

RU

Стратификация терминов киберспортивного дискурсивного пространства

Тюрин П. В.

Аннотация. Цель исследования – выявить специфику терминологии в семантическом и структурном аспектах в англоязычном киберспортивном дискурсивном пространстве. В статье представлены киберспортивные термины, подразделяющиеся на следующие категории по принципу их семантики в профессиональной коммуникации: универсальные, жанрово-ориентированные и уникальные термины. Также в статье определены данные понятия и представлены примеры каждой из категории терминов. Научная новизна заключается в том, что сформулировано определение термина киберспортивного дискурсивного пространства, выявлена его структура, осуществлена классификация терминов по критерию семантической значимости в киберспортивном дискурсивном пространстве (под критерием семантической значимости мы понимаем рекуррентность термина в большинстве семантических полей киберспортивного дискурсивного пространства), проанализированы лексические единицы базовых элементов киберспорта. В результате проведенного исследования выявлено, что набор лексических единиц, входящих в терминологию киберспортивного дискурсивного пространства, может распространяться как на все киберспортивные дисциплины, так и на определенные жанры киберспортивных дисциплин, а также на отдельную киберспортивную дисциплину.

EN

Stratification of terms in the e-sports discourse space

P. V. Tyurin

Abstract. The aim of the research is to identify the specifics of terminology in the semantic and structural aspects within the English-language e-sports discourse space. The article presents e-sports terms, categorized based on their semantics in professional communication: universal, genre-oriented, and unique terms. The work also defines these concepts and provides examples of each category of terms. The scientific novelty lies in the fact that the article formulates a definition of the term “e-sports discourse space”, reveals its structure, classifies terms according to the criterion of semantic significance in the e-sports discourse space (by semantic significance, we mean the recurrence of the term in most of the semantic fields of the e-sports discourse space), and analyzes lexical units of the basic elements of e-sports. The research findings show that the set of lexical units that make up the terminology of the e-sports discourse space can be applied to all e-sports disciplines, as well as to specific genres of e-sports disciplines, and also to a single e-sports discipline.

Введение

Актуальность данного исследования определяется необходимостью исследования терминологии в относительно новой области человеческой деятельности – киберспорте.

Современное общество, стремящееся к цифровизации многих привычных аспектов человеческой жизни, сформировало такое новое явление человеческой деятельности, как киберспорт, или электронный спорт (от англ. “e-sports”). Сформированный на базе компьютерных игр и спортивного состязания, данный вид деятельности тесно связан с жизнью подрастающего поколения, что нашло свое отражение в проведении множества соревнований по компьютерным играм в мире и, в частности, в России в 2024 году под названием «Игры будущего». Таким образом, мы предположили, что такой интерес к компьютерному спортивному состязанию должен был сформировать определенную терминосистему, регулирующую процесс взаимодействия связанных с ним людей.

Для достижения указанной выше цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- во-первых, уточнить содержание понятий «термин», «дискурс», «дискурсивное пространство», «киберспортивное дискурсивное пространство»;
- во-вторых, определить набор лексических единиц, входящих в состав терминосистемы киберспортивного дискурсивного пространства;
- в-третьих, выявить стратификацию терминов киберспортивного дискурсивного пространства.

Выбор методов исследования обусловлен целью и совокупностью поставленных задач. Сравнительно-сопоставительный анализ позволил соотнести взгляды отечественных и зарубежных ученых на определение понятия «термин», что позволило переосмыслить и предоставить собственное определение данного понятия. В целях выявления лексических единиц терминосистемы киберспортивного дискурсивного пространства в рамках данного исследования применялся метод сплошной выборки. Также в исследовании был использован дискурсивный анализ, позволивший исключить лексические единицы, не соответствующие киберспортивному дискурсивному пространству.

Теоретической базой исследования послужили научные труды отечественных и зарубежных авторов, в которых рассматриваются термин и его характеристики (Винокур, 1939; Ахманова, 1964; Канделаки, 1977; Гринев-Гриневиц, 2008; Козловская, 2005; Cabré Castellví, 2003; Temmerman, 2017), а также специфика дискурса и дискурсивного пространства (Карасик, 2022; Кибрик, 2009; Плотникова, 2018; Тюрина, 2004).

В качестве эмпирического материала были использованы аутентичные тексты на английском языке (общим объемом более 100 страниц) из открытых онлайн-источников, таких как:

- Esport Insider. <https://esportsinsider.com>;
- Esports Coverage. <https://www.esports.com>;
- Esports GG. <https://esports.gg>;
- Get Esports. <https://getesports.net/en>.

А также видеоматериалы на английском языке онлайн-трансляций киберспортивных состязаний на платформе YouTube по киберспортивным дисциплинам:

- Counter-Strike. <https://www.youtube.com/@ESLCS>;
- Defence of the Ancients 2. <https://www.youtube.com/@ESLDota2>;
- Football Club 24. <https://www.youtube.com/@EASPORTSFCPro>;
- League of Legends. <https://www.youtube.com/@lolesports>;
- Worlds of Tanks. <https://www.youtube.com/@WorldOfTanksOfficialChannel>.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы исследования могут быть использованы в вузах гуманитарного направления в процессе преподавания таких дисциплин, как лексикология, теория языка, языкознание, межкультурная коммуникация. Полученные данные могут найти применение в процессе учебно-методической деятельности при создании учебников и учебных пособий по перечисленным выше дисциплинам.

Обсуждение и результаты

Понятие «термин» и способы его анализа претерпели множество изменений в эволюционном развитии лингвистики. Исследователи определяли его в соответствии с научным подходом, который был характерен для соответствующего этапа развития знания о специальных языках. Так, существует номинативный подход к определению термина, в котором подчеркивается его дефинитивность в своей сфере употребления, соотнесенность с понятием и системность (Винокур, 1939; Ахманова, 1964; Канделаки, 1977). Еще один подход к определению термина был разработан М. Т. Кабре Кастельви (Cabré Castellví, 2003), он основывался на рассмотрении специальных знаний с социальных, лингвистических и когнитивных позиций (коммуникативная теория). Когнитивный подход к определению термина характеризуется исследованием внутренней природы термина. Такой подход предполагает анализ термина через связь знания, представленного в нем, с профессиональной деятельностью и коммуникацией (Козловская, 2005; Гринев-Гриневиц, 2008; Голованова, 2011). Стоит также отметить работу Р. Теммермана, который ввел понятие «социокогнитивное терминоведение», предполагающее рассмотрение термина как диахронического феномена (Temmerman, 2017).

На основе изучения подходов к определению термина и качественного их анализа нами было выведено следующее определение: термин – это социокогнитивно-дискурсивная лексическая единица (слово или словосочетание), реализующаяся в определенном коммуникативно-прагматическом контексте, с диахронически развитой информационно-когнитивной структурой, заключающая в себе специальные знания конкретной деятельности человека.

В нашем понимании сферой образования терминологических единиц является тот или иной дискурс. В современной лингвистике понятие дискурса занимает одну из ключевых позиций. Дискурс к настоящему времени был рассмотрен в рамках нескольких подходов, определяемых В. И. Карасиком (2022) следующим образом: структурно-грамматический, тематический, социальный, прагмалингвистический, режимный подходы. Однако любой из подходов трактует понятие дискурса либо в широком, либо в узком смысле, что обусловлено процессом языковой коммуникации и получающегося в результате объекта (текста), благодаря чему «дискурс можно изучать и как разворачивающийся во времени процесс, и как структурный объект» (Кибрик, 2009, с. 14). Таким образом, в широком смысле дискурс можно рассматривать как комплексный феномен коммуникативно-взаимодействия, как сложное коммуникативное явление, включающее социальный контекст, дающий представление об участниках коммуникации, их характеристиках. В узком смысле дискурс – это связанная последовательность языковых единиц, создаваемая говорящим для слушающего в определенное время в определенном месте с определенной целью (Тюрина, 2004).

Еще одним понятием, тесно связанным с понятием «дискурс», является дискурсивное пространство, определяемое как «среда сосуществования и функционирования определенных дискурсов, объединенных

по какому-либо принципу» (Плотникова, 2018, с. 35). В нашем исследовании данное понятие имеет ключевой характер, поскольку именно в дискурсивном пространстве разворачивается становление, развитие и взаимодействие терминологии в сфере киберспорта. В процессе реализации феномена киберспорта, признанного на законодательном уровне в качестве вида спорта Министерством спорта Российской Федерации приказом от 29 апреля 2016 г. № 470 (<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71317030/>), в информационном поле происходит установление своей терминологии, ориентирующейся на определенную киберспортивную дисциплину, которая в первую очередь выпускается на рынок в качестве видеоигры, и уже затем на ее основе начинает проявляться соревновательный компонент с целью привлечения капитала для создания соревновательной сцены с призовыми фондами.

Киберспортивное дискурсивное пространство формируется дискурсом-стимулом (киберспортивным дискурсом), который порождает дискурс-реакцию, что приводит к расширению дискурсивного пространства до логических границ. Таким образом, киберспортивное дискурсивное пространство можно представить в виде следующей полевой структуры, центральным звеном которой является киберспортивный дискурс, а смежные дискурсы расположены по принципу интенсивности взаимодействия с дискурсом-стимулом и употребления терминологических единиц в том или ином дискурсе-реакции. Наиболее интенсивно с киберспортивным дискурсом взаимодействуют такие дискурсы, как интернет-дискурс, масс-медийный, научный, игровой, спортивный, педагогический, военный, бытовой дискурсы. Данные дискурсы образуют первый круг полевой структуры киберспортивного пространства. Во втором круге расположились компьютерный, официально-деловой, художественный, рекламный, медицинский, юридический, политический дискурсы.

Киберспортивное дискурсивное пространство обладает рядом особенностей: гибридность, виртуальность, неоднородность и другие. Достаточно полно данные свойства характеризуются нами в ранее представленной работе (Вохрышева, Тюрин, 2022, с. 75-85).

С лингвистической точки зрения особый интерес вызывает набор лексических единиц, представленных в киберспорте, который порождает терминосистему. В нашем исследовании были выделены три большие категории терминологических единиц киберспорта по принципу их семантики в профессиональной коммуникации:

1. Универсальные термины – терминологические единицы киберспорта, репрезентирующие базовый перечень лексических единиц, связанный с феноменом киберспорта в целом.

2. Жанрово-ориентированные термины – терминологические единицы киберспорта, репрезентирующие внутриигровое обозначение киберспортсменов в определенной киберспортивной дисциплине, вид и структуру киберспортивных состязаний, а также инструментарий киберспортсмена, необходимый для реализации соревновательной деятельности.

3. Уникальные термины – терминологические единицы киберспорта, репрезентирующие непосредственно компьютерную игру, на базе которой представлена киберспортивная дисциплина, описывающие цель, способ, особенности и другие характеристики игры.

Для наиболее полного понимания специфики стратификации терминов киберспорта необходимо более подробно рассмотреть набор лексических единиц каждой группы терминов и их семантические особенности.

Универсальные термины представляют базовые характеристики киберспорта, такие как:

1) киберспортивная команда (*team – команда; G2 Esports – пример наименования отдельной киберспортивной организации, предоставляющей киберспортсменам возможность участия в соревнованиях*);

2) роль игрока в команде (*player – игрок; coach – тренер*);

3) одежда (*uniform – униформа; logo – логотип*);

4) сигналы, которыми обмениваются киберспортсмены (*Push! – Давим!; Back! – Назад!*);

5) система соревнований (*match – матч; championship – чемпионат; playoff – плей-офф*);

6) электронное вычислительное устройство (*PC (Personal Computer) – персональный компьютер; controller – пульт управления*);

7) взаимодействие киберспортсменов во время матча (*Internet – Интернет; LAN (Local Area Network) – местная локальная сеть*);

8) место проведения соревнования (*city – город; arena – арена*).

Приведенные нами примеры отражают характеристики киберспорта, присущие каждой киберспортивной дисциплине, которые тем самым и образуют киберспортивные терминологические единицы, формирующиеся в системе компьютерного и спортивного дискурсов.

Жанрово-ориентированные термины отражают следующие характеристики киберспорта:

1) жанр, к которому относится киберспортивная дисциплина (*MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) – командные ролевые игры с тактико-стратегическими элементами; shooter – шутер*);

2) киберспортивная дисциплина, относящаяся к определенному жанру (*League of Legends – Лига Легенд; Dota 2 – Дота 2*);

3) действие киберспортсмена во время матча (*to farm – фармить (усилить аватара посредством внутриигровых ресурсов, получаемых во время матча); to dive – дайвить (передвигаться в опасную зону с целью получения преимуществ); to initiate – инициировать*);

4) действие аватара игрока (*to autoattack – автоматически атаковать; to cast – использовать умение аватара игрока*);

5) действие контроля над аватаром оппонента (*to root – обездвигивать; to stun – оглушать*).

Говоря о жанрах киберспорта, следует ориентироваться на классификацию жанров компьютерных игр, освещенную в работе Т. Х. Кутлалиева. Автор дает следующее определение жанру компьютерных игр: «...жанр

компьютерных игр – это совокупность игр, связанных преемственностью традиций и общими формальными характеристиками игровых правил» (Кутлалиев, 2014, с. 13). Понятия «киберспортивная дисциплина» и «компьютерная игра» в данном контексте являются гомогенными, поскольку феномен киберспорта как раз и происходит из компьютерных игр.

Стоит отметить, что жанр киберспортивной дисциплины зачастую обуславливает выбор терминологической единицы для аспектов киберспорта, обозначенных в уникальных терминах, тем самым порождая ряд контекстных синонимов для терминологических единиц. В качестве примера возьмем роль игрока в киберспортивном состязании. В зависимости от жанра, выбор лексической единицы может быть следующим:

- 1) шутеры от первого лица (FPS – First-Person Shooters): *Entry-fragger (Энтри-фраггер), Sniper (Снайпер), Support (Санпорт), Lurker (Луркер)*;
- 2) стратегии в реальном времени (RTS – Real-Time Strategy): *Player (игрок)*;
- 3) командные ролевые игры с тактико-стратегическими элементами (МОБА – Multiplayer Online Battle Arena): *Toplaner (Топлейнер), Jungler (джанглер), Midlaner (Мидлейнер), Botlaner (Ботлейнер), Support (Санпорт)*;
- 4) технические симуляторы (Vehicular Combat): *T34, IS-7, CS-63, AMX-50* – аббревиатуры военной техники;
- 5) симуляторы спортивных игр (Sports Games): *Player (игрок)*.

При исследовании терминологии киберспорта нами было выявлено, что ряд контекстных синонимов появляется лишь в командных жанрах киберспортивных дисциплин, поэтому в жанрах «Стратегии в реальном времени» и «Симуляторы спортивных игр» нет жанрового обозначения игрока, и замена термина может происходить лишь способом использования псевдонима («никнейма» – от англ. “*nickname*”) киберспортсмена (такой способ характерен для всех киберспортивных дисциплин).

Уникальные термины в основном представляют лексические единицы каждой кибердисциплины отдельно. Однако в связи с тем, что компьютерные игры определенных жанров очень похожи, встречаются термины разных киберспортивных дисциплин, имеющих идентичное значение лексической единицы, но разное графическое отображение (пример: “*inhibitor*” («ингибитор» в League of Legends) – “*barrack*” («казарма» в DOTA 2)). В качестве примера представления характеристик отдельной киберспортивной дисциплины мы выбрали игру League of Legends:

- 1) карта (*base – база; fountain – фонтан; inhibitor – ингибитор*);
- 2) аватар игрока в киберспортивной дисциплине (*mage – маг; Seraphine – Серафина; Q – кью (наименование клавиши на клавиатуре, к которой привязана способность (также W, E, R)); High Note – Высокая нота (наименование способности аватара)*);
- 3) предметы (*gold – золото; Frozen Heart – ледяное сердце*);
- 4) характеристики (*runes – руны; Press the Attack – Решительное наступление; attack damage – сила атаки*).

Уникальные термины несут идентифицирующую функцию для киберспортивной дисциплины, поскольку принадлежат только одной, данной киберспортивной дисциплине.

После рассмотрения терминологических единиц киберспорта становится очевидным, что принадлежность лексической единицы к той или иной категории обуславливается ее семантикой в профессиональной коммуникации определенного жанра киберспортивной дисциплины. Зачастую, несмотря на идентичное значение графически разных лексических единиц смежных жанров, происходит синонимизация терминологических единиц, что приводит к расширению словарного состава терминологии киберспорта.

Заключение

В результате проведенного исследования можно сделать следующие выводы:

1. Термин представляет собой междискурсивную лексическую единицу, что подтверждает когнитивный подход к пониманию термина. Дискурс, являясь сферой формирования терминологических единиц, трактуется в широком смысле как многогранное явление языкового взаимодействия, в узком же – последовательность языковых единиц, существующая в определенных коммуникантами обстоятельствах. Под дискурсивным пространством понимается место взаимодействия дискурсов, объединенных дискурсом-стимулом. Киберспортивный дискурс существует как в виртуальном мире, так и в реальном, что позволяет ему как дискурсу-стимулу собирать вокруг себя дискурсы-реакции, формирующие киберспортивное дискурсивное пространство, которое является средой функционирования киберспортивных терминов. Наполнение того или иного дискурса терминологическими единицами определенной категории обуславливает полевую структуру киберспортивного дискурсивного пространства.

2. Терминосистема киберспортивного дискурсивного пространства включает в себя набор лексических единиц, функционирующих в киберспорте.

3. Формирование терминологии основано прежде всего на семантике лексических единиц, связанных с киберспортом. Жанр киберспорта детерминирует выбор лексической единицы, входящей в состав терминосистемы определенной киберспортивной дисциплины. Таким образом, киберспортивная терминология подразделяется на три категории: универсальные, жанрово-ориентированные и уникальные термины киберспорта. Большинство же лексических единиц киберспорта принадлежат к уникальным терминам, поскольку данная категория терминов киберспорта формируется каждой киберспортивной дисциплиной отдельно и недостаточно исследована в лингвистической парадигме.

Перспективным представляется анализ киберспортивной терминологии в периферийных полях кибердискурсивного пространства, а также их морфологического состава с целью выявления закономерностей формирования терминологических единиц киберспортивной дисциплины определенного жанра.

Источники | References

1. Ахманова О. С. Экстралингвистические и внутрилингвистические факторы в функционировании и развитии языка // Теоретические проблемы современного советского языкознания / под ред. В. В. Виноградова. М.: Наука, 1964.
2. Винокур Г. О. О некоторых явлениях словообразования в русской технической терминологии // Труды Московского института истории, философии и литературы: сборник статей по языковедению. М.: ЛИТЕРА, 1939.
3. Вохрышева Е. В., Тюрин П. В. Киберспортивное дискурсивное пространство: теоретические аспекты анализа // Focus on Language Education and Research. 2022. Т. 3. № 1.
4. Голованова Е. И. Введение в когнитивное терминоведение: учеб. пособие. Изд-е 3-е, стер. М.: Флинта, 2011.
5. Гринев-Гриневиц С. В. Введение в терминоведение. М.: Академия, 2008.
6. Канделаки Т. Л. Семантика и мотивированность терминов / АН СССР, ком. науч.-тех. терминологии. М.: Наука, 1977.
7. Карасик В. И. Дискурсивная конвергенция // Лингвистическая лимология: материалы всеросс. науч. конф. с междунар. участием. М.: Изд-во МГОУ, 2022.
8. Кибрик А. А. Модус, жанр и другие параметры классификации дискурсов // Вопросы языкознания. 2009. № 2.
9. Козловская О. Г. Когнитивные и структурно-семантические особенности морской терминологии (на материале английского и русского языков): дисс. ... к. филол. н. СПб., 2005.
10. Кутлалиев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дисс. ... к. культ. М., 2014.
11. Плотникова С. Н. Дискурс и дискурсивное пространство // Дискурс как универсальная матрица вербального взаимодействия / отв. ред. О. А. Сулейманова. М.: ЛЕНАНД, 2018.
12. Тюрина С. Ю. Дискурс как объект лингвистического исследования // Inter-cultur@1-net. 2004. Вып. 3.
13. Cabré Castellví M. T. Theories of Terminology. Their Description, Prescription and Explanation // Terminology. International Journal of Theoretical and Applied Issues in Specialized Communication. 2003. Vol. 9 (2). <http://dx.doi.org/10.1075/term.9.2.03cab>
14. Temmerman R. Questioning the Univocity Ideal. The Difference between Sociocognitive Terminology and Traditional Terminology // HERMES – Journal of Language and Communication in Business. 2017. Vol. 10 (18). <http://dx.doi.org/10.7146/hjlc.v10i18.25412>

Информация об авторах | Author information



Тюрин Павел Владиленович¹

¹ Самарский филиал Московского городского педагогического университета



Pavel Vladilenovich Tyurin¹

¹ Moscow City University, Samara Branch

¹ pas7516@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 02.09.2024; опубликовано online (published online): 24.10.2024.

Ключевые слова (keywords): дискурсивное пространство; киберспортивный дискурс; киберспортивное дискурсивное пространство; термин; discourse space; e-sports discourse; e-sports discourse space; term.