

## ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ТЕРМИНОВ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ

**П. В. Тюрин**

*старший преподаватель*

*Самарский филиал Московского городского педагогического университета*

*Самара, Россия*

*pas7516@mail.ru*

В современном мире возникают все новые явления, которые вызывают научный интерес разных сфер человеческой деятельности. Одной из таких сфер предстает киберспорт, представляющий малоизученной области знания с точки зрения лингвистики. Данное явление повлекло за собой формирование киберспортивного дискурсивного пространства, которое вмещает в себя ряд смежных дискурсов, в совокупности которые образуют уникальную среду, в которой связующим звеном является киберспортивный дискурс. Данная связь формируется посредством употребления в коммуникации узконаправленной терминологии, относящейся к такому современному явлению, как киберспорт. Одним из смежных дискурсов выступает педагогический дискурс, который реализуется посредством коммуникации тренера и члена киберспортивной команды. Для достижения целей педагогического дискурса тренеру необходимо формирование не только навыков и умений киберспортсмена, но и его терминосистемы посредством изучения киберспортивных терминов, представленных на трех уровнях: универсальные, жанрово-ориентированные и уникальные термины. Они пронизывают все киберспортивное дискурсивное пространство. Наиболее объемно изучение уникальных терминов, поскольку они определяют специфическую игровую среду и выполняют генерализирующую функцию в киберспортивном дискурсивном пространстве. Также именно они наиболее часто изучаются в прецедентных текстах, представленных патчами и гайдами.

**Ключевые слова:** киберспортивное дискурсивное пространство, термин, педагогический дискурс, киберспортивный дискурс, киберспорт, киберспортивная дисциплина

## FUNCTIONING OF ESPORTS TERMS IN PEDADODICAL DISCOURSE

**P. V. Tyurin**

*Senior Lecturer*

*Samara Branch of Moscow City University*

*Samara, Russian Federation*

*pas7516@mail.ru*

In today's world there appear different phenomena which provoke scientific interest within different areas of human beings. One of these areas happens to be esports, that seems to be a barely studied branch of knowledge from linguistic perspective. This phenomenon entailed forming esports discourse space, which includes different adjacent discourses, which form a unique area with the esports discourse as a core. The connection between discourses is formed by using specific terminology in communication, which is connected with such phenomenon as esports. One of the adjacent discourses is the pedagogical discourse, which is performed by communication between a coach and esportsmen. To achieve aims of pedagogical discourse the coach must not only develop skills, but also teach terminological system by learning esports terms performed on three levels: universal terms, genre-based terms and unique terms. Such terms are spread through all the esports discourse space. Most time consuming process is learning the unique terms as such terms define specific game area and play a generalizing role in esports discourse space. Also these terms are learnt in precedent texts performed by patches and guides.

**Keywords:** esports discourse space, term, pedagogical discourse, esports discourse, esports, esports discipline.

Киберспортивное дискурсивное пространство вмещает в себя ряд смежных дискурсов, в совокупности которые образуют уникальную среду, в которой связующим звеном является киберспортивный дискурс. Данная связь формируется посредством употребления в коммуникации узконаправленной терминологии, относящейся к такому явлению, как киберспорт. В данной статье уделяется особое внимание функционированию данных терминов в педагогическом дискурсе.

Педагогический дискурс как институциональный тип дискурса реализуется в рамках учебного заведения, т. е. в условиях институционального общения преподавателя и обучающихся, и закрепляется в социальных правилах, ритуалах, формулах и нормах, имеющих речевое выражение. В киберспортивном дискурсивном пространстве данное общение реализуется в паре «тренер – киберспортсмен», где «тренер» выступает в роли преподавателя, а «киберспортсмен» – ученика. Реализация педагогического дискурса происходит на специально оборудованной тренировочной базе.

Цель педагогического дискурса состоит в социализации нового члена общества и выражается в объяснении устройства мира, норм и правил поведения, организации деятельности нового члена общества в плане его приобщения к ценностям и видам поведения, ожидаемым от обучающегося, проверке понимания и усвоения информации, оценке результатов»<sup>1</sup>. Данная цель в киберспортивном дискурсивном пространстве достигается посредством подготовки киберспортсмена к его профессиональной деятельности, своей роли на киберспортивной арене, изучении киберспортивной дисциплины. Оценка результатов подготовки киберспортсмена производится в сравнении показателей его эффективности как с другими членами команды, так и с членами других команд.

Хронотоп педагогического дискурса в киберспортивном дискурсивном пространстве – это время, затраченное на подготовку киберспортсмена к профессиональным матчам (изучение киберспортивной терминологии, освоение игровых навыков, тренировочные матчи), и место, где проходит процесс подготовки киберспортсмена – тренировочная база.

Ценности педагогического дискурса определяются киберспортивной дисциплиной, к которой принадлежит киберспортсмен. Из универсальных ценностей можно выделить стремление к совершенствованию навыков, освоение новых игровых механик, эффективная коммуникация внутри команды, стремление к победе.

Реализация данных ценностей обусловлена определенными стратегиями. В педагогическом дискурсе, согласно В. И. Карасику, используются следующие стратегии:

1) объясняющая стратегия – направлена на информирование киберспортсмена, сообщение ему знаний о киберспортивной дисциплине;

2) оценивающая стратегия – выражает общественную значимость тренера как представителя норм общества и реализуется в праве тренера давать оценку как событиям, обстоятельствам и игровым механикам, о которых идет речь при обучении, так и достижениям киберспортсмена;

3) контролирующая стратегия – представляет собой комплексное намерение получения объективной информации об усвоении знаний, сформированности умений и навыков, осознание и принятие системы ценностей;

4) содействующая стратегия – проявляется в поддержке и исправлении киберспортсмена, т. е. создании необходимых условий для улучшения существующих навыков и формировании но;

5) организующая стратегия – заключается в совместных действиях участников команды<sup>2</sup>.

Согласно Ж. В. Миловановой, существуют следующие жанры педагогического дискурса: фатика, объяснение и изложение, эвристика (стимулирование и диалогизация), упражнение, контроль, регламентирующий (воспитательный) жанр<sup>3</sup>.

Также следует отметить, что жанры педагогического дискурса могут быть как прототипными, так и периферийными<sup>4</sup>. К первым в киберспортивном дискурсивном пространстве отно-

---

<sup>1</sup> Карасик 1999, 4-5.

<sup>2</sup> Карасик 1999, 7.

<sup>3</sup> Милованова 1998, 63–64.

сятся урок, лекция, тренировочные матчи, просмотр матчей других киберспортивных команд или гайдов, беседа тренера с киберспортсменом; ко второму – беседа родителей с киберспортсменом об устройстве мира, дискуссии тренеров о проблемах киберспортивной дисциплины и т. д.

В качестве прецедентных текстов в педагогическом дискурсе выступают патчи и гайды. Патч представляет собой обновление киберспортивной дисциплины, вводимое с определенной для каждой дисциплины периодичностью, вносящее определенные изменения в самой игре. Гайды же выступают в качестве руководства определенной игровой механики, целью которого является познакомить киберспортсмена с данной механикой и помочь ему овладеть в должной мере.

Как было обозначено ранее, в подготовке киберспортсмена к профессиональной деятельности немаловажную роль играет освоение терминологии киберспортивного дискурсивного пространства. Данная терминология подразделяется на три уровня: универсальные термины, жанрово-ориентированные термины и уникальные термины.

**Универсальные** термины представляют собой наиболее широкую по своему употреблению группу слов, которые функционируют в каждом жанре киберспортивных дисциплин. Данная группа терминов формируется на базе **компьютерной** (*equipment, PC, controller, mouse, keyboard*) и **спортивной** (*player team, coach, match, score, event, championship*) лексики, поскольку сама дисциплина киберспорт основана на совмещении данных областей человеческой деятельности. Для освоения данной терминологии подходят такие жанры, как фатика, объяснение и изложение, эвристика, регламентирующий жанр. Стоит отметить, что зачастую освоение данной терминологии проходит в рамках подготовки обучающегося в школе или университете, поскольку данные термины являются частью наиболее полно сформированной картины мира личности.

По-другому дело обстоит с жанрово-ориентированными и уникальными терминами. К **жанрово-ориентированным** относятся термины, функционирующие в определенном жанре киберспортивных дисциплин. Так, например, для жанра МОВА наименование киберспортсмена неразрывно связано с нахождением его аватара на киберспортивной арене, а также с распределением игровых ресурсов. Исходя из этого, в команде присутствуют следующие игроки:

- **Toplaner** – игрок нижней линии,
- **Jungler** – игрок, находящийся вне линии,
- **Midlaner** – игрок средней линии,
- **Botlaner** – игрок нижней линии,
- **Support** – игрок поддержки.

**Уникальные** термины представляют собой самый большой объем лексических единиц. Такие лексические единицы представляют особый интерес для изучения, поскольку определяют специфическую игровую среду и выполняют генерализирующую функцию в киберспортивном дискурсивном пространстве. В качестве примера прецедентного текста, возьмем описание аватара (персонажа компьютерной игры) игрока, с целью наиболее полного представления, с каким материалом приходится работать тренеру в рамках педагогического дискурса (таблица 1).

Для освоения жанрово-ориентированных и уникальных терминов тренеру необходимо прибегать ко всем стратегиям и жанрам педагогического дискурса.

---

<sup>4</sup> Ручкина 2009, 27.

## Способности аватара в киберспортивной дисциплине League of Legends

<b>Ahri</b>	Role – <b>mage</b>
<b>Passive</b>	<b>Essence Theft</b> When Ahri strikes 9 enemies with her abilities, her next ability also heals her for each enemy hit.
<b>Q</b>	<b>Orb Of Deception</b> Ahri sends out and pulls back her orb, dealing magic damage on the way out and true damage on the way back.
<b>W</b>	<b>Fox-Fire</b> Ahri gains a brief burst of Move Speed and releases three fox-fires, that lock onto and attack nearby enemies.
<b>E</b>	<b>Charm</b> Ahri blows a kiss that damages and charms an enemy it encounters, instantly stopping movement abilities and causing them to walk harmlessly towards her.
<b>R</b>	<b>Spirit Rush</b> Ahri dashes forward and fires essence bolts, damaging nearby enemies. Spirit Rush can be cast up to three times before going on cooldown, and gains additional recasts when taking down enemy champions.

Таким образом, киберспортивные термины представляют собой широкий интерес для исследования, как в рамках лингвистики, так и лингводидактики. Функционирование киберспортивных терминов в педагогическом дискурсе внутри киберспортивного дискурсивного пространства накладывает дополнительные роли на тренера и членов киберспортивных команд, что обуславливает формирование разносторонней языковой личности.

*Литература / References*

*Карасик В. И.* Характеристики педагогического дискурса // Языковая личность: аспекты лингвистики и лингводидактики. Волгоград, 1999. С. 3–18.

*Karasik V. I.* Kharakteristiki pedagogicheskogo diskursa [Characteristics of Pedagogical Discourse] // Yazykovaya lichnost': aspekty lingvistiki i lingvodidaktiki [Linguistic Personality: Aspects of Linguistics and Linguodidactics]. Volgograd, 1999. P. 3–18.

*Милованова Ж. В.* Жанрово-речевые особенности педагогического дискурса // Языковая личность: жанровая речевая деятельность. Волгоград, 1998. С. 63–64.

*Milovanova Zh. V.* Zhanrovo-rechevye osobennosti pedagogicheskogo diskursa [Genre-speech Features of Pedagogical Discourse] // Yazykovaya lichnost': zhanrovaya rechevaya deyatel'nost' [Linguistic Personality: Genre Speech Activity]. Volgograd, 1998. P. 63–64.

*Ручкина Е. М.* Лингво-аргументативные особенности стратегий вежливости в речевом конфликте: на материале педагогического дискурса: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Калуга, 2009.

*Ruchkina E. M.* Lingvo-argumentativnyye osobennosti strategiy vezhливости v rechevom konflikte: na materiale pedagogicheskogo diskursa [Linguistic-Argumentative Features of Politeness Strategies in Speech Conflict: On the Material of Pedagogical Discourse]. PhD Thesis. Kaluga, 2009.