

УДК 811.111'373.43
DOI <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2020-80-1-7>

ЛІНГВІСТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ НЕОЛОГІЗМІВ У КІБЕРСПОРТИВНІЙ ЛЕКСИЦІ

Байтерякова Н. Ю.

*старший викладач кафедри германської філології
Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького
вул. Гетьманська, 20, Мелітополь, Запорізька область, Україна
orcid.org/0000-0002-5334-0290
baiteriakova@gmail.com*

Авраменко К. В.

*асистент кафедри германської філології
Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького
вул. Гетьманська, 20, Мелітополь, Запорізька область, Україна
orcid.org/0000-0003-3180-5859
karinavramenko@gmail.com*

Печерський Є. В.

*здобувач вищої освіти
Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького
вул. Гетьманська, 20, Мелітополь, Запорізька область, Україна
orcid.org/0000-0002-0246-3215
chudik.2014@gmail.com*

Ключові слова:

*кіберспортивна лексика,
неологізм, конверсія,
афіксація, абревіація.*

У статті розглядаються особливості механізмів утворення неологізмів та тенденції запозичення іношомовних слів в англійській кіберспортивній лексиці. Необхідність такого дослідження пояснюється тим, що кіберспортивна лексика має у своєму арсеналі багато специфічних термінів, професіоналізмів і номенклатурних знаків. Однак провідну роль у цій лексиці частіше відіграє сленг, головними інструментами якого є неологізми й оказіональні жаргонізми. Аналіз значної кількості неологізмів, запозичених слів, а також абревіацій, що використовуються в англійській кіберспортивній сфері, дає змогу виявити деривативні шляхи в цьому лексичному середовищі: конверсія, полісемантичні зсуви, абревіації різних форм та видів. Прикладами кіберспортивних неологізмів, що виникли шляхом конверсії, є такі слова: *to farm* (від іменника *a farm*), *an ultimate* (від прикметника *ultimate*), *public*. Поширеним є метод надання нових значень слову, наприклад *unit* (у кіберспортивному контексті має кілька значень), *own*, що не лише отримало нового значення, але й шляхом афіксації утворило похідне слово *ownage*. Одним із найпоширеніших способів утворення кіберспортивних неологізмів є абревіація. Важливо, що абревіації піддаються окремі складні слова (*teleportation – tp*), словосполучення (*non-player character – NPC*, *damage per second – dps*) та навіть цілі усталені фрази (*away from keyboard – afk*). Також зустрічаються випадки утворення ускладнених абревіатур шляхом додавання до наявних абревіатур окремих морфем, внаслідок чого виникають похідні слова (*tp-out*). Іноді словосполучення скорочуються до одного слова, але залишають ті самі значення (*ultimate ability* було скорочено до *ultimate*). Більшість досліджених неологізмів демонструють тяжіння кіберспортивного сленгу до стислості, зумовленої необхідністю швидко друкувати або вимовляти слова в чаті. Таким чином, дослідження ілюструє основні шляхи утворення спеціальної лексики в чітко встановленому контексті кіберспорту та відкриває перспективу подальшого дослідження лексикону комп'ютерних розваг.

LINGUISTIC PRINCIPLES OF THE NEOLOGISMS FORMATION IN CYBERSPORTS VOCABULARY

Baiteriakova N. Yu.

*Assistant Professor at the Department of German Philology
Bohdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University
Hetmanska str., 20, Melitopol, Zaporizhia region, Ukraine
orcid.org/0000-0002-5334-0290
baiteriakova@gmail.com*

Avramenko K. V.

*Assistant at the Department of German Philology
Bohdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University
Hetmanska str., 20, Melitopol, Zaporizhia region, Ukraine
orcid.org/0000-0003-3180-5859
karinavramenko@gmail.com*

Pechersky Ye. V.

*Applicant of High Education
Bohdan Khmelnytsky Melitopol State Pedagogical University
Hetmanska str., 20, Melitopol, Zaporizhia region, Ukraine
orcid.org/0000-0002-0246-3215
chudik.2014@gmail.com*

Key words: *cybersports vocabulary, neologism, conversion, affixation, abbreviation.*

The article examines the features of mechanisms in formation of neologisms and the tendencies of borrowing the foreign words in English cybersports vocabulary. Necessity of this study is explained by the fact that cybersports words contain a lot of specific terms, professionalisms and nomenclative signs. However, the leading part of this vocabulary is provided by slang, the main tool of which are neologisms and occasional jargons. The analysis of a significant number of neologisms, borrowings and abbreviations used in English cybersports field allows us to identify the following derivative ways in the lexical area: conversion, polysemantic shifts, abbreviations of various forms and types.

The examples of cybersports neologisms which have occurred from conversion are: “to farm” (from a noun “a farm”), “an ultimate” (from adjective “ultimate”), “public”. Common method is providing the new meanings to a word, for example, “unit” (in cybersports contexts it carries several meanings), “own” is received not only a new meaning, but also, in a process of affixation, it has formed a derivative word “ownage”.

One the most common of cybersports neologism formation is abbreviation. It's important that some complex words are exposed by abbreviation: (teleportation – tp), word-combinations (non-player character – NPC, damage per second – dps) and even the whole stative phrases (away from keyboard – afk). There are also some cases of making the complex abbreviations which are created in a way of adding the morphemes to the basic ones (tp – out). Sometimes, the collocations are reduced to one word, but they reserved the same meaning (“ultimate ability” was shortened to “ultimate”).

The majority of the explored neologisms demonstrate close connection of cybersports slang with shortened forms of the words due to the demand of typing and chatting quickly.

So, the study illustrates the main approaches of creating special vocabulary in definite cybersports context and shows the prospects of further research of the computer entertainment lexicon.

Постановка проблеми. Значного впливу сучасне суспільство зазнало від комп'ютерних ігор. Якщо наприкінці минулого сторіччя цифрові розваги вважали дитячою забавою, то нині вони перетворились на окрему субкультуру, з власними турнірами (виокремився навіть окремий вид спорту – кіберспорт; від невеликих змагань у комп'ютерних клубах він поширився до величезних турнірів, що проводяться на футбольних стадіонах, на які дивляться мільйони глядачів зі своїх моніторів), масштабними подіями і мільйонами робочих місць. Згідно з даними Міжнародної Федерації Електронного Спорту (IesF), кіберспорт вже визнаний у п'ятдесят одній країні світу, серед яких – Німеччина, Бельгія, Китай, Швеція, Австралія, Ізраїль, Данія, Індія та ін. В 2017 р. кіберспорт визнано офіційним видом спорту в Україні.

Тому не дивно, що з такою великою аудиторією гравців галузь кіберспорту розвинула свою систему комунікації, яка нині є малодослідженою з наукової точки зору – здебільшого наявні лише спроби систематизувати терміни в тематичних глосаріях. Враховуючи швидкість розвитку самої індустрії, можна констатувати, що темпи наукового опрацювання лексичного матеріалу суттєво відстають від темпів появи новотворів. Саме тому постає питання про дослідження лексико-семантичних особливостей англійської кіберспортивної лексики.

Останнім часом було зроблено кілька спроб узагальнити і структурувати лексику, що використовується в кіберспорті, в єдину систему. Найвідоміші з них – праця Патріка Беркарта про лексику відеоігор [2] і робота Сема Стронга про геймерську мову [4], що зробили значний внесок у лінгвістичний підхід до дослідження, але акцент був зроблений на форматі відеоігор як такому, а не як складовій частині системи спортивних розваг. Те ж саме стосується важливого дослідження Астрід Енслін [3], де розглядаються аспекти текстуральності відеоігор і те, як ігри співвідносяться з іншими текстами. Варто віддати належне Анастасії Юдинцевій за дослідження засвоєння лексики, яка також відіграє важливу роль у дискусії про формування кіберспортивного лексикону [5].

Метою цього дослідження є виявлення механізмів утворення неологізмів та тенденцій запозичення іншомовних слів в англійській кіберспортивній лексиці.

Предметом дослідження виступають способи утворення неологізмів, об'єктом – кіберспортивна лексика англійської мови.

Виклад основного матеріалу дослідження. Неологізми виникають для позначення нових явищ через відсутність відповідних аналогів у мові. Варто приділити увагу тому, що неологізми

в е-спорті тісно межують із неологізмами в мережі Інтернет. Через глобалізацію інформаційного простору більшість неологізмів у лексиці україно- або російськомовних гравців є власне запозиченнями з англійської мови, здебільшого її американського варіанту [1]. Наприклад, профіль, луз, баг і т.д.

В англійській мові, попри великий лексикографічний запас, неологізми виникають шляхом конверсії: *a farm* – ферма, неол. *to farm* – здобувати ресурси; *ultimate* прикм. – максимальний, останній, абсолютний, неол. *an ultimate* – ультимейт, тобто спеціальна можливість персонажа гри.

Поширеним також є метод надання нових значень слову, наприклад, *unit* – одиниця вимірювання, частина, елемент. У кіберспортивному контексті слово *unit* має кілька значень, а саме: традиційне – одиниця вимірювання ігрового простору, а також загальна назва для створінь, що знаходяться у грі.

Ще одним цікавим прикладом є слово *own*. В оригіналі це слово означає «володіти чимось», але нове значення, що було надано кіберспортивною спільнотою, – це «домінувати над чимось під час ігрового процесу». Цікавим у цьому прикладі є те, що ком'юніті не зупинилось на додаванні ще одного значення; шляхом афіксації було утворено похідне слово *ownage*, що виступає в ролі іменника і означає домінацію. Також для доповнення синонімічного ряду нового слова *own* було перероблено слово *wrecked*, що отримало дещо інший вигляд: спираючись на фонетичну будову, його стали записувати як *rekt*. У контексті це слово має дещо інший відтінок від *own*, воно означає тотальну, беззаперечну домінацію над супротивником.

Ще одним іменником, що виник внаслідок конверсії, можна вважати слово *public*. Це слово має 5 значень. У геймерському середовищі воно набуло ще одного значення – матч або гра. В оригіналі слово *public* вживалось у словосполученні *public game*, з часом дедалі рідше зустрічається таке словосполучення, і можна почути слова *public*, *pub* як його замітники.

Можна також навести такий приклад – *ultimate*. Одвічно це слово виступало прикметником у словосполученні *ultimate ability*. Але це словосполучення було стиснуте до простого *ultimate* і залишило те саме значення. Це було зроблено для того, щоб розмежувати поняття *ultimate ability* і *ability*, адже так ми можемо досить чітко розрізнити ці явища.

Також одним із способів утворення неологізмів є абрєвіація. Це одне із найпоширеніших явищ, коли мова йде про лексику кіберспорту. Наприклад, оригінальне слово *teleportation* (*tele* – на відстані, *portation* – транспортувати, переносити), що означає моментальну зміну свого місцезнаходження,

було замінено лише двома літерами, кожна з яких позначає початок морфеми «*tp*». Згодом із цього слова зробили похідне, додавши морфему «*out*» і вийшло «*tp-out*», що буквально означає «телепортуватись геть». Взагалі заради лаконічності мовців кіберспортивна спільнота дуже схильна до аббревіацій. Наприклад, ціла, вже усталена фраза «*away from keyboard*», що буквально означає «відійшов від клавіатури», була скорочена до відомого акроніма «*afk*», він є універсальним для всіх ігрових дисциплін і зрозумілим кожному досвідченому гравцю, вона означає, що хтось не виконує жодних дій у цей момент часу.

Також універсальним є акронім *aoe*, який розшифровується як *area of effect* і перекладається як «область дії». Застосовується цей акронім на позначення того, що здібність персонажа чи певний ефект буде впливати не тільки на свою ціль, але й на все, що знаходиться навколо неї.

Іншим універсальним словом-аббревіацією ми можемо вважати «*NPC*». Це слово зустрічається в більшості ігор. Воно позначає персонажа, що не є гравцем («*non-player character*») і виконує свою певну роль: або ж роль торговця або роль наймача, що дає винагороду за певне завдання.

Також до універсальних аббревіацій можна зарахувати ті, що слугують для вимірювання чогось. Здебільшого вони вимірюють шкоду (*damage*), що може завдати гравець за певний проміжок часу. Утворюються вони за зразком мір довжини: *kph* – *kilometres per hour*; *mph* – *miles per hour* і т.д. І виглядають вони відповідно: *dps* – *damage per second* – шкоди на секунду, *dpm* – *damage per minute* – шкоди на хвилину. Але є й інші міри, наприклад, *dot* – *damage over time* шкода за проміжок часу. Ще однією мірою можна вважати – «*ms*», це скорочення використовується для словосполучення «*movement speed*» і є досить умовним, адже в кожній грі швидкість пересування персонажів закладається самою грою. Але саме поняття є універсальним і присутнє у будь-якій грі.

До речі, ще одною цікавою аббревіацією є типаж або формат проведення серії ігор: *bo3*, *bo5*, *bo7*. Основою цих слів виступає фраза «*best of*». Буквально це перекладається як «найкращий із трьох, п'яти, семи» тощо. Ці акроніми визначають максимально можливу кількість ігрових сесій між супротивникам задля більш точного визначення переможця. Тобто для перемоги у *bo3* або *best of three* серії необхідно подолати супротивника 2 рази, таким чином ми можемо отримати варіанти фінального рахунку: «2-0, 2-1».

Ще одне явище, що можна зустріти, вивчаючи лексичне середовище геймерів, – це додавання словам нових значень. Наприклад, слово «*boss*» має значення «шеф», «начальник» і т.д. Геймери наділили таким значенням істот, що сильніші за

звичайних. Також, як правило, вони мають свою історію, унікальні вміння, та, вбивши їх, можна здобути унікальні предмети. Залежно від їхньої сили їх також поділяють на *mini-boss* та *raid-boss*: менший бос, що не є таким сильним, та рейд-бос, подолати якого можна за допомогою великої кількості людей та ресурсів.

Слово «*to grind*» у традиційному значенні має на увазі щось відточувати, шліфувати, молоти, дрібнити. Також одне із значень цього слова – «клопітливо працювати». Виходячи з цього, мільйони фанатів ММО-ігор надали йому нове значення. У геймерській комуні слово «*to grind*» означає «постійно повторювати одноманітні дії, щоб підсилити свого персонажа». У контексті стає зрозумілим, що це робиться протягом тривалого часу.

Оперуючи цим принципом, геймерська спільнота надала слову *buff* нових значень – і в якості іменника, і в якості прикметника. У традиційному розумінні це слово перекладається як «шкіра вола» та предмети, що з неї виготовлені. Як дієслово (*to buff*) воно передає значення «полірувати шкіру, пом'якшувати її». У геймерському світі *buff* почали використовувати гравці MMORPG ігор для позначення дії, коли шляхом застосування заклять, магії, гравці підвищували свої характеристики. І шляхом префіксації вони зробили антонім до цього слова – *debuff* – через відсутність відповідників цим явищам.

В англійській мові є слово *mob*, що позначає велику групу неспідконтрольних людей, які становлять певну загрозу. І в геймерському середовищі також є поняття *mob*, яке зазвичай використовується в множині – *mobs*. І значення в них принципово різні, адже це не той випадок, коли слову просто надали додаткове значення. Річ у тому, що *mobs* – це аббревіація від словосполучення «*Mobile Objects*»: саме так розробники позначають об'єкти, що можуть бути атаковані.

Ще одним словом, що отримало додаткове значення у використанні спільноти гравців, стало *bug*. Загальноприйнятий переклад для цього слова – «комаха». Але у світі комп'ютерних технологій це слово трактується як певна помилка, недолік у системі, незапланований збій коду. Це слово є значно ширшим у використанні і не належить лише до геймерського світу, але воно повсякчасно застосовується у спілкуванні ігрового ком'юніті. Це слово поширилось так, що багато сучасних словників подають «комп'ютерну помилку» як одне з його значень.

Іноді в іграх можна зустріти відсилання на різних авторів, міфологію і т.д. Наприклад у «*Dota 2*» здебільшого це робиться шляхом створення внутрішньоігрових предметів, які може запропонувати на розгляд кожен охочий через сервіс «*Workshop*»

або ж майстерню. Предмети або нові ігрові режими та карти, що були створені спільноту, мають назву «*custom*» (напр. *customgames*, *customset* і т.д.) В оригіналі це слово означає щось традиційне або ж певні традиції та звичаї. В ігровій спільноті це слово набуло дуже цікавого сенсу, воно антонімізувалось. Воно означає щось унікальне, відхилене від традицій, що було створено гравцями. Тобто якщо ви вдягнете своєму персонажу якусь частину одягу, ви відхилитесь від традиційного його вигляду і набудете статусу «*custom*».

Наприклад, компанія-розробник гри «Dota 2» – «Valve» – створює та додає предмети безпосередньо до гри, де кожен охочий має змогу їх придбати та змінити зовнішність свого персонажа. І таким самим чином була створена палиця на персонажа під назвою «*Shadow Shaman*». Ця палиця носить назву «*Lamb to the Slaughter*», що є прямим відсиланням на однойменний твір Роальда Дала та біблійною алюзією водночас.

Також відсилання можна побачити і в інших ситуаціях. Можна навести приклад предмета, що можна здобути безпосередньо під час гри шляхом вбивства боса, що іменується «*Roshan*». Цей предмет називається «*Aegis of Immortal*». Цей предмет зображений у вигляді щита, що є відсиланням до міфічного щита Зевса та Афіни, в українській мові цей щит відомий як Егіда. До речі, цей предмет також є головним трофеєм у світі гравців Dota 2. Щорічно він розігрується під час турніру The International.

Висновки і перспективи подальших розробок. Аналіз значної кількості неологізмів, запозичених слів, а також абревіацій, що використовуються в англійській кіберспортивній сфері, дає змогу виявити деривативні шляхи в цьому лексичному середовищі: конверсія, афіксація, надання нових значень вже відомим словам, абревіації різних форм та видів. Неологізми віддзеркалюють мовну картину світу гравців, зазвичай набувають швидкого поширення у спільноті, а через це не мають чітко визначеного авторства. Більшість досліджених неологізмів демонструють тяжіння кіберспортивного сленгу до стислості, зумовленої необхідністю швидко друкувати або вимовляти слова в чаті.

ЛІТЕРАТУРА

1. Байтерякова Н.Ю., Печерський Є.В. Інтерлінгвальне поширення кіберспортивної лексики через запозичення. *Соціально-гуманітарні дослідження та інноваційна освітня діяльність*. Матеріали II Міжнародної наукової конференції, м. Дніпро, 26–27 червня 2020 р. СПД «Охотник», 2020. С. 153–154.
2. Burkart P. Discovering a lexicon for video games: New research on structured vocabularies.

International Digital Media & Arts Association, 2005. URL: https://www.academia.edu/808757/Discovering_a_lexicon_for_video_games_New_research_on_structured_vocabularies.

3. Ensslin A. The Language of Gaming. *Palgrave Macmillan*, 2011. URL: https://www.researchgate.net/publication/260929727_The_Language_of_Gaming
4. Strong S. Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Thesis submitted for the examination of PhD April 2018. University College London. URL: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10046921/1/PhD_Sam_Strong_FINAL.pdf
5. Yudintseva A. Game-enhanced second language vocabulary acquisition strategies: A systematic review. *Open Journal of Social Sciences*, 2015. URL: https://www.researchgate.net/publication/283153961_Game-enhanced_second_language_vocabulary_acquisition_strategies_A_systematic_review

REFERENCES

1. Bayteryakova N.Yu. & Pecherskiy E.V. (2020) Interlinguistic spread of cybersport lexics by the terms of borrowings [Interlinrvalne poshirennya kibersportivnoї leksiki cherez zapozichennya]. *Sotsialno-gumanitarni doslidzhennya ta innovatsiyna osvityna diyalnist. II Mizhnarodna naukova konferentsia (m. Dnipro 26–27 chervnya 2020 r.) 2nd International Scientific Conference. «Okhotnik»* pp. 153–154. SPD
2. Burkart P. (2005). Discovering a lexicon for video games: New research on structured vocabularies. *International Digital Media & Arts Association*. URL: https://www.academia.edu/808757/Discovering_a_lexicon_for_video_games_New_research_on_structured_vocabularies
3. Ensslin A. (2011). The Language of Gaming. *Palgrave Macmillan*. URL: https://www.researchgate.net/publication/260929727_The_Language_of_Gaming
4. Strong S. (2018). Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Thesis submitted for the examination of PhD April 2018. University College London. URL: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10046921/1/PhD_Sam_Strong_FINAL.pdf
5. Yudintseva A. (2015). Game-enhanced second language vocabulary acquisition strategies: A systematic review. *Open Journal of Social Sciences*. URL: https://www.researchgate.net/publication/283153961_Game-enhanced_second_language_vocabulary_acquisition_strategies_A_systematic_review