Ксения Алексеевна АХМЕРОВА

СПЕЦИФИКА РЕЧИ КИБЕРСПОРТИВНЫХ КОММЕНТАТОРОВ

Статья посвящена выявлению особенностей речи киберспортивных комментаторов на примере комментирования статусного киберспортивного турнира The International, который проходит по игре Dota 2.

Ключевые слова: *киберспорт, спортивное комментирование, Dota 2.*

Ksenia A. AKHMEROVA

THE SPECIFICS OF THE SPEECH OF ESPORTS COMMENTATORS

In this study the speech features of the esports tournament "The International" commentators are analyzed.

Key words: *esports, sports commentary, Dota 2.*

Речь спортивных комментаторов нередко становится объектом научного интереса, однако исследование речи именно киберспортивных комментаторов практически не представлено в научных работах. В связи с этим мы решили обратить свое внимание на статусный киберспортивный турнир The International, который проводится по игре Dota 2, и выявить особенности речи комментаторов, работающих в таком специфическом виде соревнований.

В 2017 году киберспорт был официально включен в список видов спорта России. Также была создана Федерация компьютерного спорта России, которая регулирует данный вид спорта. Закрепление киберспорта на официальном уровне доказывает степень популярности и развитости киберспорта как одного из видов традиционных спортивных дисциплин.

В начале исследования необходимо определить основные характеристики комментаторов традиционных видов спорта и содержание понятия «киберспорт», для того чтобы выявить наиболее очевидные особенности речи именно киберспортивных комментаторов.

М.М. Бахтин разделяет речевую деятельность на две категории: первичные жанры (простая речь, которая не нуждается в особой подготовке) и вторичные (речь, возникающая в условиях более сложного, относительно высокоразвитого и организованного культурного общения) (Бахтин 1996: 160–161). Речь спортивных

комментаторов, с одной стороны, нуждается в предварительной подготовке (ораторское мастерство, грамотность, формирование определенного уровня познаний в каком-либо виде спорта и др.), с другой стороны, в значительной части состоит из спонтанной устной речи. Это слияние двух противоположностей определяет некоторые особенности речи комментаторов, которые мы обозначим далее.

Спортивное комментирование – это письменное или устное речевое сопровождение журналистом спортивного состязания в прямом эфире, т.е. непосредственно во время проведения события. Спортивный комментарий существует преимущественно в устной форме, поэтому в нем присутствуют типичные элементы разговорной речи (повторы, парцелляция, междометия и т.д.). Вместе с тем в речи опытных комментаторов используются образные средства: метафоры, эпитеты, фразеологизмы и т.д., что в совокупности помогает разнообразить речь и удерживать внимание зрителей.

Спорт — это накал страстей и эмоций. Во время проведения матча комментаторы, как и болельщики, эмоционально вовлечены в происходящее, отчего одной из важнейших черт их речи является ее эмотивность. В.И. Шаховский дает следующее определение эмотивности: «имманентно присущее языку семантическое свойство выражать системой своих средств эмоциональность как факт психики» (Шаховский 2008: 24). Эмоциональность, экспрессивность, эмотивность присущи спортивному комментарию как ключевые черты этого речевого жанра.

Спорт соревнователен, а следовательно, неразрывно связан с оценочностью как выражением одобрения или неодобрения по отношению к действиям спортсменов. Р.Л. Гутцайт отмечает, что всякий игровой эпизод имеет продуктивное или непродуктивное разрешение, поэтому комментатор выражает свое мнение к объекту комментирования, базируясь на объективных логических критериях: нормах, спортивных стандартах и правилах (Гутцайт 2011).

Для выявления особенностей речи киберспортивных комментаторов мы проанализировали речь комментаторов традиционных видов спорта и определили следующие ключевые характеристики:

1. Широкое использование профессиональных терминов.

2. Экспрессивность, эмотивность и оценочность речи, доминирование динамического начала, особая работа с интонированием наиболее значимых фрагментов речи, значимое место

занимают междометия.

3. Классическая трехчастная композиция комментария как жанра.

4. Использование лексических повторов, метафор и других образных средств, парцелляции и эллиптических конструкций, неполных предложений, восклицаний и вопросов, в том числе риторических.

Стоит подчеркнуть, что все обозначенные характеристики присутствуют и в речи киберспортивных комментаторов, поскольку их работа в целом мало чем отличается от классического комментирования. Однако яркой особенностью речи как комментаторов, так и участников турнира The International является намного больший удельный вес специфической игровой терминологии.

Киберспортивная журналистика зарождается с появлением киберспорта как такового. Этот феномен исследуется не так давно, однако все чаще привлекает внимание исследователей. Д.И. Парфенова дает следующее определения киберспорта и киберспортивной журналистики: «Киберспорт – это спорт, в котором игроки соревнуются через Интернет или локальную сеть. Киберспортивная журналистика – это социально значимая деятельность людей по сбору, обработке и представлению соответствующей информации о киберспорте через различные каналы массовой коммуникации (печать, радио, телевидение, Интернет) с использованием системы определенных жанров» (Парфенова 2022: 126).

Наше исследование посвящено речи комментаторов турнира The International, который проводится по игре Dota 2. Автор работы имеет опыт игры в Dota 2, однако даже несколько месяцев знакомства с игрой не дало достаточных знаний, чтобы полностью понять речь комментаторов, что связано со спецификой самой игры и игрового сленга в целом.

Сложность нашего исследования заключается в том, что в Dota 2 124 персонажа, каждый из которых имеет от трех до пяти способностей, а также 136 предметов, многие из которых являются дополнительной способностью героев. Этим обусловлена главная сложность языка Dota 2: каждый герой, каждая способность, каждый предмет, каждое действие игрока на карте имеет свое собственное название. Поэтому терминология игры Dota 2 очень обширна и активно используется комментаторами The International, что может затруднять коммуникацию между ними и неподготовленным зрителем (она бывает непонятна даже игрокам, которые играли в другие компьютерные игры,

но не играли конкретно в Dota 2). В связи с ограниченностью объема работы мы можем лишь обозначить три группы лексики, связанные с игровым миром Dota 2:

1) имена персонажей (*Андаинг, Магнус, Тини* и др.);

2) игровые имена спортсменов (*Ами, Уай, Торонтотокио, Синкью, Яторо, Мира, Коллапс, Мипошка, Фейсбьян* и др.) ;

3) прочие понятия, обозначающие предметы, навыки, действия и т.д. (*артефакт, аут, база, байбек, кайтить, саппорт, таверна, фармить* и др.).

Вероятно, обилие специфического игрового сленга должно представлять препятствие для привлечения зрителей. Однако за финальным матчем в 2021 г. наблюдали 2,1 млн зрителей. Несмотря на то, что сленг Dota 2 очень специфичен и может быть непонятным даже для геймеров, многие люди, которые не полностью понимают смысл речи комментаторов, все равно смотрят матчи.

Для выявления речевых особенностей киберспортивного комментария мы обратимся к трансляции Гранд-финала турнира за 2021 г., в котором соревновались русско-украинская команда Team Spirit и китайская команда PSG.LGD («Лджиди»). В общей сложности Гранд-финал длился 12 часов, команды сыграли пять раз. Для анализа мы разобрали три из пяти игр: первую игру, предпоследнюю и последнюю.

В ходе исследования были выявлены следующие особенности речи комментаторов The International в сравнении с классическим спортивным комментарием:

1. Композиция комментария состоит из трех классических блоков: приветствия, собственно комментария, прощания.

2. Более частое использование в речи комментаторов разговорной лексики и просторечий, встречается и сниженная лексика:

– Ну и Коллапс тоже начинает довольно ***комфортненько****: 14 на 1.*

– Мы качаемся. Мы ***кайфуем****.*

– И гранатка падает, прекрасный артефакт, который, я надеюсь, скоро удалят из Доты ***к чертям собачьим****.*

Это может быть связано с тем, что основная аудитория кибеспортивных турниров – молодежь, поэтому использование данной лексики не кажется неуместным или вульгарным.

3. Более частое использование образных средств: метафор, сравнений, эпитетов, фразеологизмов и др.:

– Яторо выгоняют просто на базу. Это 9 минута игры, что

творит эта ***китайская машина*** *сейчас!* (под «китайской машиной» подразумевается китайская команда PSG.LGD – метафора указывает на слаженную и мощную игру команды, которая сравнима с механизмом).

– Этот Андаинг ***как красная тряпка*** *стоит огромный.*

– КОЛЛАПС ПОМОЖЕТ, ОТЛИЧНАЯ РАБОТА!!!! УЙАЯ ПРОСТО ***ПЕРЕЕХАЛИ МАРШРУТКОЙ*** (сложное сравнение, для понимания которого необходимо знать механизм способности участника *Коллапса*, играющего персонажем по имени *Магнус*, способность которого заключается в том, что *Магнус* хватает соперника и, не замечая преград, тащит его к отмеченной точке).

– Мипошка рядом подсейвил неплохо, отличная работа! Ярослав пока ***дает жару****, дай боже, то, что надо делает* (фразеологизм).

4. Особая роль оценивания, нередко с гиперболизацией.

– Торонтотокио любит на любом персонаже забегать туда и подфармивать. Поэтому сейчас для него это конечно ***большой, большой плюс.***

5. Регулярное дополнительное информирование: о прошлых играх, о спортсменах, об истории.

6. Повышенная экспрессивность и эмоциональность речи как на лексическом уровне, так и с помощью различных модуляций речи. Отдельно отметим императивность, связанную с желанием комментатора подсказать, посоветовать или же буквально заставить участника выполнить какое-либо действие.

Например, интонационное выделение определенных слов, в том числе в сочетании с повтором, помогает подчеркнуть значимость называемого события:

– Это ***9 МИНУТА*** *игры, что творит эта китайская машина сейчас!*

– Но и тем не менее 4 тысячи, ***4 ТЫСЯЧИ*** *преимущества.*

Речь журналистов очень экспрессивна, в определенных ситуациях комментаторы интонационно передают определенные эмоции:

– Теперь надо постараться уйти и никого не потерять. Нет, все-таки потеряли Миру, Мира… (удивленно) Нет, не потеряли! Мира ТП в аут – браво, Спирит!

– Ами ищет, Ами ищет свою жертву, и он ждет Мипошку, но нееет, (со смехом) не так все просто!

7. Использование разговорного синтаксиса, парцелляции и неполных предложений вследствие высокого темпа речи.

– Яторо выгоняют просто на базу.

Сочетание выделенных характеристик речи мы рассмотрим на примере отрывков из финальных 15 минут последнего матча турнира, когда команда Team Spirit приближалась к победе.

– Торонтотокио видит, видит, видит Тини, видит Уая, видит Тини, видит Уая! Торонтотокио пошла атака! Демеджа надо больше по Тини, больше, больше демеджа! Торонтотокио провожает ребят, прыгает (с сожалением) *АЙЙ ЕГО ВЕРНУЛИ! КОЛЛАПС СЮЮЮДАААА, Коллапс проезжает мимо, тут же Синкью, Синкью, раскастовался, ноль демеджа, ДОМОЙ СИНКЬЮ. ФЕЙСБЬЯН! ХВАТАЮТ ЕГО! ФЭЙСБЬЯН! БЕЙ-БЕЙ-БЕЙ-БЕЙ-БЕЙ-БЕЙ-БЕЙ! МИНУС ФЕЙСБЬЯН! ТРИ ГЕРОЯ В ТАВЕРНЕ! ТРИ ГЕРОЯ В ТАВЕРНЕ!*

– Нафигтусей едва живой. Кайтить, кайтить, кайтить, кайтить, кайтить, ребята отошли! ВОТ ОН КОЛЛАПС, ВОТ ОН ЭРПЭ, ЕЩЕ РАЗ, СЮДА, СЮДА, ДЕМЕДЖА, ЧУТЬ-ЧУТЬ НАСЫПАТЬ. (медленнее) Т*ини. Выходит из этого стана. Синкью уже вернулся. Как они живут* (со смехом) *я ВООБЩЕ НЕ ПОНИМАЮ в этой игре. Мира! Мира кайтит этого Тиника, ПОВЯЗАЛИ! Убили Тини. У него байбек появился, ГДЕ ОНИ ДЕНЬГИ ЭТИ БЕРУТ! Надо выйти, надо выйти. Все хорошо, все прекрасно сделали, можно теперь спастись.*

Эмоциональный накал был настолько велик, что комментатор от напряжения регулярно срывался на крик, темп речи настолько возрастал, что для понимания каждого слова комментатора пришлось бы переслушивать посекундно один и тот же момент несколько раз. Приведенные отрывки насыщены повторами как отдельных слов, так и словосочетаний, восклицаниями, императивностью, встречается игровая терминология, отдельные фразы выделяются интонационно, в некоторых случаях комментатор растягивает гласные (*СЮЮЮДАААА*), предложения в основном короткие, в некоторых случаях граница между предложениями практически неуловима – все это доводит экспрессивность речи практически до предела, оказывая на зрителей мощное вовлекающее воздействие. Отметим, что после этого сверхэкспрессивного отрывка второй комментатор отметил переизбыток эмоцией у своего коллеги: *Ой, Виталий, ладно, ты начал вот это вот свои* (со смехом) *эмоции проявлять и мне уже стало не по себе в один момент.*

Таким образом, речь киберспортивных комментаторов в целом очень схожа с речью спортивных комментаторов традиционных видов спорта. К ее отличительным чертам можно отнести повышенную экспрессивность и наполненность специфической игровой

терминологией. Напряженность и эмоциональность игрового процесса настолько захватывают аудиторию, что понятийная система не становится препятствием для понимания игры хотя бы на общем уровне. Киберспортивные комментаторы разговаривают со зрителями на языке эмоций, который понятен практически каждому.

Список литературы:

Бахтин М.М. Проблема речевых жанров // Бахтин М. М. Собрание сочинений. – М., 1996. – Т. 5: Работы 1940–1960 гг. – С. 159–206.

Гутцайт Р.Л. Эмотивность и оценочность телевизионного футбольного комментария. – 2011. – № 4. URL: http://www.mediascope.ru/node/951

Парфенова Д.И. Киберспортивная журналистика как новый формат спортивной журналистики // Журналистика в цифровую эпоху: антропологический поворот. – Екатеринбург, 2022. – С. 126–129.

Шаховский В.И. Категоризация эмоций в лексико-семантической системе языка. – М., 2008.

АХМЕРОВА Ксения Алексеевна – бакалавр кафедры медиалингвистики Санкт-Петербургского государственного университета (г. Санкт-Петербург).

Научный руководитель:

МАЛЫШЕВ Александр Александрович – к. филол. н., доцент кафедры медиалингвистики Санкт-Петербургского государственного университета (г. Санкт-Петербург), *a.malyshev@spbu.ru*