 25

(Доктор Быков, ты крутой!),

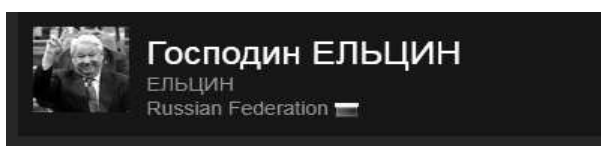


Рис. 26

(Господин Ельцин, постой со мной),

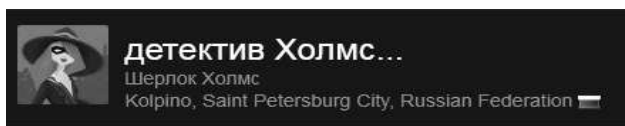


Рис. 27

(Не умри, детектив Холмс, одного прошу),

Молодой Бред Пит (*Молодой Бред Пит, не кишиуй*), Мистер Артизи (*(Артизи — знаменитый киберспортсмен) Мистер Артизи, ты бы хоть игры его посмотрел*), Госпожа Джоли (*Госпожа Джоли, чем ублажишь?*), Герой Обама (*Геро Обама, не надо дефать (дефать — защищать)*).

2. Онимизация - переход имени нарицательного в имя собственное и его дальнейшее становление и развитие в любом разряде онимов [Подольская, 1978:95]. Онимизация в никнеймах встречается достаточно часто, с ее помощью образовано около 27% от всех никнеймов в русскоязычном игровом пространстве:

а) Семантическая онимизация. Семантическую онимизацию мы можем охарактеризовать как, как процесс, происходящий без формальных изменений структуры апеллятива:

связанная с животным миром:

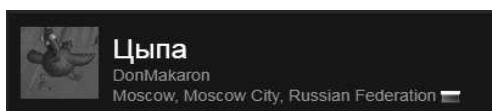


Рис. 28

(Ух, какая цыпа),

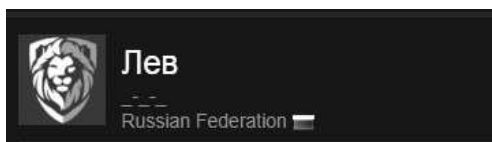


Рис. 29

(Лев, дерись как лев львиный!),

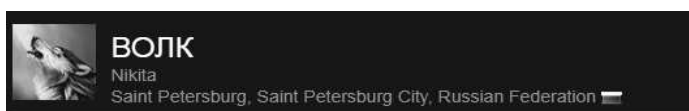


Рис. 30

(Волк, а ты в цирке выступаешь?),

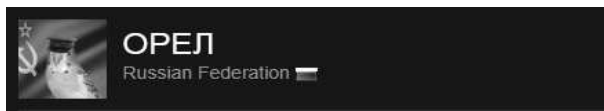


Рис. 31

(Орел, лети давай),

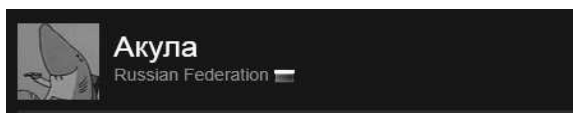


Рис. 32

(Акула, не проиграй линию),

Крыса (*Крыса, не крысь у своих*), Мышь (*Я понимаю тебя, Мышь*), Удав (*Удав, не души*), Кентавр (*Кентавр, придешь, всех убьем*), Конь (*Конь? Я бы назвал тебя ишаком*), Карась (*Карась, уйди от меня*), Стрекоза (*Лети, Стрекоза*), Глист (*Глист, ты опять нафидил*), Клоп (*Клоп, за руной сходи*), Кальмар (*Кальмар, возьми роумера*), Селедка (*Селедка, ты хардлайнер?*), Заяц (*Есть микрофон, Заяц?*), Собака (*Собака, какой же ты петух*), Лиса (*Что же вы все такие тупые? Лиса?*), Белка (*Белка, сходи за руной*), Еж (*Еж, не фырчи*);

связанная с миром человека:



Рис. 33

(Дед, ну ты даешь),

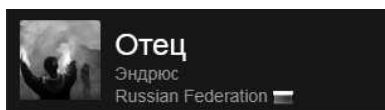


Рис. 34

(Отец, не грусти, отыграемся),

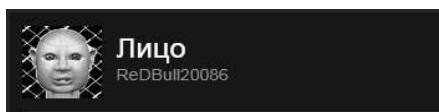


Рис. 35

(Лицо, тащи!),

Бабушка (*Бабушкаа, только не рики*), Внучка (*Внучка, тебе по-любому лет сорок, да?*), Внук (*опять школота, да, Внук?*), Тесть (*Тесть, я иду*), Свекр (*Свекр, тебя жалко*), Тело (*Ты можешь не пинговать мне, Тело?*), Невеста (*Невеста, ты лучше бы борца наварила*), Жена (*Жена, не хотел бы такую себе*);

связанная с предметным миром:

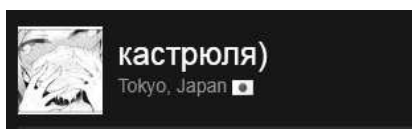


Рис. 36

(Вады, Кастрюля),

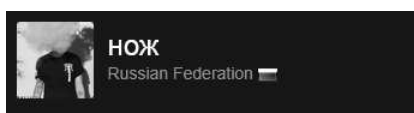


Рис. 37

(Замолчи. Нож, такой ты...),

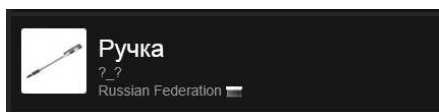


Рис. 38

(Ручка, ножка, очень смешно, ага),

Половник (*Я тебе не слышу, Половник*), Чашка (*Чашика, вытащи микрофон из пятой точки*), Тарелка (*Тарелка, я б тебя поколотил*), Скрепка (*Скрепка, дай мне изи*), Кисть (*Кисть, пожалуйста ,уступи мид*), Мыльница (*Мыльница, ты если еще раз умрешь, получишь четыре репорта*), Лак (*Лак, загангай медузу*), Фломастер (*Фломастер, поддержи паузу*), Губка (*Губка, давай ты таки подделаешь?*), Бутылка (*А ты не так прост, Бутылка*), Палка (*Палка, ты опять меня подставил*), Бумага (*Бумага, ты что сейчас сделал?*), Варежка (*Варежка, ходи с командой*), Крем (*Не умирай, живи, Крем, я иду*);

связанная с богами и мифологическими существами (теонимы):

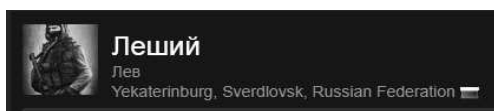


Рис. 39

(Леишй, где ты опять бродишь?),

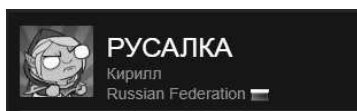


Рис. 40

(Купи ж смоки, Русалка),

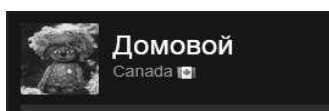


Рис. 41

(Эй, Домовой, пойдём в их лес),

Аспид (*Аспид, ты задрот*), Банник (*Привези хилку, Банник*), Водяной (*Водяной, заberi нейтралку*), Баба-яга (*Баба-яга, ты должен нам отдать изи*), Василиск (*Василиск, ты вообще совсем больной?*), Вурдалак (*Ты конченный, Вурдалак, слышишь?*), Жар-птица (*Жар-птица, на фене отыграешь?*), Кикимора (*Отойти, надо отойти, Кикимора*), Кощей (*Кощей, уйди оттуда, не умри*);

б) Десемантизация онимов:

Никнеймы, относящиеся к данной группе не имеют смысла, зачастую порядок букв или цифр в таких никнеймах выбирается случайно. Игрокам с такими прозвищами совершенно не важно, как к ним будут обращаться в игре, так как они сами не настроены на коммуникацию:

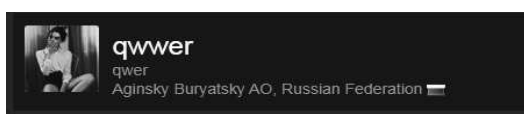


Рис. 42

(qwwer, какой ты бесполезный),

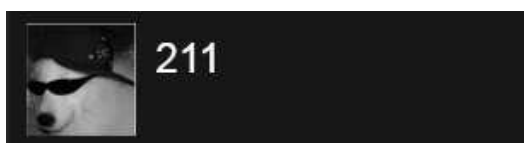


Рис. 43

(211, призывай духов, мы спушим лайн),



Рис. 44

(йцукен, пока набирал твое имя, устал).

в) Грамматическая онимизация — процесс образования на базе апеллятива имени собственного с помощью служебных морфем:

Тигришкаа (*Тигришкаа, рыкни в чат*), Кошечка (*Кошечка, а коготки покажешь?*), Сынок (*Я тебе покажу, что к чему, Сынок*), Стакашка (*Стакашка, го гулять*), Помидорка (*Помидорка, руки свои настрой*), Рачила (*Рачила, а ты справедливо отметил*), Тащер (*Давай, Тащер, покажи на что способен*), Лысик (*Лысик, дай вард*), Ботан (*Купи сентри и тыкни на мид, Лысик*)

2. Онимизация предикативных единиц. Данный способ образования никнеймов составляет 15% от общего количества. Низкая частотность может быть связана с трудностями и времязатратностью произношения, игроки предпочитают использовать более лаконичные и короткие сетевые имена.

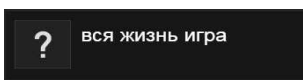


Рис. 45

(Вся жизнь игра, сократи-ка ты ник),

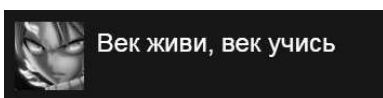


Рис. 46

(Ты вот такой смешной, Век живи, век учись),

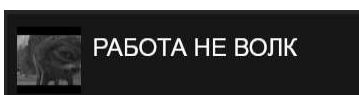


Рис. 47

(Работа не волк, ты может ганганешь, а?),

Семь раз отмерь (*Семь раз отмерь, сруби мне тут дерево*), Время делу (*Нам нужны варды, Время делу*), А судьи кто? (*А судьи кто? Тебя как звать-то?*), Тише едешь... (*Тише едешь..., может уже пора бы выйти из леса?*), Быть или не быть (*Быть или не быть, ты уже будь нашим кери (кери -герой, сильный в конце игры), а не черт пойми кем*), Кому на руси жить хорошо (*Кому на Руси жить хорошо, явно не тебе жить хорошо, потому что ты отсталый*);

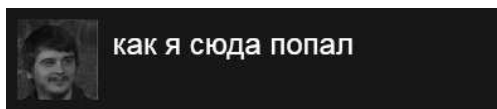


Рис. 48

(*Как я сюда попал, на карту смотри хоть иногда, урод слепой*),

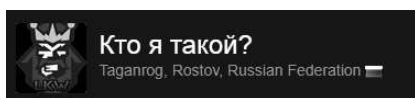


Рис. 49

(*Кто я такой? Что ты опять творишь?*),

Я такая красотка (*Эй, Такая красотка, играть-то будем?*), Тупой качок (*Тупой качок, сколько жмешь?*), Мамин помощник (*Мамин помощник, помоги уже нам на миду, выйди из леса*), Люблю девочек (*Люблю девочек, а почему ты выбрал такой ник?*), Крутой куряга (*Крутой куряга, пойдём и покурим*), Музыка из окна (*Музыка из окна, выбури свою шарманку, раздражаешь*), Вареный пельмень (*Вареный пельмень, тащи, тащи, тащи!*), Купил арбуз (*Купил арбуз, даже не думай брать тут Луну*),

3. Онимы-заимствования

«Заимствованиями называются слова иноязычного происхождения, сохранившие в современном языке некоторые свои иноязычные приметы (ударение, сочетание звуков, орфографию)» [Розен, 2000:61]. Некоторым игрокам в Доту 2 нравится выдавать себя за иностранца, в этой связи используются иностранные слова в качестве никнеймов. Однако, таких игроков не много (около 8%):

Использование целого слова или фразы на иностранном языке:

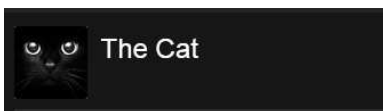


Рис. 50

(Зэ Кэй, хочешь пойти вместо меня в мид?),

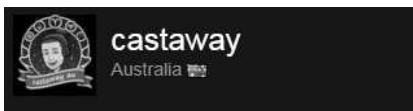


Рис. 51

(Кастэвэй, ты же русский?),

Cooler (*Дай тангусы, Кулер*), Wizard (*Визард, варды поставь, что ты их в ранце таскаешь-то?*), Glass (*Гласс, почему тебя снова не было в замесе?*), Chicken (*Чикен, это не смешно, отдай шмотки*), Fishman (*Фишмен, отдай мне эгиду*), Crime (*Крайм, давай в смоках на Рошу зайдем*), Timelapse (*Таймлапс, давай-ка быстро запустим m1*), Funny Girl (*Фанни Герл, а ты правда девочка? Скажи что-нибудь*), Kitty (*Китти, дай мне маны*), Lambo (*Ламбо, а что за сет на тебе?*);

транслитерация не является продуктивным способом образования никнеймов и представлена следующими именами:

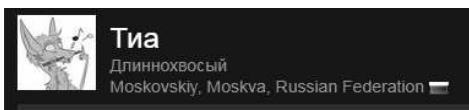


Рис. 52

((англ. tea) Тиа, я в лес),

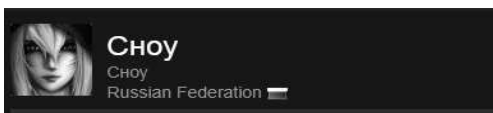


Рис. 53

((англ. snow) Сноу, я уйду от тебя, ты фарми),

Аналогично: Пенсил (pencil) (*Пенсил, ты такой слабый*), Дриам (dream) (*Дриам, опять ты выжил, а все умерли, ты нас не сейвишь*), Десерт (desert) (*Десерт, пикни нам сапорта с контролем*), Нигхт (night) (*Нигхт, почему ты не купил гем? Мы проиграли из-за тебя*), Аппл (apple) (*Эппл, ты явно слабее нас всех*)

транскрипция же не используется дотерами.

3.3.2. Способы образования имен внутриигровых персонажей

Как имена персонажей литературного произведения, имена внутриигровых героев являются важными единицами, и выбор средства наречения героя не бывает случайным, а напротив, тщательно продумывается автором, о чем писал еще Ю. Н. Тынянов и на что указывают многие современные филологи. Это означает, что рассмотрение фонетических, морфологических особенностей использования собственных имен, а также обращение к их этимологии позволяют расширить представления о роли данных языковых единиц в организации игрового пространства, создании образов, реализации замысла разработчиков.

Необходимо заметить, что у имен героев есть отличительная особенность — латинская графика.

1. Заимствования. При помощи данного способа образована большая часть имен персонажей. Анализ показал, что к данной группе относятся 74% имен героев. При данном способе образования никнеймов используется транслитерация, транскрипция же не является актуальной: **Alchemist/Алхимик**(с англ. алхимик) (Алхим, Химик, Ал) — это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Алхимик, я тебя не видел в драке. Алхимик, ты кретин. Ты такой тупой. Химик. Алхим, купи себе просветы. Алхимик, а ты вообще играть на нем умеешь? Почему ты такой бедный? Алхим? Ахе/Акс* (с англ. топор) (Акс) — это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Акс, влетай! Опять умер, Акс! Ничего страшного, Акс, мы еще можем победить. Лети ко мне на линию, Акс. Акс, пойдём, убьём их саппортов. Акс, не надо покупать это. Beastmaster/Бистмастер* (с англ. повелитель зверей) (Бист, Бистмастер) — это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Бистмастер, пойдём тавера*

сносить. Бист, где ты пропал? Зачем ты фармишь сейчас, Бист. Бист, не тупи. Бистмастер, приведи ко мне своих кабанов. **Brewmaster/Брюмастер** (с англ. пивовар) (Брюхо, Бри, Панда, Брюмастер) — это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Брюхо, дай попить. Брюмастер, иди первый в драку. Начинай драку, Брю. Брюмастер, они тебя там видят, уйди. Я тебя не звал, Брюхо.* **Bristleback/Бристлбэк** (с англ. задняя щетина или заусенец) (Брист, Еж) — это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Брист, спиной к ним вставай. Бристлбек, перестань умирать. Ты урод, Бристл. Брист, уходи в лес, не умирай. Брист, ты может играть начнешь?* **Clockwerk/Клокверк** (с англ. заводной, часовой механизм) (Клок, Клокверк) — это герой характеристики сила с ближним типом атаки. Clockwerk известен как один из самых разносторонних инициаторов-ганкеров в игре. *Клокверк, врывайся. Клокверк, ты зачем сейчас пошел и нафидил? Клокверк, собери-ка для нас ауры. Купи себе фласку (для пополнения здоровья), Клок. Дай мне эту шмотку, Клокверк.* **Doom/Дум** (с англ. гибель) (Дум) — это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Дум, ты ведь не умеешь играть на нем. Дум, я не буду тебе больше помогать. Дум, иди первый. Давай в лес уходи, Дум. Пушить идем, Дум. Поставь паузу, Дум.* **Earthshaker/Ерфшейкер** (с англ. землекрушитель) (Шейкер, Ерфшейкер) — герой характеристики сила с ближним типом атаки. *Шейкер, я буду за тобой следить. Шейкер, ты давай больше не приходи сюда. Шейкер, ты как школьник разговариваешь. Шейкер, я на тебя пожалуюсь. Купи блинк, чтобы врываться, Шейкер.* **Huskar/Хускар** (от старого норвежского слова «Huskarl», непереводимо на русский язык) Это имя носили высококвалифицированные телохранители важных норвежских лордов и королей) (Хуск, Хускар). — это герой с дальним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Хускар, не проиграй мид. Хускар, где твоя алибарда? (алибарда — предмет, который запрещает вражеским героям атаковать). Крутые шмотки, Хускар. Хускар, иду тебе помогать.*

Ты можешь просто минуты в лесу пофармить, Хускар?
Lifestealer/Лайфстилер (с англ. похититель жизни) (Гуля, Лайфстилер, Найкс)— это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является Strength attribute symbol.png сила. *Лайфстилер, иди наверх. Лайфстилер, бей его, что ты ходишь вокруг? Лайфстилер, не надо туда бежать было. Лайфстилер, еще одна ошибка и мы проиграли.*
Lycan/Люкан (от **Lycanthrope** - ликантро́пия (от др.-греч. λύκος — «волк» и ἄνθρωπος — «человек»)) — мифическая или волшебная болезнь, вызывающая метаморфозы в теле, в ходе которых больной превращается в волка) (Ликан, Волк, Ликантроп). Герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Ликан, волков своих контролируй. Ликан, ты что совсем отсталый? Ликан, иди к команде. Хоть раз подерись со всеми, Ликан. Ликан, где твоя регенерация?*

2. Трансонимизация. Данный способ создания имен является наименее продуктивным и составляет 26%:

2.1. Теонимы и мифологические существа

Abaddon. Аббадон (Аббадона, библи. Аваддон; Аполлион, Апполион, Абба) - Ангел Бездны, могущественный демон смерти и разрушения, военный советник Ада. Его имя происходит от евр. «погибель». Неоднократно упоминается в Библии в одном ряду с преисподней и смертью. В игре — герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Абба, дай мне время, Аббадон, ты принесешь фласку (предмет, восстанавливающий здоровье), Аббадон, купи вижен, Аббадон, соберешь радианс? (радианс — предмет, выжигающий здоровье вражеским героям).* **Mars.** В римской религии Марс — один из древнейших богов Италии и Рима, входил в триаду богов, первоначально возглавлявших римский пантеон (Юпитер, Марс и Квирин). Бог войны. В игре — герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Марс, где ты? Кинь свое копье, Марс. Марс, не усри только, меня дождись. Марс, что ты там забыл? Марс, ману пополни и вернись ко мне.* **Phoenix.** (от

лат. phoenix) — мифологическая долгоживущая птица, возрождающаяся после гибели. В древнеегипетской культуре, где называлась бенну, и античной — связана с поклонением Солнцу. (Феня, Феникс). В игре это герой с дальним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Феникс, лети сюда. Феникс, пушим! (пушить -сносить вражеские строения), Феникс, проснись, мы проиграли. Феникс, я жду. Феня, сколько можно тебя ждать?*

2.2. Эпонимы: **Magnus** (Имя героя Magnus заимствовано у немецкого физика и химика Генриха Густава Магнуса (нем. Heinrich-Gustav Magnus). Он известен по исследованиям физического явления - эффекта обратной полярности (позже названного Эффектом Магнуса). Особая способность героя, Reverse Polarity, схожа по своему действию с описанным эффектом) — герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Так, Магнус, ты мне поможешь сегодня? Магнус, ты вот так много говоришь в игре, а сделать ничего не можешь. Магнус, баффни меня (баффнуть — наложить положительный эффект на союзного героя), Магнус, лети ко мне. Че ты сделал только что, Магнус? Sven* (Имя Sven является отсылкой на датского актера Свен-Оле Торсен) — герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Свен, купи криты (криты — критический урон), Свен, фарми! Свен, просто бей крипов. Я тебя спасу, Свен. Свен, выживи, я иду! Свен, ты такой осел, проиграли из-за тебя!*

2.3. Немотивированная трансонимизация

Kunkka (Кунка)— это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Кунка. иди на центральную линию. кунка, да ты уже проиграл. Я тебя вылечу, Кунка. Кунка, призывай свой чертов корабль. Кунка, иди Рошана убей. Кунка, не тупи, проснись! Перестань умирать, Кунка. Omniknight* (Омнинайт, Омник) – это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Омник, слышишь меня? Омнинайт, купи нам вижен и поставь. Омник, мы*

все сейчас умерли из-за того, что ты как крыса сбежал! Омник, иди торгуй лицом. Где твои статьи, Омник? Омник, почему ты еще не пришел к кери?

Slardar (Слардар)— это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Слардар, дай пофармить. Селедка, купи блинк, чтобы инициировать. Слардар, говорить можешь? Выкопай лопатой что-нибудь, Слардар. Где ты снова тусил, Слардар? Мы только тебя и ждем, ты, Селедка, должен первый идти в бой.*

Tusk (Туск, Тускар) — это герой с ближним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Туск, где же ты был? Тускар, принеси мне выпить. Тускар! Какой дезоль? (дезоль — предмет, снижающий броню). Какие дела, Тускар? Кто сейчас в чат говорил, Тускар? Не думай туда идти, Тускар. Если ты выживешь, кину похвалу, Тускар.*

Io (Ио)— это герой с дальним типом атаки, основной характеристикой которого является сила. *Ио, дай танго. Ио, спаси же меня. Ио, не сдохни под тавером. Ио, я тебя найду. Можешь прилететь ко мне вниз, Ио? Как ты меня выбесил сейчас, Ио.*

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3

При изучении языка дотеров нами был выявлен ряд особенностей. Рассмотрев электронные словари и некоторые другие интернет-ресурсы, опираясь на собственный игровой опыт, мы пришли к выводу о том, что более половины лексических единиц занимают наименования игровых предметов и внутриигровых персонажей. Наименования игровых ситуаций оказались наиболее универсальными для всей корпорации, этим и обусловлена их малочисленность.

Терминология включает в себя как общеигровые термины, известные всем игрокам (*гамать, кулдаун, нерф*), так и узкоспециализированные (*кайтить, байтить, пушить*).

При рассмотрении синонимов и антонимов в жаргоне дотеров, опираясь на наш игровой опыт, можно утверждать, что подавляющее большинство дотеров владеют корпоративным терминологическим словарем, хорошо ориентируются в его понятиях и способны корректно использовать его отдельные составляющие. При рассмотрении синонимов и антонимов мы выявили, что это достаточно частое явление в русскоговорящем сегменте (*пулить — давать — закидывать; хилиться — лечиться — восстанавливаться — отдыхать*;

Язык дотеров в русскоговорящих странах в абсолютном большинстве представлен адаптированными заимствованиями из английского языка. Способами словообразования является калькирование, полукалькирование и трансформация англицизмов. На основе заимствований используются такие продуктивные способы словообразования как суффиксация (*бустить, кайтить, дайвить*), префиксация (*гангать, гамать, контрить*), реже двойная префиксация (*понапикают, понапингуют*). Наблюдается сложение основ с дальнейшей префиксацией (*ванишатиться, сплитпушить*). Характерной для языка дотеров является и аббревиация, идеально подходящая для быстрой коммуникации внутри игры (*ГГ, КД, ВП*).

В ономастическом пространстве игроков важное место занимает система никнеймов, уникальность которых обусловлена тем, что они создаются индивидуально каждым пользователем сети, в настоящее время их зарегистрировано около 8 миллионов. В ходе анализа 150 виртуальных имен было выявлено, что 50% от общего количества занимают никнеймы, образованные при помощи трансонимизации (*Быков, Онегин*), в том числе и грамматической (*Димончик, Дашкевич*), при помощи семантической (*Цыпа, Лев, Орел*) и граматической (*Тигришка, Кошечка, Помидорка*) онимизации образованы порядка 27% антропонимов, 15% занимает онимизация предикативных единиц (*Вся жизнь – игра, Век живи, век учись*) и лишь 8% онимов представляют чистые заимствования из английского языка (*Кэт, Кастэвэй*). Наряду с этим существует и система наименований внутри игровых персонажей (порядка 450 примеров), имена которых, в отличие от никнеймов, состоят практически только из чистых заимствований (*Акс, Вайд, Клокверк*).

Представленное описание ономастикона дотеров, проявление их языкового сознания, отраженного в реальных коммуникативных актах, позволяет увидеть специфику их корпоративной картины мира. Особенно ярко она представляется через никнейм, так как именно они создаются геймерами на основе собственных предпочтений и желаний. Уникальны для российского сегмента компьютерного мира имена героев, использующие как официальные наименования, так и жаргонные.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, представлен опыт описания корпорации дотеров, анализ их речевой коммуникации в современном кибер-пространстве, а также описания языка дотеров.

Как было показано в первой главе, компьютерная игра Дота 2 представляет собой многопользовательскую МОБА игру, в которой принимает участие 10 человек. Дотеры, в отличие от геймеров, предпочитают исключительно свою корпоративную игру, пренебрегая аналогами. Корпорация характеризуется массовостью, сплоченностью и желанием совершенствовать свои игровые навыки. Члены данного сообщества — люди разного возраста, пола и социального статуса.

Как было показано во второй главе, общение участников представляет собой сложный тип коммуникативной реальности, отличной от виртуальной и гиперреальной. Коммуникация внутри сетевой игры осуществляется как в письменной, так и в устной формах благодаря письменным и устным чатам. В письменной форме превалируют информативные жанры: легенды, напутствия, объяснения и др. В устной форме представлены как оценочные речевые жанры (оскорбление, ругательство, похвала), так и императивные (приказ, совет и напутствие). Игроки предпочитают говорить в голосовой чат, так как это позволяет значительно экономить игровое время и ресурсы, в то время как разработчики и система Доты чаще используют тексты в письменном виде. Для участников кибер-пространства нет ничего необычного в употреблении ненормативной лексики и использовании слов с отрицательной коннотацией, что свидетельствует о снятии всех норм и речевых запретов в данной сфере. Все жанры находятся в системе полилога и предполагают максимум 10 участников. В ходе исследования было показано, что возможен не только полилог и диалог в их классическом понимании, но и коммуникация с разработчиками и самой системой посредством внутриигровых высказываний.

Как было показано в третьей главе, язык полифункционален в своей коммуникативной среде, имея определенные классификации и этимологию слов. Язык дотеров включает как сленг, так и профессиональную лексику. Анализ показал, что для языка дотеров характерны адаптированные англицизмы (*доджить, фармить, баиш*), в том числе кальки (*бафф, соло, стан*) и полукальки (*абузер и дизейблер*). Заимствования чаще всего приспосабливаются к русскому языку при помощи аффиксации, различных сокращений и аббревиатур (*ГГ, ВП, ГЖ*).

Для успешного существования внутри корпорации дотеров необходимо освоить термины (*гамать, регать, тащить и др.*).

Ономастикон дотеров представлен, в основном, антропонимами, большая часть из которых – никнеймы (свыше 150) и наименования персонажей (свыше 300). Никнеймы дотеров образованы при помощи трансонимизации, онимизации, в том числе предикативных единиц (*Семь раз отмерь, Работа не волк*) и заимствований. Уникальность каждого виртуального имени обусловлена тем, что они создаются индивидуально каждым игроком в сети, что позволяет говорить о широте ономастических явлений. Имена игровых персонажей в большинстве своем являются заимствованиями, что обусловлено языком-оригиналом (*Акс, Бейн, Дум*).

Перспектива работы заключается в описании других игровых сегментов, игровых корпоративных языков, которые расширяют представление о новой коммуникативной реальности в современной русской речи.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агафонов А.Г. Социальный портрет российского онлайн геймера // Социально-политические науки. 2017. С. 73-75.
2. Алефиренко Н.Ф. Спорные проблемы семантики. М.: Гнозис, 2005. 326 с.
3. Аникина Т.В. Политизированные никнеймы в ономастическом пространстве чатов // Политическая лингвистика / под ред. д-ра филол. наук, проф. А.П. Чудинова. Екатеринбург: ГОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2011. С. 198–201.
4. Арутюнова Н.Д. Виды игровых действий // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. М.: Индрик. 2006. С. 5–16.
5. Баева Л.В. Мир ценностей геймера: Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр // Информационное общество. Серия: Человек в информативном обществе. 2014. Вып. 2. С. 27-34.
6. Бахтин М.М. Проблема речевых жанров // М.М. Бахтин Литературно-критические статьи. М.: Русские словари, 1986. С.159-206.
7. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / Сост. С. Г. Бочаров, примеч. С. С. Аверинцев и С. Г. Бочаров. М.: Искусство, 1979. 423 с.
8. Башаева Б. Никнейм как явление ономастики [Электронный ресурс]. 2007. [URL: http://www.sugi-obninsk.ru/index.php?set=cont&id=60](http://www.sugi-obninsk.ru/index.php?set=cont&id=60). (дата обращения 19.05.19).
9. Беляев И.А. Культура, субкультура, контркультура / И.А. Беляев, Н.А. Беляева // Духовность и государственность: сб. науч. ст.; под ред. И.А. Беляева. Оренбург: Филиал УрАГС в г. Оренбурге, 2002. Вып. 3. С. 5-18.
10. Бондалетов В.Д. Русская ономастика. М.: Просвещение, 1983. 224 с.

11. Буркова Т.А. Неофициальный антропоним как социально маркированная единица в профессиональной сфере // Башкирский гос. пед. Университет им. М. Акмуллы. 2017. Т. 22. Вып. 1. С. 108-112.
12. Вальтер Х., Мокиенко В. М. Русские прозвища как объект лексикографии // Вопросы ономастики. 2005. Вып. 2. С. 52-70.
13. Вахитов В.С. Развитие игровой компьютерной лексики русского языка (на примере языка пользователей «Lineage 2»: автореф. дис ...канд. филол. наук: 10.02.19. Уфа, 2011. 25с.
14. Вдовиченко С.С. Речевой портрет языковой личности игрока в DotA2 // Научный диалог. 2016. Вып. 2 (50). С. 9-20.
15. Вигер И.Н. Игровая реальность в промышленности// CONTROL ENGINEERING РОССИЯ. 2016. Т.5. Вып. 65. С. 68-71.
16. Вольф Е.М. Функциональная семантика оценки. М.: Наука, 1985. 280 с.
17. Воронина И.В. Язык толкиенистов. Дипломное исследование. Архив кафедры русского языка. Красноярск, 1996. 120 с.
18. Гарагуля С.И. Антропонимическая прагматика и идентичность индивида (опыт системного описания личных имен в США): автореф. дисс. ... докт. филол. наук: 10.02.19. М., 2009. 43 с.
19. Глушакова И.В. Способы создания сетевых имен в англоязычном сегменте интернета // Брянский гос. Университет им. И.Г. Петровского. 2017. С. 42-47.
20. Гусакова Е. Особенности подязыка геймеров // Вестник МГУП им. И. Федорова. Серия: Русский язык и стилистик. 2014. Вып. 3. С. 60-66.
21. Даниленко В.П. Русская терминология: опыт лингвистического описания. М.: Наука, 1977. 246 с.
22. Дианова Е.А. Сленг компьютерных игр// Студенческая наука подмосковью материалы международной научной конференции молодых ученых: под ред. канд. д-ра истор. наук, доц. О.Ю. Бухаренковой О. Ю. М.: Редакционно-издательский отдел МГОГИ, 2015. С. 228-232.

23. Дмитриева Д.И. Лексика геймеров COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE//Научные достижения и открытия современной молодежи/ под ред. канд. эконом. наук. Г.Ю. Гуляева. Пенза: Изд-во МЦНС, 2017. С. 1008-1010.
24. Жабина Л.В. К вопросу об игровом сленге // Университетские чтения. Материалы научно-методических чтений ПГЛУ. Часть V. Пятигорск: Изд-во ФГБОУ, 2014. С. 170–174.
25. Жильцов А.И. Исследование социального портрета геймера // Вопросы науки и образования. Серия: СМИ и массовые коммуникации. 2018. С. 209-214.
26. Земская Е.А. Китайгородская М.В., Ширяев Е.Н. Русская разговорная речь: Общие вопросы. Словообразование. Синтаксис. М.: Наука, 1981. 276 с.
27. Зубкова А.С. Лукьянычева А.С. Шпаргалка по русскому языку и культуре речи. Тюмень: Аллель, 2008. 64 с.
28. Каган С.Я. Морфология искусства. Л.: Искусство, 1972. 440 с.
29. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987. 257 с.
30. Комаров В.А. Шушарина И.А. Игровой сленг в современном русском языке// Вестник Курганского государственного университета. Курган.2016. Вып. 1 (52). С. 88-90.
31. Королева И.А. Проблематика прозвищной номинации в русской антропонимике // Известия Смоленского гос. университета. Серия: Языкознание. 2018. Вып. 4 (44). С. 98-108.
32. Косицкая Ф.Л. Речевой жанр как единица контрастивного анализа// Вестник Томского государственного педагогического университета. Серия: Гуманитарные науки (филология). 2006. Вып. 4 (55). С. 101-104.
33. Крысин Л.П. Лексическое заимствование и калькирование в русском языке последних десятилетий // Вопросы языкознания, 2002. Вып. 6. С. 27-34.

34. Кубракова Н.А. Принцип коммуникативного гедонизма в жанре чат интернет-коммуникации // Вестник Челябинского государственного университета. Серия: Филология. Искусствоведение. 2013. Вып. 75. С. 60-65.
35. Лагута Н.В. Жанровое наполнение диалектной речи Приамурья // Слово: Фольклорнодиалектологический альманах/ под ред. д-ра. филол. наук. Н.Г. Архиповой, Е.А. Оглезневой. Благовещенск: АмГУ, 2007. С.138-144.
36. Липатова В.Ю. Изучение некоторых аспектов антропоники в курсе «речевые практики» // ФГБОУ ВОМПУ / под науч. ред. д-ра филол. наук, проф. В.И. Аннушкина. Москва: Изд-во Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина, 2019. С. 456-462.
37. Лутовинова О.В. Жанр РПГ в виртуальном дискурсе // Альманах современной науки и образования. 2007. Вып. 3-1. С. 142-145.
38. Максимова И.А. Способы номинации в компьютерном жаргоне. Красноярск, 2005. С. 21.
39. Мошков Н.А. Развитие художественно-выразительных средств компьютерных игр жанра «экшен» // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Искусствоведение. 2010. Вып. 2-1. С.313-319.
40. Ненашева Т.А. Коннотативная семантика референтно-однозначного имени: монография / Т.А. Ненашева. Нижний Новгород: Нижегородский технический университет, 2012. 154 с.
41. Никитин К. Киберспорт — это спорт будущего или развлечение? [Электронный ресурс]. 2017.URL:<https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html> (дата обращения: 05.02.2019).
42. Никнейм // Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. 2020. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Никнейм>. (дата обращения: 28.03.2020).
43. Подберезкина Л.З. Корпоративный язык, принципы исследования и описания (на материале языка столбистов): автореф. дис ... канд. филол. наук: 10.02.01. М., 1995. 25 с.

44. Подберезкина Л.З. Молодежный жаргон. Словарь-справочник. Красноярск, 2012. С. 331.
45. Подберезкина Л.З. Ономастикон столбистов // Вопросы ономастики. 2019. Т. 16. Вып. 3. С. 91–109.
46. Помелов В.А. Геймер: игроман или креативная личность? // Вестник ЧГАКиИ. Серия: Философия человека в контексте культуры. 2014. Вып. 3 (39). С. 76-81.
47. Плешаков В.А. Киберонтологическая концепция развития личности и жизнедеятельности человека XXI в.// Вестник ПСТГУ Серия: Педагогика. Психология. 2014. Вып. 4 (35). С. 9- 22.
48. Подольская Н.В. Проблемы ономастического словообразования (К постановке вопроса) // Вопросы языкознания. 1990. Вып. 3. С. 40-54.
49. Познин В.Ф. Аудиовизуальный продукт: технология плюс творчество: Монография. СПб: Изд-во СПбГУКиТ, 2006. 256 с.
50. Прохоров Ю.Е. Стернин И.А. Русские. Коммуникативное поведение. М.: Флинта. 2007. 193 с.
51. Розен Е.В. На пороге XXI века: новые слова и словосочетания в немецком языке. М.: Менеджер, 2000. 192 с.
52. Рут М.Э. Антропонимы: размышления о семантике // Известия Уральского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2001. Вып. 20. С. 59-64.
53. Рубцова О.В. Панфилова А.С., Артеменкова С.Л. Исследование взаимосвязи личностных особенностей игроков подросткового и юношеского возраста с их поведением в виртуальном пространстве // Психологическая наука и образование. Серия: Психология развития. 2018. Т. 23. Вып. 1. С. 137-148.
54. Русаков К. Отсылки в Дота 2. Часть 2. [Электронный ресурс]. 2016.URL:<https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/otsylki-v-dota-2-chast-2> (дата обращения: 09.02.2019).

55. Русская грамматика: в 2 т. / гл. ред. Н. Ю. Шведова. Т. 2. М.: Наука, 1980.
56. Русский язык: энциклопедия / гл. ред. Ю.И. Караулов; М.: Научное изд-во «Большая Российская энциклопедия», 2003. 704 с.
57. Садохин А.П. Введение в теорию межкультурной коммуникации: учебное пособие, бакалавриат. М.:КНОРУС, 2014. 250 с.
58. Самойлова Е.О. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2016. Вып.2 (64). С. 171-173.
59. Сапрыкин С. Что такое стрим и кто такой стример? Как настроить и сделать стрим? Как стать стримером и заработать на этом? Что нужно для стрима? Сколько зарабатывают стримеры и что такое донаты на стриме? [Электронный ресурс]. URL <https://myrouble.ru/chto-takoe-strim-i-kak-zarabotat-na-strimah/#i> (дата обращения: 15.04.2019).
60. Силков В.С. К вопросу о классификации геймерского арго// Язык и культура (Новосибирск). Серия: Языкознание и литературоведение. 2015. Вып.16 С. 60-63.
61. Словарь молодежного сленга [Электронный ресурс]. URL <https://teenslang.su/> (дата обращения 10.04.2019).
62. Смольников С.Н. Актуальная и потенциальная русская антропонимия // Вопросы ономастики. 2005. Вып. 2. С. 24-35.
63. Соколова Т.П. Лингвокреатив в аспекте нейминговой экспертизы // Московский гос. юридич. университет им. О.Е. Кутафина. 2016. Т.7.С. 179-195.
64. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: автореф. дис ... канд. культуролог. наук: 24.00.01. Санкт-Петербург, 2007. 27с.
65. Стернин И.А. Американское коммуникативное поведение / И. А. Стернин, М. А. Стернина. Воронеж : ВГУ-МИОН, 2001. С. 224 .

66. Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. М.: Наука, 1973. 366 с.
67. Уфимцева А.А. Лексическая номинация (первичная нейтральная // Языковая номинация (Виды наименований). М.: Наука, 1977. С. 5-85.
68. Федосюк М.Ю. Нерешенные вопросы теории речевых жанров // Вопросы языкознания. М., 1997. Вып. 5. С. 102-120.
69. Фонякова О.И. Имя собственное в художественном тексте. Л.: ЛГУ, 1990. С. 80-93.
70. Холодных Г.В. Псевдоиздания: понятие, сущность, виды (на примере изданий на французском языке XVIII-начала XIX вв.): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. М., 2007. 25 с.
71. Чабаненко М.Г. Молодежный дискурс как реализация типовой и индивидуальной языковой личности: автореф. дис... канд. фил. наук: 10.02.19. Кемерово, 2007. 21 с.
72. Шмелев А.Г. и др., Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр) // Компьютерные игры. Серия: Вычислительная техника и ее применение. 1988. С.16-84.
73. Шмелева Т.В. Модель речевого жанра // Жанры речи. С.: Колледж, 1997. С. 88-99.
74. Шмелева Т.В. Речевой жанр: опыт общепилологического осмысления // Collegium. Киев, 1995. Вып.1-2. С. 57-65.
75. Шульгина И.А. Коммуникация в сообществе онлайн-пользователей / многопользовательских ролевых игр // Научные достижения и открытия современной молодежи / под. ред. канд. экном. наук Г.Ю. Гуляева. Пенза: Изд-во: "Наука и Просвещение" (ИП Гуляев Г.Ю.), 2017. С. 1005-1007.
76. Щербина В.Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга// Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2018. Вып. 3 (81). Ч.2. С. 395-398.

77. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: автореф. дис. кандит. искусств. Санкт-Петербург, 2008. 27с.

78. Якунина М.Л. Особенность интернет-коммуникаций: никнейм как лингвокультурный феномен // Вестник Хакасского гос. университета им. Н. Ф. Катанова. 2013. Вып. 3. С.73-76.

Словарь игроков Доты 2

1. **Абилка** (от англ. Ability) — способность героя произносить заклинание. Часто выступает заменой слова "скилл" или "спелл". Частотность использования невелика. *Абилку не качай эту.*

2. **Абузер** (от англ. Abuse) — игрок, использующий необычным образом что-либо в игровой механике. Обычно употребляется как синоним багера или читера. *Да он просто абузер.*

3. **Агрить** — намеренно подставляться под удар мобов или вышки, с целью отвести угрозу от своих менее сильных союзников, либо чтобы увести мобов. *Не надо агрить крипов.*

4. **Анманер** (от англ. Unmanner\No manner) — человек, злоупотребляющий матом. Неадекватно реагирующий на любые изречения и вопросы в его адрес, в том числе и на конструктивную критику. *Какой же ты анманер.*

5. **Арты** — сокращение от слова Артефакт то же самое что итемы. *Артов-то мало.*

6. **Багер** (от англ. Bug) — игрок не упускающий шанса получить преимущество перед другими игроками, используя ошибки и недоработки игры/карты. *Ты такой багер.*

7. **Бафф** (от англ. Buff) — любой положительный эффект или усиливающее заклинание. Баффы дают разнообразные бонусы — от дополнительной скорости атаки до сопротивления урону. Баффер — игрок, специализирующийся на наложении баффов на союзников. *Огр, баффни своего друга.*

8. **Баш** (от англ. Bash) — удар с эффектом оглушения на короткое время. *Хоть бы баш выпал.*

9. **Башня/тавер/тауер/зиккурат** (от англ. Tower) — основное

защитное сооружение в Dota 2, наносящее большой урон и не позволяющее вам пройти на базу противника. Партия сводится к тому, чтобы разрушить все башни врага по одной или нескольким линиям и уничтожить его главное строение. Разрушение башен дает золото всей команде. *Башня на миду пала.*

10. **Беквейв** (от англ. Backwave) — откат крипов и героев, когда после защиты одной из линий они начинают пушить (толкать) её обратно с целью восстановления баланса на линии. *Беквейв следующий подожди.*

11. **Бот** (от англ. Bottom) — нижняя линия в игре. *На бот прилетите, помогите.*

12. **Бот** — игрок, играющий шаблонно и/или с сильно замедленной реакцией. Очень предсказуем и обычно бесполезен. Часто на возмущение других не отвечает. *Это не человек, а бот.*

13. **Бэкдор** (от англ. Backdoor) — защита строений, не позволяющая их атаковать вражеской команде при отсутствии крипов. *Мы сейчас бэкдор не сможем пробить.*

14. **Вардплейс** (от англ. Ward Place) — особое место на карте, куда удобно ставить Observer Ward, дающий видимость в небольшой зоне. *Ты что не видишь вардплейс тут?*

15. **Ганг** (от англ. go around and kill) — помощь в совершении действия, посредством перемещения на другую линию.

16. **Ганкер** — герой, специализирующийся на гангах, чаще всего такими героями являются мидеры или роум персонажи. *На ганг нужен кто-то.*

17. **Госу** (от корейского слова Gosu либо, как вариант, английская аббревиатура God Of Starcraft Universe, что в переводе - Бог Вселенной Старкрафта) — Про-игрок (задрот), или игрок, которого считают\считающий себя таковым. *Да ты у нас госу.*

18. **Дамагер** (от англ. Damage) — см. «ДэмэджДилер». *Дамагер, иди дерись.*

19. **Дебафф** (от англ. Debuff) — любой негативный эффект или

заклинание. Полная противоположность баффу — оно ослабляет вашего героя и/или не дает пользоваться теми или иными способностями. *Дебаффы нужны на команду.*

20. **Дизэйблер** (от англ. Disabler) — тип героев, обладающие скилами нейтрализующими противника на некоторое время. *Дизэйблера не хватает нашему пику.*

21. **ДэмэджДилер** — (от англ. DamageDealer) — тип героев, обладающих потенциалом нанесения высокого урона. *Нет в нашей команде мощного ДэмэджДиллера.*

22. **Динаинг** (от англ. Denying) — добивание своих крипов, имеющих низкий уровень здоровья, для того, чтобы противник не получил за них опыт и золото. *Динаить крипов ты не умеешь.*

23. **Дэф** (от англ. Defence) — защита точки, вышки, линии. *Все на дэф мида!*

24. **Имба** (от англ. Imbalanced) — несбалансированный предмет\герой\заклинание на карте, обычно употребляется в значении «чересчур сильный». *Сларк сейчас имба, а не герой.*

25. **Итемы** (от англ. Item) — вещи усиливающие параметры и/или способности героя и/или дающие новые скилы. Также можно услышать-шмот, шмотки, айтемы. *Итемы не те ты купил.*

26. **Итем Билд** (от англ. Item Build) — набор итемов для героя, может варьироваться не только от хода и развития игры, но и от пожеланий самого игрока. *Итем билд ты такой плохой выбрал.*

27. **Каст** (от англ. Cast) — произнесение заклинания. Часто подразумевающее, что на создание заклинания и/или его поддержание требуется некоторое время. *Кастуй реще и го к нам.*

28. **Контроль** — способность ограничивать скорость передвижения/возможность использования навыков вражеских персонажей. См. также «Дизейблер». *Контроль возьмите на первый пик.*

29. **Крипы** (от англ. Creeps) — юниты, выходящие с обеих сторон

навстречу друг другу и юниты которые находятся в лесу. *Вторая пачка крипов сейчас пойдет.*

30. **КрипСтилинг** (от англ. CreepStealing) — умышленное добивание крипов, предназначенных для игрока союзной команды. Почти всегда такое действие вызывает огромные возмущения и недовольства. *Не занимайся крипстиллингом.*

31. **Крит** (от англ. CriticalStrike) — удар, наносящий урон с модификатором больше единицы. *Крит, крит, ну выпади же!*

32. **Кулдаун** (от англ. Cooldown) — время перезарядки чего-либо. *Кулдауны у нас очень долгие.*

33. **Курица/Кура** (от англ. Courier) — курьер, приносящий вещи игрокам. (имеет множество видов из-за чего имеет большое кол-во названий: овца, паджик, курейка и т.д.). *Курица летит уже, подождите!*

34. **Керри** (от англ. Carry) — тип особо сильных и опасных героев, чей потенциал раскрывается на поздних этапах игры. Кэрри — это те персонажи, которые способны «вытащить» игру из самого неблагоприятного расклада, при условии, что они получают достаточно опыта и золота. Игроки, которые берут на себя роль кэрри в команде, должны сосредоточиться на эффективном получении золота и избегании смерти. *Да какой ты керри?*

35. **Ливер** (от англ. Leave) — игрок, покидающий игру до её логического завершения. *Ливеру киньте по жалобе.*

36. **Лакер** (от англ. Luck) — игрок, которому повезло, и он из серьёзной стычки либо вышел победителем, либо его не смогли догнать. *Такой ты лакер, мог бы не выжить.*

37. **Ластхит** (от англ. Last Hit) — последний удар по крипу/зданию/вражескому герою с целью получения денег (часто используется как синоним "стила"). *Ластхит остался, давай же добей.*

38. **Лэйт** (от англ. Late) — поздний этап игры. *Не нужно затягивать эту игру в лейт.*

39. **Лес** (по аналогии с англ. Forest) - пространство между линиями:

содержит лесных крипов и секретные магазины. *Лес заблокичен.*

40. **Мид** (от англ. Middle) — средняя линия в игре. *На мид тянитесь все.*

41. **Мисс** (от англ. Missing in action) — заметка\напоминание для союзников, помогающая им узнать о том, что герой противника, находящийся на линии с напоминающим, ушел с нее. Если вражеский герой возвращается на линию то как правило пишут "re" или "ре". *Мисс враг на центре.*

42. **Мобы** (от англ. MOB — Mobile Object) — подвижный объект. См. "Крипы". *Мобы пушат трон!*

43. **Нуб** (от англ. Noob) — новичок. *За что мне такой нуб в команду?*

44. **Нюк** (от англ. Nuke) — скилл, наносящий ощутимый дамаг за применение. Так же используется как глагол "нюкать". *Нюк не начай сейчас.*

45. **Пермобаш** — перманентный (постоянный) баш. *У слардара что пермобаш?*

46. **Пулинг** (от англ. Pooling) — передача вещей. Однако данный термин устарел и используется в ином значении. *Запуль мне вещи.*

47. **Пуллинг** (от англ Pull) — Отвод своих крипов с линии, путем агра лесных мобов, используется госу игроками. *Займись пуллингом на 3 минуте!*

48. **Пуш** (от англ. Push) — намерение помочь своим крипам пробиться дальше по линии для атаки башен. *Го пушить, иначе проиграем.*

49. **Роум** (от англ. Roun) - герой, постоянно перемещающийся по карте. *Возьмите одного роум героя.*

50. **Рошан/Роха** (от англ.Roshan)— уникальный и очень сильный монстр, убийство которого дает золото всей команде. Кроме того, Рошан роняет предмет Аегу /Эгиду (от англ.Aegis of Immortal), который дает своему обладателю возможность тут же возродиться после смерти и вернуться в бой с полными силами. *Рошан-то когда встанет?*

51. **Руна** (от англ. Rune) — особый предмет, дающий временные бонусы. Каждые две минуты на карте появляется одна руна. *Руны собирайте на 5 и 10 минутах.*

52. **Сало/сайленс** (от англ. Silence) — особый эффект (дебаффа), запрещающий герою использовать заклинания в течение ограниченного времени. *На мне сало висит, ничего сдать не могу!*

53. **Саппорт** (от англ. Supporter) — тип героев, обладающих скиллами, полезными для союзников, либо способных контролировать противников, а также выполняющих определенные функции в игре. *Саппорт у меня очень слабый.*

54. **Связка** — герои, усиливающие способности друг друга или имеющие определенную тактику взаимодействия, позволяющую добиться большей эффективности когда они действуют вместе. *Давай пикнем сильную связку.*

55. **Сикрет Шоп** (от англ. Secret Shop) — особое место на карте, где можно купить самые мощные и дорогие предметы, необходимые для создания наиболее мощных и дорогих артефактов. Таких магазинов два — по одному с каждой стороны. *Куру отправь до сикрет шопа и все.*

56. **Скилл** (от англ. Skill) — умения героя или уровень навыка игрока. *Какой скилл ты вкачал?*

57. **Скиллбилд** (от англ. SkillBuild) — прокачка навыков, план развития скиллов. *Выбирай скиллбилд от Доты.*

58. **Слоу/Замедление** (от англ. Slow) — скилл, замедляющий скорость передвижения/атаки противника. *Кинь слоу на него, иначе не убьем.*

59. **Соло** (от англ. Solo) - одиночный игрок, либо человек, желающий стоять на линии в одиночку. *Тупо в соло выиграл.*

60. **Спамер/Флудер** (от англ. Spam/Flood) — человек, пишущий много ненужной информации. *Хватит, спамер несчастный, ты надоел всем.*

61. **Стан** (от англ. Stun) — скилл, который делает противника неактивным на некоторое время. *Стан же кинь!*

62. **Стилер**/Стилерство (от англ. Steal) — кража чего-либо. *Вот ты стилер!*

63. **Стрик** (от англ. Streak) — серия убийств. *С меня сорвали стрик, я наигрался.*

64. **Топ** (от англ. Top) — верхняя линия в игре. *Го все на топ стянемся.*

65. **Танк** (от англ. Tank) — Обычно используется для характеристики героя, имеющего много ХП, используемого как "живой щит". *Танка-то нужно пикнуть в сложную.*

66. **ТимВайп** (от англ. Team Kill) — ситуация, когда вам удастся убить всю команду противника. *М-да, тимвайп – мечта.*

67. **Трипла** (от англ. Triple) — стратегия, при которой на одной линии одновременно стоят три героя с одной стороны. *Умеете в трипле стоять?*

68. **Трусайт** (от англ. True Sight) — эффект, который дает возможность видеть невидимых героев. *Нам нужен какой-то трусайт.*

69. **Фарм** (от англ. Farm) - заработок денег и опыта путем убивания крипов. *Займись фармом, ты лейт герой.*

70. **Ферст Блад** (от англ. first blood) — самое первое убийство в матче, открывающее счет. Игрок, сделавший это, получает намного больше золота за фраг и быстро вырывается вперед. *Ферст Блад пролить нужно нам!*

71. **Харас** (от англ. harass- беспокоь, изнурять, изматывать) — постоянное нанесение пусть даже незначительного урона вражеским героям (реже - мобам) для удержания их с неполным здоровьем, чтобы согнать с лайна или убить. *Харась его, пока я крипов бью.*

Антропонимикон дотеров

В данном приложении приводятся варианты официальных и неофициальных обозначений имен игровых персонажей.

1. Abaddon — Абба
2. Alchemist — Алхим, Рэзил
3. Ancient Apparition — Аппарат, Аа, Калдр
4. Anti-Mage — Ам, Магина
5. Arc Warden — Варден
6. Axe — Акс, Могул
7. Bane — Бейн, Атропос
8. Batrider — Батрайдер, Батруха.
9. Beastmaster — Бистмастер, Охотник, Рексар
10. Bloodseeker — Сикер, Блад, Бладсикер, Стригвир
11. Bounty Hunter — Бх, Котик, Кот, Гондар
12. Brewmaster — Брюхо, Панда, Мангикс
13. Bristleback — Брист, Ежик, Ригвол
14. Broodmother — Бруда, Паучиха, Блэк Арахния
15. Centaur Warrunner — Кент, Кентавр, Брэдворден
16. Chaos Knight — Цк, Хаос, Конь, Нессай
17. Chen — Чен
18. Clinkz — Клинкз, Бонфлетчер
19. Clockwerk — Клокверк, Клок, Рэттлтрэп
20. Crystal Maiden — Цм, Рилай, Кристалка, Снегурка
21. Dark Seer — Дс, Дарк сир, пришелец, Иш”Кафэль
22. Dark Willow – Дарк Виллоу, Фея, Вилка
23. Dazzle — Даззл, Дазель
24. Death Prophet — Банша, Дп, Ведьма, Кробелус

25. Disruptor — Дизраптор, Тралл
26. Doom — Дум, Думлинг, Люцифер
27. Dragon Knight — Дк, Дракон, Дэвион
28. Drow Ranger — Дровка, Тракса, Траксес
29. Earth Spirit — Земеля, Булыга, Скала, Каолин
30. Earthshaker — Шейкер, Рэйгор
31. Elder Titan — Титан, Элдер
32. Ember Spirit — Эмбер, Ксин
33. Enchantress — Энча, Энчантресс, Антилопа, Аишта
34. Enigma — Энигма
35. Grimstroke – Гримстрок
36. Gyrocopter — Гирыч, Гирокоптер, Вертолет, Аурель
37. Huskar — Хускар, Хусик
38. Invoker — Инвокер, Инво, Казл
39. Io — Висп, Ио
40. Jakiro — Джакиро, Дракон
41. Juggernaut — Джага, Юрnero
42. Keeper of the Light — Котел, Дед, Гендальф
43. Kunkka — Кунка, Пират, Морячок, Капитан очевидность
44. Legion Commander — Лк, Лега, Легионка
45. Leshrac — Леший, Лешрак
46. Lich — Лич, Кель”Тузар
47. Lifestealer — Лайвстилер, Гуля, Найкс
48. Lina — Лина
49. Lion — Лион
50. Lone Druid — Друид, Медведь, Сайлабэр
51. Luna — Луна
52. Lycan — Ликан, Волк, Собака, Ликантроп
53. Magnus — Магнус, Бык
54. Mars – Марс

- 55. Medusa — Дуза, Медуза
- 56. Meepo — Мипо, Мипач
- 57. Mirana — Мирана, Кошка
- 58. Monkey King — Обезьяна
- 59. Morphling — Морф
- 60. Naga Siren — Нага, Сирена, Слизерис
- 61. Nature's Prophet — Фурион, Фура
- 62. Necrophos — Некр, Некрофос, Ротунд"йере
- 63. Night Stalker — Баланар
- 64. Nux Assassin — Никс, Жук, Анубарак
- 65. Ogre Magi — Огр, Аргон
- 66. Omniknight — Омник, Омнинайт, Пьюрист
- 67. Oracle — Оракл, Нериф
- 68. Outworld Devourer — Од, Харбрингер
- 69. Pangolier – Кот в сапогах, Панг
- 70. Phantom Assassin — Па, Фантомка, Мортра, Мортред
- 71. Phantom Lancer — Пл, Лансер, Азраф
- 72. Phoenix — Феникс, Икарус, Икар
- 73. Puck — Пак, Купв Купу
- 74. Pudge — Пудж, Падж, Мясник, Жирный
- 75. Pugna — Пугна
- 76. Queen of Pain — Квопа, Акаша
- 77. Razor — Разор
- 78. Riki — Рики, Крыса, Рикимару
- 79. Rubick — Рубик
- 80. Sand King — Ск, Скорпион, Криксалис
- 81. Shadow Demon — Шд, Эредар
- 82. Shadow Fiend — Сф, Нэвермор
- 83. Shadow Shaman — Раста
- 84. Silencer — Сало, Нортром

















- 85. Skywrath Mage — Скайвраз мейдж, Петух, Драгонус
- 86. Slardar — Слардар, Селедка
- 87. Slark — Сларк
- 88. Snapfire — Снеп, Бабушка
- 89. Sniper — Снайпер, Снап, Кардель
- 90. Spectre — Спектра, Меркуриал
- 91. Spirit Breaker — Бара, Баратрум
- 92. Storm Spirit — Шторм, Райджин
- 93. Sven — Свен
- 94. Techies — Течис, Минер, Дабл Джокер и Гоблин Текис
- 95. Templar Assassin — Та, Темпларка, Ланая
- 96. Terrorblade — Террор, Тб
- 97. Tidehunter — Арбуз, Тайд, Левиафан
- 98. Timbersaw — Тимбер, Риззрак
- 99. Tinker — Тинкер, Боуш
- 100. Tiny — Тини, Камень
- 101. Treant Protector — Дерево, Руфтрелен
- 102. Troll Warlord — Тролль, Ях"Ракал
- 103. Tusk — Таск
- 104. Underlord — Андер
- 105. Undying — Зомби, Дирдж
- 106. Ursa — Урса, Мишка, Ульфзаар
- 107. Vengeful Spirit — Венга, Шэндельзаре
- 108. Venomancer — Веник
- 109. Viper — Вайпер, Незердрейк
- 110. Visage — Визаж
- 111. Void Spirit — Вайд Спирит
- 112. Warlock — Варлок, Демнок
- 113. Weaver — Вивер, Жук
- 114. Windranger — Вр, Виндренджер, Алерия

- 115. Winter Wyvern — Виктор Виверна, Азров
- 116. Witch Doctor — Вд, Вич, Волъин
- 117. Wraith King — Леорик
- 118. Zeus — Зевс

Словник игровых обозначений

Данное приложение включает обозначение игровых предметов в лексике дотеров.

1. Aegis of the Immortal — щит, аегис,эгида
2. Aghanim's Scepter — аганим, скипетр 
3. Animal Courier — курьер, курица, кура 
4. Armlet of Mordiggian — армлет 
5. Assault Cuirass — кираса, кости, ребра (из-за схожести с костью) 
6. Battle Fury — бф 
7. Black King Bar — бкб, бкбешка 
8. Blade Mail — бм, колючка ежика 
9. Blink Dagger — даггер, кинжал, блинк 
10. Boots of Travel — травела, ботинок 
11. Clarity — клярити, склянка 
12. Dust of Appearance — даст, пыль, порошок, просветка
13. Gem of True Sight — гем, камень 
14. Hand of Midas — Мидас, перчатка 
15. Healing Salve — сальва, хилка, мазь 
16. Heart of Tarrasque — сердце, тараска 
17. Iron Branch — ветка 
18. Linken's Sphere — линка 
19. Magic Stick — стик, палка 
20. Mask of Madness — МоМ 

21. Mekansm — мека, механизм 
22. Monkey King Bar — МКВ 
23. Necronomicon — некрочи, некронамиконы 
24. Observer Ward — вард, глаза, глазик 
25. Phase Boots — фейзы 
26. Power Treads — костыль, треды, ПТ 
27. Quelling Blade — топор 
28. Sentry Ward — сентри, центри 
29. Shiva's Guard — шива 
30. Smoke of Deceit — смоук, дым 
31. Tango — танго, дерево 
32. Town Portal Scroll — телепорт, свиток, ТП 
33. Tranquil Boots — транквилы 
34. Urn of Shadows — урна 
35. Scythe of Vyse — коса, хекс, овца 
36. Shadow Blade — шб, инвиз, виндволк 

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра русского языка и речевой коммуникации
45.03.01 Филология

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой РЯиРК



И.В. Евсеева

« ____ » _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
**ЯЗЫК ДОТЕРОВ (НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ
ОНЛАЙН-ИГРЫ «ДОТА-2»)**

Выпускник



Д.С. Иващенко

Научный руководитель



канд. филол. наук, доцент
Л.З. Подберёзкина

Красноярск 2020

РЕФЕРАТ

Тема бакалаврской работы – «Язык дотеров (на материале компьютерной онлайн игры DOTA 2)». Выпускная квалификационная работа представлена в объеме 132 страниц, включает в себя 53 иллюстрации, 3 диаграммы, 1 схему, 3 приложения, а также список использованной литературы, состоящий из 78 источников.

Объектом исследования является речь русскоговорящих людей, увлеченных многопользовательской онлайн-игрой Defense Of The Ancients 2 (Дота 2) - дотеров, которые, в отличие от геймеров, предпочитают проводить свободное время только за данной игрой, пренебрегая иным досугом. Дота 2 подразумевает неограниченное по времени сражение между двумя командами по пять человек (в ходе которого осуществляется коммуникация как с союзниками, так и с врагами), которое заканчивается после крушения главного игрового «здания».

Целью исследования является выявление особенностей общения и корпоративного языка дотеров.

Задачи включают: характеристику норм и ценностей сообщества игроков в Доту 2; описание речевых жанров их коммуникации, а так же способов номинации в языке.

Актуальность работы обусловлена тем что, в связи с ростом цифровизации кибер-пространство становится частью современной коммуникации, в которую вовлечены миллионы людей по всему миру. На современном этапе язык дотеров в нашей стране практически не описан.

Основные выводы и результаты исследования:

1. Основное правило игры заключается в честном поединке между двумя командами, а ее особенностями является наличие особых ситуаций, предметов и система персонажей, позволяющие выделить Доту 2 из ряда аналогов.

2. Корпорация дотеров характеризуется открытостью, территориальной незакрепленностью, простотой вхождения в нее новых игроков (членом сообщества может стать любой человек, вне зависимости от пола, возраста, национальности и социального статуса), отсутствием четкой иерархии по типу «глава —остальные члены группы».

3. Коммуникация внутри сетевой игры осуществляется как в письменной, так и в устной формах (благодаря письменным и устным чатам). Возможен не только полилог и диалог в классическом понимании, но и коммуникация с разработчиками и самой системой посредством внутриигровых высказываний. Наиболее распространёнными речевыми жанрами в коммуникации дотеров являются: 1) информативные жанры (50%): «легенды», «игровое повествование», «игровая беседа»; 2) императивные (30%): «совет», «напутствие», «спор», «приказ»; 3) этикетные (20%): «поздравление», «приветствие», «прощание». Их языковое воплощение определяется специфическим фактором адресата и адресанта, а так же уникальностью самой коммуникативной ситуации, которая зависит от стадии и стратегии игры. Обращения как уникальный элемент внутри коммуникации дотеров выполняют вокативную, эмоционально-оценочную, персонифицирующую, фатическую и перлокутивную функции.

4. Язык дотеров включает как сленг (*килять, хэлпать, изи катка*), так и профессиональную лексику (*доджить, фармить, овнить*). Используются такие способы номинации как заимствование (70%), в том числе кальки (*бафф, соло, стан*) и полукальки (*абужер, дизэйблер*); глагольные лексемы могут быть образованы путём сложения (10%) заимствованных основ с дальнейшей префиксацией по правилам языка-реципиента (*переластхитить, засплитнушить*); частотна аббревиация (20%) (*ГГ, ВП, ГЖ*).

5. В ономастическом пространстве игроков важное место занимает система уникальных виртуальных имен – никнеймов, которые образуются при помощи трансонимизации (50%), в том числе и грамматической (*Димончик, Дашкевич*), онимизации апеллятива (27%), в том числе семантической (*Лев, Орел*) и граматической

(*Тигришка, Кошечка, Помидорка*), при помощи онимизации предикативных единиц (15%) (*Вся жизнь – игра, Век живи, век учись*) и др.

6. Система наименований внутриигровых персонажей состоит из чистых заимствований (*Акс, Войд, Клокверк*) и трансонимизации, включающей эпонимы (*Магнус, Свен*), теонимы (*Аббадон, Марс, Феникс*) и немотивированную трансонимизацию (*Кунка, Слардар, Туск*).

Перспектива дальнейшего исследования заключается в описании новых игровых сегментов, описании иных игровых корпоративных языков, которые расширяют представление о новой коммуникативной реальности в современном русском языке.

ОТЗЫВ НАУЧНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ

Канд.филол.наук, доцента кафедры русского языка и речевой коммуникации
Подберезкиной Лилии Зуфаровны

о выпускной квалификационной работе студента
направления 45.03.01 Филология ИФиЯК, СФУ

Д.С. Иващенко

на тему «Язык дотеров (на материале компьютерной онлайн-игры DOTA 2)»

№	Параметры оценивания	Уровни оценивания			
		высокий	средний	низкий	не представлен
1.	Способность к самостоятельному анализу, выводам и обобщениям	+			
2.	Степень вхождения в проблематику, владение методологией исследования	+			
3.	Филологическая эрудированность и научный стиль изложения		+		
4.	Количество языкового материала и качество его анализа / качество анализа литературного материала	+			
5.	Глубина раскрытия темы	+			
6.	Степень оригинальности работы (отсутствие неправомерных заимствований)	+			
7.	Ответственность в отношении к работе		+		
8.	Соблюдение графика выполнения ВКР	+			
9.	Отсутствие опечаток, орфографических и/или пунктуационных ошибок	+			
10.	Оформление текста и библиографии	+			

Комментарии научного руководителя

Дипломное исследование Д.С.Иващенко продолжает традицию исследования языков и жаргонов корпоративных сообществ, которая велась на кафедре русского языка КГУ с 1995 года. Работа является логическим завершением курсовых исследований автора – «Кибер-пространство как коммуникативная реальность», «Язык геймеров в игровой коммуникации (на материале компьютерной игры DOTA 2)».

Актуальность исследования не вызывает сомнений, поскольку оно представляет описание нового сегмента коммуникативной реальности 21 века, в который вовлечено, как отмечает автор, свыше 8 млн человек по всему миру. Автор, являясь членом сообщества и будучи включенным в него изнутри, собрал значительный по объему материал (свыше 2000 словоупотреблений), включающий как корпус текстовых реализаций, так и словарь игроков, словник антропонимов и игровых обозначений, представленных в приложениях. Работа состоит из введения, трех глав и трех приложений.

В первой главе, характеризуя сообщество дотеров, автор выявил их отличие от других виртуальных сообществ, описал ролевую модель игры Дота 2, нормы и ценности сообщества, статусы игроков. Во второй главе была выявлена сложная модель ролевой коммуникации и представлено описание жанров их общения в устных и письменных

чатах. Отдельно были проанализированы функции обращений, в значительной степени характеризующие манеру и стиль игры. Автор выявил и описал феномен метаобщения с разработчиками, которое осуществляется не только при помощи специализированных чатов, но и скриптов. Т.о., по мнению автора, при помощи сюжета и прописанных заранее диалогов, можно говорить и о технологической внутриигровой коммуникации, которая служит для связи между разработчиками и игроками.

В третьей главе автор представил описание языка сообщества по классической схеме анализа номинатов и способов образования языковых единиц в различных типах лексики. Подробно описаны артефакты, игровые предметы, имена лиц и ситуаций. При этом были зафиксированы внутриигровые синонимы и антонимы, все номинации сопровождаются убедительными примерами словоупотребления. Автор владеет английским языком, поэтому точно анализирует все типы англицизмов (70% всего словаря дотеров) и их множественных трансформаций на основе различных способов словообразования (*надомажить, раскайтить, нафармить, переласхититься* и др.), выявляет случаи аббревиации с разными вариантами написания аббревиатур.

Особо тщательно рассмотрен антропонимикон сообщества, представленный именами «героев» и никнеймами (свыше 700 единиц) и способы ономастической номинации (семантическая и грамматическая онимизация, трансонимизация и заимствования), выявлены десемантизированные ники и случаи онимизации предикативных единиц в контекстах языковой игры (*Семь раз отмерь/ сруби мне тут дерево//, Купил арбуз/ даже не думай брать тут луну!* и др.).

Недостаточная в отдельных фрагментах работы лингвистическая рефлексия над материалом, неточности в квалификации отдельных примеров и стилистические погрешности не снижают значимости проведенного исследования, автор которого владеет стилем научного описания, весьма самостоятелен, лаконичен и последователен в выводах, достоверность которых подтверждается не только собранным материалом, но и его полной включенностью в изучаемый феномен.

В целом автор действительно открыл и в течение трех лет описал фрагмент новой языковой реальности цифрового поколения, привлекая широкий иллюстративный материал и лексикографические источники интернет-изданий, что обуславливает новизну исследования и его практическую ценность, особенно при изучении курса лексики и словообразования современного русского языка, который в плотной схватке с английским приспособливает заимствованные основы к собственным словообразовательным ресурсам.

Из личных качеств дипломницы хочу отметить способность к развитию и внутреннему росту, что в полной мере проявилось на последних этапах работы, когда автору удалось выйти из роли игрока на рефлексивный уровень филологического анализа.

Считаю, что исследование Д.С.Иващенко отвечает всем требованиям, предъявляемым к выпускной квалификационной работе на отделении филологии и журналистики СФУ, и заслуживает высокой оценки.

Итоговая оценка научного руководителя

отлично

Доцент кафедры русского языка
и речевой коммуникации



Л.З.Подберизкина