

УДК 81'276.5

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ЛЕКСИКИ КИБЕРСПОРТИВНОГО КОММЕНТАТОРА И ГЕЙМЕРА DOTA 2

А.Д. Микулинский

*Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики», Нижний Новгород*

В статье рассматривается и сравнивается лексика языка профессиональных киберспортивных комментаторов и геймеров, выступающих в роли непрофессиональных комментаторов. В отличие от спортивной сферы, в киберспорте граница между статусом игрока и комментатора довольно расплывчата, что оправдывает возможность приглашения геймеров в студию в роли ведущих во время трансляций. При этом потребность зрителя в качественном комментарии удовлетворяется не всегда, что приводит к конфликту в коммуникации. Настоящая работа нацелена на выявление различий между лексикой любительского и профессионального комментария, с использованием количественного и качественного контент-анализа как основных методов. Сравнительный анализ подтверждает наличие разницы в употреблении геймерами и комментаторами спортивных и молодежных наименований, а также дискурсивных маркеров и тропов. Результаты исследования могут привлечь людей, связанных с комментаторским искусством, практикующих публичные речевые выступления или заинтересованных в анализе киберспортивного дискурса.

Ключевые слова: киберспорт, комментатор, геймер, лексика, сленг, Dota 2.

Comparative Analysis of Vocabulary of a Gamer and an eSports Commentator in Dota 2

Artyom D. Mikulinskiy

National Research University «Higher School of Economics», Nizhny Novgorod

The article examines and compares the vocabulary of eSports commentators and gamers, performing the role of commentators. In contrast to the sports sphere, in eSports the border between the status of a player and a commentator is quite vague, and gamers have the opportunity to perform as commentators during broadcasts. As a result, the audience need in qualitative commentary is not always met and communication conflicts inevitably emerge. The present study is focused on the identification of differences between the vocabularies of amateur and professional commentary applying qualitative and quantitative content analysis. The comparative analysis confirmed the difference in gamers and commentators usage of sport and youth lexical units as well as discourse markers and figurative lexis. Study results may interest people connected with commentary art and practicing public speech.

Key words: eSports, commentator, gamer, vocabulary, slang, Dota 2.

1. Введение

На сегодняшний день киберспорт является высокопопулярной спортивной дисциплиной, включенной во Всероссийский реестр видов спорта, что оправдывается стремительным развитием информационных технологий и сближением человека с виртуальным пространством

[9, с. 10]. С точки зрения лингвистики киберспортивный дискурс – малоизученный феномен, о чем свидетельствует, прежде всего, немногочисленность научных работ по тематикам языков профессиональных сообществ, входящих в него. К числу таких сообществ относится также и социальная группа киберспортивных комментаторов – основных посредников между зрителями и игроками во время трансляций киберспортивных турниров [7, с. 2]. При проведении данных трансляций в ряде случаев в студию приглашаются игроки, которые комментируют киберспортивные матчи наряду с профессиональными ведущими.

В отличие от традиционного, спортивного комментария, основная проблема изучения речи киберспортивных комментаторов заключается в стертости границ между их сообществом и группой игроков. Как правило, ведущий имеет хороший игровой опыт, то есть сам является геймером, часто бывшим. Более того, комментатор должен постоянно оттачивать свои познания и следить за обновлениями в сфере игры, иначе говоря, обладать киберспортивной ориентированностью и вовлеченностью в игровой процесс [9, с. 31]. Мы полагаем, что главное отличие профессионального комментария от любительского заключается именно в умении осуществлять правильный отбор единиц языка с точки зрения их функциональных качеств (выражение экспрессии, передача информации и др.). Очевидно, данный навык формируется у комментаторов с опытом, а затем, с течением времени, в сознании зрителей киберспортивных трансляций складывается определенное мнение о том, какими речевыми качествами должен обладать искусный ведущий. Следовательно, когда в роли комментатора выступает менее опытный человек – например, геймер – требования зрителей к комментарию с точки зрения языка могут не соблюдаться или соблюдаться не в полной мере, ввиду чего интерес к просмотру может снизиться. Свои пожелания и жалобы относительно речевых качеств комментаторов аудитория часто излагает на тематических форумах (например: <https://dota2.ru/forum/threads/kommentatory.13979-75/page-2>).

Цель данной статьи – провести сравнительный анализ лексического уровня языка киберспортивного комментатора и языка геймера в роли комментатора, а затем сделать предположения о возможных сходствах и различиях между речью представителей этих социальных групп.

Актуальность и практическая значимость такого исследования объясняются тем, что его результаты будут полезны не только опытным ведущим, обучающим своей профессии других личностей, но и любому человеку, практикующему комментаторское искусство или публичные речевые выступления. Поскольку киберспортивный комментарий – речь публичная и достаточно официальная, сравнительный анализ его лексических (и, в перспективе, других) особенностей, поможет оценить

уместность и важность употребления тех или иных языковых средств в комментаторской речи в целом.

Данное исследование проводилось на материале комментариев к турнирам игры Dota 2, а именно, комментариев ведущих Виталия Волочая (v1lat) и Андрея Голубева (Dread), а также геймеров Ильи Ильюка (Lil) и Владимира Миненко (No[o]ne) к двум киберспортивным турнирам: Pain Gaming против Virtus Pro (соревнование Epicenter XL; третья игра в серии) и Winstrike против Espada (финал СНГ квалификаций). Письменные расшифровки этих турниров составили 24776 и 26651 знака соответственно (без пробелов, включая разметку интонации). По очевидным причинам геймеры, как правило, моложе профессиональных комментаторов, и наш случай не является исключением: Илья младше Виталия на 10 лет, в то время как Владимир на 7 лет младше Андрея.

В качестве методов в работе были использованы количественный и качественный контент-анализ лексических средств, метод сплошной выборки для отбора материала и некоторые количественные статистические методы. Для подсчета слов в расшифровках использовались несколько вспомогательных программ на языке Python версии 3.7.

2. Сфера исследования

Dota 2 является многопользовательской онлайн-игрой жанра Multiplayer Online Battle Arena (МОБА). Игровой процесс устроен следующим образом: игроки из двух команд выбирают героев из списка доступных, а затем сражаются на общей карте (одна команда против другой), имея возможность общаться посредством чата и преследуя цель уничтожить вражескую крепость [9, с. 8–9].

Выбор данной игры обусловлен, прежде всего, ее популярностью – 12 миллионов уникальных пользователей ежемесячно [3, с. 11–12]. Помимо того, что Dota 2 является онлайн-игрой с развитым игровым сообществом, она также представляет собой профессиональную киберспортивную дисциплину, по которой ежегодно проводятся соревнования международного уровня. Эти чемпионаты обычно транслируются на специальных видеостриминговых сервисах и сопровождаются комментарием – при этом трансляции по Dota 2 могут набирать свыше миллиона зрителей одновременно.

3. Специфика лексики киберспортивного комментария

Под киберспортивным комментарием мы будем понимать устный, спонтанный и творческий коммуникативный процесс, главная цель которого – дать наглядное представление о происходящем на игровом поле [8, с. 461–462; 6, с. 7]. Процесс комментирования осуществляется во время живой трансляции, другими словами, у комментатора нет возможности

подготовить речь заранее. По этой причине она характеризуется повышенной эмоциональностью и экспрессивностью [2, с. 1]. Стиль речи любого ведущего во многом определяется характером его произношения, а также спецификой употребляемых им конструкций и лексических единиц [6, с. 33]. Далее следует краткое описание некоторых групп лексики, которые, как показало исследование, имеют важное место в речи киберспортивного комментатора.

Ранее нами уже упоминалось, что большинство киберспортивных ведущих являются (бывшими) геймерами. Этот опыт необходим им для освоения вокабуляра, необходимого для корректного освещения происходящего на игровом поле. Другими словами, в речи представителей обеих групп имеет место специальная игровая терминология, которая представлена (преимущественно) транслитерированными с английского языка наименованиями, без знания которых адекватное понимание такой речи часто не может быть обеспечено. Данные наименования можно разделить на две группы: специальная терминология (напр. *мидлейн*; англ. *mid lane*; средняя линия) и специфические – неофициальные и часто стилистически сниженные – единицы (напр. *некрачи* – прошедшее некоторые преобразования слово *некрономикон*; англ. *nesronomicon*) [9, с. 30–31].

Помимо геймерской лексики в речи комментаторов встречаются также и спортивные наименования. В научной статье А.Р. Зарипова, посвященной лексическому аспекту киберспортивного дискурса, представлены результаты исследования интердискурсивной природы данного типа текстов, которые подтверждают наличие в них спортивной и компьютерно-игровой лексики (напр. *плей офф / play off*; *хилить* / англ. *to heal*). При этом исследователь утверждает, что большая часть таких наименований является заимствованиями из чужих языков, что обусловлено, в том числе, языковыми контактами, многонациональностью сообщества и его мультикультурностью [4, с. 100; 3, с. 13].

Также в своей речи комментаторы Dota 2 могут использовать молодежный жаргон. Употребление таких единиц объясняется тем фактом, что их речь во многом нацелена на молодое поколение, составляющее большую часть данного игрового сообщества [3, с. 13]. Более того, многие комментаторы сами относятся к группе молодежи, что также способствует использованию ими подобного рода сленга во время трансляций.

Невозможность ведущих заранее запланировать текст комментария становится одной из причин появления в их речи дискурсивных маркеров. Чрезмерное употребление некоторых типов маркеров позволяет квалифицировать их как слова-паразиты, которые помимо выполнения своих первичных функций (планирование, контроль и др.) могут «загрязнять» речь ведущих, усложняя ее восприятие и уменьшая ее информативность. В связи с особенностями игры, ведущему Dota 2 часто

необходимо быстро описать происходящее на игровом поле, что оказывается сложной задачей без использования слов-паразитов, занимающих время на обдумывание. Типы и особенности функционирования таких единиц в речи комментаторов подробно разбираются в работе А.Ю. Антипиной [1].

Обладая достаточным уровнем мастерства, комментатор может использовать в своей речи разнообразные тропы. Данный тип средств помогает ведущему увеличивать выразительность и экспрессивность речи, делать ее более насыщенной и привлекательной на слух, разбавляя обилие игровой терминологии. Как утверждает в своей работе Э.К. Зиянгиров, к числу наиболее частотных тропов, употребляемых комментаторами, можно отнести метафору, эпитет, метонимию, гиперболу (литоту), сравнение и некоторые другие [5, с. 2].

Таким образом, на лексическом уровне киберспортивный комментарий может быть охарактеризован как в аспекте функционирующих в нем различных сленговых наименований и терминов, так и в аспекте его наполненности дискурсивными маркерами и тропами.

4. Результаты сравнительного анализа лексики

Первое, что было сделано на подступах к анализу текстов расшифровок – подсчет общего количества слов, произнесенных каждым комментатором за время игры. В то время как киберспортивный ведущий Дред и геймер Ноуван поделили речь во время трансляции примерно пополам (2625 и 2385 слов соответственно), в игре, которую комментировали Вилат и Лил, инициативу взял на себя профессиональный комментатор – за игру Вилат произнес 3348 слов, а Лил – всего 1272 слова. Возможно, такое распределение в последнем случае объясняется тем, что игрок чувствовал себя неуверенно во время трансляции.

Сравнительный анализ показал, что на лексическом уровне речи ведущих помимо описанных в предыдущем пункте особенностей встречаются и другие явления: книжная и разговорная лексика, устойчивые сочетания единиц и фразеологизмы. Обнаруженные лексические единицы было решено распределить в группы. При этом, по очевидным причинам, одна единица могла быть отнесена сразу к нескольким типам особенностей. Как результат, нами было составлено несколько отдельных групп и две классификации лексики. В отдельные группы были вынесены фразеологизмы, дискурсивные маркеры и тропы.

4.1 Классификация по функционально-стилистической принадлежности. В число относящихся к данной группе единиц, обнаруженных в анализируемой речи, входят разговорные единицы минимальной и умеренной степени сниженности, а также книжная лексика [8, с. 464].

Разговорные лексемы составляют в среднем около 1% от общего числа слов как у геймеров, так и у профессиональных ведущих. Публичность и официальность комментария становятся основной причиной отсутствия грубо и предельно-сниженных слов. Данный результат оказывается достаточно очевидным и объясняется отнесенностью изучаемого жанра к одной из разновидностей разговорной речи: *Ноуван продолжает расстреливать ↑ под Роджером у него просто-напросто все шикарно ↑* (Вилат).

В отношении книжных единиц наблюдается похожая ситуация. Процент таких единиц от общего числа слов у всех комментаторов достаточно мал – среднее значение находится в пределах 0.5%. Максимум наблюдается в речи Лила и равен 0.707%. Другими словами, можно говорить о схожести использования всеми ведущими данного типа слов. Тем не менее, следует отметить: книжная лексика при ее умелом употреблении обогащает комментаторскую речь, однако слишком частое ее появление может говорить о неумелом использовании средств языка: *Да одна и та же концепция ↑ <...> просто куча саммонов ↑/ мили герои ↑ там на пуш потенциал ↑*// (Лил).

4.2 Классификация по принадлежности к группам сленга. К данной группе мы отнесли обнаруженные в комментаторской речи единицы специальной геймерской и спортивной терминологии, а также молодежные образования.

Количество геймерских наименований в речи всех представителей, как выяснилось, ожидаемо внушительное. Статистика по данному типу лексики представлена в таблице ниже – в качестве примеров взяты только названия героев и способностей, а также их аббревиации и усечения. Вся терминология представлена на двух языках; под каждым русским наименованием находится соответствующее ему английское. Внизу таблицы находятся пример фразы из речи Дреда, который также иллюстрирует значимость места игровой терминологии в языке киберспортивных комментаторов.

Таблица 1

Геймерская терминология

--	Вилат	Лил	Дред	Ноуван
% в речи	7.7%	7.4%	15.5%	13.7%
Названия героев	<i>магнус</i>	<i>висп</i>	<i>бистмастер</i>	<i>дизрантор</i>
	<i>magnus</i>	<i>wisp</i>	<i>beastmaster</i>	<i>disruptor</i>
Названия	<i>релокейт</i>	<i>тизер</i>	<i>берстфаер</i>	<i>глейвы</i>

способностей	<i>relocate</i>	<i>teaser</i>	<i>burstfire</i>	<i>glaives</i>
Аббревиации	<i>бкб</i>	<i>па</i>	<i>хп</i>	<i>мп</i>
	<i>bkb (black king bar)</i>	<i>pa (phantom assassin)</i>	<i>hp (healing points)</i>	<i>tp (town portal scroll)</i>
Усечения	<i>вейл</i>	<i>трент</i>	<i>армлет</i>	<i>бист</i>
	<i>veil of discord</i>	<i>treant protector</i>	<i>armlet of mordiggian</i>	<i>beastmaster</i>
Фраза	<i>Забирают <u>масика</u> ↑/ попытка забрать <u>бистмастера</u> ↑/ <u>голем</u> ↑/ <u>залетаем</u> ↑/ <u>неплохой</u> ↑/ <u>дум на луну</u> ↑/ <u>есть <u>инфернал блейд</u></u> ↑// (Дред).</i>			

Число неофициальных и стилистически сниженных геймерских единиц в речи комментаторов Dota 2 оказалось достаточно малым по сравнению официальной терминологией. В эту группу вошли уменьшительно-ласкательные наименования, некоторые глаголы с переносным значением, усечения (не являющиеся терминами) и некоторые другие единицы. В речи каждого из комментаторов процент таких наименований от общего числа слов не превысил 0.71%. Зависимости от ведущего в данном случае также не наблюдается – такие слова используют как профессиональные комментаторы, так и геймеры: *Тысяча четыреста критиуля вылетает* ↑/ (Вилат); *Оставьте рампажку* ↑ // (Лил).

Спортивные наименования, в свою очередь, являются той группой лексики, которая отличает профессиональный киберспортивный комментарий от любительского. Геймеры данные единицы в своей речи совершенно не употребляют, тогда как профессиональные комментаторы ими владеют и в отдельных случаях используют: *Решил я ↓/ забить ↓/ на квалификации ↓/ на ↓/ на внимательный просмотр их ↑ скажем так ↓// (Вилат); *Всю групповую стадию ↑/ весь плей-офф ↑ отдавали по какой-то причине ↑/ (Дред). Сравнивая объем геймерской и спортивной терминологии в комментаторской речи, можно смело утверждать, что процент последней достаточно низкий – в комментариях Вилата таких слов нашлось всего 8 (0.24% речи), а в комментариях Дреда – 13 (0.5% речи).**

Образования, относящиеся к группе молодежного жаргона, были обнаружены в речи всех представителей. В комментариях Вилата, Дреда и Ноувана процент таких единиц от общего числа слов составил от 0.3% до 0.4%. Речь Лила, в свою очередь, выделяется на фоне остальных: в ней процент молодежных жаргонизмов гораздо выше – 1.55%. Хотя использование таких наименований и приобщает комментатора к аудитории, неумелое и очень частое их употребление может

способствовать вытеснению более выразительных единиц с конкретным значением: *Это было вери эпично ↓//; это классика как бы ↑/; ну все жестко ↓//* (Лил). Как результат, речь комментатора становится менее красочной, менее официальной и более однообразной.

4.3.1. Дискурсивные маркеры, как уже отмечалось нами ранее, занимают очень важное место в киберспортивном комментарии. Задача ведущего заключается в том, чтобы использовать их в умеренном количестве, лишней раз «не засоряя» свою речь. Результат анализа показал, что геймеры используют дискурсивные маркеры чаще профессиональных ведущих – у Ильи и Ноувана они составляют 2,786% и 1,718% от общего числа единиц соответственно, тогда как у Вилата и Дреда 1,2% и 0,8% соответственно. Самое частоупотребляемое слово-паразит среди всех комментаторов – слово *просто*; за время трансляции Ноуван использовал его 28 раз, а Вилат – 19 раз: *Просто хорошие деньги ↑/ бесплатно вообще ↑/* (Ноуван); *Таво ↑ сейчас может просто умереть на ровном месте ↑/* (Вилат). Объяснить полученный результат можно тем, что игрокам, по всей видимости, во многих ситуациях не хватает опыта, чтобы заполнять свою речь чем-то более информативным и выразительным, что приводит к обострению в употреблении слов-паразитов.

4.3.2. Фразеологизмы и устойчивые сочетания слов встречаются в речи всех ведущих примерно в одинаковой мере. Их процент от общего числа единиц составляет от 0.4% до 1%, при этом зависимости от типа комментатора не наблюдается. Особой частотностью характеризуются сочетания с семантикой «время» и «битва» – они встречаются в речи всех ведущих. Частотность первого типа объясняется особенностями игры, поскольку динамика происходящих событий в ней играет ключевую роль: *Он пытается еще выиграть еще каких-то ↓/ доли секунды ↑/ но ↓//* (Вилат); *Да-да ↓/ выиграл время ↓/* (Лил). Частое использование комментаторами второго типа сочетаний, очевидно, имеет место, поскольку в игре постоянно происходят сражения: *У них там есть только одна команда ↑ которая более менее дает им бой ↑/* (Вилат).

4.3.3. Тропы и глаголы в переносном значении имеют место в речи каждого из рассматриваемых комментаторов. Самое большое их количество встречается в речи Вилата (1.4 % от общего числа): *Дастер пытается как-то ↓/ отспамяться фамильярами ↑ но по Ноувану это не имеет никакого смысла ↑ на автобусе его Паши подвозит обратно (сравнение со способностью персонажа) ↑ *Ноуван мегакилл ↑ тут вкатились (быстро переместились в точку) ↑/* (Вилат). Проценты тропов в речи остальных трех ведущих оказались близки друг к другу – около 0.7% от общего числа единиц. При этом среди тропов, использованных Ноуваном, примерно половину составляют эпитеты, в то время как запас тропов у Дреда более разнообразен: *Тим файт у них очень сильный ↑/**

(Ноуван); *В итоге лопаётся (умирает) ↑/ два героя команды Эспада ↑/ (Дред).*

5. Выводы

Итак, сравнительный анализ лексики профессиональных киберспортивных комментаторов и геймеров в их роли позволяет нам сделать следующие выводы:

1. Разговорные и книжные единицы, а также фразеологизмы встречаются в речи представителей обеих групп примерно в одинаковой мере. Среди последних широко преобладают сочетания с семантикой «время» и «битва».

2. Речь игроков и киберспортивных комментаторов сходна в аспекте наполненности геймерской терминологией различного рода – данные единицы помогают им освещать происходящее в игре.

3. Любительский комментарий может оказаться более насыщенным с точки зрения молодежных образований, снижающих его официальность и повышающих его однообразность, и слов-паразитов, снижающих его информативность и выразительность.

4. Спортивные наименования используются исключительно профессиональными комментаторами – данные единицы помогают им рассказывать об особенностях трансляции и освещать события за рамками текущей игры.

5. Профессиональный ведущий либо использует тропы чаще, чем геймер, либо обладает более широким запасом средств выразительности. При умелом употреблении, данный тип средств делает речь комментатора яркой и красочной.

Подводя итоги, следует напомнить, что результаты данного анализа не могут быть представлены как полное описание социолектов комментатора и геймера, поскольку настоящую выборку нельзя назвать репрезентативной. Тем не менее, они позволяют осуществить отбор явлений для более масштабного исследования и для оценки искусности речи отдельных личностей – ведь любое мастерство, в том числе и мастерство комментария, познается в сравнении.

Список литературы

1. Антипина Ю.И. Функционирование слов-«паразитов» в речи киберспортивных комментаторов // Термины в коммуникативном пространстве: материалы научно-практической конференции с международным участием. Астрахань, 2017. [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29134495> (дата обращения: 13.11.20).

2. Борытко А.В. Нарушения логико-синтаксической ясности в речи спортивного комментатора // Известия ВГПУ. 2013. № 6 (81). [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/narusheniya-logiko-sintaksicheskoy-yasnosti-v-rechi-sportivnogo-kommentatora> (дата обращения: 13.11.20).

3. Вдовиченко С.С. Речевой портрет языковой личности игрока в Dota2 // Научный диалог. 2016. № 2 (50). С. 9–20.
4. Зарипов А.Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса. Тамбов: Грамота, 2016. № 2 (56): в 2-х ч. Ч. 1. С. 99–101.
5. Зиянгиров Э.К. Тропы и стилистические фигуры в речи спортивных комментаторов // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 2 (2). [Электронный ресурс]. URL: <https://www.science-education.ru/pdf/2015/2-2/407.pdf> (дата обращения: 13.11.20).
6. Малышева М.Г. Речевые особенности спортивного репортажа (на примере трансляций Чемпионата мира по биатлону): выпускная квалификационная работа. Санкт-Петербург: СПбГУ, 2016. 118 с.
7. Суходимцева А.П., Суходимцев П.А. Профессия киберспортивного комментатора как социальное явление // International scientific review. 2016. № 11 (21). С. 93–95.
8. Химик В.В. Русская разговорная речь: общее понятие, обучение и вопросы терминологии // XLIII Международная филологическая конференция, 11-16 марта 2014. Санкт-Петербург, 2014. [Электронный ресурс]. URL: http://mfk.spbu.ru/sites/default/files/himik_0.pdf (дата обращения: 13.11.20).
9. Яскевич Я.В. Киберспортивные трансляции как журналистский продукт (на примере трансляций League of Legends в России): выпускная квалификационная работа. Красноярск, 2017. [Электронный ресурс]. URL: <http://elib.sfu-kras.ru/bitstream/handle/2311/34249/yaskevich.pdf?sequence> (дата обращения: 13.11.20).