

# Русофобия в DotA2. Критический дискурсивный анализ онлайн-дискриминации

Анастасия Кузнецова

НИУ ВШЭ

13 июня 2018

# Что такое DotA2?



# Что такое DotA2?

## «Defence of Ancients»

(MOBA or multiplayer online battle arena)

- Битва между двумя командами по 5 игроков.
- Цель игры – разрушить базу противника.
- Каждый игрок может выбирать себе уникального героя с уникальными способностями.

## Статья:

*Albin Wagener. Russophobia in DotA 2. A critical discursive analysis of online discrimination, 2018.*

## **Дискурсивный анализ. Определение дискурса**

Очень глубокое погружение в анализ понятия. Автор статьи понимает под дискурсом:

- Лингвистические (и не только) элементы семиотики, сосредоточенные на отношениях с элементами социального и материального.
- Форму социальной практики. Он обусловлен взаимоотношениями между конкретным дискурсивным событием и ситуацией, социальными институтами, общественной структурой.
- Область прагматики, изучающей условия использования семантических знаков.

## Типы дискурса

- Общение в чате в процессе игры
- Общение на форумах вне игрового процесса.

Воспроизведение стереотипов о России и русских в дискурсе.

## Данные корпуса

- Форумы и топики в форумах по ключевым словам «Russians», «DotA2» (официальные форумы, администрируемые создателями игры, неофициальные форумы, созданные комьюнити).
- 1058 высказываний из 7 источников по 9 темам.

02-06-2013, 11:51 PM

SoJa

Basic Member



Join Date: Jan 2012  
Location: Mess  
Posts: 344

Originally Posted by **Monsterlord**

*As I understand it, the reason that so many Russians play globally is because they play from internet cafes, so they pay for their time and want to find games quickly, which means leaving every option open. Fair enough, as long as they're willing to handle a huge ping they should be able to do that. The ping wasn't the issue, after all.*

You mistake Russia for China. Internet cafes are pretty much dead in Russia when you can find free wi-fi everywhere. Don't let stereotypes fool you.

Russians are just dicks. Well, some of them.

And what is stopping you right now from reporting anyone for anything? That's right - nothing. It's not like adding another button will affect uselessness of reporting system.

*Last edited by SoJa; 02-06-2013 at 11:54 PM.*

Reply With Quo

# Isolate Russian DOTA 2 players on their own servers



Aleksandar Markovic создал(а) эту петицию, адресованную Valve Corporation SDK и еще 5 адресатам

This is important , because 98% of the games they join on European servers are ruined. Either by : Spamming chat in Russian language , Harassing Voice chat in Russian language , or simple a horrible display of skill either on purpose or because they know no better , which results in a team with the most russians to lose.

## Методы

- Анализ коллокаций
- Составление семанτικο-тематических облаков.
- Проксимизация (выделение отношений между сущностями в пространстве дискурса).
- Пространственно-временная аксиологическая интерпретация.

## Инструменты

WordSmith (Oxford)

Tropes



## Идея дейктических центров (Р. Саp, 2013, 2014)

- *Outside Deictic Center* (ODC)
- *Inside Deictic Center* (IDC)

Попытка выделить две полярных группы противопоставленных друг другу в дискурсе: русскоязычные пользователи vs. остальные игроки.

Анализ частотности слов позволяет выделить две две группы действующих лиц по употребляемым ими словам:

- 1 'I', 'me', 'we' (598 высказываний)
- 2 'They', 'Them', 'Their' (493 высказывания)

Рис. 1: Распределение высказываний по семантическим областям

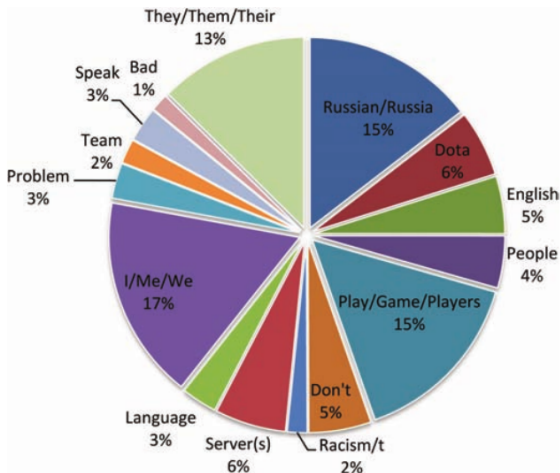


Рис. 2: Таблица частотности по семантическим областям

	Specific	Semantic	%
Russian(s)	385		
Russia	119	504	14,54 %
Dota	194	194	5,60 %
English	169	169	4,87 %
People	153	153	4,41 %
Play	140		
Player (s)	155		
Game (s)	175		
Playing	58	528	15,23 %
Don't	183	183	5,28 %
Server (s)	209	209	6,03 %
Language	105	105	3,03 %

Рис. 3: Частотные коллокации для слова «сервер» (server)

TABLE 2 *Scenarios of lexical collocations for “Server(s)”*

N	Cluster	Freq.	Length
1	DOTA 2 SERVERS	44	3
2	SERVERS FOR RUSSIA	44	3
3	2 SERVERS FOR	44	3
4	OFFLINE DEFAULT RE	42	3
5	RUSSIA DID YOU	42	3
6	RE DOTA 2	42	3
7	DEFAULT RE DOTA	42	3
8	DID YOU FIND	42	3
9	FOR RUSSIA DID	42	3
10	A SERVER FOR	6	3
11	HAVE A SERVER	5	3
12	ON A SERVER	5	3

Рис. 4: Частотные коллокации для слова «плохой» (bad)

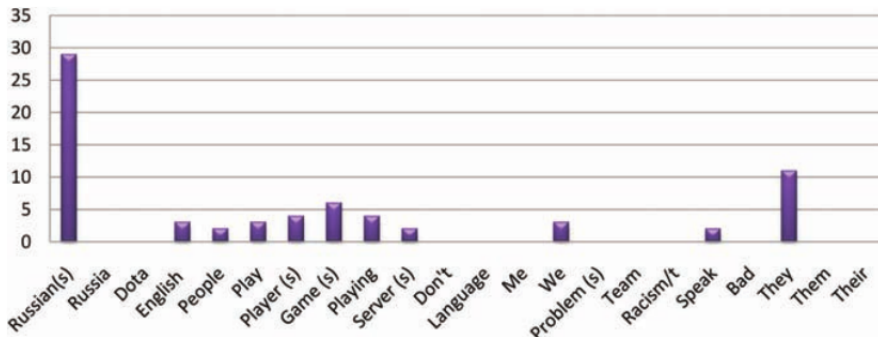


Рис. 5: Inside Deictic Center

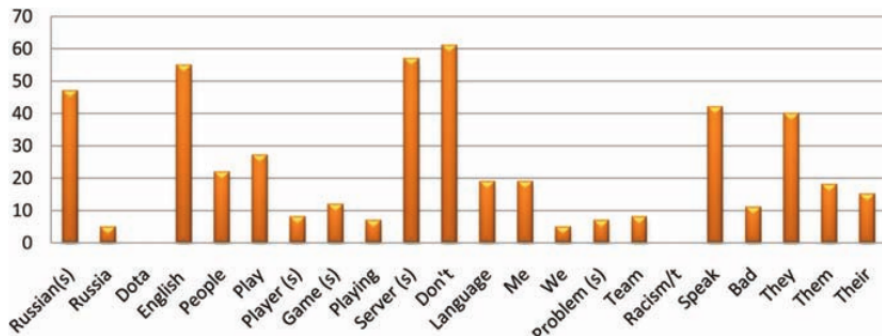
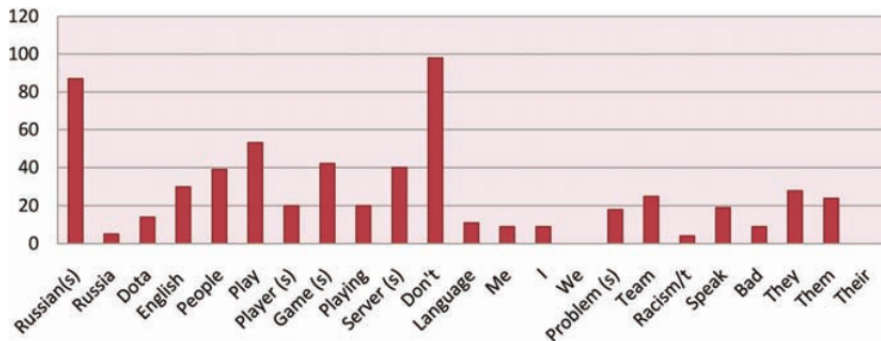


Рис. 6: Outside Deictic Center



- Русские игроки не демонстрируют должно знания английского языка, чем доставляют дискомфорт остальным;
- Необходимо выделить отдельный сервер для русскоговорящей аудитории (решение проблемы) ;
- Русскоговорящие игроки воспринимаются исключительно как жители России. Аудитория не имеет представления о разнообразии русскоязычного населения на территории Восточной Европы → Воспроизводятся стандартные стереотипы о России.
- При том, если в игре используются другие языки кроме русского, это не создает больших проблем.
- Наличие в команде русскоязычного игрока автоматически ведет к поражению.