

Зарипов Айрат Рустемович

ЛЕКСИЧЕСКИЙ АСПЕКТ КИБЕРСПОРТИВНОГО ДИСКУРСА

В статье рассматривается дискурсивное пространство новой спортивной дисциплины - киберспорта; определяется его статус в ряду с другими направлениями; проводится дискурсивный анализ; интердискурсивности определяется как основа киберспортивного дискурса, а также выделяются такие лексические особенности языка киберспорта как сочетание спортивной лексики, представленной спортивными терминами, и компьютерно-игровых профессионализмов, а также значительное количество заимствований из английского языка, что вызвано спецификой международного статуса общения киберспортсменов.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2016/2-1/27.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 2(56): в 2-х ч. Ч. 1. С. 99-101. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2016/2-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

УДК 81

В статье рассматривается дискурсивное пространство новой спортивной дисциплины – киберспорта; определяется его статус в ряду с другими направлениями; проводится дискурсивный анализ; интердискурсивности определяется как основа киберспортивного дискурса, а также выделяются такие лексические особенности языка киберспорта как сочетание спортивной лексики, представленной спортивными терминами, и компьютерно-игровых профессионализмов, а также значительное количество заимствований из английского языка, что вызвано спецификой международного статуса общения киберспортсменов.

Ключевые слова и фразы: спортивный дискурс; компьютерно-игровой дискурс; киберспортивный дискурс; интердискурсивность; заимствования.

Зарипов Айрат Рустемович

Казанский (Приволжский) федеральный университет
airzarip@mail.ru

ЛЕКСИЧЕСКИЙ АСПЕКТ КИБЕРСПОРТИВНОГО ДИСКУРСА

Многие исследователи спортивного дискурса (О. А. Казеннова [6], В. А. Киселева [8], Е. Г. Малышева [10], Н. А. Пром [12], К. В. Снятков [13]) Н. Блейн, Р. Бойл и другие сходятся во мнении, что «спорт занимает все более важное место в культуре современных обществ, соответственно возрастает и значение научных исследований в этой области» [2, с. 464]. Важная роль спорта определяется тем, что «разговор о спорте есть на самом деле разговор о нашей культуре» [Там же, с. 465]. Учитывая важность спортивной сферы, стоит обратить пристальное внимание на все современные изменения, сопряженные со спортом, в частности, переход спорта в киберпространство – «новый мир, являющийся уже неотъемлемой частью жизни современного человека» [9, с. 26]. В нашей статье речь пойдет о киберспорте (далее КС).

КС является вполне самостоятельным направлением, о чем свидетельствует, к примеру, выделение О. А. Степанцевой «субкультуры геймеров» [14, с. 83]. И. А. Беляев дает следующее определение: «Субкультура – часть культуры общества, отличающаяся <...> языком, манерой поведения, одеждой и другими аспектами» [1, с. 5]. Как видно из данного определения, собственный язык является неотъемлемой частью любой субкультуры, в том числе и геймеров. Особенности языка геймеров подробно описаны в работе П. А. Горшкова «Сленг хакеров и геймеров» [3].

Актуальность изучения киберспортивного дискурса (КСД) состоит в том, что в нем сочетаются спортивный и компьютерно-игровой дискурсы, исследованием которых занимались многие ученые различных отраслей науки: П. А. Горшков [Там же], О. В. Лутовинова [9], О. А. Степанцева [14] и др.

С целью избежать недоразумений в формальностях дадим определение КС, которое будет использоваться нами в дальнейшем. Киберспортом мы будем называть такую *соревновательную деятельность, которая происходит в виртуальном пространстве*. В англоязычных странах эквивалентом данного понятия является «Electronic sports (Esports)».

Так же как и дискурс спорта, киберспортивный дискурс существует в неразрывной связи с медиа дискурсом: «каналы массовой коммуникации... являются в наше время основными каналами осуществления спортивного дискурсивного общения» [5], и хотя мы можем выделить дискурс киберспортсменов в реальном хронотопе, он все-таки относится к разговорному типу дискурса [Там же]. Таким образом, киберспортивный дискурс нами рассматривается в непосредственной связи со средствами массовой информации.

Основой киберспортивного дискурса является свойство интердискурсивности, которая определяется как «способность дискурса расширять свои границы, “проникать” в другой дискурс» [10]. В самом деле, появление киберспортивного дискурса вызвано внедрением спортивной составляющей в компьютерно-игровую сферу, а значит, киберспортивный дискурс сочетает в себе как спортивный, так и компьютерно-игровой дискурсы.

В. И. Карасик выделяет следующие дискурсообразующие признаки коммуникативного и культурологического характера [7, с. 5]:

- 1) участники общения (статусно-ролевые и ситуативно-коммуникативные характеристики);
- 2) условия общения (пресуппозиции, сфера общения, хронотоп, коммуникативная среда);
- 3) организация общения (мотивы, цели и стратегии, развертывание и членение, контроль общения и вариативность коммуникативных средств);
- 4) способы общения (канал и режим, тональность, стиль и жанр общения).

Согласно классификации В. И. Карасика [7], участниками киберспортивного дискурса, существующего в рамках медиадискурса, являются журналисты – адресанты дискурса и зрители, читатели – адресаты дискурса. К условиям общения можно отнести киберспортивные соревнования различных игровых категорий и прочие киберспортивные явления, к примеру, рашафл / *reshuffle*. Основными целями киберспортивного дискурса является освещение киберспортивных соревнований, происходящих в режиме онлайн (жанр «трансляция») и оффлайн (жанры «новости» и «аналитика»), которые можно отнести к способам общения.

Чтобы провести лексический анализ киберспортивного дискурса мы воспользовались материалами интернет-ресурсов, а именно журналом о киберспорте *ProPlay*. Нами были отобраны 50 единиц киберспортивного дискурса, которые были классифицированы по основанию соотнесенности к тому или иному виду дискурса.

На Рисунке 1 изображена схема, отражающая дуальную природу киберспортивного дискурса.



Рис. 1. Интердискурсивная природа киберспортивного дискурса

Таблица 1.

Соотношение лексики в текстах киберспортивного дискурса

Спортивный дискурс	Компьютерно-игровой дискурс
68%	32%

Результаты, представленные в Таблице 1, привели нас к определенным выводам. Лексика киберспортивного дискурса состоит из двух больших пластов. Первый из них составляет лексика компьютерно-игрового дискурса, представленная профессионализмами – полуофициальными наименованиями, дубликатами или синонимами терминов «для себя» [4], характерными для компьютерно-игрового дискурса, отличающимися от терминов «(а) функционированием в разговорной речи, (б) непринужденностью, (в) наличием внутренней формы, (г) нетерминологичностью, обиходно-бытовым характером, (д) отсутствием системности» [11, с. 774], к примеру, такие единицы как крипы / *creeps*, ганкать / *to gank*, итембилд / *itembuild*, хилить / *to heal*, саппорт / *support*, мид / *mid*, соло / *solo*. Второй пласт представляет терминологическое ядро спортивного дискурса, нейтральное по своему содержанию: матч / *match*, плей-офф / *play off*, финал / *final*, сет / *set*, раунд / *round*, лига / *league*, ростер / *roster*. Согласно таблице, спортивный дискурс составляет большую часть лексики – 68%, а компьютерно-игровой – 32%. Связано это, на наш взгляд, с маркированностью специфической компьютерно-игровой лексики, большое количество которой может воспрепятствовать пониманию. В то же время спортивная лексика является нейтральной и общеупотребимой.

Дуальная природа дискурса является источником активных стилистических трансформаций. Так, изначально сленговые лексические единицы, определяющие роли игроков в поединке (топ, пушер, саппорт), переходят в разряд терминологической лексики, которые используются на киберспортивных соревнованиях и фиксируются в официальных документах.

Приведенные примеры показывают, что заимствования – элементы чужого языка (слово, морфема, синтаксическая конструкция и т.п.), перенесенные из одного языка в другой в результате языковых контактов [15] – составляют большую часть киберспортивной лексики. Связано это, по нашему мнению, с высокой степенью интернационализированности языка ввиду развития коммуникационных технологий, которые связывают киберспортсменов по всему миру, что в свою очередь требует определенной нормы словоупотребления. Так как английский язык превалирует в процессе межкультурного общения, то и киберспортивный дискурс различных языков (в том числе и русского) перенимает данные единицы методами транскрипции, калькирования и фонетической мимикрии.

Для киберспортивного дискурса метод транскрипции является наиболее частотным. Лексические единицы, большинство из которых являются существительными, из английского языка переходят в состав русского языка «целиком со своим произношением, написанием и значением», к примеру: *final* / финал, *pusher* / пушер, *line* / лайн, *creep* / крип, *matchmaking* / матчмейкинг, *reshuffle* / решафл.

Следующим способом заимствования киберспортивной лексики является калькирование: *clan* / клан, *damage per second* / урон в секунду, *first blood* / первая кровь, *mon* / верх, *area of effect* / область действия, *auto attack* / авто атака.

Последним и наименее частотным способом заимствования является фонетическая мимикрия – «совпадение семантически несхожих употребительных слов русского языка и английских слов» [3, с. 13]: *silence* / сало, *ability* / абилка, *centaur* / кент.

Особенность киберсоревнований (соединение по глобальной Сети, онлайн режим) обуславливает и коммуникативную особенность киберспортивного дискурса, а именно использование сокращений (*BRB (I'll be right back)* / скоро вернусь, *Bot (Bottom)* / нижняя часть карты, *Damage Per Second (DPS / ДПС)* / Урон в секунду).

Киберспорт можно считать отдельной развивающейся дисциплиной, с особым лексическим составом, представляя собой синтез спортивного и компьютерно-игрового дискурса, используемым для коммуникации в рамках киберспорта. Лексический состав в основном представлен заимствованной лексикой, что свидетельствует о высокой степени интернационализированности киберспорта.

Список литературы

1. **Беляев И. А., Беляева Н. А.** Культура, субкультура, контркультура // *Духовность и государственность: сборник научных статей* / под ред. И. А. Беляева. Оренбург: Филиал УрАГС в г. Оренбурге, 2002. Вып. 3. С. 5-18.
2. **Блейн Н., Бойл Р.** Спорт как жизнь: СМИ, спорт и культура // *Медиа. Введение: учебник для студентов вузов, обучающихся по гуманитарно-социальным специальностям (020000) и специальностям «Связи с общественностью» (350400) и «Реклама» (350700)* / под ред. А. Бриггза, П. Кобли; пер. с англ. Ю. В. Никуличева. Изд-е 2-е. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 464-475.
3. **Горшков П. А.** Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дисс. ... к. филол. н. М., 2006. 21 с.
4. **Диброва Е. И., Касаткин Л. Л., Николина Н. А., Щеголева И. И.** Современный русский язык: Теория. Анализ языковых единиц: в 2-х ч. / под ред. Е. И. Дибровой. М.: Издательский центр «Академия», 2001. Ч. 1. 544 с.
5. **Зильберт Б. А., Зильберт А. Б.** Спортивный дискурс: базовые понятия и категории: исследовательские задачи // *Язык, сознание, коммуникация: сб. статей / отв. ред. В. В. Красных, А. И. Изотов. М.: МАКС Пресс, 2011. Вып. 17. С. 45-55.*
6. **Казеннова О. А.** Функционирование фразеологизмов в устном дискурсе: на материале спортивных репортажей: дисс. ... к. филол. н. М.: Ин-т рус. яз. им. В. В. Виноградова РАН, 2009. 136 с.
7. **Карасик В. И.** О типах дискурса // *Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: сб. науч. тр. Волгоград: Перемена, 2000. С. 5-20.*
8. **Киселева В. А.** Лексико-фразеологическая экспликация концепта футбол в спортивном дискурсе: автореф. дисс. ... к. филол. н. СПб.: Санкт-Петербургский гос. ун-т, 2009. 247 с.
9. **Луговина О. В.** Виртуальный дискурс как одно из направлений в исследовании киберпространства // *Вестник Московского государственного областного университета. Сер. Лингвистика. 2009. № 1. С. 26-32.*
10. **Малышева Е. Г.** Русский спортивный дискурс: теория и методология лингвокогнитивного исследования: дисс. ... д. филол. н. Омск: Омский гос. ун-т им. Ф. М. Достоевского, 2011. 370 с.
11. **Машуш А. А.** К вопросу о терминологическом статусе спортивной лексики // *Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета. 2012. № 83. С. 771-779.*
12. **Пром Н. А.** Современный газетный спортивный репортаж: жанрово-стилистический аспект: автореф. дисс. ... к. филол. н. Волгоград, 2011. 22 с.
13. **Снятков К. В.** Коммуникативно-прагматические характеристики телевизионного спортивного дискурса: дисс. ... к. филол. н. Вологда, 2008. 245 с.
14. **Степанцева О. А.** «СОЦИАЛЬНЫЙ ПОРТРЕТ» ГЕЙМЕРА // *Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. СПб., 2007. Т. 6. № 24. С. 80-83.*
15. **Языкознание. Большой энциклопедический словарь** / гл. ред. В. Н. Ярцева. Изд-е 2-е. М.: Большая Российская энциклопедия, 2000. 688 с.

THE LEXICAL ASPECT OF ESPORTS DISCOURSE

Zaripov Airat Rustemovich

Kazan (Volga Region) Federal University

airzarip@mail.ru

The article examines a discursive space of a new sports discipline – esports; its status among other disciplines is defined; the discursive analysis is conducted; interdiscursivity is defined as the basis of esports discourse, and also the paper highlights such lexical peculiarities of the language of esports as combinations of sports vocabulary, presented by sports terms, and computer-gaming professionalisms, and also a significant number of loan words from English, which is caused by the specificity of the international status of communication of cyberathletes.

Key words and phrases: sport discourse; computer-gaming discourse; esports discourse; interdiscursivity; loan words.

УДК 81'27

Данная статья посвящена особенностям когнитивного классификационного признака 'государственный' концепта «коми язык», актуализируемого в газетном дискурсе Республики Коми. Целью работы было выявление концептуально-тематических областей (КТО), задействованных в понимании указанного когнитивного признака. Результатом исследования стало определение 10 основных КТО.

Ключевые слова и фразы: концепт; классификационный когнитивный признак; концептуально-тематическая область (КТО); коми язык; газетный дискурс.

Исакова Александра Анатольевна

Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина

totoshka_91@mail.ru

КОНЦЕПТ «КОМИ ЯЗЫК» В РЕГИОНАЛЬНОМ РУССКОЯЗЫЧНОМ ГАЗЕТНОМ ДИСКУРСЕ

Проблема функционирования родных языков в национальных республиках является на сегодняшний день актуальной. Для коренного населения Республики Коми родным является коми язык, относящийся к пермской группе языков финно-угорской ветви уральской языковой семьи [25, с. 199]. Согласно Закону Республики Коми «О государственных языках» на территории субъекта на равных правах сосуществуют