

АДАПТАЦИЯ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ТЕРМИНОВ (НА МАТЕРИАЛЕ СТАТЕЙ ИЗ ИНТЕРНЕТ-ИЗДАНИЙ)

Д.Г. Долгова, Н.А. Илюхина

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия

Обоснование. Люди, которые включены в российский (шире — СНГ) киберспортивный дискурс, постоянно заимствуют термины из английского языка для более точного описания происходящего в игре. Язык компьютерных технологий занимает особое место среди других профессиональных социолектов [1, 2].

Цель — выявление картины варьирования в процессе адаптации английских слов в киберспортивном дискурсе.

Методы. Стобы проанализировать освоение слов в разных аспектах, использовались методы наблюдения; метод описания, а также сопоставительный метод.

Слова, прошедшие графико-фонетическую адаптацию, получают единое место ударения, единое написание, а также морфологические показатели, отражающиеся в написании их аффиксов (т.е. проходят и морфологическую адаптацию): *Сев тренировал в матчмейкинге 10 на оффлейне — его винрейт 77,8 %* [3].

Слова, не до конца прошедшие графико-фонетическую адаптацию, отличаются вариативностью на уровне акцентуации, графического облика слова.

Вариативность на этом этапе проявляется в отсутствии единого места ударения в заимствуемом слове: мы наблюдаем вариантность ударения в некоторых словах: *Ято́ро — Яторо; Сума́йл — Сумэйл; саппо́рт — саппо́рт; ма́на — манá; ру́ин — руи́н; Ма́нта — Манта́*.

Фонетико-графическое варьирование можно проследить на примере освоения слов *оффлейн-офлейн, мажор-мейджор-мэйджор, скилл-скил, ганк-ганг, комьюнити-коммьюнити*.

Вариативность в плане морфологической адаптации наблюдается у графически неадаптированных слов разных частей речи. Мы сосредоточим внимание на существительных, т. к. они в достаточной степени отражают картину адаптации. Начальный этап характеризуется тем, что склонение выражено только синтаксически: *Для будущих Navi — это поминки* [4]. Начальный этап характеризуется вариативностью также в плане согласования по числу: *6 апреля организация Effect объявила о роспуске команды по Dota 2* [5] — *В скором времени Effect закрыли состав, и я некоторое время работал с маленькими организациями* [6].

Кроме того, эти заимствуемые слова не подвергаются графической адаптации (т. е. сохраняют оригинальное написание на латинице), но получают непостоянные морфологические признаки русского слова (т. е. проходят морфологическую адаптацию). Именно по грамматическим связям слова в предложении можно определить падеж, число и способ их выражения — морфологический (флексией) либо синтаксический (через грамматические связи с другими словами).

Результаты. По результатам анализа, процесс адаптации состоит из двух фаз: фаза вариативности во всех аспектах адаптации, во второй фазе закрепляется одна из форм слова.

Варианты графико-фонетической адаптации объясняются:

- 1) конкуренцией транскрипции и транслитерации (*оффлейн — офлейн, скилл — скил, коммьюнити — комьюнити*);
- 2) законом речевой экономии (*мажор — мейджор — мэйджор*);
- 3) социальными факторами (например, типом дискурса (*скил — скилл*));
- 4) гиперкоррекцией (*ганг — ганк*).

Варианты морфологической адаптации объясняются:

- 1) графико-фонетической неадаптированностью слов;
- 2) необходимостью ассоциативно-грамматического согласования.

Выводы. Как показали результаты анализа, процесс заимствования слов из одного языка в другой (как мы видим на материале лексики, используемой в дискурсе киберспорта) сложен и не линейен, охватывает в аспекте адаптации разные стороны слова как единицы языка. Сложность первого этапа адаптации выражается в высокой вариативности заимствованных слов на разных языковых уровнях, возможностью

«пропускать» некоторые языковые уровни в процессе адаптации, а также фактом наличия промежуточного статуса слова с точки зрения его морфологической, морфемной адаптации. Хотя уже на втором этапе адаптации закрепляется одна (фонетическая, морфологическая) форма.

Ключевые слова: адаптация иноязычных слов; киберспортивный дискурс; морфологическая адаптация; фонетическая адаптация; графическая адаптация.

Список литературы

1. Кармызова О.А. Компьютерная лексика: структура и развитие: автореф. дис. ... канд. фил. наук. Воронеж, 2003.
2. Зарипов А.Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 2–1 (56). [дата обращения: 10.03.2022]. Доступ по ссылке: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskiy-aspekt-kibersportivnogo-diskursa>
3. LighTofHeaveN про ArtStyle и Solo: «За час они ни разу не пришли к общему мнению. Для будущих NAVI это поминки» // Cybersport.ru: СМИ, 2018. [дата обращения: 30.04.2022]. Доступ по ссылке: <https://www.cybersport.ru/dota-2/news/lighttofheaven-pro-artstyle-i-solo-za-chas-oni-ni-razu-ne-prishli-k-obshemu-mneniyu-dlya-budushikh-navi-eto-pominki>
4. KingR о распаде Effect: «Устали друг от друга» // Cybersport.ru: СМИ, 2018. [дата обращения: 30.04.2022]. Доступ по ссылке: <https://www.cybersport.ru/dota-2/news/kingr-o-raspade-effect-ustali-drug-ot-druga>
5. Психолог Team Spirit: «Парни взяли The International. Но сказать, что они достигли своего пика, я не готов» // Dota2.ru [Электронный ресурс]. [дата обращения: 30.04.2022]. Доступ по ссылке: <https://dota2.net/news/57465-psikhiolog-team-spirit-parni-vzjali-the-international-no-skazat-cto-oni-dostigli-svoego-pika-ya-ne-gotov>

Сведения об авторах:

Дарья Германовна Долгова — студентка, группа 5401–440301D, факультет филологии и журналистики; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: dolgova.daria2013@gmail.com

Надежда Алексеевна Илюхина — научный руководитель, доктор филологических наук, заведующая кафедрой; заведующая кафедрой русского языка и массовой коммуникации; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: ilnadezhda@rambler.ru