

Лингвистический анализ языка геймеров

Jurković, Linda

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:583186>

Rights / Prava: [Attribution-NoDerivatives 4.0 International](#)/[Imenovanje-Bez prerada 4.0 međunarodna](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-10**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za istočnoslavenske jezike i književnosti

Katedra za ruski jezik

Diplomski rad

Лингвистический анализ языка геймеров

Studentica: Linda Jurković

Mentor: dr.sc. Branka Barčot, docentica

ak. god.: 2019./2020.

U Zagrebu, 21. rujna 2020.

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za istočnoslavenske jezike i književnosti

Katedra za ruski jezik

Diplomski rad

Linguistic analysis of gamer language

Studentica: Linda Jurković

Mentor: dr.sc. Branka Barčot, docentica

ak. god.: 2019./2020.

U Zagrebu, 21. rujna 2020.

Содержание

1. Введение	1
2. История игр и интерес к их исследованию.....	3
3. Язык сферы гейминга – проблемы классификации и терминологии	6
4. Методология анализа.....	14
4.1. Выбор игры.....	14
4.2. Выбор типов текстов и описание этапов анализа	16
5. Дискурсивные характеристики дотерской коммуникации	20
6. <i>Пудж на миде, саппорт к тауере</i> : фонетические способы заимствования английской игровой лексики	23
6.1. Герои <i>Доты 2</i>	25
6.2. Роли героев <i>Доты 2</i>	28
6.3. Названия игровых предметов и другие общеупотребительные существительные	30
6.4. Сложные словосочетания, обозначающие игровые процессы, места и состояния	33
6.5. Сокращения	34
7. <i>Кидай сало, бери фейзы и начни гангать</i> – морфологические подходы к русификации английской игровой лексики.....	35
7.1. Морфологические подходы к семантической нюансировке заимствованных английских глаголов	36
7.2. Дотерские существительные, приобретающие при заимствовании морфологические маркеры категории женского рода.....	46
7.3. Остальные дотерские существительные, приобретающие при заимствовании другие морфологические маркеры	50
8. «Скиллы», «крипы», «лайны» и «фарм»; закрепление игровых реалий в гибридных речевых конструкциях.....	52
8.1. «Скиллы».....	54
8.2. «Крипы».....	55
8.3. «Лайны».....	57
8.4. «Фарм».....	59
9. <i>Нянька и лесник, чайки и уроды</i> – дополнительные аспекты значения исходно русских лексем, расширивших в контексте <i>Доты 2</i> свою полисемическую структуру .	66
10. Заключение	71
Библиография	74

Sažetak.....	83
Životopis.....	84

1. Введение

Компьютерные игры – один из самых интересных, неохватных и в общем потрясающих технических феноменов нового тысячелетия. Ими далеко не пользуются все люди в мире, но про них слышал и обладает хотя бы и незначительным количеством информации по теме почти каждый человек на планете. Хотя скорость их развития и прогресса неостановима, и хотя у них уже давно заложились крепкая основа для экономической устойчивости (несмотря на неоднородное восприятие массами, зависимое от многих социологических факторов) их все еще можно считать новизной, учитывая тот факт, что Интернет существует только за последних 60 лет, а игры, которых считаем «компьютерными» с сегодняшней точки зрения – последних 40 лет.

За эти четыре десятилетия компьютерные игры прошли многие, разнообразные изменения. Их можно грубо разделить на *внутренние* и *внешние*. Говоря о первом типе изменений, мы имеем в виду все те быстро возникающие технологические обновления, которых протерпел игровой мир. Но, этой огромной разновидностью игровой инженерии в данной работе не будем заниматься. Поэтому, перейдем сразу на *внешние* изменения компьютерных игр. Мы под этим именем прилагательным имеем в виду все возможные интересы, проявленные к играм и закрепленные в самых разнообразных по теме текстах, сочиняющих «гейминг» дискурс. Тексты этого широкого и живого дискурса вербализируют новооткрытые знания об играх, восприятие массами, комментарии, предположения, выводы, советы, и многое другое. Эту потребность в вербализации мира компьютерных игр можно объяснить именно тем, что игра вообще, как «деятельность, осуществляемая по определенным правилам, в определенном времени и пространстве», достоверно символизирует элементы человеческого быта, хотя она и «противопоставляется обыденной жизни, не связана напрямую с биологическими процессами» и «без нее вроде бы можно жить» (Хейзинга 1938). В связи с этим, ссылаясь отчасти на собственный опыт и энциклопедическое знание об окружающем мире, считаем важным сразу обнаружить одно замечание – компьютерные игры, которых преимущественно, на наш взгляд, описывают в обществе как: а) вид развлечения для детей и подростков (а потом и для молодых взрослых людей) и б) активность, плохо влияющую на развитие эмоции и психики детей – становятся все положительнее восприниматься и постепенно у них теряется отрицательный знак и стереотипные барьеры, предпочитающие ясные социологические

рамки внутри которых вписываются игроки. Другими словами, люди, играющие в такие игры, во-первых, отличаются разнообразием возрастов (и полов¹), а потом уже и профессией, национальностью, видами других хобби и т.д. Они вовсе не являются и не являлись, как раньше в достаточной мере полагалось, «лежебоками» и психически расстроенными людьми; разные статьи и статистические страницы показывают, что игра в компьютерные игры людям не мешает жить полноценно, здорово и совестно, и что у них присутствует, как и у остальных людей, повышенная совесть о здоровье и уходе за собой². Более того, статистика подкрепляет и предположение о том, что игры для многих геймеров являются, во-первых, только видом досуга (многие из них играют в игры только пару часов в неделю), и, во-вторых, положительным психическим стимулом; они им помогают сосредоточиться на работе, поскольку, играя в определенную игру, человек упряжняет фокусирование и на другие повседневные задачи³. Дальше, вопреки все еще широко распространенному мнению о том, что они живут в нищете и безработице, большое число геймеров играет в игры профессионально, и получает за это, сколько бы это ни было удивительно – огромную зарплату. Данная информация не является столько невероятной, если учитываем тот факт, что компьютерные игры стали не только органической частью индустрии развлечений, а развитие и растущий интерес к ним привели и к формированию особого «маркета» – рынка игр, который еще 20 лет назад начал серьезно конкурировать другим видам индустрии развлечений и мульти-медиа технологии как индустрии детских товаров, киноиндустрии, телевидению, и т.п. (Брайс; Руттер 2006: 2). Более того, не являются странными ни итоговые цифры, показывающие денежную ценность индустрии компьютерных игр, которая даже превышает мировую ценность ежегодной продукции киноиндустрии. Согласно данным, которые в прошлом (2019) году опубликовала ESA⁴, ценность рынка компьютерных игр⁵ в США на 2018-й год достигла 44 млрд. американских долларов, а только 15 лет назад ее ценность была в 6 раз меньше, точнее 7,3 млрд. долларов, как отмечают Джо Брайс и Джейсон Руттер в

¹ Исходя из статистических анализов данной индустрии на 2019-й год, процентные цифры мужчин и женщин, играющих в компьютерные игры, почти одинаковые: доля женщин, играющих в игры составляет 46%, пока доля мужчин составляет 54% (Режим доступа: <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/> . Дата обращения: 22.08.2020.).

² Режим доступа: <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/> . Дата обращения: 22.08.2020.

³ Режим доступа: <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/> . Дата обращения: 22.08.2020.

⁴ Американская ассоциация производителей ПО и компьютерных игр (анг. «Entertainment Software Association»)

⁵ Не включая долю ценности мобильных, браузерных, и игр для планшета.

своей статье (там же: 4). В общем, ценность мирового масштаба компьютерных игр заключительно с 2019-м годом составляет 152,1 млрд. долларов США⁶, пока киноиндустрия (которая часто воспринимается как самая популярная индустрия), точнее кассовые сборы кино на мировом уровне в этом же году принесли доход даже в 4 раза меньше (42,2 млрд. долларов США⁷).

Именно огромная рыночная ценность и популярность компьютерных игр часто являются первым толчком к дальнейшему исследованию темы (там же: 5), хотя это вовсе не самое интересное последствие их создания. На наш взгляд, самым интересным продуктом данного рынка является сформированное новое общество, которое постоянно достраивает, расширяет и углубляет огромный дискурс компьютерных игр, обмениваясь советами, критиками, полезными трюками, технологическими обновлениями и т.д. Точнее, нас интересует язык такого общества, который прошел многие изменения в пользу более быстрого и четкого общения между геймерами. К появлению этого нового типа нестандартного языка привели массовые продукция и дистрибуция дигитализированных компьютерных игр во все страны мира, потом, на это повлияли и соединение игроков из разных уголков земли в большие группы для совместной игры (конечно, посредством интернет-связи) и, в конце, формирование всякого вида интернет-платформ, позволяющих геймерам обсуждать все, что касается игры. Стоит упомянуть и тот факт, что в течение последних 10 лет даже проходят регулярные мировые встречи геймеров, на которых нередко можно присутствовать соревнованию между наилучшими профессиональными игроками, так называемыми киберспортсменами. На почве всего выше упомянутого формируется этот новый тип языка – язык геймеров, который постоянно и невероятно быстро развивается, проходя при этом очень интересные преобразования и модификации.

2. История игр и интерес к их исследованию

Компьютерные игры, как и большинство в это время новых технических изобретений, появились на американском континенте, точнее в США, к концу 40-х годов прошлого столетия (Вульф 2012: 218). Их изобретатели, американские инженеры, рассматривая разновидность технических возможностей тогдашних компьютеров начали

⁶ Режим доступа: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/> . Дата обращения: 22.08.2020.

⁷ Режим доступа: <https://www.statista.com/statistics/271856/global-box-office-revenue/> . Дата обращения: 22.08.2020.

придумывать и записывать бинарные коды для формирования очень простых игр, похожих на крестики-нолики и т.п. По мнению многих ученых, первая компьютерная игра была *Spacewar!*, которую создали в 1962-м году на университете MIT (Джул 2001). Данная игра и ей похожие из сегодняшней перспективы кажутся нам банальными, хотя их запуск считается технологическим чудом. Поэтому стоит напомнить, сколько бы это ни было очевидно, что из этого периода академических статей об играх почти и не существует. Только когда 80-х начали возникать первые дигитализованные компьютерные игры⁸, появились и первые академические статьи, посвященные им. Эти исследовательские работы, как замечают Брайс и Руттер, преимущественно сосредоточивались на анализе самой технологии, инженерского мастерства и языков программирования в основе каждой игры. С другой стороны, в совсем незначительной мере говорилось о темах, интересующих другие дисциплины, и вопросах, которые затрагивал этот новый, быстро растящий «лейбл» (Брайс; Руттер 2006: 1). С началом нового тысячелетия исследования по теме компьютерных игр становятся тематически более разнородными (там же: 2). Точнее, ученые в области социологии, психологии и лингвистики начинают исследовать интересные культурологические феномены, появившиеся с развитием игр. До сих пор было написано множество статей либо по более общим, либо по узким темам, касающимся какого-нибудь аспекта семиотического пространства компьютерных игр; следственно, сегодня можно найти статьи из ядра психолингвистики, социоллингвистики, прагмалингвистики, конверсационного анализа, стилистики, семиотики, анализа дискурса, транслатологии, и т.д. Выше перечисленный ряд дисциплин, возможно, удивляет своей широтой (хотя мы не исчерпали его до конца); однако, многие пионеры по анализу компьютерных игр все еще подчеркивают недостаток более углубленных работ, и считают существовавший до сих пор интерес к анализу игр слишком слабым (там же). Одна из таких ученых – лингвистка Астрид Энслин, которая в своей монографии названия *Язык игр* (англ. *The Language of Gaming*) подчеркивает, что недостаток исследования языка, которым пользуются геймеры, объясняется общим впечатлением о компьютерных играх, как о части новых медиа, бывающих «слишком огромными и идиосинкратичными в своих социальных, экономических и культурных практиках» (Энслин 2011: 8). Похожее замечают и Брайс и Руттер в статье *Понимание дигитализованных игр* (англ. *Understanding digital games*), говоря о том как

⁸ 80-х годов постепенно начался переход от аналоговых к дигитализованным играм (Брайс; Руттер 2006: 6). Тогда появилась и первая российская компьютерная игра – Тетрис (Федоров 2013: 138).

игнорирование данной темы произошло ненамеренно (Брайс; Рутгер 2006: 1) и из-за восприятия игр как «детского средства коммуникации, низкого искусства и всего лишь мелочей» (Ньюман 2004: 5). Говоря о русских академических кругах, интерес к компьютерным играм кажется еще более слабым, хотя определенные темы и охвачены некоторыми лингвистами⁹.

Несмотря на медленное проявление интереса к исследованию, компьютерные игры можно уверенно считать самым сложным видом новых развлекательных медиа. Они являются своеобразными мультиканальными текстами (Bernal 2014: 46), т.е. полифонными семиотическими системами, поскольку совмещают и объединяют все прежние аналоговые режимы, закрепленные в цифровом коде; письменную и устную речь, звукоподражание, музыку, и изображения, т.е. картинки неподвижные и анимированные (Энслин 2011: 9). Существовая в таком привлекательном и живом виде (и из-за своей нелинейности и эксплоративности), компьютерные игры достигают, т.е. образуют катарсический опыт у пользователя (Bernal 2014: 46). Оттого, они являются одним из самых разыскиваемых «товаров досуга, приобретаемых с помощью располагаемого дохода» (Брайс; Рутгер 2006:7), и поэтому, ими интересуются не только социологи и экономисты, но и все другие ученые. К тому еще надо добавить и тот факт, что одна компьютерная игра в среднем стоит около 60 долларов США (приблизительно 4100 рублей), т.е. намного дороже некоторых других, интересно, менее популярных товаров досуга (например, игрушек, настольных игр, и т.п.).

Говоря о других странах, в Российской Федерации за последних несколько лет тоже наблюдается значительный интерес к покупке и использованию компьютерных игр. Если речь идет о их продукции вне Америки, в России во время Советского Союза вышло значительное количество качественных компьютерных игр (Федоров 2013: 139), но этот тренд прекратился с началом распада СССР-а, которого сопровождало разрушение отечественной промышленности, продолжающееся и через первых несколько лет второго тысячелетия. Несмотря на отставание за Западом, талант русских к программированию вышел в свет с расширением доступа к Интернету. Хотя сегодня большинство мирового производства компьютерных игр происходит в США, и

⁹ Например, работы Веры Ивановны Заботкиной о влиянии английского на русский язык, новых способах словосложения, и путях заимствования англицизмов, в которых появляются и лексемы из молодежного (а самим тем и «компьютерного») сленга (Заботкина: 1982; Заботкина: 1989; Заботкина: 2019, и т.д.).

хотя русские преимущественно пользуются локализованными¹⁰ версиями американских игр, их игровые навыки и технологическая переимчивость знакомы многим игрокам в мире. Точнее, их в игровом обществе сегодня многие сильно хвалят, но и ненавидят, из-за пренебрежительного отношения к игрокам другой национальности.

Эти, и многие другие характеристики и особенности языковой личности именно русского игрока складываются в множественных, разнообразных формах геймерского общения. Речевые конструкции, которые они используют, открывают нам многое о прагматических целях говорящего на фоне такой коммуникации. Перед самым анализом данного языка, отметим самое важное и общее в языке всех геймеров; точнее, попытаемся определить его положение среди других типов ненормативной лексики и установить разницу между разными контекстами его употребления.

3. Язык сферы гейминга – проблемы классификации и терминологии

В большинстве случаев, при обнаружении нового варианта в языке, ученые пытаются поместить его внутри существующей системы классификации и объявить его новым типом или подтипом нелитературного языка. В отличие от этого, мы сразу отметим, что окончательную позицию геймерского языка среди других нестандартных вариантов не то что почти невозможно определить, но и не является особенно нужным. Мы, наоборот, попытаемся поместить данный язык в несколько перекрывающихся рамках, но только до определенной степени, чтобы его сложность стала менее абстрактной и непонятной, и чтобы стала более видимой его связанность с другими видами нестандартного языка, а самим тем – и с другими формами коллективного культурологического опыта. Исходя из этого, мы принимаем к нему и всем аспектам данной темы отношение, соответствующее выводам статьи уже цитированных авторов, Д. Брайса и Д. Рутгера:

¹⁰ Слово «локализованный» происходит от термина «локализация», переведенного с английского «localisation», и обозначает, грубо говоря, процесс перевода компьютерной игры на другие языки (Стронг 2018: 17). Как С. Стронг замечает, данная дефиниция уравнивает локализацию и трансляцию, когда на самом деле, локализация – процесс не только перевода, но и «всеобъемлющего исследования целевой культуры для того, чтобы правильно адаптировать товар к местным потребностям» (Уэр: 2016). Поэтому, как заключается в статье, по мнению большинства, локализация превосходит лингвистическую трансляцию, поскольку при переводе игры надо, кроме всего уже знакомого, иметь в виду и возможные технические трудности и легальные рестрикции (например, запрещение переноса грубого насилия) языка перевода, т.е. иностранного государства (Стронг 2018: 17).

«От читателя этой книги не ищется определение того, какие представленные точки зрения являются верными за исключением остальных, а ищется понимание многогранной природы дигитализированных игр и выбора исследовательских методов и анализа в соответствии с конкретными вопросами, которые будут рассматриваться. [...] Главы в данном сборе подчеркивают порядок в котором дигитализированные игры не существуют в пространстве герметично, в отрыве от других аспектов культуры, общества и экономики, а именно как их продукт и влияющий фактор в их репродукции и разработке. [...] Без обмена идеями с другими сферами вне ниш, на которых мы сфокусировались, рискуется упустить из виду более широкую картину, в которой каждый ниш зависит от структуры этой картины!» (Брайс; Руттер 2006: 12. Перевод мой – Л. Ю.)

Итак, переходим к обсуждению вопроса о сложности геймерского языка с лингвистической (семиотической) точки зрения. Заглядывая на сайты, на которых геймеры общаются (либо в прямом эфире, либо в чате), человек, не имеющий прежнего контакта с компьютерными играми, сразу становится возмущенным от непонятности слов. Даже в том случае, если он заинтересовался в одной конкретной игре, разобрался в ней «до конца» и потом ему захотелось перейти на совсем другую игру, снова ему придется немножко поисследовать эту новую совокупность слов, чтобы мог все понять, когда начнет играть. Поэтому, говорить о геймерском языке как об одном целом является неправильным, да и более того; говорить о нем просто как о языке тоже затрагивает многие терминологические вопросы, которые еще надо обсуждать в будущем. Для нашей работы является важным только тот факт, что геймерскую речь определенного языка сочиняют ее многие «диалекты», существующие на почве разнообразной и многонаправленной коммуникации об определенных играх. Именно Энслин в своей монографии подчеркивает, что, говоря о геймерах и их общении, нам нужно говорить о языках в множественном числе, никак в единственном (Энслин 2011: 11). Таким способом, имея в виду через данную работу тот факт, что языки дигитализированных игр являются отдельными семиотическими пространствами, которые, с одной стороны, формируют свой текст, а с другой стороны переплетаются со всеми другими текстами семиосферы, нам станут более ясны механизмы их необъятного, сложного сосуществования.

Помимо обращения внимания на множественность геймерского языка, нас интересует решить еще один вопрос: куда в сфере разговорного языка поместить речь геймеров? Каким видом сленга она является? Является ли она достаточно общераспространенной, чтобы ее в работах обозначали просто как «геймерский сленг», или речь идет о каком-нибудь более узком пласте ненормативной лексики? Чтобы ответить на данные вопросы и решить проблему классификации – а самым тем, в определенной степени, и

проблему терминологии – нам надо сначала в основных чертах объяснить такие понятия как *сленг*, *жаргон*, *арго* и *профессионализм*, и потом обсудить положение геймерского языка среди данных групп слов. Следственно, мы займем, т.е. присвоим конкретную позицию насчет нужной терминологии, уже образованной некоторыми другими исследователями.

Сленг – это такой лингвистический термин, дефиницией которого занималось бесконечное число ученых, однако, единогласно определить его значение и объем всегда было, и кажется, будет невозможным еще некоторое время. Несмотря на существование противоречащих друг другу определений, понятие сленга почти всегда включает в себе следующие свойства:

- а) сленгизмы не являются частью литературной лексики языка;
- б) они употребляются прежде всего в устной речи;
- в) они обладают эмоционально-экспрессивной окраской, отличающейся большим разнообразием оттенков (шутливая, ироническая и т.д.);
- г) они являются общеизвестными и широкоупотребительными;
- д) их набор пополняется словами из разных жаргонных подсистем; они активно используются (кроме стандартного языка) во всех функциональных стилях речи (Орлова 2004: 3).

Сленгизмы – это настолько часто употребляемые слова, что их даже трудно сознательно отделить от научных терминов и речевых конструкций литературного языка. Также, стоит указать на то, что сам термин употребляется непоследовательно, поэтому, несмотря на упомянутую неприкрепленность «национального» сленга какой-либо определенной социальной группе, можно услышать понятия как *молодежный сленг*, *интернет-сленг* и т.п.

Почти все выше приведенные свойства сленга можно в нечто измененном виде перенести и на следующий тип ненормативной лексики – жаргон. Жаргонные слова, как отмечает М. Ю. Руденко и другими учеными, «возникают обычно среди сравнительно широких групп носителей языка, объединенных общностью интересов, одинаковыми увлечениями, длительным пребыванием в определенной среде и т.д.», но их «понятийная сущность» интерпретируется по-разному (Руденко 2016: 4). Более

подробно, ученые расходятся в мнении о том, в какой степени жаргонизмы обладают эмоциональной окраской, и можно ли их или не возможно прикрепить к определенному слою людей. Если заглянем в Лингвистический энциклопедический словарь, понятие *жаргона* там описывается как «разновидность речи, используемой преимущественно в устном общении отдельной относительно устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессии (*жаргон программистов*), положения в обществе (*жаргон русского дворянства в 19 в.*), интересов (*жаргон филателистов*) или возраста (*молодёжный жаргон*)» (Арапов 1990). Исходя из данной дефиниции, можно согласиться с тем, что жаргон является более узким и более закрытым (по сравнению со сленгом) пластом лексем и речевых конструкций, которые, во-первых, отличаются еще более выраженной эмоциональной оценкой и, во-вторых, делятся среди говорящих на разные подтипы, и по разным признакам. Несмотря на все это, они являются базовой частью речи тех же самых (использующих общепринятый сленг) социально-профессиональных кругов общества. Кроме того, поскольку жаргонизмы часто образуются для наименования разных (новых) явлений в сфере какой-либо деятельности, их в большинстве случаев можно связать с стандартизованными, синонимичными терминами литературной речи.

В отличие от жаргона (и сленга), понятиям *арго* и *профессионализм* захвачен еще более узкий пласт слов.

Арго, понятие раньше обозначающее закрытую подсистему специальных слов «профессиональных нищих» и воров, на данный момент обозначает «язык деклассированных элементов» (Ретинская 2012: 9), т.е. совокупность слов, подобных терминам, которые используются более закрытыми социальными группами. Кроме бандитов, воров, бродяг и т.д., лексемы, принадлежащие арго, можно обнаружить и в речи разных ремесленников как портных, штукатуров, стекольщиков и т.д.. Арготизмы обычно не обладают эмоционально-оценочной (пейоративной) окраской, не имеют литературных синонимов и часто являются непонятными тем, которые не разбираются в данной деятельности. Именно это является одной из главных целей их словообразования и употребления, поскольку самую важную прагматическую, и, последовательно, словообразовательную особенность арго сочиняет попытка изменить форму слова с целью скрыть его значение¹¹. Далее, кроме данных групп людей, Руденко отмечает, что термин *argot* (франц. «попрошайничество»), получивши более

¹¹ Режим доступа: <http://tapemark.narod.ru/les/043c.html> . Дата обращения: 22.08.2020.

широкое значение, стал употребляться для описания условного языка студентов, актеров, жокеев и спортсменов (Руденко 2016: 2). Исходя из этого, ему в большей степени подходит определение А. М. Шахнаровича в Лингвистическом энциклопедическом словаре: «Арго (франц. *argot*) – особый язык некоторой ограниченной профессиональной или социальной группы, состоящий из произвольно избираемых видоизмененных элементов одного или нескольких естественных языков» (Шахнарович 1990).

Профессионализмам свойственны многие характеристики арго, хотя они и отличаются друг от друга в паре свойств. Это такой пласт лексем и фразеологизмов, которые семантически связываются с литературными терминами, так как формируются в языке для наименования специальных предметов, понятий или ситуаций, но не входят в стандартизованный язык (Арапова 1990). Их часто называют «профессионально-жаргонными словами» и нередко употребляют в художественной литературе как средство речевой характеристики персонажей, но, обладая иногда эмоциональной окраской, они быстро устаревают (там же). Если, наоборот, стилистическая маркировка утратится, профессионализмы могут прийти в общелитературный язык (там же). Главное, что отличает понятие *профессионализм* от понятия *арго*, это – отсутствие табуированности, т.е. семантической компоненты сохранения тайности от других говорящих, которые находятся за пределами данного социолекта, и в связи с этим – наличие более транспарентного словообразования.

Исходя из всего выше описанного, можно увидеть, что существующая классификация ненормативной лексики в целом до сих пор не проводит точные, абсолютные грани между приведенными подтипами лексем. Конечно, это так, потому что ни в одном языке и ни у одного говорящего, лексемы не сохранены в сознании отдельно друг от друга, особенно не по стилистическим признакам. Они объединяются в «кластеры» по сходным механизмам концептуализации.

Однако, когда речь идет о геймерском языке, его можно ориентировочно поместить *среди* данных подтипов. Именно *среди*, а не *внутри* какого-нибудь определенного типа, потому что данный язык имеет в некую руку что-то общее со всеми пластами ненормативной лексики.

Во-первых, геймерский язык, хотя и формирует невероятное множество дискурсивно различных текстов, все еще наследует большое количество стилистических характеристик, лексем и конструкций из молодежного сленга, т.е. жаргона. Он отчасти сохраняет уже намного раньше складывающуюся основу всех видов молодежного

общения. Таким образом, в геймерском языке существуют и общеупотребительные, всем понятные сленгизмы, да и огромное количество экспрессивных жаргонизмов, используемых всей молодежью, особенно школьниками и молодыми «преемниками» блатного жаргона – так называемыми *пацанами*. Несмотря на модалитет и канал общения («видеострим», «видеочат», «видеоблог», блог для чтения, форум для чтения, чат форума, чат комментариев¹²), геймерская речь всегда содержит определенное количество ругательств, матерщины, и других видов обценной лексики. Кроме того, она содержит и множество заимствований из английского языка в виде кальки, искажения, варваризма и т.п. Однако, хотя наличие таких слов является характеристикой жаргона любого языка, в том числе и русского, эти слова в данном случае мало кто понимает, так как они не являются частью общего жаргона. Поэтому, хотя язык геймеров объединил в своем «комьюнити» (англ. «community» - сообщество) людей самых различных экономических, образовательных, социальных, и возрастных предпосылок, его не можем определить ни только как жаргон, поскольку лексемы данного варианта по большей мере вообще не понятны людям, которые не разбираются в компьютерных играх. Этот факт приближает данный язык к более узким пластам ненормативной лексики – к профессионализмам и арготизмам. Но, ни здесь мы не можем отдать предпочтение только одному типу лексем. То, что лексика геймерского языка частично разделяет с лексикой арго и профессионализмами, есть в определенной мере отсутствие эмоционально-экспрессивной окраски и синонимичных вариантов в литературном языке. В речи геймера можно обнаружить невероятное количество разных лексем и конструкций, которыми концептуализированы сложные игровые процессы, включающие в себе целый ряд подразумевающих, уже схематизированных факторов, по которым игра ориентируется. Как обнаружится в дальнейшем анализе этих конструкций, один даже глагол может требовать объяснения в минимум 10 предложений, и его значение и употребление полностью можно понять только смотря или играя в саму игру. Но, с прагматической стороны проблемы, геймерский язык не создан таким образом, чтобы его конструкции были непонятны потусторонним носителям языка, как это бывает с арго, в узком смысле этого слова. Профессионализмы, с другой стороны, не обладают табуированностью, и их часто называют профессионально-жаргонной лексикой, именно потому что они более четко

¹² Надо предупредить читателя в том, что у каждого приведенного нами жанра геймерского нарратива, существует еще определенное число маленьких поджанров, как например «let's play», «playthroughs», «walkthroughs»; есть несколько работ, посвященных только одному из этих микронарративов, например, статья Ал. А. Селютина, в которой анализируются особенности жанра «летсплей» (Салютин 2019).

захватывают в единый концепт все эти желаемые элементы опыта, чем какое-нибудь научное, или общеупотребительное слово. Исходя из этого, механизмы их развития можем связать с развитием геймерской терминологии; игровая индустрия настолько уже развита, что данный язык уже обладает собственным речевым этикетом, совокупностью общеупотребительных (в данном обществе) терминов и конструкций, которые даже закрепились в некоторых словарях. Но, в отличие от профессионализмов, которых очень часто можно семантически отнести именно к литературным терминам, геймерские слова, из-за отсутствия похожего общего опыта более широких групп людей, невозможно перевести на более общий язык без потери самой сущности их значения.

Другими словами, поскольку геймерская деятельность собирает людей разных социально-экономических предпосылок, и поскольку лексемы, сочиняющие «базу концептов» данной деятельности являются непонятными тем людям, которые не играют в игры, мы считаем, что геймерский язык наиболее совпадает с определением термина «профессиональное аргю»: это – «постоянно эволюционирующий комплекс неконвенциональных лексических единиц, признанных и употребляемых отдельной профессиональной группой с целью манифестации вербальной независимости и реализации людических интенций» (Ретинская 2012: 7). Определением геймерского языка как *профессионального аргю* нам удастся объединить лингвистические характеристики специализированности лексем с их непонятностью и неотнесением к литературному языку¹³.

В конце, надо еще обсудить и возможные терминологические решения более точного названия для геймерского языка. Один из ученых, давший свой взгляд и набор терминов, подходящих к разным ролям геймерского языка – лингвист Сэмюэл Стронг. Он в своей диссертации, описывая разносторонность геймерского языка, привел самые важные и разработал несколько новых возможных терминов, которыми охвачены все формы игрового нарратива:

А) *игровой текст; текст игры* (англ. «game text») – это весь нарратив, т.е. буквально говоря, *текст* одной игры – все, что находится в виде письменного текста или

¹³ К тому же, стоит упомянуть, что некоторые ученые уже предложили свою точку зрения насчет проблемы дефиниции, как например Ал. А. Селютин, который определил геймерские лексические единицы как профессионализмы (Селютин 2019: 172), но мы считаем понятие и объяснение термина Ретинской более подходящим.

звуковых вербализированных сигналов внутри самой игры; либо в оригинальной версии (т.е. версии источника), либо в локализованной (т.е. версии перевода);

Б) *сгенерированный игроком язык; сгенерированный язык игр*¹⁴ (англ. «gamer generated language») – это именно та совокупность нарративов, которую «формируют, достраивают, изменяют и обмениваются ей игроки, для координации игрового процесса, устройства торговли, вербовки других игроков в команду и прочих социальных обменов» (Стронг 2018: 19. Перевод мой – Л. Ю.). Данный язык, как замечает Стронг, ссылаясь на похожие замечания Энслин, является интегральной частью игрового опыта, так как бывает под значительным влиянием, но и самим влияет на предыдущее описанный «текст игры» («game text»), причем о самом переводе игры во многое зависит восприятие ее массами пользователей.

В) *геймерская речь; речь геймера; речь игрока* (англ. «gamer-speak») – это часть, т.е. вид сгенерированного языка игр («gamer generated language»), который осуществляется, когда в игру играют; как Стронг подчеркивает, при речевой практике предыдущее описанного языка, геймеры «навязывают собственные лингвистические наклонности локализованному тексту путем принятия, отказа, модификации или прибавления к переводу, с которым встречаются, все для поддержки внутриигровой коммуникации».

Г) *внутриигровой язык; внутриигровая коммуникация* (англ. «in-game language; in-game communication») – это понятие обозначает почти то же самое, что и предыдущий термин, только в данном случае еще более делается ударение на том факте, что общение между геймерами разворачивается в реальном времени, и внутри самого игрового процесса (даже сам автор иногда в некоем смысле путает свои термины и вводит новые, как например «in-game gamer language», что на самом деле одно и то же как «in-game language» и «gamer-speak»).

Из всего выше описанного следует подчеркнуть, что язык геймеров, бывая столько разнообразным, нуждается в более точной и тоже разнообразной терминологии. Выше описанные терминологические решения данного автора нам показались в большей степени подходящими. Им хорошо показана разновидность формирования и употребления геймерского языка, и мы считаем, что данной проблеме, в контексте русского локализованного текста игр, стоит уделить более глубокое внимание.

¹⁴ Перевод данного и всех нижеприведенных терминов мой – Л. Ю.

4. Методология анализа

4.1. Выбор игры

Для анализа языка геймеров мы решили посвятить только одной игре, т.е. одному из игровых языков, выбрав, при этом, одну из самых успешных компьютерных игр 21-го столетия – *Доту 2*. В следующей главе будут представлены самые важные характеристики этой игры в контексте жанровых подразделений игрового нарратива.

ДотА

Большинство сегодняшних компьютерных игр, несмотря на их жанр, образовалось раньше (и до сих пор образуется) на программных и тематических основах уже существующих игр. Более конкретно, благодаря играм 90-х годов, таким как, например, *Ultima Online*¹⁵ и *Meridian 59*¹⁶, которые проложили путь к формированию новой, в то время еще маленькой ветви компьютерных игр, сегодня мы свидетельствуем неостановимому развитию одного из самых масштабных игровых жанров – так называемого MMORPG-а.

MMORPG, сокращенное от англ. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*¹⁷, является одним из самых сложных, ценных, и популярных игровых жанров сегодня. Грубо говоря, суть любой MMORPG игры заключается в том, что игроки принимают на себя роль одного из персонажей, и потом начинают играть в игру, погружаясь в фантастический мир, в котором они должны, вместе с другими игроками, бороться за определенную цель и, таким способом, выполнять предназначенные задачи. Наряду с жанром MMORPG существует и похожий термин – MMO(G), сокр. *Massively Multiplayer Online Game*¹⁸, обозначающий тоже совместную игру множества игроков, но без возможности выбора роли.

Из только что описанного типа продукции компьютерных игр вышло невероятное количество фантастических миров. Некоторыми из самых известных являются: *World*

¹⁵ Режим доступа: <https://www.mmorpg.com/ultima-online> . Дата обращения: 22.08.2020.

¹⁶ Режим доступа: <https://www.meridian59.com/> . Дата обращения: 22.08.2020.

¹⁷ Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=MMORPG>; по-русски «Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра»; https://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_ролевая_онлайн-игра . Дата обращения: 22.08.2020.

¹⁸ Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=MMOG>; https://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_онлайн-игра . Дата обращения: 22.08.2020.

of Warcraft (WoW), Final Fantasy XIV, Star Wars, Star Trek, League of Legends (LoL), Neverwinter, Skyforge, Lineage¹⁹, и, конечно, Дота.

Судя по обсуждению темы на геймерских форумах, и по количеству статей из разных «гейминг» журналов, компьютерная игра *DotA: Allstars* (сокращенное: *DotA*²⁰) – одна из самых популярных, но и самых сложных многопользовательских ролевых игр. Ее название происходит от сокращения английской конструкции *Defence of the Ancients* (русс. «Оборона Древних²¹»). *Доту* первый раз запустили в свет в 2004-м году ее разработчики – молодые геймеры и фанаты игры *Warcraft III: Reign of Chaos*, которые от ее тематической основы и экспанзии (*The Frozen Throne*²²) образовали новую МОБА модификацию²³. Хотя и первая «рыночная» версия игры была хорошо воспринята, в 2013-м году вышло еще более успешное продолжение – *Defence of the Ancients 2*²⁴. Сегодня «Дота общество» насчитывает невероятных 11 миллионов активных игроков²⁵, а еще более интересным является тот факт, что в 2017-м году самый большой процент играющих в *Доту* относился именно к Российской Федерации²⁶.

В коротких чертах, игра была задумана как сражение двух команд, так называемых *Сил Света и Тьмы*²⁷, состоящих из пяти героев. Цель каждой из команд – уничтожить крепость (англ. «Ancient»), т.е. башню противника. Кроме того, каждый из возможных героев (их существует более 100) занимает одну или больше ролей (из возможных 10 ролей), заранее предназначенных и ограниченных мастерами, образующими их. Кроме роли, каждый герой обладает и точно определенными уровнями «силы», «ловкости» и «интеллекта», наряду с чем его характеризуется и цифровыми величинами других немаловажных факторов (как например количества здоровья, «маны», урона и т.д.). Каждая из этих величин имеет в некую руку свою единицу измерения, зависящую от

¹⁹ Режим доступа: <https://www.pcgamesn.com/10-best-pc-mmos> . Дата обращения: 22.08.2020.

²⁰ дальше: Дота 2/Дота

²¹ Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/DotA> Дата обращения: 22.08.2020.

²² Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Defense_of_the_Ancients . Дата обращения: 22.08.2020.

²³ сокр. от англ. «Multiplayer Online Battle Arena» (МОБА) (букв. «многопользовательская онлайн-боевая арена»); режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=MOBA> (Дата обращения: 22.08.2020.)

Слово *модификация* происходит от английского геймерского термина «modification», и обозначает многопользовательскую карту.

²⁴ Режим доступа: https://www.gameinformer.com/games/dota_2/b/pc/archive/2010/10/13/valve-s-new-game-announced-detailed-dota-2.aspx . Дата обращения: 22.08.2020.

²⁵ Режим доступа: <https://www.statista.com/statistics/607472/dota2-users-number/> . Дата обращения: 22.08.2020.

²⁶ Режим доступа: <https://www.statista.com/statistics/552627/dota-2-player-reach/> . Дата обращения: 22.08.2020.

²⁷ Режим доступа: <https://dota2.ru/article/18-kripy/> . Дата обращения: 22.08.2020.

уровня (англ. «level») игры, да и часа, минуты и секунды определенного игрового цикла. Один цикл, т.е. одна игра, длится в среднем 50 минут. В течение игры герои должны покупать определенные предметы, помогающие им не только удачно закончить игру, но и скопить достаточно золота и остальных, уже приведенных, величин. Кроме того, в игре участвуют и сражаются не только герои, за которых играют игроки, а и целый ряд так называемых ИИ существ (от англ. «Artificial Intelligence characters», или просто «AI»), формирующих «войску солдат», с которыми герои могут взаимодействовать.

4.2. Выбор типов текстов и описание этапов анализа

Как уже упомянуто несколько раз в предыдущих главах, сегодняшние дигитализированные игры имеют разные сетевые платформы, на которых общаются члены их «комьюнити». Более конкретно, каждой игре можно приступить через большие серверы, на которых одновременно могут играть в игру десятки тысяч геймеров. Эти серверы всегда связаны и со служебными сайтами игр, на которых можно делать все, что касается «гейминга» – обмениваться предметами, героями и «аккаунтами» посредством легальной Интернет-торговли, смотреть так называемые «стримы» (англ. «stream» – сетевая передача аудио-визуального материала) в прямом эфире, т.е. соревнования двух или больше профессиональных геймеров, потом, можно смотреть, но, и читать, и самые различные «гайды» (англ. «guide» - справочник, инструкция) либо по определенным аспектам игры, либо по навыкам героев, либо по манере покупки и использования игровых предметов, и т.д., и, конечно, можно самим задавать вопросы на форумах, на которых другие могут отвечать. Но, узнать подробнее об игре можно не только на сайтах, но и в разных приложениях и социальных сетях, от которых самыми популярными бывают *Youtube*, *Facebook*, *Instagram* и *ВКонтакте* (специально русская соцсеть, похожая на *Facebook*). Кроме всего этого, об играх можно читать и в разных Интернет-журналах, занимающихся либо только «гейминг» миром, либо вообще новизнами в области компьютерных наук, информатики, искусственного интеллекта, роботехники и т.п. Наконец-то, поклонники компьютерных игр даже могут делать ставки на матчи геймеров, могут смотреть, скачивать, покупать и продавать огромное количество так называемого «фан-арта» (англ. «fan art» - творчество поклонников) определенной игры (в форме рисунков, картинок, одежды, кружек, подушек и т.п.) и могут посещать игровые мероприятия как выставки, фестивали, турниры, конкурсы и семинары, в которых представляются (кроме достижений

программирования и разработки) все области искусства и культурой деятельности, объединенные совместным поклонением фантастическому миру игр.

Всеми этими видами занятия и образами формирования особого дискурса обладает и русская «отрасль» *Доты 2*. Тот факт, что в русской версии локализации не переводится больше 40% текста игры, не мешает игрокам свободно общаться о ней. Кроме того, внутри дотерской семиосферы существуют многие дискурсивные нюансы, отличающие друг от друга различные формы коммуникации между игроками; следственно, просмотром большого числа форумов и социальных сетей обнаруживаются, на самом деле, значительные различия между «языками» игрового чата в реальном времени с одной, и гайдов, видеоблогов и комментариев в чате стримов с другой стороны. Исходя из этого, собирание текстов для формирования корпуса геймерского языка, которого мы будем анализировать, привело к остановлению выбора на трех из всех возможных жанров дискурса игр – на форумах, видеостримах, и видеогайдах.

Чтобы сохранить в корпусе вклад обоих модальностей общения – и письменной, и устной речей, мы решили, с одной стороны, собрать несколько случайных объявлений с форума официального сайта русской *Доты*²⁸, и, с другой стороны, выбрать несколько видео, в которых либо играет в игру, одновременно анализируя ее (видеостримы), либо анализируется ее последовательно, приводя примеры из игры и объясняя при этом как надо играть (видеогайды). Авторы всех публикаций, хотя они и являются общедоступными, в течение анализа останутся анонимными, но, все опубликованные материалы, как письменные так и устные, будут приведены нами в библиографии, в форме прямых ссылок на сетевой источник.

Итак, говоря о письменном содержании, мы выбрали для анализа 3 «поста» (англ. «post» - объявление человеком в Интернете) приблизительно одинаковой длины (не больше одной стандартной страницы) и по различным темам игрового процесса *Доты*. В анализ данных текстов и лексем, употребляемых пользователями сайта *dota2.ru*, мы не включали комментарии внизу объявлений. Тоже, автором каждого из этих трех текстов является иной пользователь сайта, поэтому, сразу скажем, что, у каждого из них можно

²⁸ Режим доступа: <https://dota2.ru/>. Дата обращения: 22.08.2020.

обнаружить и некоторые специфические характеристики именно их языковой личности в контексте *Доты 2*²⁹.

Что касается аудио-визуального содержания, мы, как уже отмечено, будем анализировать 2 видеострима, и 6 видеогайдов. Все эти содержания, которыми мы будем пользоваться, были опубликованы на сайте *youtube.com* разными русскими «геймерами-видеостримерами». При их выборе, мы ссылались отчасти на популярность определенного «ютубера» (учитывая число просмотров на данных видео, и число подписчиков на канале), и на давность его публикаций. Таким способом, ни один из видео не является старше 2013-го года, и все анализируемые стримеры обладают, в среднем, 200 тысячами подписчиков³⁰. Кроме того, снова напоминает, что, как и у пользователей форума *Доты*, у каждого из стримеров *Доты* тоже есть свои особенности речевой личности (такие, как отличительное произношение слов, быстрота потока речи, и остальные фонетические характеристики³¹). Следственно, у нас получилось 8 различных аудио-визуальных материалов с 4 различных каналов: с одного канала мы анализировали 5 видео, а с остальных три – по один. Игровые темы, количество и длину видео мы выбирали случайно – некоторые длятся больше 30-ти минут, некоторые меньше 5-ти. Исходя из этого, один видео длится, в среднем, 15-ти минут.

В итоге, приводится нами порядок анализа языка русских геймеров; поскольку мы, в начале данной главы, говорили о разнообразности дискурса геймеров, мы во-первых обратим внимание именно на те характеристики данного дискурса, которые можно обнаружить в языке дотеров; более конкретно, ссылаясь на теоретические рамки некоторых лингвистических статей, мы в коротких чертах представим самые важные особенности дискурса *Доты 2*, имея в виду контекст влияния языкового модалитета на речь игрока.

Потом, мы продолжим анализ, отмечая характеристики данного геймерского языка в зависимости от: а) путей заимствования английских слов, б) формирующих гибридных

²⁹ На эти характеристики мы не будем обращать особого внимания в течение анализа, кроме несколько случаев, в которых нам придется это сделать в более общих чертах.

³⁰ Точнее, насчет давности публикаций, часть видео-материалов опубликована в 2013-м году, потом в 2016-м, затем 2018-м и последнее – в настоящем, 2020-м году. Насчет числа подписчиков, у двух стримеров есть около 188 тысяч последователей, у одного около 255 тысяч, а у одного около 8 тысяч (но, этот стример оформил свой канал только два года назад, а остальные – несколько лет раньше его).

³¹ На данных характеристиках мы не будем задерживаться и подробно их анализировать; однако, стоит упомянуть, что анализируемые стримеры резко отличаются друг от друга своими «репортерскими» способностями.

лингвистических конструкций, и в) использования исходно русских слов в ином значении. Поскольку иностранные слова в любом процессе заимствования приспособляются к грамматике нового языка способами, охватывающими все лингвистические уровни, анализ данных лексем, обнаруженных в собранном корпусе, будет описываться на фонетическом, морфологическом, синтаксическом и семантическом уровнях.

В главе, посвященной фонетическому уровню, поговорим преимущественно о проблемах переноса звучания английских слов в русскую орфографическую систему, точнее о различных способах переноса, последовательности применения дотерами правил транскрипции, и о произошедших гибридных речевых формах.

Анализом лексем, охваченных в главе о морфологическом уровне, будут показаны морфонологические способы заимствования не только слов, но и привычных сокращений из английского языка.

За морфологическим идет синтаксический, точнее морфо-синтаксический уровень, в контексте которого мы постараемся показать синтаксические структуры не столько самых предложений, сколько сказуемых и их интересных дополнений. Так же, мы особенно обратим внимание на возможные падежные изменения подлежащего и остальных членов конструкций.

Наконец-то, в главе, посвященной семантическому контексту геймерских лексем, мы сосредоточимся только на тех речевых конструкциях, членами которых являются не только калькированные, но и исходно русские лексемы, которые при формировании речи игрока протерпели определенные сдвиги в значении.

Окончательно, следует отметить еще несколько напоминаний, связанных с подходом к анализу корпуса геймерского языка. Хотя решение отделить лексемы по признаку уровня языка кажется достаточно конкретным и четким, мы, конечно, не считаем его одержимым в действительности, так как все приведенные нами лексемы проходят изменения на всех перечисленных уровнях. Поэтому, мы подчеркиваем тот факт, что, при чтении данного анализа всегда надо иметь в виду то, что лексемы, во-первых, будут иногда повторяться, и, во-вторых, что автор их распределил в описанные выше главы только условно, ради более простой организации, и имея в виду самый отличительный, самый важный, и самый интересный результат процесса их

заимствования и дальнейшего употребления в речи геймеров. Добавив, к этому, еще и тот факт, что языковой анализ любой группы лексем (особенно тех, обозначающих именно игровые реалии) невозможен без учета хотя бы маленькой части коллективного знания о конкретной игре (об ее механике, правилах и целях) в течение данного анализа, когда необходимость за этим возникнет, мы будем обращаться к семантике, точнее к способам изменения семантической структуры понятий, несмотря на то, о каких единицах языка идет речь.

5. Дискурсивные характеристики дотерской коммуникации

Тем временем, когда компьютерные игры начали становиться все более популярными и доступными, в развитых странах почти каждая семья в своем доме обладала одним компьютером, с помощью которого человек мог связываться с людьми по всему миру через публичные сетевые «площади», т.е. «веб-форумы». Коммуникация, которая велась на этих форумах, сразу начала меняться в пользу более быстрого, короткого, сжатого и однозначного общения, другими словами, у нее начали работать определенные механизмы языковой экономии, имеющие целью приблизить вербальное к визуальному, и, самым тем, смягчить разницы между двумя модалитетами, которые стали не только сосуществовать, но и вместе развиваться к гибридным, мультимодальным сетевым платформам, о которых все люди сегодня свидетельствуют. Все эти изменения временно-пространственных рамок человеческого общения складывались на языке любой культуры, и он стал употреблять (в переносном смысле) все возможные средства, чтобы символически отразить то, что в интерперсональной коммуникации осуществляется мимикой, жестами, экспрессиями лица и т.п. Следственно, он сильно изменился, и его самобытность, как отмечает британским лингвистом Дэвидом Кристалом, стала неясной и нестабильной (Кристал 2004: 625). Это вызвало отрицательные реакции у многих языковедов, которые считали, что лингвистический вариант Интернета портит и искажает богатство определенной языковой культуры, когда, на самом деле, именно он ее обогащал и, закрепляя в сетевых пространствах все те жаргонные, разговорные, просторечные фразы и выражения – хранял языковую стандартизованность. Одно маленькое отделение этого неохватного сетевого семиотического пространства есть и дискурс компьютерных игр, который осуществляется в бесчисленно много жанров игровой коммуникации. Все эти жанры, однако, можно отнести к раньше упомянутым типам общения в зависимости от

речевого и игрового контекстов, в которых они осуществляются; грубо говоря – к «внутриигровому» и «внеигровому» общению. Если на данные виды игровой коммуникации смотрим как на два полюса этого дискурзивного континуума, то внутри его можем поместить и те игровые жанры, чьи тексты мы подробно будем анализировать в предстоящих главах данной работы.

Эти анализируемые нами корпусные материалы относятся к трем типам дискурса видеоигр – к объявлениям на форумах, видеогайдам и видеостримам. Данные игровые жанры отличаются друг от друга социологическими аспектами их осуществления, целями высказывания (прагматикой), затем публикой, которой обращаются и для которой предназначены, и, конечно – лингвистическими (стилистическими) особенностями, складывающимися на языковом плане. Первая разница, которая отделяет текст форума от текста видеогайда и видеострима – это расхождение в форме коммуникации. Напечатанные объявления геймеров на форумах *Доты 2* отличаются на языковом плане от других двух типов жанров повышенной лексической плотностью (англ. «lexical density»), поскольку при образовании мысли на письме адресату нужно закрепить их в более четкой формулировке, чтобы охватить все те ситуативные признаки, для описания которых его ограничивает языковой медиум (в данном случае – форум). Следственно, повествование у других двух жанров формально бывает более прозрачным (т.е. разговорным), хотя, за то в нем часто можно обнаружить более комплексные связи между придаточными предложениями, по отношению к письменным формам (Энслин 2011: 16). Дальше, с точки зрения прагматических целей высказывания и коммуникационных ограничений, которых диктуют временно-пространственные признаки конкретной речевой ситуации, данные жанровые формы отличаются и схематизированностью т.е. понятностью используемого языка. Уже упомянутая лингвистка А. Энслин насчет данного признака геймерского языка отмечает, что все его дискурсы можно поместить где-то внутри конечных (условно говоря) регистров континуума геймерской речи (там же: 67); как отмечается в ее книге *The Language of Gaming*, на одном крае находятся «людологический жаргон» (англ. «ludological jargon», от латинского «ludus» – *игра*) и «язык компьютерных техников и программистов» (англ. «techspeak») – языки, которые бывают недоступными для тех, которые не являются специалистами по данной деятельности, пока на другом крае

находится внутриигровой язык, т.е. «речь геймеров³²» (англ. «gamer language», «ludolect»). Язык первых двух типов дискурсов бывает, как автор подчеркивает, самым схематизированным и абстрактным, пока язык геймеров бывает самым специализированным, т.е. конкретизированным (там же). Ссылаясь на эти теоретические формулировки, мы считаем правильным поместить данные корпусные жанры между этими двумя краями; соответственно, самым близким к внутриигровому геймерскому языку («ludolect») есть именно язык видеостримов, поскольку говорящий (который одновременно комментирует и играет в игру в реальном времени) не готовит заранее свое высказывание, а свободно реагирует на ход игры. В отличие от этого, какой-то минимум подготовки нужен для формирования дискурса видеогайдов и объявлений на форуме; эта разница закрепляется в языке в виде более четко и последовательно организованных мыслей и идей, которые обладают большим количеством отвлеченных геймерских терминов, и имеют более крепкую синтаксическую опору; именно она в повествовании в видеостримах часто отсутствует, так как речь стримера бывает слишком хаотичной, да и достаточно невнятно произнесенной. Кроме того, на результат высказывания говорящего геймера сильно влияет и наличие нескольких переплетающихся модалитетов т.е. семиотических систем, участвующих в его формировании; в письменной форме общения игроки обычно обращаются за помощью другим пользователям сайта, которые им могут ответить в диалогическом окне для комментариев, причем весь многонаправленный «диалог» приказан в достаточно организованном виде, именно почему им довольно просто следить на экране за ответами (комментарии всегда графически отделяются от самого объявления; высказывание не ограничено ни временем ни «пространством», т.е. максимальным числом слов). Это не случай с видео-передачей конкретного матча вместе с внутриигровой коммуникацией, которая, благодаря техническим возможностям онлайн пространства, развертывается в поликодовом режиме, где «игрок-повествователь» должен «одновременно следить за визуальным контентом и аудиальными сопроводительными комментариями тиммейтов», а помимо всего этого, он еще должен принять участие и в: видеовоспроизведении процесса прохождения данной игры (1) и общении со зрителями его видеострима в чат-боксе (2) (Иванова 2017: 229). Из-за всего этого, язык высказываний, снятых в видео-режиме (видеостримы, видеогайды) демонстрирует, по сравнению с письменным сообщением,

³² Здесь имеется в виду тот же вид осуществления геймерского языка, которого Стронг называет «in-game [gamer] language» (Стронг 2018: 19).

большую склонность повествователя и его зрителей выражать свои мысли фразами, закрепляющими конкретные игровые реалии (например герои, игровые предметы, названия навык героя и т.п.).

Вдобавок всему выше сказанному, языковые механизмы, отражающие многонаправленные подходы к мультимодальной сетевой коммуникации, участвуют и в формировании речевого портрета языковой личности игроков *Доты 2*. Данной темой обычно занимаются с точки зрения психолингвистики (Часовский 2013), анализируя языковые осуществления совместного игрового опыта. Мы будем ей только косвенно заниматься, анализируя и обсуждая определенные замечания насчет заимствования исходных игровых терминов и их приспособления к языковой системе русского языка.

6. *Пудж на миде, саппорт к тауере*: фонетические способы заимствования английской игровой лексики

В систему русского, как и многих других языков, уже несколько десятилетий входит все большее количество лексем из английского языка. В первой половине 20-го тысячелетия заимствовались преимущественно лексемы, употребляемые в сферах промышленности, политической деятельности и т.п., пока на данный момент, благодаря сетевому доступу по всему миру, заимствованные слова являются еще более разнообразными. Русский язык, несмотря на графическое препятствие, которое надо преодолеть при заимствовании, довольно быстро и легко принимает и приспособляет к грамматической и орфографической системам эти новые слова. Кроме того, они действительно все чаще и чаще употребляются как в устном, так и в письменном общении, вопреки желанию некоторых лингвистов пользоваться вообще только исходно русскими словами. Далее, говоря о путях заимствования английских слов, одним из самых продуктивных способов является именно перенос звукового облика исходного слова, т.е. транскрипция. Этот способ заимствования, хотя и кажется простым решением, является на самом деле достаточно сложной проблемой, т.е. достаточно несистематичным процессом, в котором часто трудно разобраться. Поэтому, наряду с затруднениями систематизации переноса звучания английских слов, особенно личных имен, фамилий и названий вообще, с развитием дигитализированных игр и их локализацией появился еще целый новый ряд ситуаций с непоследовательным

применением правил заимствования, с которыми уже нельзя справиться в только пару шагов. Более конкретно, из-за недостаточно педантичного и кропотливого подхода к локализации игр – а именно, к локализации *Доты* – вышедшие русские пользовательские карты игр обладают почти одинаковым количеством русского и английского текстов. Заглядывая на любой видеострим, в котором автор видео объясняет какой-нибудь процесс игры, качая курсором и показывая разные рубрики на экране, сразу можно заметить, что почти все заглавия этих рубрик, т.е. названия предметов, талантов, уровней определенных величин и т.п. – не переведены, а сохранены в исходной форме; на английском языке, латиничными буквами. Хотя количество таких английских конструкций визуально удивляет при первом просмотре, и хотя в данной работе делается попытка разобраться в путях заимствования этих конструкций, надо подчеркнуть, что их наличие вообще не мешает русским дотерам понять их значение, да и более того: употреблять их как в письменной, так и в устной речах.

Таким способом, в русском геймерском языке образовалось неперечисляемое количество на первый взгляд совсем непонятных слов, которые подвергаются русскому произношению и, в определенной мере, правилам транслитерации иностранных слов. Данные лексемы преимущественно являются существительными; более конкретно, ими называются и определяются: герои и их роли, разные игровые предметы и заклинания, и игровые процессы. Поскольку речь идет о непереведенных на русский язык терминах, при их переносе буквами кириллицы учитывались 2 критерия – фонетический и графический. Но, как будет показано в следующих отрывках, кроме этих двух упомянутых способов заимствования, на русских форумах *Доты* можно обнаружить и перенос данных слов латиничными буквами. Более того, при общении в чате игры, особенно если употребляют сокращения, русские геймеры пользуются почти одинаково как и кириллицей, так и латиницей. Исходя из этого, в дотерском языке имена героев и остальные названия появляются в форме всех трех типов заимствований: а) *трансплантации* (полное сохранение графического и орфографического облика), б) *транслитерации* (передача графического облика слова) и в) *практической транскрипции* (передача звукового облика слова)³³. В следующих главах приводятся и описываются обнаруженные нами примеры этих терминов в

³³ Данная классификация предложена Г.Г. Тимофеевой в ее книге «Новые английские заимствования в русском языке» (Тимофеева 1995: 63).

тематическом разделении на: 1) имена героев, 2) роли героев, 3) названия игровых предметов и другие понятия, затем, 4) игровые процессы, места и состояния, и последнее – 5) сокращения (аббревиатуры).

6.1. Герои *Доты 2*

Как уже упомянуто в предыдущих главах, *Дота 2* предоставляет игроку на выбор больше ста различных героев, за которых он может играть. Почти все эти герои имеют в своем названии два имени (например, «Slardar, the Slithereen Guard», «Pudge, the Butcher», «Slithice, the Naga Siren»). Наличие такой формы имен можно связать со способами наименования героев в определенных жанрах литературы и киноискусства (например, «Isildur, the King of Gondor», персонаж фантастического произведения «The Lord of the Rings» Джона Р.Р. Толкина и т.п.). Каждому из этих героев приписываются определенные человеческие черты характера, поскольку их в дотерском сообществе воспринимают не только как реальные существа, а как соратников, товарищей по борьбе. Следственно, их можно любить и ненавидеть, сравниваться с ними и равняться на их характер, т.е. на уподобленные человеку признаки их игровых талантов. Итак, русские геймеры произносят и пишут названия этих героев безо всяких проблем; однако, они иногда это делают непоследовательно, пропуская или заменяя определенные буквы, или комбинируя латиницу и кириллицу внутри одного текста. Кроме того, при самом процессе заимствования на русский язык, дотеры преимущественно ссылаются на перенос звучания имен героев, т.е. на фонетический критерий, сохраняющийся в переводе. Вдобавок, некоторые графические характеристики данных слов (например, двойные согласные) при переносе тоже удерживаются. В таблице внизу (см. Таблицу 1) в левой колонке приведены некоторые имена героев, появившиеся в нашем корпусе, пока в правой находятся их исходные, английские имена:

Нага	<i>Slithice, the Naga Siren</i>
Найкс	<i>N'aix, the Lifestealer</i>
Дарксир	<i>Ish'kafel, the Dark Seer</i>
Баунти Хантер	<i>Gondar, the Bounty Hunter</i>
Хаос	<i>Chaos Knight</i>
Сларк	<i>Slark, the Nightcrawler</i>
Слардар	<i>Slardar, the Slithereen Guard</i>

Тралл	<i>Thrall; Disruptor, the Stormcrafter</i>
Лион	<i>Lion, the Demon Witch</i>
Рубик	<i>Rubick, the Grand Magus</i>
Лина	<i>Lina, the Slayer</i>
Урса	<i>Ulfsaar, the Ursa Warrior</i>
Магнус	<i>Magnus, the Magnoceros</i>
Випер	<i>Viper, the Netherdrake</i>
Никс	<i>Nyx Assassin</i>
Рики	<i>Riki, the Stealth Assassin</i>
Акс	<i>Mogul Khan, the Axe</i>
Пак	<i>Pack, the Faerie Dragon</i>
Пудж	<i>Pudge, the Butcher</i>
Трент	<i>Treant Protector</i>
Чен	<i>Chen, the Holy Knight</i>
Энчантресс	<i>Aiushtha, the Enchantress</i>
Войд	<i>Darkterror, the Faceless Void</i>
Дестроер	<i>Outworld Devouer*</i>
Фурион	<i>Nature's Prophet*</i>

Таблица 1

Большинство данных имен, видимо, образовано по принципу практической транскрипции, при которой звуки чужого слова передаются русскими буквами (Тимофеева 1995:63). Кроме того, глядя на данную таблицу можно сразу заметить, что перенос данных имен не является формально полным, то есть, что в русских вариантах не сохранились все части исходных словосочетаний (т.е. сложных существительных). Следственно, можно заметить, что для русского названия иногда бралось первое слово, т.е. первое имя героя (как в именах «Найкс», «Слардар», «Лина» и т.д.), а иногда второстепенное имя, т.е. одна часть его (примеры «Энчантресс», «Акс», «Войд» и т.д.). Если мы вспомним о том, как самой главной причиной «транскрипционных трудностей» является то, что историческое развитие английской орфографии привело к ее значительному расхождению с произношением, и к обилию непроносимых или проносимых в различных словах по-разному букв и словосочетаний» (Смирнова 2009: 106), нам данные транскрипционные решения русскоговорящих геймеров станут

более ясными; другими словами, наличие упущения определенной части имени, да и употребление самой простой для произношения (и писания) именной формы объясняется применением принципа экономичности языка, который для всякого, особенно для этого вида, т.е. условий игровой коммуникации играет, можно сказать, самую важную роль. Кроме всего этого, в течение собирания корпуса мы заметили, что все приведенные слова обладают ожидаемым ударением, соответствующем просодийной системе русского языка (например, двусложные имена женских героев и вообще другие заимствованные слова в женском роде, в именительном падеже носят ударение на последнем слоге: «Линá», «Урсá», «рунá» и т.д.).

Говоря дальше о способах переноса дотерских имен на русский язык, существуют и те имена, которые не образовались путем практической транскрипции, а именно путем транслитерации, при которой учитывается графический принцип, т.е. принцип сохранения буквосочетания языка источника (Тимофеева 1995:63). Кроме слов «Тралл» и «Энчантресс», у которых сохраняются и звучание слов (в определенной мере) и особенности их буквосочетания (двойные солгасные), и кроме уже существующей в русском языке транслитерации слова «chaos» (русс. «хаос»), таких имен в нашей таблице всего лишь двух: «Лион» и «Випер». Хотя они не образованы на основе сохранения звучания, это далеко не значит, что их, как и других похожее образованных имен невозможно найти и в форме, учитывающей произношение (имея в виду тот факт, что язык Интернета изобилует языковыми инновациями пользователей). Следственно, имя героя «Viper» мы действительно и обнаружили (вне используемых материалов) в форме «вайпер³⁴», пока имя «Lion» наверное, и не могло бы сохраниться на основе транскрипции из-за омонимии; точнее, оно тогда могло бы совпасть с уже заимствованным словом «line», перенесенным на русский язык в форме «лайн». Другой вариант, который приходит на ум («лайн») тоже невозможен, поскольку он в русском уже существует как транслитерация имени «Layon».

Кроме всего выше сказанного, стоит обратить внимание на еще несколько названий героев, которые в нашем корпусе появились в формах, несоответствующих исходным именам. Первое из них – имя героя «Dark Seer», которое в дотерских источниках всегда слышится и пишется как «дарксир» (либо, по крайней мере, как «дарк сир»), но, в нашем источнике, точнее в одном видеостримере, говорящий его четко произносил как [dɪɫksɛr], будто речь идет о герое «Dark Sir». Поскольку такого героя в *Dota 2* нет, мы

³⁴ Режим доступа: <https://dotaguide.ru/guide-na-vaypera-dota-2/>. Дата обращения: 22.08.2020.

считаем данный пример переноса возможной речевой ошибкой говорящего. Вторые два примера относятся к именам, приведенным со звездочкой («Outworld Devouer», «Nature's Prophet»). Русские варианты этих имен («Дестроер», «Фурион») происходят от «устаревших» имен героев, которые раньше (в *Dote 1*) назывались «Destroyer» и «Furion³⁵». Поскольку данные варианты обнаруживаются нами как единственные примеры сохранения устаревших форм названий (и поскольку они появились в корпусе только один раз), было бы интересно посмотреть, пользуются ли ими только старшие дотеры, которые сначала играли в первую версию игры, или данные новые названия просто не закрепились среди пользователей *Доты 2*.

Наряду с выше анализированными способами переноса английских имен героев, существует еще несколько, о которых речь пойдет в части, посвященной морфологическим способам заимствования (Глава 7.).

6.2. Роли героев *Доты 2*

Каждый герой *Доты 2* имеет одну или несколько определенных функций, выполняемых при соревновании с противниками, и поэтому его всегда, кроме имени, характеризует и название этой функции, т.е. игровой роли. Например, если определенный герой имеет роль защищать свою команду, пока она собирает золото, то он называется «саппортом»; если герой должен начинать, т.е. провоцировать драку в игре, то его называют «инициатором», а если он при бою может принять на себя самый сильный удар врага за всю команду, и остаться одновременно живым, то он – «танк». При заимствовании данных терминов, русские дотеры, как это был случай с именами героев, ссылаются и на фонетический (звуковой облик), и на графический (письменная форма) критерии. В таблице внизу приводятся корпусные лексемы, обозначающие некоторые роли героев *Доты 2*, в исходной и заимствованной формах:

нюкер	<i>Nuker</i>
эскейпер	<i>Escaper</i>
дизейблер	<i>Disabler</i>
пушер	<i>Pusher</i>
снайпер	<i>Sniper</i>
тимбер	<i>Timber</i>

³⁵ Режим доступа: https://dota2.gamepedia.com/Outworld_Devourer; https://dota2.gamepedia.com/Nature%27s_Prophet . Дата обращения: 22.08.2020.

хардлайнер	<i>Hardliner</i>
инициатор	<i>Iniciator</i>
саппорт	<i>Support</i>
керри	<i>Carry</i>
крип	<i>Creep*</i>

Таблица 2

Как можно заметить читая примеры, большая часть приведенных лексем образована в английском языке от морфологического корня и суффикса *-er* (и синонимичного *-or*), который указывает на агенса определенного игрового действия («*nuker*», «*disabler*», «*pusher*»), пока остальные формировались не суффиксацией, а субстантивацией глаголов («*support*» [V] – «*support*» [N]). Несмотря на способ словообразования в английском языке, данные лексемы одинаково заимствуются – с учетом как исходного произношения («*пушер*», «*снайпер*»), так и исходных буквосочетаний, более конкретно двойных согласных */-pp-/* и */-tt-/* («*керри*», «*саппорт*»). Однако, говоря о сохранении двойных согласных, в многих дотерских текстах, а также и в тех, которые сочиняют наш корпус, появляются варианты данных слов с упущением одного из них. Например, в одном корпусном предложении появляется слово «*support*» с упущенным одним */p/*, наряду с сохранением двойного */t/* в слове «*саггу*»: «Даже, будучи *сапортом* пятой позиции, у вас все шансы покинуть своего *керри* и уйти на охоту в лесные чащи³⁶». Эта непоследовательность в сохранении особых буквосочетаний объясняется отчасти и применением языковой экономии при общении, и возможным отсутствием знания исходных форм данных понятий. С другой стороны, последовательность обнаруживается при употреблении слова «*керри*» в несклоняемой форме. Во всех примерах употребления, с которыми мы встретились, оно не найдено ни в какой падежной форме; вместо этого, оно стоит либо самостоятельно, либо в несколько различных словосочетаний с дополнительными существительными, причем в таких конструкциях от английского заимствуется, т.е. калькируется даже синтаксическая структура сложных существительных (англ. «*compound nouns*»):

«[...] отобрать фарм у основного *керри* противника»

«[...] идет на лайн, например в дабле с *керри* героем»

³⁶ Режим доступа: <https://dota2.ru/forum/threads/lesnoj-farm.1362920/> Дата обращения: 22.08.2020.

«Они делают все возможно, чтобы *керри* получили больше опыта»

«[...] даже если мидер решил стать *керри*»

Кроме слова «керри», все остальные заимствованные слова приспособились к русской грамматической системе. Насчет данного слова еще стоит отметить, что оно в корпусе, в одном из видеогайдов³⁷, появляется и в варианте «кэрри», с «е оборотным».

6.3. Названия игровых предметов и другие общеупотребительные существительные

В *Dota 2* особую часть процесса освоения вражеской башни и уничтожения противника занимает покупка ценных предметов, которые игроку, т.е. его герою облегчают совершение разных игровых задач. Более конкретно, одна из возможностей для, например, более простого ориентирования на игровой карте, есть покупка и использование «вардов» - предметов, которые дают «вижн» («зрение» по-русски) герою, чтобы он мог легче справиться с вражескими существами (так называемыми «юнитами»). Как уже можно ожидать, ссылаясь на предыдущие отрывки, при переносе английских названий особых предметов, как и вообще при заимствовании более общих понятий, используемых и в остальных сферах компьютерного сленга, в русском языке снова применяются оба языковых критерия.

Данные лексемы приводятся нами в двух таблицах: в первой (Таблица 3) приводятся термины, обозначающие предметы, которых герои должны покупать в течение игры, делая так называемый «закуп»³⁸ героя», а во второй (Таблица 4) приведены общеупотребительные (в контексте игры) слова. Все лексемы собраны на основе нашего корпуса, и приводятся, конечно, с их английскими парами:

³⁷ Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=7KWC3veHTSs&t=359s>. Дата обращения: 22.08.2020.

³⁸ Слово «закуп» в контексте *Dota 2* является русским вариантом слова «purchase», используемого в игре в значении приобретения ключевых предметов, которыми герой будет пользоваться. В других речевых контекстах оно употребляется (причем довольно редко) в значении «работника, крестьянина, получившего ссуду от боярина землевладельца и обязанного ее отработать» (Толковый словарь Ушакова), пока слово «закупка» (которое в дотерском языке не употребляется) обозначает «приобретение товаров и услуг за границей с целью ввоза [...]» (Финансовый словарь). По-видимому, при переводе и создании нового слова для данного английского термина, русские геймеры имели в виду значение, соответствующее второму, а не первому русскому термину, поскольку второе является семантически более близким. Но, из-за определенной устарелости слова «закуп», и из-за потребности отличить новое геймерское понятие от уже существующего финансового термина, в геймерском нарративе закрепилось первое, чье исходное значение, видимо, бывает неизвестным игроками. Вдобавок тому, в выше приведенном толковом словаре отмечается, что оно создано в периоде Древней Руси.

танго	<i>Tango</i>
маелшторм	<i>Maelstorm</i>
аганим	<i>Aghanim's Scepter</i>
брасер	<i>Bracer</i>
стик	<i>Magic Stick</i>
даггер	<i>Blink Dagger</i>
смок	<i>Smoke of Deceit</i>
даст	<i>Dust of Appearance</i>
гем	<i>Gem of true sight</i>
[*обсервер] вард	<i>Observer Ward</i>
сентри вард	<i>Sentry Ward</i>

Таблица 3

тауер	Tower
эншент	ancient
энрейндж	enrange
кейс	case
лайн	line
вард	ward
нюк	nuke
фарм	farm
вижн	vision
юнит	unit
соло	solo
фан	fun
патчнот	patch note
интерфейс	interface
босс	boss
войс	voice
дабл	duble
бот	bot; robot

итем*	item
эвейд*	avoid
левел*	level

Таблица 4

Слова, приведенные в первой таблице, образованы, по-видимому, на основе практической транскрипции, причем в слове «даггер», конечно, из-за двойных согласных учитывается и графический критерий заимствования. Кроме того, надо остановиться на еще нескольких примечаниях: во-первых, слова «смок» и «даст» появляются в нашем корпусе исключительно во множественном числе, пока в исходном языке они обычно стоят в единственном числе, поскольку речь идет о лексемах, обозначающих химические состояния («smoke», «dust³⁹»). Во-вторых, словосочетания «Observer Ward» и «Sentry Ward», которые являются довольно частотными (и почти всегда вместе упомянутыми) терминами, судя по форумам и сайтам *Доты 2*, интересно, не заимствовались в русском языке одинаковым способом; в сетевой коммуникации первое словосочетание почти всегда пишется на латинице (как «Observer Ward»), пока второе можно найти как на латинице, так и на кириллице, в приведенной нами форме – «сентри вард»⁴⁰.

Дальше, как и в первой таблице (Таблица 3), все приведенные примеры во второй таблице (Таблица 4) показывают применение тех же самых типов заимствования слов из английского языка – транслитерации и практической транскрипции. Что касается слов «итем», «эвейд» и «левел», их стоит обсудить подробнее.

Во-первых, слово «итем», происходящее от английского «item», в нашем корпусе появляется в двух вариантах. Первый вариант – именно тот, которого мы привели в таблице, и который сохраняет английское буквосочетание. Но, есть и вариант «айтем», появившийся и в письменной и в устной формах, где очевидно сохранилось именно его исходное произношение. В отличие от этого, слово «эвейд», произошедшее от английского «avoid», закрепилось в дотерском языке в немножко странной форме. То есть, оно, кажется, не образовалось ни на фонетическом, ни на орфографическом принципах заимствования. Причины для этого нами не обнаружены, однако, стоит

³⁹ По видимому, данные слова стали исчисляемыми, так как они обозначают, на самом деле, покупаемые предметы, которые обладают эффектом дыма («smoke») и пыли («dust»).

⁴⁰ Режим доступа: <https://dota2.ru/article/33-vardy-i-variding/>. Дата обращения: 22.08.2020.

сказать, что данное слово является единственным примером такого переноса. В-третьих, английское слово «level» в компьютерном сленге сохранилось в двух письменных вариантах – как «левел», и как «лвл», причем оно, как на самом деле и многие другие заимствованные слова (например «менеджер») никогда не произносится смягчено, т.е. как [l'év'el], а именно как [lévɛl].

Насчет остальных слов из второй таблицы (Таблица 4), можно выделить прилагательное «эншент», которое часто употребляется в словосочетании «эншент крипы», обозначая особый тип игрой контролируемых героев т.е. «крипов» (англ. «Ancient Creeps»); однако, данное словосочетание появилось в корпусе и с исходно русским прилагательным, соответствующим по значению слову «ancient» («древние крипы»). Кроме того, слово «бот», происходящее от слова «robot», уже в английском языке сократилось в «bot», и в такой форме оно заимствовалось и в русском языке.

6.4. Сложные словосочетания, обозначающие игровые процессы, места и состояния

Наряду со всеми выше приведенными понятиями, в *Dota 2* можно обнаружить и немалое количество транскрибированных английских выражений, обозначающих сложные игровые реалии, без познания которых дотерам невозможно справиться не только с противниками, но и со своей командой. Некоторые из них обозначают определенные ситуации и этапы игры, некоторыми названы величины, касающиеся употребления предметов, некоторые представляют географические отделения на игровой карте, формацию героев, и т.п. Все они довольно часто употребляются в русском дотерском языке; однако, их никогда не переводят, поскольку переводом непременно утрачивается четкость и сжатость их значения. Данные выражения приводятся в следующей таблице (Таблице 5):

ластхит	<i>last hit</i>
кулдаун	<i>cool down</i>
тимплей	<i>team play</i>
тиммейт	<i>team mate</i>
лейтгейм	<i>late game</i>
крипвейв	<i>creep wave</i>
скилл билд	<i>skill build</i>

мидл лайн	<i>middle line</i>
атак спид	<i>atak speed</i>

Таблица 5

Анализируя данные примеры, можно сразу заметить (кроме осуществления транскрипции и транслитерации) непоследовательность в слитном написании элементов словосочетаний. Хотя в таблице они приведены именно в той форме, в которой появляются в корпусе, на форумах вообще можно найти и другие варианты написания (например, выражение «лейтгейм» часто появляется и в форме «лейт гейм»). Говоря о произношении, данные английские словосочетания, несмотря на то, пишутся ли они слитно или не, произносятся русским всегда как одно фонетическое слово ([lsth'ít]; [kuldáun]; [sk'eɪlb'íld] и т.д.).

6.5. Сокращения

В последней части данной главы приводятся некоторые сокращения, которые дотеры используют преимущественно в общении в чате игры, т.е. когда их речевое пространство ограничено и временем, и буквально пространством (числом возможных нажатий клавиш). Этими сокращениями обычно обозначаются либо важные игровые команды, либо особенности игровой механики определенных действий, либо простые выражения речевого этикета. Примеры из корпуса приводятся в таблице внизу (Таблица 6), причем в левой колонке написаны самы аббревиатуры (буквами обоих писем, там, где обе варианты обнаружены), пока в правой приведены их расшифрованные формы на языке источнике:

CC/SS	<i>miss</i>
pe/re	<i>return</i>
ty	<i>thank you</i>
ГГ/GG	<i>good game</i>
ГГ/FF	<i>finish fast</i>
ООМ	<i>out of mana</i>
ФБ/FB	<i>first blood</i>
ДД	<i>double damage</i>
ХП	<i>heal points</i>

ПТ	<i>power treads</i>
glhf	<i>good luck, have fun</i>

Таблица 6

В данной таблице показаны только некоторые из многих аббревиатур и сокращений, которыми русские геймеры пользуются. Как видно, их исходная форма иногда переносится то кириллицей, то латиницей, хотя, наверное, для всех примеров существуют минимально два варианта, отличающиеся либо письмом, либо употреблением прописных и строчных букв (например, в нашем корпусе обнаружены примеры письменного употребления выражения «heal points» и строчными кириллическими буквами: «хп»). Что касается названий в целом и их значений, они не переводятся на русский язык (наверно по таким же причинам как и выражения из предыдущей части; см. 6.4.), за исключением тех случаев, когда их надо кому-то объяснить (например, один геймер перевел английскую аббревиатуру «DD», происходящую от выражения «double damage» как «двойной урон»).

7. *Кидай сало, бери фейзы и начни гангать* – морфологические подходы к русификации английской игровой лексики

В предыдущей главе мы выделили и проанализировали способы заимствования английских слов преимущественно именных категорий внутри дотерского языка, при осуществлении которых в первую очередь учитывается фонетический критерий, т.е. исходный звуковой облик определенного слова или словосочетания. Но, наряду с этими существуют (и используются) и другие способы заимствования; мы имеем в виду те, касающиеся добавления различных аффиксов русского языка при лексическом переносе, или преобразования данных слов и словосочетаний разными средствами деривации. То есть, пока с одной стороны, в русский язык входят языковые единицы, не получившие при заимствовании особо выделяемых морфологических (деривационных) маркеров, с другой стороны есть и те единицы, которые получили не только грамматические окончания, но и разные словообразовательные аффиксы, посредством которых четко формируются семантические нюансы игровых понятий. Возьмем для примера заимствование дотерских глаголов – их морфологические основы, конечно, переносятся по-прежнему либо посредством транслитерации, либо практической транскрипции, а потом к им добавляются, кроме инфинитивных

окончаний, и разные приставки и суффиксы; следственно, как результат такого типа заимствования получаются *варваризмы*. Вдобавок, стоит подчеркнуть и то, что в дотерском языке, да и вообще в языках других игр, существует немалое количество таких глаголов, которые не являются языковой фиксацией только одного простого действия, а представляют, в некоем смысле, сложный игровой опыт, который охватывает целый ряд поэтапных действий. Другими словами, ими обозначен набор связанных процессов, организованных в более широкие семантические категории, в соотношении с другими соответствующими игровыми реалиями. Данными категориями каснемся в части, посвященной семантическому анализу дотерского языка (Глава 9.), поэтому сейчас обратим внимание на самые способы словообразования. Кроме глаголов, которые занимают очень важную часть дотерской лексики, в русский дотерский язык входят и те морфологически маркированные слова, принадлежащие другими частями речи. Поэтому, в данной главе проанализируем разные способы морфологического подтипа заимствования; первая часть этой главы будет посвящена только что упомянутым глаголам и их производным формам, пока в остальных двух частях проанализируем другие словообразовательные способы. Более конкретно, поскольку здесь речь идет о разных именных выражениях исходного языка, которые в русском языке закрепились в форме имен существительных, в этих частях поговорим о разных деривационных способах (конверсии, аффиксации, сокращения и т.д.) их переобразования, учитывая родовой критерий созданных русских неологизмов. Следственно, во второй части данной главы мы проанализируем те существительные, которые приобрели морфологический признак женского рода, пока в третьей мы позанимаемся деривационными характеристиками остальных лексем, принадлежащих парадигмам склонения существительных мужского рода (или вообще несклоняемых).

7.1. Морфологические подходы к семантической нюансировке заимствованных английских глаголов

Для каждой компьютерной игры, самым тем и *Доты 2*, глаголы являются, на наш взгляд, самой важной части ее словарного запаса, или, по крайней мере, самой важной части обсуждения ее механики. С нашей точки зрения, поставить глаголы в центральную позицию среди других игровых терминов считается оправданным тем, что ими захватываются сложные фрагменты игрового опыта, точнее, сложные игровые ситуации и все ее участники; как активные, так и пассивные. Помимо этого, данные глаголы проходят определенные сдвиги в своих прагматических и семантических

аспектах, в пользу проведения языковой экономизации, которая в игровом общении играет значительную роль. В течение анализа корпусных примеров глаголов, мы сосредоточимся – кроме способов словообразования – и на этих семантических характеристиках, которыми объясняются как поверхностные результаты заимствования (выбор определенных аффиксов), так и прагматические цели говорящих на фоне дотерской коммуникации.

В Таблице 7 в левой колонке приводятся русские варианты глаголов, пока в правой колонке приведены их исходные формы:

фáрмить	<i>farm</i>
танковáть	<i>tank</i>
иницировать	<i>iniciate</i>
скилловать	<i>skill</i>
мансовать**	<i>juke</i>
пушить	<i>push</i>
саппóртить	<i>support</i>
вáрдить	<i>ward</i>
фидить	<i>feed</i>
харáсить	<i>harass</i>
бáйтить	<i>bait*</i>
эвéйдить	<i>avoid</i>
абузить	<i>abuse</i>
кóнтрить	<i>counter</i>
гангáть	<i>gank</i>
спáвнить	<i>spawn</i>
юзать	<i>use</i>
отхиливать	<i>heal</i>
áпнуть	<i>up*</i>
стáнить	<i>stun</i>
бáшить	<i>bash</i>
стáкать	<i>stack</i>

Таблица 7

При обсуждении данных лексем, мы остановимся на нескольких интересных замечаниях насчет словообразования, т.е. способов деривации и фоновой прагматической мотивировке их производных форм.

Во-первых, глядя на таблицу можно сразу обнаружить уже описываемые шаги переноса английских лексем в систему русского языка: морфологические корни исходного языка переходят в целевой язык путем переноса их звучания, и, если возможно, сохранения специфического буквосочетания, а потом к ним добавляются флективные морфемы целевого языка. Более конкретно, глаголы из левой колонки при заимствовании приобрели определенные русские глагольные суффиксы (*-а, -и, -ова, -ну*), от которых самыми частотными, как показано в таблице, являются именно первые два суффикса, предназначенные для двух самых продуктивных классов глаголов в русском языке – классов первого (I) и второго (II) спряжений. Далее, хотя большинство варваризмов создано на основе глагольных лексем английского языка, есть и некоторые случаи заимствования на основе именной части речи. Они приведены в таблице со звездочкой; глагол «апнуть» образовался от английского предлога «up», т.е. на основе конструкции «to go up», где исходно аналитическая форма с глаголом «go» заменилась синтетической формой со суффиксом *-ну*, переносящим его значение, пока глагол «байтить», интересно, образовался не от глагола «bait», соответствующего по значению глаголу *провоцировать*, а именно от того же самого существительного «bait» (русс. *наживка*), от которого он и образован путем конверсии, точнее от английской конструкции «to set bait», образованной от этого существительного и семикопулятивного глагола «set». Здесь стоит припомнить, что и некоторые другие приведенные английские глаголы, именно как и глагол «bait», тоже произошли от существительных (например, глаголы «support» и «stack» от сущ. «support» – *поддержка* и «stack» – *пачка*, и т.д.). Такой словообразовательный процесс при котором одна форма слова начинает употребляться в различных синтаксических ролях, не является привычным системе русского языка, поскольку в нем такие изменения проводятся разными способами деривации (например, *поставить* – *поставка*; *поддерживать* – *поддержка*), поэтому данные именные лексемы, как было отчасти показано в предыдущей главе, в русском языке не приобретают деривационные аффиксы, а заимствуются путем применения правил транскрипции и транслитерации. Таким способом, кроме понятий «саппорт», «фарм», «скилл» и «вард», которые разделяют одинаковую лексическую основу с глаголами «саппортить», «фармить»,

«скилловать» и «вардить», в нашем корпусе появлялись и следующие существительные: «танк» (глагол «танковать»), «стан» (глагол «станить»), «спавн» (глагол «спавнить»), «баш» (глагол «башить»), «стак» (глагол «стакать»), и последний, да и единственный пример применения русской деривации при формировании отглагольного существительного – слово «иницирование» со суффиксом *-н* и окончанием *-ие*, происходящее от глагола «иницировать».

Кроме этих, стоит обратить внимание на еще пару глаголов, точнее на способы их заимствования. Первый из этих глаголов – «контрить», который, по-видимому, не сохраняет звуковой облик соответствующего английского глагола «counter», потому что для его формирования взят, на самом деле, исходный для обеих форм латинский корень *contra*, существующий в многих других языках – таким способом и в русском – в форме префиксоида *контра-*. Второй глагол, которым мы позанимаемся – это глагол «мансовать», приведенный в таблице со двумя звездочками. Происхождение, т.е. путь заимствования этого глагола является самым непрозрачным из всех других примеров не только глаголов, но и вообще обнаруженных дотерских лексем. С тем, чтобы ответить на вопросы о его происхождении, мы сначала поговорим о значении данного глагола в английском и русском языках. Глагол «мансовать», как показало множество русских сайтов, соответствует по значению глаголу «juke» (употребляемому в культуре-оригиналу), и описывается русскими как «процесс запутывания противника путем непредсказуемых движений, используя игрового окружения [...]»⁴¹. Данное толкование в немножко измененном виде обнаруживаем и в корпусных видеоматериалах, где говорится о «запутывании противника своим контролем героев». Кроме толкований, данный глагол связывается с понятием «juke» и посредством второго существующего варваризма, который формировался путем транскрипции исходного корня, и который часто приводится (но очень редко употребляется) с глаголом «мансовать»; речь идет о варваризме «джукать», который не появляется в нашем корпусе. Тем не менее, оба русских варианта полностью сохраняют смысл исходного глагола, в котором его употребляют англоговорящие дотеры. Приведем одно из его толкований на английском сайте *Доты*:

⁴¹ Режим доступа: <https://se7en.ws/dota-2-kak-yeto-smotret-podrobnyy-obzor-dlya-zriteley/>. Дата обращения: 22.08.2020.

«Когда кто-нибудь притворяется, это относится к его попытке заманить своего противника, используя некоторые специфические трюки, погружаясь в умные борьбы со своим противником пока пытается захолдировать его или убежать от него⁴²»

Все выше приведенные толкования английского глагола «juke» относятся к его значению внутри игрового языка. Тем не менее, его исходное значение, осуществляемое в других контекстах коммуникации, отличается от приведенных контекстах в незначительной мере; в спортивном жаргоне его используют в значении «притворяться, делать вид о положении (в футболе)⁴³», пока в остальных контекстах оно обозначает «побеждение противника путем проявления хитрости, сообразительности, или создания обмана⁴⁴». Все эти толкования мы привели, чтобы показать, что прагматические нюансы понятия «juke» (особенно те, осуществляющиеся в игровом контексте) бывают последовательно сохраненными при употреблении русского варианта «мансовать», поэтому, насчет самого оформления концепта данного понятия нет никакой неопределенности. Вопросы, наоборот, возникают насчет употребления совсем незнакомого русскому языку морфологического форманта ***mans-*, поскольку оно не существует как корень лексемы ни в английском, ни в русском языках, да и ни в одном словаре не возможно найти лексему с этой основой, которая обозначала бы синоним глагола «juke». Однако, в английском языке, хотя и в совсем устаревшем значении, существует лексема «mansuete» (англ. «gentle, tame»), и ей антонимичное «mansuetude», которое раньше использовалось в значении «gentleness or mildness⁴⁵». Хотя в первый взгляд данные понятия не кажутся семантически связанными, превращающим фактором в пользу их связывания может послужить тот факт, что, согласно Мерриам-Вебстер словарю, слова «mansuete» и «mansuetude» исходно образовались от латинского глагола «mansuesere», который обозначал действие по английскому глаголу «tame⁴⁶», переводимое на русский как «приручать, укрощать, дрессировать⁴⁷». Таким способом, образующийся русский глагол «мансовать», кажется, мог бы быть деривативом описываемого выше латинского корня,

⁴² Перевод мой – Л. Ю. Режим доступа: <https://www.dotafire.com/dota-2/guide/juke-guide-for-beggins-and-for-pros-3170>. Дата обращения: 22.08.2020.

⁴³ Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/juke>. Дата обращения: 22.08.2020.

⁴⁴ Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=juke>. Дата обращения: 22.08.2020.

⁴⁵ Режим доступа: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/mansuetude>. Дата обращения: 22.08.2020.

⁴⁶ Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mansuetude?src=search-dict-box>.

Дата обращения: 22.08.2020.

⁴⁷ Режим доступа: https://dictionary.cambridge.org/ru/словарь/англо-русский/tame_2. Дата обращения: 22.08.2020.

хотя мы и не заходили глубоко в диахроническую связь данных форм, поскольку смысл самой попытки его описания является именно предложение одного из возможных объяснений этимологии данного глагола – того, который нам кажется достаточно убедительным. Вдобавок данному этимологическому толкованию, в семантической структуре глагола «мансовать», употребляемого в *Dota 2*, существует именно та компонента значения, которой концептуализируется сама цель всего действия – укрощение, т.е. уловление противника своей ловкостью.

Последнее, на что обратим внимание в этой части, есть те дотерские варваризмы, которые, кроме флективных, получили и деривационные морфемы, более конкретно – приставки. Речь идет о глаголах «фармить», «отхиливать», «эвейдить», «станить» и «башить». Как и все остальные глаголы, они в таблице приводятся в форме несовершенного вида, но в корпусе появляются с разными приставками, выбор которых говорит многое о самом восприятии игроками компьютерной игры, т.е. о соотношении игровой механики и нарратива. Этой проблемы коснулся в своей диссертации и С. Стронг, анализируя внутриигровой язык в играх *World of Warcraft (WoW)* и *WildStar*, в котором он заметил, что, отчасти из-за сосуществования полисистем исходной и целевой культур, отчасти из-за самой поликодности и мультимодальности компьютерных игр, в данном дискурсе, особенно при описании рейдов (англ. «raid» - *нападение*) выходит наружу «фрикция между нарративом и механикой игры» (Стронг 2018: 172). Более конкретно, автор замечает, что «коммуникация между геймерами в течение нападений показывает, что они не воплощают свои аватары», т.е. другими словами, что «использование геймерского языка указывает на то, что [они] не погружаются в нарратив в той мере, в какой погружаются в механику игры» (там же: 175). Мы посмотрим данное соотношение анализируя выше приведенные глаголы.

Первое понятие - глагол «фармить», появляется в корпусе чаще всех остальных варваризмов, да и в самых разнообразных формах. Это так, потому что им обозначается один из важнейших игровых процессов, результат которого непосредственно зависит от результата «рейдов», а это – собирание золота и других ценных предметов, или, английским словарем *Doty 2* – «farm». Поскольку данное английское понятие обозначает и действие («farm» [V]) и результат этого действия («farm» [N]), оно кроме глагола «фармить» в русском сохранилось и в виде существительного «фарм», которое

дотеры никогда не путают с уже давно заимствованным «ферма», произошедшим от той же самой английской лексемы⁴⁸.

Насчет самого глагола, его в корпусе можно обнаружить в следующих деривационных формах: *фармиться*, *расфармиться*, *выфармливать*. Посмотрим некоторые примеры их употребления в корпусе:

«[...] если герой не *расфармится* и у него не будет мощных артефактов, то он становится бесполезным»;

«[...] чтобы стать настоящей машиной для убийств, герои данной роли должны усиленно *фармить* золото [...]»;

«Короче, ты быстрее *выфармливай*, потому что, мы так не справимся [...]»;

«Начинаем потихоньку *фармиться* в сторону боковой лавки [...]».

Как можно понять из контекста предложений, глагол «фармить» обозначает действие по глаголам *собирать*, *приобретать что-нибудь*. Постфикс *-ся* он приобретает преимущественно в нарративе видеогайдов и видеостримов, когда говорящий ведет диалог (условно говоря) с публикой от первого лица множественного числа. Насчет остальных примеров можно отметить следующее: глаголом «выфармливать» добавляется к выше указанным значениям и компонента производного характера «фармления», точнее компонента многократного повторения одного и того же действия, которая закрепляется приставкой *вы-* и суффиксом *-ли*. Поэтому, если игрок «выфармливает голду», он на самом деле не только ее собирает, но и в некую руку самостоятельно производит ее. Таким способом, данный глагол формально, но и семантически напоминает глагол «выращивать», и это не является столько необычным,

⁴⁸ Наличие этих двух вариантов заимствования одного и того же слова объясняется достаточно большой семантической разницей между ими; лексема *ферма* употребляется в совсем других, причем всегда неигровых контекстах, где ей обозначается преимущественно простор, на котором человек занимается сельскохозяйственной деятельностью. Лексема «фарм», с другой стороны, сохраняет в некую руку собирательное значение всех возможных игровых ситуаций (которые поставлены механикой игры), относящихся к глаголу «фармить» (англ. «farm» [V]); следственно, она в некую руку (это подкрепляют примеры употребления) закрепилась в дотерском дискурсе как отглагольное существительное. Данный концепт, т.е. фрагмент игрового опыта, видимо, никогда и не мог бы быть закреплен в слове *ферма*, потому что он в сознании игроков сохраняется почти совсем независимо от уже существующей кальки, благодаря немалой разнице в их значении и употреблении. Кроме того, геймерский язык всегда направлен на избежание двусмысленности, поэтому игроки вводят в общение новые слова, чьей формой ясно выделяется новое употребление, а самим тем и новое значение уже знакомой лексемы. Слово «фарм» – пример такого механизма разрешения полисемии.

поскольку понятие *выращивания* можно семантически отнести к исходному значению английского существительного «farm»; в добавление тому, действие всей игры происходит именно на открытом поле в природе, «в лесных чащах», как приводится в одном из объявлений на форуме; такой способ визуализации места сражения тоже способствовал образованию данного русского варваризма. Далее, глагол «расфармиться», как указывается приставкой *рас-*, обозначает в определенном смысле действие по глаголу «разбогатеть», чем делается ударение именно на важность *копления золота*; оно представляет собой еще один компонент значения глагола «фармить», виден и в некоторых других конструкциях (например, «фармить на арты», выражение, обозначающее копление золота с целью последовательной покупки ценных артефактов). Исходя из всего выше сказанного, можно увидеть, насколько данный глагол получил семантических связей с другими действиями, и насколько его многозначностью, т.е. употреблением разных аффиксов, тонко уточнились все эти нюансы механики *Доты 2*, обнаруженные в глаголе «farm». Однако, все выше приведенные варианты этого глагола (которые сочиняют только одну маленькую часть его деривативов) отражают и концептуализируют, на самом деле, механику *Доты 2*, а не то, что действительно происходит в игре в моменте их употребления в речи, а это – нападение и убывание врагов. Понятие «farm» и его русские варианты («фармить», «выфармливать», «расфармиться» и т.п.) метафорически концептуализируют данное значение убийства и уничтожения врагов, причем только на фоновом плане, пока на поверхностном освещается лишь последний этап, т.е. результат этого сложного процесса убивания врагов (получение золота и опыта, т.е. получение «фарма»), которым метонимически именуется весь процесс. Поскольку *Дота 2* дает возможность игрокам уничтожать врагов несколькими способами, вместо описывания каждого отдельного способа и тактического подхода к нападению, в дотерском языке прибегается к употреблению различных вариантов глагола «фармить», которыми упрощается коммуникация по данной теме без утраты всех нюансов механики игры.

Механика игры учитывается и при употреблении других глаголов, как например – глаголов «башить» и «станить», которых на английских сайтах *Доты* толкуют почти одинаково: либо как пассивную возможность оглушения объекта в течение атаки⁴⁹, либо как временное оглушение врага с помощью заклинания⁵⁰. Они появляются в

⁴⁹ Режим доступа: <https://dota2.gamepedia.com/Bash> . Дата обращения: 22.08.2020.

⁵⁰ Режим доступа: <https://rus.stackexchange.com/questions/415692/Значение-и-происхождение-слов-станить-застанить> . Дата обращения: 22.08.2020.

нашем корпусе с приставкой *за-*. Чтобы объяснить причины для ее использования, сначала приведем примеры употребления данных глаголов в речи:

« [...] там Роша еще меня *забашил*... видели... то есть, оглушил»

«Их задача – замедлить, *застанить*, остановить, вывести из строя»

Глагол *оглушить*, который является переводным эквивалентом глаголов «stun» и «bash», в контексте *Доты* не обозначает в достаточной мере саму манеру совершения данных действий, т.е. их физические характеристики – быстроту и направление – которые в игре несут больше информации важной для игрока, чем простое название произведенного эффекта – оглушения. Поэтому, добавлением приставки *за-* данным глаголам придается еще и пространственная компонента значения быстрого движения, направленного на пациента действия – противника того игрока, который совершает оглушение. Поскольку те, которые играют в *Доту* хорошо ощущают семантические различия между разными способами угрожения противника, при погружении в игру им являются более важными их механические различия, т.е. конкретные пространственные признаки определенной игровой ситуации.

По такой же причине образовались и глаголы «заэвейдить» и «отхилить», обозначающие то же самое, что и их русские эквиваленты – глаголы «уклониться» и «вылечить». Эти два глагола обладают приставками *за-* и *от-*, происходящими от тех же предлогов *за* и *от*. Как и раньше, и здесь прибегают к префиксации с целью более четкого и прозрачного закрепления пространственных отношений между подлежащим и дополнением. Посмотрим примеры внизу:

«[...] ему надо *заэвейдить* ульту снайпера [...]»

«Некоторые саппорты должны *отхиливать* союзных героев скиллами или специальными предметами»

В синтаксической структуре первой глагольной конструкции, по сравнению с исходно русской (с глаголом *уклониться*), видно несколько изменений: во-первых, дотерский глагол «заэвейдить» не имеет постфикса, т.е. не обозначает возвратное действие, как ему синонимичный, общеупотребительный глагол «уклониться»; во-вторых, дополнение данного глагола находится в винительном падеже, пока у русского глагола оно в родительном падеже, причем с предлогом *от*. Таким способом образованной

конструкцией [заэвейдить + Асс.] изменилась когнитивная точка зрения, т.е. перспектива всего действия «уклонения»; употребляя данный глагол, говорящий делает ударение именно на усилии, приложенном им для того, чтобы избежать нападение противника «ультой» («ультимативным скиллом»), да и на ожидаемости такого нападения, и готовности к быстрому реагированию, пока конструкцией [уклониться от + Gen.] обозначается в определенной мере именно неожиданное, непредсказуемое появление объекта, от которого надо уклониться. Поскольку каждое действие игры обусловлено алгоритмическими возможностями ее механики, в игровом мире происходит мало буквально неожиданных событий; если даже игрок чего-то не ожидал, он все равно быстро поймет каким способом нападение произошло, потому что всю игру, несмотря на количество разных возможностей, контролирует (и самим тем ограничивает) сама ее механика.

Второй приведенной глагольной конструкцией ([отхиливать + Асс.]), похожее, снова более четко освещается механика совершения данного действия – вылечения героя. В *Dome 2*, как и в других компьютерных играх, все действия происходят очень быстро, и их иногда очень трудно визуально уловить на карте, если человек не играет в игру. Следственно, если игрок, т.е. его аватар, хочет вылечить своего тиммейта, он это сделает в несколько секунд, нажимая пару кнопок и используя в игре предметы, которые помогут поврежденному игроку. Все это иллюстрируется в игре через видоизменение поврежденного героя, сопровождаемое ростом игровых величин, звучанием разных звукоподражаний и появлением визуальных сигналов, символизирующих улучшение его здоровья. Поскольку весь процесс выздоровления заканчивается в игре через несколько секунд, данное действие воспринимается как *отклонение, отбрасывание, снятие* чего-то с героя, причем, кроме восприятия физического ущерба как отклонимого предмета, делается ударение и на направлении действия от помогающего к поврежденному, которое закрепляется в приставке *от-*. Другими словами, этой приставкой освещаются пространственные параметры действия (убирание, отклонение ущерба *от* героя), которые являются более важным чем обозначение, освещение символики результата такого действия, а это – вылечение союзника.

7.2. Дотерские существительные, приобретающие при заимствовании морфологические маркеры категории женского рода

Следующую группу лексем мы выделили по родовому критерию, т.е. по добавлению калькированным выражениям исходного языка русские аффиксы и флексивные морфемы, обозначающие, между прочим, грамматическую категорию женского рода. В таблице внизу (Таблица 8) приводятся все русские неологизмы, получившие окончание *-а* при заимствовании, которое иногда совпадает со семантической категорией рода, а иногда оно образовалось, предполагается, по аналогии с некоторыми другими, уже приспособленными заимствованиями. Кроме того, данные неологизмы прошли интересные деривационные преобразования в течение процесса заимствования. Они приводятся в Таблице 8 в соответствии с отношением к определенным игровым категориям и реалиям; в первых несколько строк находятся общие существительные, обозначающие либо непокупаемые предметы в игре, либо «скиллы», либо другие абстрактные понятия; потом перечисляются некоторые названия покупаемых предметов и, в конце, имена определенных героев:

автоатака	<i>autoatack</i>
руна	<i>Rune</i>
хаста	<i>Haste Rune</i>
голда	<i>gold</i>
тима	<i>team</i>
ульта	<i>ultimative skill</i>
имморталка	<i>Immortal (rarity) items</i>
пассивка	<i>passive skill</i>
абилка	<i>ability</i>
Кирасса	<i>Assault Cuirass</i>
Тарасска	<i>Heart of Tarrasque</i>
Венга	<i>Shandelzare, the Vengeful Spirit</i>
Виверна	<i>Auroth, the Winter Wyvern</i>
ЦМка	<i>Rylai, the Crystal Maiden</i>
Мортра	<i>Mortred, the Phantom Assasin</i>

Таблица 8

Изложение замечаний насчет данных лексем начнем, имея в виду их принадлежность к определенным игровым категориям. Следственно, первых восемь лексем можно определить как «общеупотребительные» (в контексте игры), поскольку они представляют собой те игровые реалии или предпринимающие действия, которые диктует сама игра – например, врагов и «крипов» надо иногда «бить *автоатакой*», «руна дает в начале по дополнительные сборы *голды* каждому игроку», потом, герою после «фарма» приходится «выбить из кейсов шмотки и *имморталки*» и т.д. Насчет самого словообразования этих слов, нам надо подчеркнуть несколько интересных замечаний: слово «автоатака», образованное таким же способом как и «атака», уже не является неологизмом и нормально употребляется не только в игровом сленге, но и в разных функциональных стилях, как например, в публицистике, политическом дискурсе, и т.п. Однако, интересным является то, что оно очень часто употребляется с глаголом *бить* («бить крипов автоатакой»). Хотя такое выражение оценилось бы как речевая ошибка (более конкретно, плеоназм), надо подчеркнуть, что слово «автоатака» (как и многие другие слова, обозначающие вид нападения) в течение формирования дотерского языка стало более конкретным, т.е. оно стало употребляться в значении предмета с эффектом *автоатаки*⁵¹. Дальше, слова «руна» и «хаста», происходящие от английского «*gune*» и «*haste*», приняли при заимствовании данную словоформу благодаря аналогичному переносу других английских лексем сходного фонетического облика, для которого характерно непроизношение, т.е. редукция гласного *-e* в конце слова (как например существительное «*dune*», обычно в устойчивом словосочетании «*sand dunes*»; русс. *песчаная дюна*;-ы; существительное «*ruins*», происходящее от глагола «*ruine*», обычно употребляемое во множественном числе, заимствовано в русском как *руина*;-ы). Потом, слово «тима», предполагается, либо образовалось по аналогии с другими заимствованными существительными женского рода, либо его форма произошла переостановкой гласных: *t-e-a-m* > *t-e-ma* (с учетом произношения английского гласного „e“ как [i]) > т-и-м-а. Затем, слово «ульта», интересно, образовалось двойным сокращением (англ. «*clipping*»), причем сначала словосочетание «*ultimate skill*», возможно, путем конверсии сократилось от переведенного «ультимативный скилл» в субстантивированное прилагательное («ультимативный»), а потом уже сократилась и сама морфологическая основа, результатом чего является

⁵¹ Об упомянутой конкретизации будет говориться в следующей главе (Глава 8), посвященной анализу синтаксических конструкций дотерского языка.

производная форма *ульт-а*⁵². Здесь немножко необычным является то, что данное прилагательное получило окончание *-а*, когда главное слово приведенного словосочетания находится в мужском роде («скилл»); возможно, что здесь тоже речь идет об аналогии с другими похожими дотерскими неологизмами. Слова «имморталка», «пассивка» и «абилка», как видимо, образовались от морфологических основ английских лексем и суффиксальных формантов *-лк(а)* и *-вк(а)*, характерных вообще для словообразования исходно русских отглагольных существительных (Мусатов 2012: 96), причем исходные формы первых двух лексем тоже при заимствовании прошли сокращение английских словосочетаний в субстантивированные прилагательные («immortal item» – «имморталка», «passive skill» – «пассивка»).

Дальше, следующий набор слов тематически относится к тем наименованиям предметов и именам героев, которые при заимствовании получили флективную морфему, обозначающую женский род, в отличие от раньше упомянутых примеров имен и названий (Глава 6, посвященная фонетическому заимствованию), где такого (но и никакого другого) морфологического маркера нет. Первые две лексемы – «Тарраска» и «Кирасса», относятся к предметам, которые герои покупают в игре. Кроме видимого сокращения английских словосочетаний, применения метонимии и добавления окончания *-а*, в данных лексемах не обнаруживаются другие словообразовательные шаги, так же как ни особая мотивировка для употребления именно этого окончания; данные предметы не относятся ни к каким внеязыковым реалиям, лексемы которых в русском языке принадлежат категории женского (либо только грамматического, либо и семантического) рода, поэтому, можно предположить, что и здесь идет речь о применении аналогии по отношению к другим лексемам, которые тоже заканчиваются на *-а*. Но, родовая мотивировка видна в остальных лексемах («Венга», «Виверна», «ЦМка», «Мортра»). Почти все они являются именами героев, чьи аватары, т.е. их иллюстрации, ясно указывают на принадлежность к женскому полу. Однако, это не

⁵² Кроме словоформы «ульты», основа «ultimate» появилась один раз в корпусе (в одном из видеоматериалов) в форме действительного причастия прошедшего времени, чем предполагается существование какой-то основной глагольной формы, от которой она происходит (а которая не обнаружена нами в корпусе): «Насколько это прекрасное чувство, когда ты по дворовным энрейджам гули грязешь за *ультивиую* и сваливающую Нагу». Действительно, в дотерском языке, как можно найти на сайтах, существует и глагол «ультить», произошедший, очевидно, предикативацией имени прилагательного «ультимативный».

совсем так, когда речь идет о герое «Winter Wyvern» («Виверна»), который в *Доте* иллюстрирован как дракон, хотя о нем в обеих культурах говорят в женском роде. Данный пример, на самом деле, не является единственным случаем такой родовой категоризации, при которой лексемы, обозначающие определенные дикие звери, принимают морфологические маркеры женского рода по аналогии с общим существительным «зверь». Кроме всего выше сказанного, стоит упомянуть и аббревиатуру «ЦМ», произошедшую от сокращения словосочетания «Crystal Maiden», которой добавлен словообразовательный формант $-к(a)$. Данный герой тоже принадлежит к женскому полу, судя по иллюстрации в игре; его имя появляется несколько раз в корпусе, причем в разных формах (кроме приведенной формы в таблице, есть и «цмка»).

Вдобавок всему выше сказанному, окончание $-a$ обнаруживается в корпусе в еще несколько заимствований, но, в данных примерах оно не обозначает только тип парадигмы, но и стоит за уменьшительно-ласкательную форму имени, т.е. форму прозвищ, образованную на основе полных имен (или, в данном случае, названий профессии) – речь идет о лексемах «Бара», «Роша⁵³» и «кура», деривативах заимствований «Баратрум», «Рошан» и «курьер». Первоначальные формы данных русских вариантов вошли в язык путем транскрипции с английского языка; слово «Баратрум», которое редко используется на русских форумах, произошло от имени героя «Barathrum, the Spirit Breaker»; имя «Рошан» произошло от исходно английского «Roshan (the Immortal)», а общее существительное «курьер», которое уже заранее пришло в русский язык, образовалось от английского «courier». Эти три слова приобрели окончание $-a$, которого получают при образовании прозвищ и русские имена мужского рода (*Саша, Женя, Сережа* и т.п.). Причиной для добавления морфемы $-a$ бывает отчасти и желание ласкательно обращаться к героям, и привычная тенденция сократить выражения, несмотря на их значение. Чтобы показать данные языковые механизмы, приведем примеры тех предложений, в которых появились описанные выше формы:

«*Бара* для раков!»;

«Сф-а [эсефа] я легко убью, Котла тоже, *Бару* тоже»;

⁵³ В одном из видеостримеров появляется форма «Рошек»: «Через каких то других персонажей попробовать забрать *Рошека*, а так вряд ли у вас это получится».

«[...] надо апнуть куру [...]»;

«Саппорты покупают куру, варды, смоки, дасты [...]»;

«Пока что на *Рошу* не идем, видите, [они] часто бегают, чекают *Рошу* [...]»;

«Там еще *Роша* меня забашил, видели, то есть, оглушил».

7.3. Остальные дотерские существительные, приобретающие при заимствовании другие морфологические маркеры

Последняя группа слов, которые мы морфологически анализируем, тоже тематически касается разных игровых реалий и разнообразных путей заимствования, но, в отличие от предыдущих примеров, слова этой группы преимущественно причисляются к мужскому роду (за исключением тех, которые не подвергаются склонению). Они, как и прежде, приводятся в таблице (Таблица 9):

сало	<i>silence</i>
арт	<i>artefact</i>
стат	<i>statistics</i>
агро	<i>aggression</i>
реген	<i>regeneration rune</i>
инвиз	<i>invisibility rune</i>
мидер	<i>middle lane hero</i>
рейнджевик	<i>range hero</i>
милишник	<i>meele hero</i>
хардовик; хардлайнер; соло хард	<i>hardliner</i>
фейзы	<i>phase boots</i>
БКБ	<i>Black King Bar</i>
МКБ	<i>Monkey King Bar</i>
МОМ	<i>Mask of Madness</i>
СФ	<i>Nevermore, the Shadow Fiend</i>
ВД	<i>Zharvakko, the Witch Doctor</i>
Котёл	<i>Ezalor, the Keeper of the Light</i>
Омник	<i>Purist Thunderwrath, the Omniknight</i>

Таблица 9

Первых шесть английских слов являются общеупотребительными не только в контексте *Доты*, но вне его. Ими наименуется (как это был случай и с другими общеупотребительными лексемами) ряд основных понятий, без которых общение об игре становится довольно трудным. Все эти шесть слов («сало», «арт», «стат», «агро», «реген», «инвиз») произошли в русском языке от уже упомянутого сокращения, которое является одним из самых продуктивных способов заимствования английских слов (с учетом того, что слова «сало» и «агро» не склоняются). Кроме того, надо отметить и одно интересное замечание насчет второго несклоняемого заимствования – слово «агро», которое, противно ожидаемому, в дотерском языке всегда однозначно понимается и используется именно как сокращение английского слова «aggression», а не как префиксоид *агро-*, обозначающий признак сельскохозяйственной деятельности, да и существующий в обоих языках (*агротуризм*, *агротехника*). Это так, потому что выбор одного из данных омонимов не требует разрешения многозначности, поскольку они имеют различные значения и употребляются в совсем различных контекстах, которых говорящие не путают.

Дальше, следующие четыре слова относятся к тактической функции и позиции на карте, которую герой защищает; первое из них, слово «мидер», относится к героям, которые защищают среднюю линию карты; слово «ренджевик» обозначает героя ближнего боя, т.е. того который наносит урон на максимально близком расстоянии от противника, пока слово «милишник» обозначает героя дальнего боя, который наносит урон с большого расстояния; слово «хардлайнер» и другие его варианты обозначают героя, который сам защищает тяжелую линию. По-видимому, данные слова образованы с помощью суффиксов *-er* (транскрибированный английский суффикс) и *-ик* (исходно русский суффикс), с помощью которых создаются мотивированные глаголом существительные, обозначающие агенса действия (за исключением кальки «соло хард»). Слово «мидер» не существует в данной форме в исходном языке; оно приобрело английскую морфему *-er* по аналогии с лексемами, обозначающими другие игровые роли («нюкер», «пушер» и т.д.), причем, кроме добавления суффикса, данное слово сократилось от английского словосочетания «middle lane hero» (уже сокращенного в английском как «mid lane hero»), в одно слово, как произошло и со лексемами «ренджевик» («range hero») и «милишник» («meee hero»). Слово «hardliner» заимствовалось и путем транскрипции (вариант «хардлайнер»), и

суффиксации («хардовик») и полным калькированием (уже упомянутое выражение «соло хард», которое, может быть, является примером индивидуальной языковой инновации).

Остальных восемь слов из таблицы относятся к названиям предметов и именам героев, которые преимущественно заимствовались путем аббревиации. Кроме слова «фейзы», о котором достаточно сказать то, что оно произошло путем сокращения и конверсии, как и некоторые другие, уже описанные лексемы («имморталка», «тарраска», «рейнджевик» и т.п.), все остальные примеры относятся именно к приведенному выше способу заимствования. Данные аббревиатуры, по-видимому, произошли от сохранения первых букв слов внутри исходных имен («Black King Bar» – «БКБ»), а кроме этого, им иногда добавляются и суффиксы, как это случай с названием героя «Shadow Fiend», которому русские дотеры часто обращаются ласкательно, добавляя – *чик* к уже формированной аббревиатуре («эсефчик»). Но, из всех примеров аббревиации, самыми креативными являются сокращения имен последних двух героев. С именем первого героя («Keeper of the Light») произошло следующее: первым буквам всех составляющих данного выражения добавилась еще одна буква (гласное /e/), чтобы все имя сократилось и мнемотехнически запомнилось как исходно русское существительное «котёл». Имя второго героя, точнее его вторая часть («Omniknight»), перешло в русский язык посредством одновременного применения транслитерации (на которую указывает сохраненная буква /k/, которая вообще не произносится в слове «knight») и уже упомянутого сокращения (видимо, оно остановилось на начале знаменательной части этого сложного слова, т.е. на существительном «knight»), результатом чего является форма «омник», которая при процессе закрепления в языке прошла реанализ (из-за восприятия говорящими последнего слога „-ик“ уже не как транслитерированного буквосочетания, а как исходно русской морфемы).

8. «Скиллы», «крипы», «лайны» и «фарм»; закрепление игровых реалий в гибридных речевых конструкциях

Пока в предыдущих главах анализировались и обсуждались преимущественно отдельные лексемы, способы их словообразования и, когда это было необходимо – их значение и употребление в речи, в этой главе мы обратим внимание на языковые единицы высшего уровня – синтаксические конструкции, посредством которых в *Dote*

обсужаются сложные, многоаспектные, механически разработанные игровые реалии. Поскольку эти реалии, закрепленные в данных конструкциях, в сознании игрока формируют тематически единные поля значения, мы считаем нужным приступить к их анализу через обсуждение семантического контекста, которое взаимодействует с обнаруженным речевым вкладом, так как анализ данных конструкций исключительно на поверхностном уровне языка не принесет особую пользу, т.е. не даст нам ответы на вопросы о их синтаксическом формировании. Поэтому, перед описанием отделений данной главы, нам нужно в нескольких предложениях представить важные для анализа механические особенности *Доты 2*.

Механика *Доты 2* предоставляет игроку разные задачи, которые он должен совершать, и в течение которых ему нужно преодолеть многочисленные препятствия, заданные игрой. Но, не все эти задачи, и не все препятствия, с которыми игроки встречаются, являются одинаково важными и сложными. Следственно, не все они обсуждаются одинаково часто: некоторые темы обсуждаются более детально и глупо, пока некоторые только невзначай упоминаются. Кроме трудности заданий, которая зависит от типа (роли) героя и уровня игры, важнейшей характеристикой *Доты* являются бесконечные варианты пространственной организации команды, и, в связи с этим, перераспределение шагов, т.е. этапов сражения с противоположной, вражеской командой. Ссылаясь на эти самые проблематичные места игры, мы выделили в корпусе четыре темы, которые обсуждаются дотерами больше всего – копление золота (т.е. «фарм»), развитие и употребление набора навыков героя (т.е. использование «скиллов»), справление с механическими существами в игре (т.е. борьба с «крипами») и пространственная организация героев (т.е. тактика их размещения на карте игры). Поскольку примеров упоминания и обсуждения данных реалий существует немало количество, и, поскольку анализу каждой из этих дотерских областей можно посвятиться в отдельной работе, мы будем ограничиться на детальный анализ только одной из этих тем, пока остальные мы коротко обсудим, точнее приведем им принадлежащие конструкции наряду с некоторыми примерами их употребления. Таким способом, в первой части этой главы будут приведены обнаруженные нами речевые конструкции по темам «скиллов», «крипов» и пространственной организации, пока во второй части мы более глубоко обсудим примеры конструкций по теме «фарма». Перед этим, еще раз подчеркнем, что в данной главе особое внимание обратится на то, как эти

речевые конструкции сформировались, и что нам говорит сама структура их в контексте игрового нарратива, а также трудностей и целей игровой коммуникации.

8.1. «Скиллы»

Каждого героя *Доты 2* характеризует достигнутый уровень его навыков, талантов и способностей, одним словом именуемых как «скиллы». Все эти «скиллы», существующие в игре, наверно было бы трудно исчислить, но мы все равно не занимаемся в данной работе тонкостями механики игры. С лингвистической точки зрения, самое интересное, что можно обнаружить в связи с данной темой, есть именно то, что слово «скилл», выступающее как семантически базовое понятие, в дотерском сленге прошло определенную конкретизацию, т.е. оно уже перестало обозначать определенный навык героя в абстрактном смысле, а эти навыки и таланты представляют его особые оружия. Более конкретно, понятие *скилла*, бывая гиперонимом, общим термином всех этих неперечисляемых игровых талантов, в дотерском языке почти всегда находится во множественном числе, и обязательно несет синтаксическую роль дополнения. Дотеры им служатся как словом, которое обозначает материальное средство для нанесения ущерба врагу, т.е. они его используют по аналогии с привычным синтаксическим окружением понятия *орудие* и ему близких лексем (*пуля, бомба, стрельба* и т.д.). Кроме того, данное слово, приобретая значение орудия, стало употребляться с глаголами, обозначающими управление предметом (*качать, катить, закидывать* и т.д.) Все выше описанные характеристики можно обнаружить в Таблице 10, где приводятся некоторые речевые конструкции из нашего корпуса (левая колонка) и примеры их употребления (правая колонка):

качать/прокачать <i>скилл</i> ; прокачка <i>скилла</i>	«[...] все знают что снайперу в начале не нужен первый скилл, гораздо полезнее прокачать другой.»
отхиливать кого <i>скиллами</i> (отхиливать: англ. «to heal» – <i>вылечить</i>)	«Некоторые саппорты должны отхиливать союзных героев скиллами или специальными предметами.»
закидать <i>скиллами</i>	«[...] а когда вы забираете вражеского героя, вы должны именно раздомажить и закидать его скиллами.»
кинуть на кого <i>скилл</i>	«Враг может просто забежать под башню,

	кинуть на вас пару скиллов и вы помрете.»
откинуть <i>скилл</i>	«[...] я чуть чуть неправильно откинул первый скилл [...]»
убить кого под каким <i>скиллом</i>	«Хауса убью под ультой, если будет расфармленный [...]»
заэвейдить <i>скилл</i> (заэвейдить: англ. «to avoid» – <i>избечь, уклониться</i>)	«[...] вам нужно заэвейдить ульту снайпера, т.е. уклониться от нее.»
улучшение <i>скилла</i>	«Скиллы улучшаются очками способности, которые даются с каждым новым уровнем героя.»
<i>скилл</i> с низким откатом	«У нюкеров есть набор множества скиллов с низким откатом.»
контрить <i>скилл</i>	«[...] у их нечего контрить из пассивок.»
заюзать <i>скилл</i> (заюзать: англ. «to use» – <i>использовать</i>)	«Убить с прокаста, это значит быстренко заюзать все свои скиллы и при том еще и убить»
убить с <i>прокаста</i> (прокаст: англ. «procast» – использование нескольких способностей героя за малый промежуток времени ⁵⁴)	«Некоторые герои такой роли могут убить с прокаста, т.е. закидать врага этими скиллами и еще убить при этом.»

Таблица 10

8.2. «Крипы»

«Крипы» (англ. «creeps») – это игровые существа, управляемые искусственным интеллектом, против которых должны бороться обе команды игры. В *Доте 2* существуют два типа «крипов» – «линейные крипы», которые служат для приобретения большого количества «фарма» (золота) и «нейтральные крипы» (еще называемые «лесные крипы»), которые, как указывается в словосочетании, никогда не нападают героев первыми т.е. остаются *нейтральными*, но за то они являются более сильными существами, и их трудно уничтожить. Они дальше делятся на несколько подтипов, от которых чаще всего упоминаются «древние крипы» (еще называемые и «эншент

⁵⁴ Режим доступа: <http://ongab.ru/dictionary?word=Прокаст>. Дата обращения: 22.08.2020.

крипы»), которые являются самыми сильными существами игры. Восприятие данных существ как неодушевленных единиц складывается в языке в употреблении понятия «крип» почти исключительно во множественном числе, и всегда как прямое дополнение определенному глаголу в конкретной речи. В Таблице 11 приводятся некоторые речевые конструкции, употребляющиеся при обсуждении данных существ:

бить <i>крипов</i> чем	«Третье правило – не бейте афтоатакой крипов [...]»
скилловать <i>крипов</i> (скилловать: англ. «to improve skills» – улучшать мастерство, развивать навыки)	«Не скиллуйте крипов, потому что вы напрасно потратите ману, и потом вам ее не хватит, чтобы спастись [...]»
отводить <i>крипов</i>	«[...] когда герой отводит своих крипов с линии путем агро на себя нейтральных или эншент крипов.»
задевать <i>крипов</i> скилами	«Все, что вам надо сделать, как бы нехотя толкнуть линию вперед, задевая вражеских крипов скилами, а потом под предлогом отвода, смело идти фармить лес.»
охотиться на <i>крипов</i>	«А недавно с их помощью стало легче охотиться на древних крипов (тут моей радости нет предела) [...]»
добивать <i>крипов</i> чем	«[...] добить крипа четким выстрелом или ударом под конец его жизни.»
<i>крипы</i> заспавнятся (аспавниться: англ. «spawn» – появиться)	«Ждем, когда заспавнятся крипы и идем с ними до линии.»
выбивать что с <i>крипов</i>	«[...] с базы начнем, здесь нейтральные предметы, если мы с вами выбываем нейтральный предмет с крипов, крипы у нас с вами в лесу, лесные крипы[...]»

Таблица 11

8.3. «Лайны»

Третий механический аспект *Доты 2*, которого дотеры должны вместе обсуждать, чтобы игровой матч закончился удачно, это – размещение на карте членов команды. Как уже было упомянуто в предыдущих главах, карта *Доты 2* разделяется на три «тропинки⁵⁵» («бот», «мид» и «топ»), на которых каждый герой должен занять и защищать определенную позицию. Дальше, мы уже упомянули и то, что одна из целей игры есть уничтожение вражеских башен, которые находятся на противоположных сторонах карты. В связи с этим, каждый герой должен стараться освоить определенную часть территории врага и самим тем медленно приближаться к его башне. Чтобы это сделать, нужно вместе с остальными «тиммейтами» усиленно нападать врагов. Из всех тропинок, самой сложной задачей всегда является освоение средней тропинки на карте – так называемого «мида» или «мидл лайна»; следственно, он упоминается чаще всех остальных пространств на карте. Играя в игру, дотеры обсуждают «мид» используя разные пространственные метафоры, глаголы движения и другие глаголы, относящиеся к когнитивной рамке выигрывания. Существительные, используемые при этом (преимущественно *линия*, *позиция* и заимствованные «мид» и «лайн»), всегда метонимически обозначают определенное широкое пространство на карте. В Таблице 12 приводятся некоторые конструкции, в которых употреблены данные именные понятия:

идти/пойти на <i>мид</i>	«Выбираем линию – я пойду на мид.» «Как вы уже могли заметить, я пошел на бот с Баунти Хантером.» «На мид всегда идет только один герой [...]»
стоять на <i>миде</i>	«Вы стоите соло, при этом не на миде [...]»
выиграть <i>мид/линию</i> у кого	«Важно выиграть мид у вражеского героя [...]» «Нам совсем несложно фармить и мы просто напросто выигрываем линию.»

⁵⁵ В *Доте 2* весь простор карты разделяется на «три тропинки» – нижнюю, центральную и верхнюю, т.е. на «бот» (англ. «bottom»), «мид» (англ. «middle»), «топ» (англ. «top»). Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Nie-lvIrgKc&list=PLYIW0UTr3q3gXIVtcWqpjoyjOPf-wmfXl&index=21&t=0s>. Дата обращения: 22.08.2020. .

подходить для <i>мида</i>	«Многие герои абсолютно не подходят для мида.»
стоять <i>мид</i> ⁵⁶	«Мидер (стоит мидл лайн, быстро выфармливая необходимый минимум и идет гангать) [...]» «Лучше всего брать хардовика и после пары крипвейвов говорить в войс, что вы не можете стоять линию и не хотите фидит вражеского керри [...]»
играть в <i>позицию</i>	«Если вы умеете играть в позицию [...]»
толкнуть <i>линию</i> вперед	«Все, что вам надо сделать – как бы нехотя толкнуть линию вперед, задевая вражеских крипов скилами, а потом под предлогом отвода, смело идти фармить лес [...]»
гангануть на <i>линию</i> (гангать: англ. «gank»; сращение фразы «gang kill» – объединение группы героев с целью неожиданного убийства вражеского героя ⁵⁷)	«Есть такие персонажи которые начинают гангать с самого начала, допустим на Пудже можно гангануть на любую линию а-а-а в любую, грубо говоря, минуту [...]»
пропустить <i>линию</i> (пропустить: «push through» – <i>продвигать</i>)	«Вас будут пытаться убить, пропустить линию, не дать фармить, дико харасить и так далее.»

Таблица 12

⁵⁶ Данная конструкция, в которой глагол *стоять*, как бы это ни было необычно, обладает прямым дополнением, образовалась на основе грамматической конструкции глагола *защищать* (и ему семантически похожих глаголов), у которой тоже есть прямое дополнение. Хотя данная конструкция звучит немножко странно, контекст всего предложения указывает нам на прагматическую мотивировку на ее фоне; автор предложения хотел сказать, что его герой «стоит на миде» и одновременно его защищает, и при этом он употребил более экономичный вариант – смежную конструкцию [стоять + Acc.].

⁵⁷ Режим доступа: www.teenslang.su/content/гангать . Дата обращения:

8.4. «Фарм»

Понятие *фарма* уже обсуждалось в предыдущих главах через анализ некоторых производных глаголов с данным корнем. Слово «фарм», происходящее от английского «farm», обозначает, как уже сказано, процесс получения, т.е. добычи игровых ресурсов, преимущественно золота, опыта и здоровья. Оно употребляется в речи и как отглагольное существительное (глагола «фармить»), и как, в определенном смысле, собирательное существительное. Целью употребления данного слова в первом виде является наименование всего этого длительного «farming» процесса, точнее игрового опыта, закрепленного в речи в данной именной форме. При втором употреблении говорящий имеет в виду наименование совокупности золота, заработанного в этом же процессе «фарма» (т.е. конкретного, материального результата действия по приведенному глаголу). От данного понятия образовалось немало количество производных слов, принадлежащих другим частям речи и употребляемым в различных речевых конструкциях. В нашем корпусе тоже обнаружено несколько таких словоформ; их значение, т.е. суть корня *фарм-*, как это будет видно из ниже приведенных предложений – совсем непрозрачное, и его невозможно растолковать без помощи игрового контекста, т.е. вне речевого контекста, в котором оно употреблено, так как именно синтаксическое окружение данных словоформ, образованных от основы *farm-*, освещает в осуществляемой дотерской речи определенные аспекты значения этого сложного концепта. Имея это в виду еще в начале анализа корпусных примеров, мы обнаружили (и подтвердили собственное предположение), что понятие *фарма* не является единственным случаем такой семантической схематизованности, которая разворачивается в разнообразии использованных синтаксических конструкций, и что оно бывает только одним из множества детально разработанных дотерских понятий. Поэтому, еще раз подчеркнем, что предстоящий анализ его употребления на синтаксическом уровне может послужить образцом не только для более детального анализа других игровых реалий, а и вообще для подхода к изучению лексем любой игры.

Дальше, синтаксическое окружение, да и выбор словообразовательных образцов при обсуждении дотерами проблематики «фарма», говорит нам многое о его семантических аспектах; о разработанности, многослойности и в конце-концов – об упомянутом уровне схематизованности данного понятия. Как это бывает и со другими дотерскими лексемами, при первой встрече со словами «фарм» и «фармить», человек, который не

разбирается в игре, не может сразу понять, что действительно ими обозначается. Даже если в сознании неинформированного адресата данные слова связываются и толкуются по отношению к английской лексеме «farm», это не особенно поможет неиграющему человеку растолковать их значение. Это так, во-первых, потому что данное понятие действительно закрепляет в себе целый ряд действий, которые представляют собой ключевые, обязательные шаги, т.е. этапы процесса «фарма», о которых все знают и обладают нужными навыками для их совершения именно те, которые в игру играют. Кроме того, от данного набора действия, можно сказать, зависит вся игра, поэтому, без изучения «фарма» ни один игрок не может обойтись и быть успешным в *Dota 2*. Во-вторых, поскольку понятие *фарма* имплицитно, кроме разных этапов его совершения, и разнообразие возможных точек зрения, которых игрок, т.е. его аватар может занять, оно в зависимости от контекста разговора находится в предложении с разными дополнениями, которые указывают на определенные игровые (а самим тем и семантические) параметры, важные в конкретном речевом моменте. Эти параметры преимущественно касаются пространственно-физических факторов как географическое расположение героев на карте, скорость нападения, направление нападения, да и тактика группирования героев и назначения определенного задания, за итоги которого именно он является ответственным. Во-вторых, понятие фарм, как бы это ни было странно, обозначает, на самом деле, «убийство противника», хотя этим словосочетанием мы излишне банализируем весь его процесс, поскольку в механике *Dota 2* существует несколько десятков способов уничтожения врагов, которое даже не всегда заканчивается их смертью (потому что смерть противника может принести игроку и «негативные баллы», т.е. он может не получить золото из-за слишком раннего убийства врага), а даже если заканчивается смертью, то все ударение делается на сам подход игрока к мучению врага (т.е. к тому, умеет ли игрок «грамотно фармить»), который чаще, чем это ожидается, бывает более важным чем само убийство, поскольку приносит игроку больше золота. В конце, герои всегда объединяются в команды имея в виду сохранение разнообразия игровых ролей, потому что не все «роли» могут «фармить золото» (и другие важные предметы, например, артефакты и реликвии), и не всем им это нужно делать в одинаковой мере, а поскольку все золото, которое заработалось в течение борьбы делится на все «тиммейты», от тактики для «фарма» зависит вся команда.

Представив данное понятие с точки зрения механики игры, сейчас можно привести и некоторые предложения из корпуса, содержащие лексему «фарм» и ее деривативы:

- 1) «Чтобы стать настоящей машиной для убийств, герои данной роли должны усиленно *фармить* золото»;
- 2) «Лесники – могут эффективно *фармить* и качаться в лесу, убивая нейтральных крипов»
- 3) «[...] нам совсем несложно *фармить* и мы просто-напросто выигрываем линию»
- 4) «[...] вас будут пытаться убить, пропустить линию, не дать *фармить*, дико харасить и так далее»
- 5) «[...] начинаем потихоньку *фармиться* в сторону боковой лавки»
- 6) «если герой не *расфармиться* и у него не будет мощных артефактов, то он становится бесполезным»
- 7) «[...] короче, ты быстрее *выфармливай*, потому что, мы так не справимся»
- 8) «они просто *фармят* на арты и даже не думают о помощи»
- 9) «лейт когда уже у всех есть шмотки, все бегают по карте, не только *фармят* линии центральную, верхнюю, и нижнюю, но и бегают по карте, убивают кого-то в лесу ставя здесь варды»
- 10) «хауса [убью] под ультой если будет *расфармленный* [пауза], то будет больно, а так, как буд' в принципе ребят', ничего особенного»
- 11) «Так вот, стоит ли на *медленно-фармящих* тройках брать фарм айтемы и если да, то какие»
- 12) «Мидер [...] быстро *выфармливая* необходимый минимум и идет гангать»
- 13) «Сапортам *фарм* важен меньше всего чем остальным ролям»
- 14) «[...] терять время, опыт и *фарм*»
- 15) «Соло хард (который всячески старается не отдыться и отобрать *фарм* у основного керри противника)»

16) «Ведь мы играем в игру ради удовольствия, а что может принести больше фана, чем ранний *фарм* вождя кентавров?!»

17) «Одной из причин, из-за которых я закинул доту, кроме появления жены, было удаление коготков *для фарма*»

Начиная с замечаний насчет первых несколько выше приведенных предложений, можно сразу заметить, что они содержат глагол «фармить» и его уже анализированные деривативы: «фармиться», «расфармиться» и «выфармливать». Данные глаголы, во-первых, в большинстве примеров находятся в инфинитиве; это нас и не удивляет, поскольку этот корпус *Доты 2* сочиняют тексты таких игровых жанров, в которых повествователь обычно говорит от первого лица множественного числа и старается как можно яснее обсуждать проблему, используя при этом многие описательные конструкции. Наверняка, мы не нашли бы такие сложные, описательные предложения, если бы предметом нашего анализа был внутриигровой язык, т.е. язык чата игры. Далее, говоря о синтаксическом окружении данных глаголов, мы заметили, что ими косвенно указывается именно на те невидимые аспекты значения понятия *фарм*, которые материализуются в конкретной речевой ситуации, соответственно целям высказывания говорящего; в первом предложении конкретизация осуществляется в форме сложно-подчиненного предложения, в котором сказуемое «стать *машиной для убийства*» восстанавливает логическую связь между «фармом золота» и совершенствованием своих смертоносных навыков. На данную взаимосвязь указывается и во втором предложении, но здесь, вместо придаточного предложения находим деепричастный оборот, а кроме его, обстоятельство образа действия «эффективно» дополнительно объясняет, что для удачного фарма нужно быть хорошим убийцей. В третьем предложении действие по глаголу «фармить» связывается с часто встречаемой у дотеров конструкцией «выигрывать линию» (т.е. «осваивать определенную территорию на карте»). Поскольку автор этого предложения (который тоже является и исполнителем действия «выигрывания») отмечает, что ему «фармить не сложно» и что, по-видимому, «его команда выигрывает», адресату высказывания открываются разные возможности для толкования, т.е. уточнения причины освоения линии – может быть, данному стримеру, т.е. его аватару, очень легко бить крипов (у него хороший опыт) и поэтому он побеждает, может быть, ему помогает кто-нибудь из его команды, и т.п. Именно то, о чем автор третьего предложения говорит, в следующем предложении описывается с другой точки зрения, или, словарем

когнитивной лингвистики – данным предложением концептуализируется иная сцена того же самого семантического рамка. То есть, пока одна команда выигрывает (удачно убивая противников и получая за это золото), это для другой значит, что их линию враги отнимают и «пушат» (англ. «push⁵⁸»), и что самим тем им мешают заработать свое золото, «не давая фармить», т.е. не допуская им совершить атаку на «крипов». Из всего этого происходит, что глагол «фармить», по-видимому, если стоит без дополнения в прямом падеже (а это чаще всего слово «золото»), обозначает только нападение на «крипов» и врагов, в отличие от тех примеров, где слово «золото» употребляется, чем делается ударение именно на саму цель и результат «фарма» – копление золота, причем связь с базовым планом значения (убиванием врагов) немножко размывается. В связи с этим, следующие два примера с глаголами «фармиться» и «расфармиться» еще больше освещают тот аспект значения «фарма», который только отчасти показан в конструкции [фармить + Асс.], а это – процесс полного разбогатения, т.е. добычи золота. Таким способом, в предложении «[...] начинаем потихоньку *фармиться* в сторону боковой лавки», кроме пространственной связи в форме обстоятельства места (и направления), осуществляется и связь между совершением и целью этого конкретного процесса «фарма», точнее: открывается нам тактика «фарма» данного игрока. Кроме глагола «фармиться», содержательность данного аспекта значения закрепляется и в обстоятельстве образа действия «потихоньку», которым обозначается и способ совершения атаки (медленно и украдкой), а может быть, и его оценка (говорящий думает, что такой вид нападения является ловким). В предложении «если герой не *расфармиться* и у него не будет мощных артефактов, то он становится бесполезным» еще более четко конкретизируется этот аспект значения: в первой, сложно-сочиненной части предложения, ясно указывается на порядок действий в игре, т.е. на то, что «фарм» нужен для покупки мощных артефактов, а потом восстанавливается самая важная причинно-следственная связь – связь между материальным результатом «фарма» и полезностью героя, который его совершил. Данное предложение, поэтому, толкуется следующим способом – если герой до определенного ключевого момента в игре не разбогател, и, следовательно, не купил артефакты, т.е. ценные предметы, нужные всей команде, то он сам больше ей не нужен, так как именно он был предназначен для этой

⁵⁸ Данный глагол в контексте *Доты* обозначает «быстрое продвижение по линии и уничтожение вражеских башен и построек». Режим доступа: [https://dota2-ru.gamepedia.com/%D0%9E%D1%81%D0%B0%D0%B4%D0%B0](https://dota2.ru.gamepedia.com/%D0%9E%D1%81%D0%B0%D0%B4%D0%B0). Дата обращения: 22.08.2020. .

задачи. Потом, в следующем предложении появляется глагол «выфармливать», которого мы уже упомянули в анализе словообразовательных образцов, использованных при заимствовании. Данный глагол в нашем корпусе появился только один раз, и, по-видимому, он употребляется для более четкого обозначения механизации и автоматизации убивания противников. Он, поэтому, является особенно интересным, поскольку захватывает временное измерение игры т.е. подчеркивает быстроту совершения «фарма». Сам говорящий употребляет его с обстоятельством образа действия («быстрее»), объясняя при этом, что без быстрого, а самим тем и эффективного нападения, команде не удастся выжить; видимо, здесь тоже делается ударение на самом уничтожении врагов, как это был случай и с исходным глаголом «фармить»; однако, глаголом «выфармливать» еще более четко подчеркивается тот факт, что все игровые существа одной команды являются для другой лишь средством для добычи золота, и что они в сознании говорящего совсем теряют значение живого, превращаясь в валюту для покупки ценных предметов. Именно ценные предметы, т.е. их приобретение, является еще одной из важнейших задач команды. Их в *Доте* существует несколько десятков, а каждый из них представляет собой определенного рода огромную помощь игроку т.е. герою, у которого он есть. Некоторым героям артефакты не особенно нужны, а некоторые не могут выжить без них; все это зависит от их роли в сражении. Однако, несмотря на необходимость приобретения этих предметов, некоторые герои отказываются сборно играть и помогать своим «тиммейтам», так как они «просто *фармят* на арты и даже не думают о помощи». Конструкцией [фармить на + Асс.] обозначается, видимо, такой «фарм», чья цель оценивается игроком как безответственная и эгоистичная. Другими словами, данная конструкция с дополнением в прямом падеже указывает на то, что игроки копят золото, чтобы могли себе приобрести драгоценные артефакты, пока их помощь нужна остальной части команды, которая тоже сражается с противниками, но не обязательно из-за добычи золота, а может быть просто из-за попытки выжить. Кроме того, в данном предложении, точнее в этой синтаксической конструкции, делается снова ударение на материальный результат «фарма», т.е. на копление золота, причем основной аспект действия – убийство врага – остается неконкретизованным. Тот факт, что «фарм» в зависимости от конкретной игровой ситуации может восприниматься по-разному, подкрепляет и следующее предложение, в котором говорится о последнем этапе игры – так называемом «лейтгейме» (англ. «late game» – «поздняя игра»), в котором уже не применяется никакая тактика нападения, а просто все герои сражаются и «бегают по

карте», при чем они не только «фармят линии» а и «убивают кого-то в лесу». Здесь глагол «фармить» снова употребляется в переходной конструкции [фармить + Асс.], но в данном случае она образовалась не по аналогии с конструкцией «фармить золото», а по аналогии с «выигрывать линию», «осваивать линию» и другими конструкциями, в которых лексема «линия» метонимически употребляется в значении определенной территории. Кроме «осваивания линии», глагол «фармить» в данной конструкции снова лишен значения убийства врагов; это видно в последней части предложения, где оно противопоставляется самому глаголу *убивать* двойным союзом *не только ... но и*. Это может звучит странно, ведь мы и сказали, что данный глагол обозначает и убийство врага и копление золота, но в данном случае, кажется, говорящий под словом «фармить» имеет в виду только уничтожение крипов, пока действие по глаголу *убивать* относится именно к героям, за которых играют люди, т.е. которыми не управляет механика игры.

Кроме до сих пор анализированных предложений с глаголами «фармить», «фармиться», «расфармиться» и «выфармливать», осталось еще несколько предложений, в которых появляются формы причастий и деепричастий. Более конкретно, в корпусе нашлись следующие формы: «расфармленный» (страдательное причастие прошедшего времени) – тот, который уже «разбогател» и купил нужные артефакты (и его сейчас трудно уничтожить, поэтому игрок отмечает, что его он «убьет под ультой», имея в виду использование ультимативного, самого мощного «скилла», без которого «будет больно»); потом сложная форма «медленно-фармящие» (действительное причастие настоящего времени), которая употребляется в значении качества «фарма» на позиции «тройки»⁵⁹ (группы из трех игроков на третьей позиции на карте), вместе с которой употребляется и интересное словосочетание, которое полностью калькировалось из английского языка («фарм айтемы»); последнее, это деепричастие настоящего времени «выфармливая», значение которого понятно из предыдущее упомянутого глагола «выфармливать».

Последние четыре примера содержат существительное «фарм»: учитывая речевой (синтаксический) контекст и знание о ролях игры, в предпоследнем предложении данное слово употреблено как отглагольное существительное, и им имеется в виду то,

⁵⁹ Здесь отметим и тот факт, что слово «тройка» в данном предложении «амалгамированно» обозначает не только трехчленную группу игроков, а и саму третью позицию; это видно в употребленном предлоге *на* в локативном значении в конструкции «на медленно-фармящих тройках», которая служит как обстоятельство места.

что герои в роли «саппорта» должны «фармить» меньше всех остальных ролей, потому что их главная задача – приобретать другим ролям нужные предметы, сохранять уровень их здоровья и таким способом помогать им выжить, пока в остальных трех предложениях «фарм» выступает как собирательное существительное.

9. Нянька и лесник, чайки и уроды – дополнительные аспекты значения исходно русских лексем, расширивших в контексте *Доты 2* свою полисемическую структуру

В предыдущих трех главах мы занимались элементами игрового опыта, формально принадлежащих разным языковыми уровнями; мы говорили о разных способах заимствования иностранных (английских) морфем, лексем, фраз, конструкций и иных выражений, которые закрепились в русской языковой системе в новом звуковом, но и морфологическом обликах. Наряду с анализом процессов заимствования и приспособления данных неологизмов к целевому языку и культуре, мы описывали и подчеркивали те замечания насчет их семантического устройства и употребления в речи, которые на наш взгляд казались важными и содержательными с точки зрения толкования не только механики игры, а и прагматических целей высказывания и языковых стратегий преодоления трудностей поликодной, мультимодальной коммуникации.

В этой главе, следственно, мы поговорим не о неологизмах, а именно о тех языковых единицах, которых мы только попутно упоминали и описывали – о исходно русских лексемах, которые в контексте *Доты 2* приобрели в определенной мере новое семантическое измерение. Некоторые из этих исходно русских лексем являются глаголами, некоторые существительными; тоже, многие из них закрепляют отвлеченное, абстрактное понятие, и употребляются с другими дотерскими словами в форме устойчивого выражения. В следующих несколько отрывках мы приведем их толкования (в игровом и «внеигровом» контекстах) ссылаясь на несколько словарных источниках, затем, примеры употребления, а также опишем и произошедшие изменения в полисемичной структуре данных концептов.

Замес. В электронно опубликованном толковом словаре русского арго⁶⁰ лексема *замес* объясняется в двух дефинициях; в первой как «избиение, драка, стычка» и во второй как «сложная, необычная ситуация». В дотерском языке, точнее в нашем маленьком корпусе данного языка, она появляется в предложениях как «[...] какая же такая, когда ты единолично сдаешь прокаст пять вражеских героев *за один замес*», причем игроки объясняют данное понятие как «драка всех героев пять на пять». Говоря о других дотерских источниках, оно и там употребляется исключительно в выше приведенном значении. Следственно, можно сказать, что слово *замес*, которое обозначает в *Доте* не любой вид драки, а именно драку «пять на пять героев», прошло семантическое сужение по сравнению с приведенными значениями и стало обозначать более специфичную ситуацию, т.е. *сцену* внутри концептуального *рамка* драки. Элемент значения необычности ситуации, важный для второго вида употребления данной лексемы вне игрового нарратива, кажется, тоже сохранился в значении конкретизованности ситуативных признаков драки внутри игры.

Лесник, лесничество. Данные лексемы относятся к одной из игровых ролей *Доты 2*, внутри которой игроки, как приводится в одном из видеогайдов, «эффективно фармят и качаются в лесу, убивая нейтральных крипов». Более конкретно, *лесники* – это те игроки, которые «лучше всего реализовывают себя на ферме в лесу», и которых кроме слова «лесник» называют еще и «джанглерами» (от исходно английского термина для данной роли «junker»). Судя по количеству употребления в корпусе, слово «лесник» появляется и используется чаще, чем калька «джанглер», которая, кроме редкого употребления на сайтах, вообще и не появилась в наших материалах. Здесь интересным является именно то, что слово *лесник* вне контекста *Доты 2* несет немножко другое значение – оно обозначает «лесного сторожа; работника лесного хозяйства⁶¹», который занимается *лесничеством* (т.е. «лесовосстановлением и лесоразведением, уходом за лесными культурами и лесом, отводом лесочек, охраной лесов [...]»⁶²), пока в игре оно обозначает именно способность эффективно «фармить», другими словами – убивать крипов и вражеских героев. По-видимому, у данного русского слова тоже закрепилась семантическая связь как с игровым понятием «фарма», метафтонимически

⁶⁰ Режим доступа: https://russian_argo.academic.ru/4106/%D0%B7%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D1%81 . Дата обращения: 22.08.2020.

⁶¹ Режим доступа: <http://gramota.ru/slovari/dic/?word=%D0%BB%D0%B5%D1%81%D0%BD%D0%B8%D0%BA&all=x> . Дата обращения: 22.08.2020.

⁶² Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc3p/178402> Дата обращения: 22.08.2020.

обозначающим уничтожение вражеских существ и получение золота и опыта, так и с неигровым, концептуально близким, исходным понятием «farm», на принципе той же самой метафоры (земледение, выращивание → убийство, разрушение), на основе которой образовались его дотерские производные слова.

Нянька. Это существительное используется в контексте *Доты* для обозначения особого типа «саппорта», по-английски называемого «lane support». Кроме наличия синтетической (многокомпонентной) формы названия данной роли, которая является нежелательной (слишком долгой) для закрепления в целевом языке в форме кальки, есть и семантическая мотивировка на фоне употребления слова «нян(ьк)я» для наименования этой роли: судя по толкованию из корпуса, герои в роли *няньки* «священски помогают и защищают союзных керри *на ранних стадиях игры*» и «делают все возможно что бы керри получили больше опыта или золота». Здесь самым важным является именно подчеркнутое обстоятельство времени «на ранних стадиях игры», которое указывает на семантическую связь между понятиями «няня» и «lane support»; у обоих концептов есть элемент значения заботы, т.е. надзора за живым существом на ранних этапах его жизни. Таким способом, категоризация и концептуализация времени, точнее многочисленных этап человеческой жизни метафорически перенесена и на игровой временно-пространственный континуум, в котором определенные этапы развития героя воплощают этапы развития человека.

Шмотки. В толковых словарях русского языка объясняют, что данная лексема обозначает либо «краденные вещи», либо «личную одежду⁶³», и что у обоих вариантов значения присутствует стилистический оттенок просторечия и пренебрежения. С другой стороны, слово «шмотки» в контексте игры используется в значении покупаемых игровых вещей, причем оно не обладает негативной конотацией, а просто обозначает предметы, из которых герой делает свой «закуп». Другими словами, данное понятие употребляется в более общем по сравнению с остальными (неигровыми) контекстами значения, и оно в игровой коммуникации не обладает особой стилистической маркировкой. Вместо того, оно используется как гипероним ряда основных игровых предметов, и часто приводится в коммуникации с другими особыми, трудно получаемыми вещами (такими, как, например, уже упомянутые «имморталки» –

⁶³ Режим доступа: <https://argo.academic.ru/6275/шмотки> . Дата обращения: 22.08.2020.

предметы для особых игровых возможностей, «плюшки» – новые функции героя, добавленные его творцом и т.п.).

Добивать крипов. Как уже упомянуто много раз в предыдущих главах, одно из важнейших предметов обсуждения каждой игры, самым тем и *Доты 2*, есть уничтожение, т.е. побеждение вражеских существ. Кроме героев, против которых борются, члены определенной команды должны сражаться и с «крипами» – нейтральными существами, которые защищают всю территорию карты, и с которыми надо справиться, чтобы получить определенное количество игровой валюты. Мы говорим именно *справиться*, а не *убить*, поскольку данных существ, на самом деле, нельзя всегда просто убивать, а именно эффективно «стрелять» разными «скиллами», чтобы в этом моменте вся их ценность в форме игровых величин (золото и опыт), перешла с их на члена (или несколько членов) команды. То есть, словами одного из видеоблогеров, «крипов» нужно «добить четким выстрелом или ударом под конец жизни». При этом, глагол *добить*, по-видимому, используется в немножко новом значении, произошедшем от этой же конструкции (употребляемой вне игрового контекста) [*добить* + *Асс.*], которую в словарях толкуют как «убить раненного; прикончить⁶⁴». Главная разница между этими двумя видами использования приведенной конструкции заключается в том, что в *Доте* ее четко отделяют от действия по глаголу *убить*; в нескольких примерах из корпуса наряду с глаголом *добить* упоминается именно действие по глаголу «фармить», которое представляет в некоем смысле важнейший результат повреждения крипов, и которое совершается в точно определенном моменте сражения с ними, пока убийство (как возможный вторичный результат) почти никогда не лексикализовано. Такая фоновая семантическая мотивация – потребность в отделении, т.е. отбрасывании одного аспекта значения глагола (здесь это упомянутый вторичный результат действия – смерть противника) из совокупности его семантической структуры, объясняется, снова, внутриигровыми правилами, точнее игровой механикой, диктующей результаты определенных действий. Именно говоря о результатах данного действия, одним из которых является *получение* золота, а самым тем и побежденного «крипа», интересным является и употребление глагола *добивать/добить* вместе с омонимичным глаголом *добиться* (обозначающим «достижение определенных результатов»), который уже издавна деконтекстуализировался и разошелся в значении с глаголом *добивать*, но их

⁶⁴ Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ushakov/789670> . Дата обращения: 22.08.2020.

взаимные этимологическая связь, да и фрагмент семантической структуры, здесь снова выступают наружу в виде совместного употребления, даже иногда взаимозаменания глагольных форм. Это нам много говорит о восприятии игроками данного игрового процесса, которое обозначает не только *биение* «крипа», а и *добивание*, т.е. получение; осуществление забрания игровой валюты с уничтоженного «крипа». В одном из корпусных видеоматериалов хорошо показано данное взаимодействие и описаны механические разницы между действиями по глаголам *убивать* и *добивать*:

«Когда герой умирает, опыт за него делится на всех героев по близости, а золото за убийство достаются тому, кто убил [...]. Когда вы убиваете крипов, вашей целью является *добить крипа*, а когда вы забираете вражеского героя, вы должны именно раздомажить и закидать его скиллами, только лишь бы он помер, *и не важно кто его добьет. Вы не должны стремиться добиться вражеского героя, вы должны стремиться его убить. А тех, кто постоянно стремится добить вражеского героя и забирать себе золотишко, называют стилетами, чайками, уродами*⁶⁵ и тд.»

По-видимому, крипов в *Доте 2* надо именно *добивать*, чтобы получить за это опыт и «фарм», пока вражеских героев нужно «не стремиться добиться», а именно *убить; забрать (убить в жаргоне), раздомажить*⁶⁶, *закидать* их скиллами без попытки *добить*.

Сдавать прокаст. Последний нами анализируемый пример дотерской конструкции есть выражение «сдавать/сдать прокаст», которое является еще одним из многих способов лексикализации игровых процессов, связанных с уничтожением вражеских героев и выше описываемых крипов. Данное выражение вместе с многими другими дотерскими глаголами (кальками из английского языка) творит своеобразный «кластер» понятий, вписывающихся в широкую семантическую категорию (точнее, поле значения) сращения с игровыми существами. В данную семантическую категорию преимущественно попали именно глагольные формы, обозначающие разные типы нападения противника, такие как например: «абузить», «усыпить», «харасить»,

⁶⁵ Кроме лексемы «стилет», которая появляется в корпусе только один раз в данном значении (вообще ей обозначается вид ножа), лексема «чайка», используемая в молодежном сленге, в *Доте* употребляется в значении «новичок, безопытный игрок», пока слово «урод», обозначающее некрасивого, физически уродливого человека, здесь использовано в значении «плохой игрок» т.е. тот, кто замедляет команду своими ошибками.

⁶⁶ Данный глагол, судя по другим дотерским источникам, обозначает лишение героя его игровых принадлежностей, и с точки зрения словообразования оно является вполне логичным глагольным деривативом, содержащая приставку *рас-* со значением усиления и разъединения чего-нибудь, и основу *дом-*, метафорически обозначающую «скиллы» и игровые предметы, которыми герой обладал. Оно даже существует в других славянских языках (например в хорватском в такой же форме «*raskuciti*»); однако, его невозможно найти ни в толковых словарях русского языка, ни в национальном корпусе, ни вообще где-то в языковой сфере русского языка, кроме игровой (дотерской) речи.

«забашить, заколдовывать», «фидить», «бухать», «гангануть», «забирать», «закидывать», и т.д. Все эти глаголы обозначают определенный способ нападения врага, который отличается ситуативными признаками данного момента, выбором «скиллов» и целью нападения, но ими сейчас не будем заниматься. Вместо того, мы обратим внимание на выше приведенную конструкцию, которой обозначается использование определенных «скиллов» героя, сочиняющих его «прокаст» – самую сильную скилловую комбинацию, которой он может эффективно убить врага за несколько секунд. Однако, как много раз упоминалось в данной работе, механика *Доты 2* заставляет игрока не просто использовать сразу данные «скиллы», а именно ждать этого самого выгодного момента, когда надо убить врага. Другими словами, игра в определенном смысле наказывает героя за то, что он слишком рано пошел уничтожить врага, и это осуществляется каким-нибудь переворотом в пользу вражеской команды. Все это является интересным с точки зрения употребления глагола [*сдавать* + Асс.], который в военном контексте обычно обозначает отказ от защиты определенной территории т.е. капитуляцию. В данном контексте, наоборот, оно обозначает не только метафорическую *передачу, вручение, обеспечение, использование* «скиллов» (по образцу конструкций [отдать/предоставить/уступить + Асс.]), а и прохождение «прокаста» с удачным итогом. Именно последующий аспект значения глагола *сдавать* в данном контексте образовался на основе определенных метафорических конструкций как *сдать экзамен*, в которых данным глаголом лексикализируется элемент итоговой успешности действия. Это подтверждает и тот факт, что «прокаст» какого-нибудь героя всегда обозначает его положительное «качество», поэтому данная конструкция, в соответствии с осуществляемым речевым контекстом, иногда освещает первый аспект своего значения – использование ряда «скиллов» (как, например, в одном из корпусных предложений: «не спешите сдавать прокаст»), а иногда второй (как это видно в предложении «Какая же такая когда ты единолично сдаешь прокаст 5 вражеских героев за один замес», где говорящий хотел похвастаться своим умением *удачно* «сдать прокаст» т.е. выстрелить скиллы в направлении определенных пяти вражеских героев и при этом все вместе их успешно уничтожить).

10. Заключение

В течение составления корпуса и осмысления порядка анализа данной работы мы старались всеми силами представить читателю как можно больше различных аспектов

не только языковой сферы гейминга (т.е. дискурса компьютерных игр), но и вообще игровой семиосферы в целом (интересные механические характеристики, особенности языковой личности игроков и т.д.), которая растет и расширяется с каждым днем. В первых главах мы изложили некоторые важнейшие историко-экономические факты о создании компьютерных игр как в США, так и в Российской Федерации и, в коротких чертах, их развитие от простых бинарных кодов, закрепленных в виде достаточно скромной графики, до сегодняшних головокружающих, масштабных программических чудес, осуществляющих игровой нарратив в поликодовом режиме. Потом мы попытались сравнить несколько точек зрения насчет классификации и терминологизации языка геймеров, предлагая в конце самое подходящее, на наш взгляд, определение данного языка, т.е. помещая его внутри *профессионального арго*. Затем мы обратились к некоторым уже существующим терминам, определяющим разновидность геймерской коммуникации – мы постарались их перевести и объяснить, делая ударение на потребность в образовании геймерской терминологии и в русской лингвистической деятельности. После описания методологии анализа языка русских геймеров, точнее после ознакомления с историей происхождения, классификацией, нарративом и разновидностью форм дискурса *Доты 2*, мы коротко объяснили какие игровые жанры сочиняют наш корпус, и каким способом мы их проанализируем. После этого мы представили (в данном порядке) разные дискурсивные, фонетические, морфологические, синтаксические и семантические особенности дотерского языка, точнее изменения, преобразования и переосмысления уже существующих языковых единиц, на почве которых закрепился совсем новый, иной вариант русского языка, постоянно приспособляющийся мультимодальной, поликодовой, живой и быстро развивающейся форме такой компьютерной игры, какой бывает именно *Дота*. Через анализ выбранного языкового вклада мы показали разные типы заимствования английских слов (транскрипция, транслитерация, трансплантация, варваризмы, сокращения, аббревиатуры, сращения, разные виды семантической иновации, сужения и расширения значения и т.п.), да и их «выживание» среди остальных исходно русских лексем и конструкций, с которыми они творят гибридные, полисистемные выражения, относящиеся к сложным игровым реалиям. Весь этот набор приведенных терминов *Доты 2* может показаться кому-нибудь достаточно широким и содержательным, но, в действительности это вовсе не так, и, сколько бы в этом ни было обескураживающее признание, данным анализом дотерской речи охвачена только малейшая часть, поверхность всего языкового богатства дискурса одной компьютерной игры. Поэтому,

вместо заключения в прямом смысле этого слова, мы предлагаем еще раз рассмотреть, насколько освещающим может быть анализ такого в первый взгляд непонятного и социологически ограниченного языкового вариетета, насколько различных, взаимосвязанных тем освещается посредством его исследования, насколько, вопреки мнению многих ученых, одно молодое поколение блогеров, стримеров и геймеров может сообразительно, даже ловко, и с большой готовностью преодолеть некоторые из самых сложных коммуникационных трудностей, и, в конце, насколько сам язык всегда готов справиться с новыми задачами и вызовами как компьютерной, так и интерперсональной коммуникации. Мы надеемся, что данный анализ хотя бы затронул интересные вопросы насчет дальнейших возможностей исследования геймерского языка, и что каждая из глав, посвященных отдельному языковому уровню, открыла некоторые интересные лингвистические проблемы, которыми нужно и можно посвятить в отдельных работах. Излишне редкое и поверхностное указание интереса к дискусу компьютерных игр и их переводению (локализации) на другие языки способствовало (и все еще способствует) восприятию игр либо как слишком банального вида развлечения, либо как исключительно молодежного товара, который не должен интересовать людей других возрастных групп. Правду сказать, именно из-за определенных стереотипов, но и сохраняемых правил цензурирования мультимедиального содержания, игры все еще запрещаются и критикуются (Энслин 2011: 16), еще глубже стигматизируются и демонизируются, потому что о них мало говорится в СМИ, да и вообще не говорится в школьном образовании, которое на самом деле является лучшей платформой для ознакомления молодых людей с ответственным, умным и осторожным погружением в игровой мир – если бы такой подход к «гейминг деятельности» осмыслили и ввели в практику, это наверняка привело бы к снижению уровня психических заболеваний возрастных групп молодого поколения и к более открытому восприятию не только игр, но и всех тех параллельно развивающихся (и взаимодействующих) сетевых жанров развлечения, таких как видеоблоги, видеостримы, подкасты, и т.п. Более того, периодическое упоминание в более широком обществе этих актуальных тем привело бы к нормализации геймерского языка и к большему осознанию и пониманию фоновых языковых процессов.

Библиография

1. Источники, сочиняющие корпус геймерского языка

Письменные источники

«DETDOMOVETZ» [имя пользователя]. „Нужны ли тройке шмотки на фарм?“ [поисковый запрос на форуме; дата публикации: 02.05.2020.], dota2.ru [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dota2.ru/forum/threads/nuzhny-li-trojke-shmotki-na-farm.1362307/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«HeiZai4ik» [имя пользователя]. „Лесной фарм“ [поисковый запрос на форуме; дата публикации: 05.05.2020.], dota2.ru [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dota2.ru/forum/threads/lesnoj-farm.1362920/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«thedollmaster89» [имя пользователя]. „Нюкер, дизейблер?“ [поисковый запрос на форуме; дата публикации: 23.12.2013.], dota2.ru [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dota2.ru/forum/threads/njuker-dizejbler.382989/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Аудиовизуальные источники

«Филкек» [имя пользователя]. „Дота 2 - Обучение для новичков - Часть 1 - Основы и Роли“ [аудиовизуальное произведение; дата публикации: 26.07.2013.], Youtube [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Nie-lvIrgKc&list=PLYIW0UTr3q3gXIVtcWqpjoyjOPf-wmfXl&index=20> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«Филкек» [имя пользователя]. „Дота 2 - Обучение для новичков - Часть 2 - Базовые Правила“ [аудиовизуальное произведение; дата публикации: 03.11.2013.], Youtube [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=ngLabkSJT1E> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«Филкек» [имя пользователя]. „Дота 2 - Обучение для новичков - Часть 3 - Командная Игра“ [аудиовизуальное произведение; дата публикации: 08.02.2014.], Youtube [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=idl-kEcGvU&t=458s> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«Филкек» [имя пользователя]. „Дота 2 - Обучение для новичков - Часть 4 - Сленг“ [аудиовизуальное произведение; дата публикации: 23.02.2014.], Youtube [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=5iIK-OYy8UI> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«Филкек» [имя пользователя]. „Дота 2 - Обучение для новичков - Часть 5 - Роли Игроков“ [аудиовизуальное произведение; дата публикации: 13.04.2014.], Youtube [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=7KWC3veHTSs> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«GreyShark – Dota 2» [имя пользователя]. „ИЗИ КАТКА! НОВЫЙ УРСА 7.19 ДОТА 2 // ГАЙД НА URSA 7.19 DOTA 2“ [аудиовизуальное произведение; дата публикации: 01.08.2018.], Youtube [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=1aXuE575JGY&list=PLYIW0UTr3q3gXIVtcWqpjoyjOPf-wmfXl&index=10> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«Guri» [имя пользователя]. „САМЫЙ БЫСТРЫЙ ГАЙД - РУБИК ДОТА 2 | RUBICK DOTA 2“ [аудиовизуальное произведение; дата публикации: 30.03.2016.], Youtube [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=AnO4r5swEbE&list=PLYIW0UTr3q3gXIVtcWqpjoyjOPf-wmfXl&index=17> [Дата обращения: 22.08.2020.]

«Your Vovchik» [имя пользователя]. „Как с НУЛЯ Научиться ИГРАТЬ В Доту 2 в 2020 году - ГАЙД ДОТА 2“ [аудиовизуальное произведение; дата публикации: 19.03.2020.], Youtube [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=4kXaD6z5YkE&list=PLYIW0UTr3q3gXIVtcWqpjoyjOPf-wmfXl&index=12&t=10s> [Дата обращения: 22.08.2020.]

2. Литература

Арапов, М. В. (1990). „Жаргон“, в: Лингвистический энциклопедический словарь [электронный ресурс] – Москва; «Советская энциклопедия» (под ред. В. Н. Ярцевы). Режим доступа: <http://tapemark.narod.ru/les/151a.html> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Арапова, Н. С. (1990). „Профессионализмы“, в: Лингвистический энциклопедический словарь [электронный ресурс] – Москва; «Советская энциклопедия» (под ред. В. Н.

Ярцевы). Режим доступа: <http://tapemark.narod.ru/les/403b.html> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Behemothus [имя пользователя]. „Значение, происхождение слов станить, застанить“ [ответ на поисковый запрос форума, дата публикации 17.05.2015.], Stack Exchange [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://rus.stackexchange.com/questions/415692/Значение-и-происхождение-слов-станить-застанить> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Варды и вардинг“, Dota2.ru [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dota2.ru/article/33-vardy-i-varding/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Гайд на вайпера дота 2 - Viper“ [16.04.2015.], Dotaguide.ru [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dotaguide.ru/guide-na-vaupera-dota-2/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Гангать“, в: Словарь молодежного сленга [электронный ресурс]. Режим доступа: www.teenslang.ru/content/гангать [Дата обращения: 22.08.2020.]

„DotA“, в: Википедия, Свободная энциклопедия [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/DotA> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Dota2.ru [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dota2.ru/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Заботкина, В. И. (2019). „Изменение в концептуальных картинах мира в русской и англо-американской культурах“ (/Международная конференция по американистике "Humanities+", приуроченная к 120-летию юбилею Эрнеста Хемингуэя). Москва: РГГУ, 25-26 апреля 2019-о г.

Заботкина, В.И.; Степанов, Г.М. (1982). Неологизмы в современном английском языке. Калининград: Издание КГУ. С. 78

Заботкина, В. И. (1989). Новая лексика современного английского языка. Москва: Высшая школа. С. 126

„Закуп“, в: Толковый словарь Ушакова (1935-1940). Академик [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ushakov/806790> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Закупка“, в: Финансовый словарь. Академик [электронный ресурс]. Режим доступа: https://dic.academic.ru/dic.nsf/fin_enc/22750 [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Замес“, в: Словарь русского арго (2002). Академик [электронный ресурс]. Режим доступа: https://russian_argo.academic.ru/4106/замес [Дата обращения: 22.08.2020.]

Иванова, В. Е. (2017). „«Летсплей» как жанр видеоблога: видео- и аудиосоставляющие“, в: Филологические этюды: сборник научных статей молодых ученых: в 3 частях [электронный ресурс]. Саратов. С. 229-231. Режим доступа: https://www.sgu.ru/sites/default/files/textdocsfiles/2017/04/28/fe._20.pdf [Дата обращения: 22.08.2020.]

Коновальчик, А., „Дота 2. Как это смотреть? Подробный обзор для зрителей“ [07.08.2017.], SE7EN.ws (источник: DTF). Режим доступа: <https://se7en.ws/dota-2-kak-eto-smotret-podrobnyy-obzor-dlya-zriteley/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Крипы“, Dota2.ru [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dota2.ru/article/18-kripy/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Лесник“, в: Большой толковый словарь (2014). Грамота.ру [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://gramota.ru/slovari/dic/?word=лесник&all=x> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Лесничество“, в: Большой энциклопедический словарь (2000). Академик [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc3p/178402> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„ММОППГ“, в: Википедия, Свободная энциклопедия [электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_ролевая_онлайн-игра [Дата обращения: 22.08.2020.]

Мусатов, В. Н. (2012). Деривационные суффиксальные форманты, формирующие отраженную полисемию (на материале отглагольных существительных) [электронный ресурс] : монография. Москва: ФЛИНТА: Наука. С. 207. Режим доступа: <https://books.google.hr/books?id=WHi4BgAAQBAJ&dq=%D0%BC%D1%83%D1%81%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%B2+%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5+%D1%81%D1%8>

3%D1%84%D1%84%D0%B8%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD
%D1%8B%D0%B5&source=gbs_navlinks_s [Дата обращения: 22.08.2020.]

Орлова, Н. О. (2004). „Сленг vs жаргон: проблема дефиниции“, в: Ярославский педагогический вестник [электронный ресурс]. Ярославль: Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского. 2004. № 3 (40). Режим доступа: http://vestnik.yspu.org/releases/novye_Issledovaniy/24_6/ [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Осада“, Gamopedia [электронный ресурс]. Режим доступа: [https://dota2-ru.gamopedia.com/Осада](https://dota2.ru.gamopedia.com/Осада) [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Прокаст“, в: Словарь игровых терминов и сокращений, Ongab.ru [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ongab.ru/dictionary?word=Прокаст> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Ретинская, Т. И. (2012). Социолингвистический и функционально-стилистический анализ французских профессиональных аргю [электронный ресурс] : автореф. дисс. ... д-ра фил. наук: 10.02.05. Москва: Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова. С. 46. Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/sotsiolingvisticheskii-i-funktsionalno-stilisticheskii-analiz-frantsuzskikh-professionalnykh> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Руденко, М. Ю. (2016). „Исследование аргю, жаргона и сленга: вопросы терминологии“, в: Филологические науки. Вопросы теории и практики. [электронный ресурс] Тамбов: Издательство “Грамота”, 2016. № 5(59): в 3-х ч. Ч. 3. С. 127-134. Режим доступа: www.gramota.net/materials/2/2016/5-3/35.html [Дата обращения: 22.08.2020.]

Селютин, Ал. А. (2019). „Особенности дискурса видеостримов жанра «летсплей»“, в: Вестник Челябинского государственного университета [электронный ресурс]. Челябинск: Челябинский гос. у-т. 2019. № 4 (426). Филологические науки. Вып. 116. С. 170-175. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-diskursa-videostrimov-zhanra-letspley> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Смирнова, О. А. (2009). „О трудностях передачи английских собственных имен на русский язык“, в: Молодой ученый [электронный ресурс]. Чита: «Формат», 2009. № 6

(6) С. 104-107. Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/6/420/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Тимофеева, Г. (1995). „Английские заимствования в русском языке 90-х годов“, в: Russian Language Journal / Русский язык [электронный ресурс]. Washington: American Councils for International Education. № 49(162/164). С. 275-286. Режим доступа: <https://www.jstor.org/stable/43675330> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Федоров, А. В. (2013). „Краткая история компьютерных игр в России“, в: Медиаобразование [электронный ресурс]. № 4; 2013. С. 137-149. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kratkaya-istoriya-kompyuternyh-igr-v-rossii> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Хейзинга, Й. (1938). Homo ludens. Человек играющий. [электронный ресурс] Издательство «Азбука». Режим доступа: <https://www.litres.ru/yohan-heyzinga/homo-ludens-chelovek-igrauschiy/chitat-onlayn/> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Часовский, П. В. (2013). „Языковая личность геймера: психолингвистическая парадигма“, в: Вестник Челябинского государственного университета [электронный ресурс]. Челябинск: Челябинский гос. у-т. 2013. № 37 (328). Филология. Искусствоведение. Вып. 86. С. 110–112. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-lichnost-geymera-psiholingvisticheskaya-paradigma> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Шахнарович, А. М. (1990). „Аргó“, в: Лингвистический энциклопедический словарь [электронный ресурс] – Москва; «Советская энциклопедия» (под ред. В. Н. Ярцевы). Режим доступа: <http://tapemark.narod.ru/les/043c.html> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Шмотки“, в: Словарь современной лексики, жаргона и сленга (2014), Академик [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://argo.academic.ru/6275/шмотки> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Bash“, Gamepedia [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dota2.gamepedia.com/Bash> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Bernal, M. Á. (2014). Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. London: Routledge. 302 p.

Biessener, A. „Valve's New Game Announced: Detailed: Dota 2“ [Oct 13, 2010] Game Informer [online]. Available: https://www.gameinformer.com/games/dota_2/b/pc/archive/2010/10/13/valve-s-new-game-announced-detailed-dota-2.aspx [Accessed: Aug 22, 2020]

Bryce, J.; Rutter, J. (2006). „An introduction to understanding digital games“, in: Understanding Digital Games. London: Sage Publications, 18 p. Available: <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/understanding-digital-games/book226476#preview> [Accessed: Aug 22, 2020]

Crystal, D. (2004). Language and the Internet [электронный ресурс]. Cambridge: Cambridge University Press. Available: http://medicine.kaums.ac.ir/uploadedfiles/files/language_and_%20the_internet.pdf [Accessed: Aug 22, 2020]

„DotA“, в: Wikipedia, the Free Encyclopedia [электронный ресурс]. Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Defense_of_the_Ancients [Дата обращения: 22.08.2020.]

Ensslin, A. (2011). The Language of Gaming. [el.publ.] : monography. London: Macmillan International Higher Education. 224 p. Available: https://books.google.hr/books/about/The_Language_of_Gaming.html?id=dLAcBQAAQBAJ&redir_esc=y [Accessed: Aug 22, 2020]

Entertainment Software Association. „2019 essential facts about the computer and video game industry“, ESA [online]. 2019. Available: <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/> [Accessed: Aug 22, 2020]

Gough, C. „Number of monthly active users (MAU) of DOTA 2 worldwide as of January 2019“ [Aug 9, 2019] Statista [online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/607472/dota2-users-number/> [Accessed: Aug 22, 2020]

Gough, C. „Penetration rate of DOTA 2 players among gamers in selected countries worldwide in November 2017“ [Feb 22, 2018] Statista [online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/552627/dota-2-player-reach/> [Accessed: Aug 22, 2020]

„Juke“, в: Merriam-Webster's Dictionary [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/juke> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Juke“, в: Urban Dictionary [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=juke> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Juul, J. (2001). A history of the Computer Game [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Mansuetude“, в: Collins Dictionary [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/mansuetude> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Mansuetude“, в: Merriam-Webster's Dictionary [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mansuetude?src=search-dict-box> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Meridian 59 news“, meridian59.com [online]. Available: <https://www.meridian59.com/> [Accessed: Aug 22, 2020]

„ММО“, в: Википедия, Свободная энциклопедия [электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_онлайн-игра [Дата обращения: 22.08.2020.]

„ММОГ“, в: Urban Dictionary [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=ММОГ> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„ММОРPG“, в: Urban Dictionary [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=ММОРPG> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„МОВА“, в: Urban Dictionary [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=МОВА> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Ultima Online“, mmorpg.com [online]. Available: <https://www.mmorpg.com/ultima-online>. [Accessed: Aug 22, 2020]

„Nature's Prophet“, Gamepedia [электронный ресурс]. Режим доступа: https://dota2.gamepedia.com/Nature%27s_Prophet [Дата обращения: 22.08.2020.]

Newman, J. (2004). Videogames [электронный ресурс]. London: Routledge. 209 p. Режим доступа: <http://blog.ocad.ca/wordpress/vism2b15-su2012-01/files/2012/05/Videogames-textbook.pdf> [Дата обращения: 22.08.2020.]

„Outworld Devouer“, Gamepedia [электронный ресурс]. Режим доступа: https://dota2.gamepedia.com/Outworld_Devourer [Дата обращения: 22.08.2020.]

Saphironofblood [имя пользователя]. „Juke guide for beginners and for pros“ [22.12.2012.] Dotafire.com [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.dotafire.com/dota-2/guide/juke-guide-for-begginers-and-for-pros-3170> [Дата обращения: 22.08.2020.]

Strong, S. (2018). Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games [dissertation]. London: University College London. 316 p. Available: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10046921/1/PhD_Sam_Strong_FINAL.pdf [Accesed: Aug 22, 2020]

„Tame“, в: Cambridge Dictionary [электронный ресурс]. Режим доступа: https://dictionary.cambridge.org/ru/словарь/англо-русский/tame_2 [Дата обращения: 22.08.2020.]

„The best MMOs and MMORPGs on PC in 2020“, PCGamesN [online]. Available: <https://www.pcgamesn.com/10-best-pc-mmos> [Accesed: Aug 22, 2020]

Ware, J. (2016). Localization: For Starters [online]. Available: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3126346> [Accesed: Aug 22, 2020]

Watson, A. „Global box office revenue from 2005 to 2019“ [Apr 24, 2020] Statista [online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/271856/global-box-office-revenue/> [Accesed: Aug 22, 2020]

Wijman, T. „The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market“ [Jun 18, 2019] Newzoo [online]. Available: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/> [Accesed: Aug 22, 2020]

Wolf, M. J. P. (2012). Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming (Volume 1) [электронный ресурс]. Santa Barbara, California: Greenwood. 763 p.

Available: https://books.google.hr/books?id=deBFx7QAwsQC&source=gbs_navlinks_s
[Accesed: Aug 22, 2020]

Sažetak

Jezik gejmera ili *gejmerski jezik* (eng. «language of gaming»; «language of gamers») jedan je od najzanimljivijih jezičnih varijeteta 21. stoljeća. Svojom širinom zahvaća sve više slojeve kompjuterskog i tinejdžerskog slenga (zbog rastuće popularnosti na tržištu zabavne industrije) pa ipak, definirati ga samo kao tematsku podvrstu slenga ruskog jezika bilo bi ne samo šturo, već i neispravno. Gejmerski se jezik, naime, ne očituje samo kroz neformalnu komunikaciju poklonika kompjuterskih igara, već kroz raznoliki, razrađeni i vrlo složeni diskurs u kojem se novonastale jezične jedinice zadržavaju kao stilistički neprenosivi, stručni termini na kojima počiva cjelokupni leksikon te grane ljudske djelatnosti. Načini na koji se jezik gejmera formira u određenoj kulturi (u ovom slučaju – u ruskoj) ponajviše su uvjetovani jezikom izvorne kulture (one u kojoj igra nastaje, čijim je jezikom ozvučena i na čije se tržište najprije plasira) – engleskim. Statistički podaci sa ESA-e pokazuju kako se najveći broj kompjuterskih igara proizvodi upravo u SAD-u (ESA 2020: *online*), iako se one distribuiraju po cijelome svijetu (pa tako i diljem Ruske Federacije). Za njihov (uspješan) plasman na strana tržišta uvelike su odgovorni prevoditelji (točnije, «savjetnici za lokalizaciju»; eng. «localization consultants») koji moraju adekvatno prilagoditi tekst igrice ciljnoj kulturi i jeziku. U kontekstu ruske gejmerske zajednice, jedna od najpopularnijih američkih kompjuterskih igara je *Dota:Allstars*, točnije njezin nastavak – *Dota 2*. Upravo je lingvistička analiza jezičnog «inputa» dane igre glavni dio ovoga diplomskog rada. Ona se sastoji od svojevrstne raščlambe jezičnih izraza kojima se ruski gejmeri koriste za opisivanje *Dote* u različitim jezičnim situacijama, na svim četirima jezičnim razinama (fonetskoj, morfološkoj, sintaktičkoj i semantičkoj) te u okvirima odabranog i metodološki opisanog korpusa «gejmerskih» izvora (forumi, *youtube* itd.). Na taj se način, kroz detaljno proučavanje audiovizualnih i tekstualnih materijala u danom radu postupno gradi i stječe uvid u širi okvir cjelokupne tematike *gaminga*. Štoviše, autorici danoga rada jedan je od glavnih ciljeva bio ponuditi kvalitetan, argumentiran i zaokružen pregled ruskoga gejmerskog jezika, kako bi se postepenim uvođenjem njegovih elemenata, od fonetskih i morfonoloških načina posuđivanja engleskih izraza, do hibridnih morfosintaktičkih konstrukcija i semantičkih pomaka unutar izvorno ruskih leksema, stekao dojam o kompleksnosti, raznolikosti i brzini razvoja danog jezika, te o

još uvijek poprilično neistraženim lingvističkim, sociološkim, pa i psihološkim temama koje se uz njega vežu.

Ključne riječi: jezik gejmera, kompjuterske igre, diskurs igara, jezična osobnost ruskog gejmera, posuđivanje engleskih leksema

Ключевые слова: язык геймеров, компьютерные игры, гейминг дискурс, языковая личность русского геймера, заимствование английских лексем

Životopis

Linda Jurković rođena je u Splitu 28. srpnja 1995. godine. Osnovnoškolsko i srednjoškolsko obrazovanje stjecala je u Slavonskom Brodu u razdoblju od 2002. do 2014. godine. Po završetku klasične gimnazije upisuje dvopredmetni studij lingvistike te ruskog jezika i književnosti na Filozofskom fakultetu u Zagrebu. Nakon završenih preddiplomskih studija lingvistike i rusistike (zaključno sa 2018. godinom) upisuje diplomski studij, smjer primjenjene lingvistike te prevoditeljski smjer rusistike. Srpanj 2018. provodi u Moskvi na Institutu Puškina («Institut ruskoga jazyka imeni A.S. Puškin») kao polaznica ljetne škole ruskog jezika (za C1 razinu).