

2. Новгородские записные кабальные книги 100-104 и 111 годов: (1591-1596 и 1602-1603 гг.) / под ред. проф. А.Я. Яковлева. – М.; Л.: Изд-во Акад. наук СССР, 1938. – 476 с.
3. Сперанский М. Н. Из старинной новгородской литературы XIV века. – Л.: Изд-во АН СССР, 1934. – 140 с.
4. Черных П.Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка. – В 2 т. Т.1. – М.: Рус. яз., 1994. – 623 с.

*Д.Г. Долгова (Россия, Самара)  
Научный руководитель Н.А. Илюхина*

## ПРИНЦИПЫ НОМИНАЦИИ РЕАЛИЙ В СПОРТИВНОМ ДИСКУРСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ИГРОВОГО КИБЕРСПОРТА)

*В статье рассмотрены принципы номинации реалий в речи комментаторов киберспортивной игры DotA2, описана специфика языка репортажа в киберспортивной игре, проведен анализ принципов и способов именованя героев.*

**Ключевые слова:** киберспорт, киберспортивный дискурс, способы номинации, номинация героев, киберспортивный комментатор.

Киберспорт – это «такая соревновательная деятельность, которая происходит в виртуальном пространстве. В англоязычных странах эквивалентом данного понятия является Electronic sports (Esports)» [4, с. 99]. Мы рассмотрим лексику комментаторов одной киберспортивной дисциплины – Dota 2. Именно с Dota 2 началась история киберспорта.

В работе анализируется речь комментаторов игры. Чтобы дать представление о специфике языка репортажа в киберспортивной игре, приведем два предложения из репортажей: *У Спектры очень большой кулдаун на ульту, именно из-за этого кулдауна я думаю, что всё-таки этот герой мертвый (Alliance vs OG, ESL Los Angeles, 1 карта, 4:58). Можно же подбирать туда всяких более дефенсивных шейкеров и тогда дофармить аганимы на Disruptor'e и прочее, прочее (Team Liquid vs VP, Leipzig Major, BO1, 6:31).* Эти предложения демонстрируют специфику киберспортивного дискурса, справедливость выделения учеными «субкультуры геймеров» [2, с.13].

Далее в докладе мы рассмотрим номинацию героев. В этом типе номинации нас интересует способ и принцип именованя. По итогам анализа выделяем следующие группы собственных и нарицательных имен, каждая из них делится на несколько подгрупп.

1. Обратимся к группе номинаций, представляющих собой собственное имя существительное (113 примеров). Здесь находим следующие разновидности:

1.1. непосредственно собственное имя героя (38 примеров: *Темпларка, Вивер, Пудж, Дровка, Лич, ДЦ*):

1.1.1. никнейм героя, никак не измененный (29 примеров, в числе которых: *Пудж, Лич, Вивер, Спектра, Chaos Knight, Disruptor, Веномансер*);

1.1.2. никнейм героя, который подвергается изменению:

1.1.2.1. присоединяет суффикс (3 примера: *Темпларка* от *Temple Assassin*, *Дровка* от *Drow Ranger*, *Веник* от *Веномансер*)

1.1.2.2. сокращается любым образом (5 примеров, в числе которых *ДП* от *Death Prophet*, *Энча* от *Enchantress*, *Шторм* от *Storm Spirit*)

1.1.2.3. аббревиация и присоединение суффикса (1 пример: *ВРка* от *Wind Ranger*).

1.2. никнейм игрока, который играет за данного героя (24 примера, в числе которых *Topson, MidOne, MATUMBAMAN, Ame, Miracle*);

1.3. личное имя игрока, который играет за данного героя (1 пример – *Алексей*);

1.4. официальное название организации, которая собрала игроков (10 примеров):

1.4.1. полное название организации, которая собрала игроков (8 примеров, в числе которых *OG, EG, Liquid, VP, PSG.LGD*)

1.4.2. сокращенное название организации, которая собрала игроков (2 примера, в числе которых *ликвиды, виртуса*).

2. Вторую группу составляют нарицательные имена существительные (26 примеров). По большей части, это слова, которые русский язык заимствует и воспроизводит, но также встретились нарицательные обозначения, не индивидуализирующие игрока. Слова, представляющие этот тип номинации, можно разделить следующим образом:

2.1. общелитературная и общеспортивная лексика (8 примеров, вих числе соперник, тиммейт, враг, герой, персонаж, люди, оппонент, противник);

2.2. киберспортивная лексика, использующая метонимию по характеристикам героя (2 примера: *дефенсивные шейкеры, тонкие виверы*);

2.3. киберспортивная лексика, использующая метонимию по функциям (8 примеров: *саппорт, керри, капитан*). Выделяются подтипы в зависимости от субъекта, который наделен характеристиками:

2.3.1. функции, которые герой выполняет (7 примеров, в числе которых *саппорт, керри* и т.д.)

2.3.2. функции, которые выполняет игрок внутри своей команды (1 пример, *капитан*);

Рассмотрим лексемы названных групп и подгрупп подробнее.

Итак, номинация героев может происходить и в зависимости от их имён внутри игры. Приведем примеры из речи комментатора: *Фениксу пора бы раскататься* (EG vs OG, TI8, 2 карта, 22:53), *Вардену очень больно. Вардена забирают* (EG vs OG, TI8, 2 карта, 23:41).

В этой связи интересно, что имена могут быть названы полностью (*Феникс, Вивер*), могут сокращаться (*Варден* от *Arc Warden*, *ДП* от *Death Prophet*), могут присоединять суффиксы (*Темпларка* от *Temple Assassin*, *Дровка* от *Drow Ranger*). А также могут сокращаться и присоединять суффиксы (*ВРка* от *Wind Ranger*). Присоединение суффикса -к(а)– можно увидеть в отношении персонажей, которые имеют исключительно феминные признаки во внешнем виде.

Герой может быть назван никнеймом игрока, который за него играет: *Topson от Mirac'l'a проседает* (OG vs Team Liquid, TI9, 1 карта, 46:33).

Героя можно называть именем реального игрока, если это очень известный человек для фанатов данной игры, приведем единственный отмеченный нами пример: *Хороший микромомент в размен на одного Алексея* (Team Liquid vs VP, Leipzig Major, BO1, 25:25)

В репортажах используются названия команд. В этом случае самым частым способом номинации служит название киберспортивной организации, которая собрала команду: *[EG] ошибаются, ОG моментально за это наказывают* (EG vs OG, TI8, 3 карта, 44:57). Можем выделить здесь лишь несколько команд, названия организаций которых могут склоняться: *Liquid* до *ликвиды*, *Virtus Pro* до *виртуса*. При этом название целесообразно фиксировать с использованием кириллицы.

Наиболее частотна номинация героев по имени собственному, т.е. индивидуализированная. Это связано с тем, что так легче всего проследить перемещения героя, а также его действия. Гораздо реже употребляются имена нарицательные, т.к. они не обеспечивают необходимой в репортаже индивидуализации. Особенность номинативных единиц, связанных с именованьем героев, заключается в том, что почти все имена заимствуются русским языком из оригинальной английской игры, тем не менее практически все они склоняются (исключение составляют никнеймы игроков, заканчивающиеся на звук «и»: *Voxi, Nosobaby*). Таким образом, мы видим, что в русском языке образуются варваризмы, которые сохраняют написание на латинице.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Мос. гос. областной университет, Москва, 2007.
2. Зарипов Айрат Рустемович Лексический аспект киберспортивного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – №2-1 (56). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskiy-aspekt-kibersportivnogo-diskursa> (дата обращения: 04.03.20).
3. Eggert C., Herrlich M., Smeddinck J., Malaka R. Classification of Player Roles in the Team-Based Multi-player Game Dota 2. Digital Media Lab, TZI, University of Bremen, Germany. URL: [https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-24589-8\\_9.pdf](https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-24589-8_9.pdf) (дата обращения: 04.03.20).