

**ФУНКЦІОНАЛЬНІ Й ТИПОЛОГІЧНІ ПАРАМЕТРИ АНГЛІЙСЬКОЇ
КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЛЕКСИКИ**

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ	
КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЛЕКСИКИ	6
1.1 Кіберспорт як явище в сучасному інформаційному просторі	6
1.2 Функціонування стилістично маркованої лексики у специфічних лексиконах.....	8
РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНІ ПАРАМЕТРИ АНГЛІЙСЬКОЇ	
КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЛЕКСИКИ.....	13
2.1 Етимологічні особливості утворення кіберспортивної спеціальної лексики	13
2.2 Понятійна система жанрів комп'ютерних ігор.....	18
2.3 Неологізми у кіберспортивній лексиці	22
2.4 Інтерлінгвальне поширення кіберспортивної лексики через запозичення	27
ВИСНОВКИ	30
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	32
ДОДАТКИ.....	37

ВСТУП

Однією з найвизначніших подій початку XXI ст. слід вважати кардинальну зміну функціонування інформаційного простору: станом на грудень 2020 р. до всесвітньої інтернет мережі підключилося 4,9 млрд осіб (за даними Internet World Stats) — а це вже більше за половину населення всієї планети. Темпи зростання кількості користувачів на рік вражають не менше: у 2000 р. доступ до інтернету мали лише 413 мільйонів комп'ютерів. А тому недивно, що «всесвітня павутина» наразі заподіяна майже у кожній галузі й сфері людської життєдіяльності.

Не меншого впливу суспільство зазнало й від комп'ютерних ігор. Якщо наприкінці минулого сторіччя цифрові розваги вважали дитячою забавою, то зараз 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 з екранів своїх моніторів), масштабними подіями і мільйонами робочих місць.

Тож недивно, що з такою великою аудиторією гравців галузь кіберспорту розвинула свою систему комунікації, яка на сьогоднішній день є малодослідженою з наукової точки зору — здебільшого наявні лише спроби систематизації термінів у тематичних глосаріях, але не більше того. Враховуючи швидкість розвитку самої індустрії, можна констатувати, що темпи наукового опрацювання лексичного матеріалу суттєво відстають від темпів появи новотворів.

До того ж, у січні 2021 р. Національна комісія зі стандартів державної мови України провела засідання з питань регулювання та внормування лексики, що стосується комп'ютерних ігор, у тому числі, стосовно кіберспортивного лексикону, що засвідчує актуальність обраної теми.

Саме тому темою нашого дослідження стали функціональні й типологічні параметри англійської кіберспортивної лексики.

Об'єкт дослідження: кіберспортивна лексика англійської мови.

Предмет дослідження: функціонування кіберспортивної лексики в англійській мові.

Мета дослідження: виявити етимологічні засади виникнення кіберспортивної лексики, механізми утворення неологізмів та тенденції запозичення іншомовних слів.

Сформована мета, об'єкт і предмет дослідження дозволили поставити такі **завдання**:

1. Актуалізувати поняття “неологізм”, “сленг”, також визначити спеціальну лексику.
2. Дослідити історію виникнення кіберспорту як явища.
3. Провести етимологічний аналіз корпусу кіберспортивної лексики англійської мови, а також назв ігрових жанрів.
4. Проаналізувати неологізми та запозичення у кіберспортивній лексиці, з'ясувати закономірності їх виникнення.

При реалізації поставлених завдань були використанні наступні **методи**: аналіз, синтез, описовий, типологічний.

- Описовий метод дав змогу охарактеризувати загальний зміст кіберспортивного лексикону.
- Типологічний метод застосовано для визначення класифікації жанрів комп'ютерних ігор, а також їхньої ієрархії.
- Метод аналізу використано для виявлення лексико-семантичних зв'язків між одиницями досліджуваної системи.
- За допомогою синтезу в дослідженні визначено нинішній стан кіберспортивного лексикону в англійській мові, зокрема місце жаргонізмів та сленгу у питомій системі.

Наукова новизна роботи полягає у систематизації розрізненого лексичного матеріалу кіберспортивної лексики, виявленні закономірностей запозичення лексичних одиниць з інших мов, передумови та способи творення кіберспортивних неологізмів.

Теоретична значущість роботи визначається у застосуванні лінгвістичного аналізу для дослідження сучасної кіберспортивної лексики.

Практичне значення полягає в тому, що матеріали дослідження було застосовано у діяльності наступних закладів:

- У навчальному процесі на філологічному факультеті ЗВО під час вивчення дисциплін «Теорія і практика перекладу», «Лексикологія», «Основна іноземна мова (англійська)» для набуття навичок роботи з активним лексико-семантичним полем, що зазнає змін на регулярній основі. (Довідка про впровадження додається).
- В Комунальному закладі «Центр позашкільної освіти» міської ради для розробки питомої класифікації кіберспортивної лексики під час здійснення наукових досліджень вихованців Центру. (Акт впровадження додається).
- В Управлінні фізичної культури та спорту міської ради задля уніфікації кіберспортивної термінології та для усунення лінгвістичних суперечностей у межах відповідної методичної документації. (Акт впровадження додається).

Також матеріали роботи можуть використовуватись на уроках англійської мови в школі та на факультативних заняттях.

Апробація роботи. Результати дослідження доповідались на II Міжнародній науковій конференції «Соціально-гуманітарні дослідження та інноваційна освітня діяльність» 26-27 червня 2020 р., м. Дніпро (сертифікат додається). Матеріали дослідження опубліковано у збірнику наукових праць «Соціально-гуманітарні дослідження та інноваційна освітня діяльність» та у фаховому виданні «Нова філологія» (Index Copernicus).

Структура і обсяг роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (48 найменувань), додатків.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЛЕКСИКИ

1.1. Кіберспорт як явище в сучасному інформаційному просторі

У сучасному світі лінгвістичні дослідження поділилися на незліченну кількість сфер і напрямків. Однією з актуальних і в той же час малодосліджених на сьогоднішній день, областей комунікації є кіберспортивна.

Кіберспорт, або е-спорт (з англ. cybersport, electronic sports, esports) – індивідуальні чи командні змагання у відеоіграх, або, як їх прийнято називати у кіберспортивній спільноті, ігрових дисциплінах. Ігрові дисципліни у свою чергу поділяються на: шутери від першої особи, стратегії у реальному часі, авто- та авіа-, футбольні симулятори, файтинги, МОБА (Multiplayer Online Battle Arena) та ін. [26].

Ще нещодавно (приблизно 30 років тому) ніхто й не знав таке поняття – кіберспорт, але величезними кроками ця галузь діяльності розповсюджувалась і набувала все більших масштабів, кожного дня все більше людей, особливо молоді, входять в цю область знань. Всі вони роблять це по-різному, деякі як глядачі, інші ж роблять це у ролі ведучих, коментаторів, гравців. Проте всі ці люди мають між собою дещо спільне – те що вони час від часу цікавляться, або ж грають у певну комп'ютерну гру.

Найперше зареєстроване змагання з відеоігор відбулось 19 жовтня 1972 року в університеті Стенфорд, США. Ігровою дисципліною виступала «Spacewars», а призовий фонд складала річна підписка на журнал «Rolling Stone». У 1980 році відбулась грандіозна подія тогочасної геймінгової сфери – «The Space Invaders Championship», яка зібрала понад 10.000 прихильників цієї гри, які змагалися поміж собою. Ця подія встановила досить високу планку для подальшого розвитку саме змагальної ігрової сфери. Впродовж наступного десятиліття, подібні змагання почали відмічатись популярними

журналами: «Life», «Time» і т.д. Відомий тогочасний гравець, нині бізнесмен Біллі Мітчелл встановив рекорди у шістьох іграх, через що був занесений до «Книги Світових Рекордів Гіннеса» у 1985 році.

На початку 90-х років, із розповсюдженням інтернету, почалися саме онлайн змагання з ігор. Комп'ютерний спорт став рекламуватися та підтримуватися спонсорами. Найбільші тогочасні змагання: «QuakeCon», «Cyberathlete Professional League», «Professional Gamers League».

У 2000-х роках е-спорт був розповсюджений по всьому світу, особливо у Південній Кореї, яка тоді переживала економічну кризу, і коли люди не мали роботи, вони цікавилися саме ігровою галуззю. Вони навіть створили Корейську Організацію Електронного Спорту за підтримки Кабінету Міністерства Культури, Спорту та Туризму.

Впродовж наступних 10-ти років кіберспорт просувався вперед із значно більшими темпами ніж раніше. На початку 2000 року було приблизно 10 великих турнірів з усіх дисциплін, таких як: «World Cyber Games», «Intel Extreme Masters», «Major League Gaming».

На початку XXI ст. ігрові змагання почали транслюватися на телебаченні, особливо у Південній Кореї, Німеччині, США, Великобританії, Франції до 2010 року. Адже наступним кроком стали інтернет-трансляції, завдяки появі стрімінг-платформ, таких як: «twitch.tv», «douyu.tv». Саме ці платформи й дали сильний поштовх подальшій популярності і масштабу кіберспорту. У 2013 році під час одного дня трансляції турніру «The International», «twitch» зафіксував 4.5 мільйони унікальних глядачів, кожен з яких дивився трансляцію щонайменше 2 години [44].

Згідно із даними Міжнародної Федерації Електронного Спорту (IeSF), кіберспорт вже визнаний у п'ятдесят одній країні світу, серед яких: Німеччина, Україна, Росія, Бельгія, Китай, Швеція, Австралія, Ізраїль, Данія, Індія та ін. [33].

1.2. Функціонування стилістично маркованої лексики у специфічних лексиконах

У ході дослідження, буде необхідно оперувати певною спеціальною лексикою, тому представляється доцільним ознайомитись із її визначенням і класифікацією.

Спеціальна лексика – це лексика, що позначає певні поняття або називає предмети, притаманна певній трудовій сфері, вона не є загальноновживаною [14, с.522]. До цього визначення зі «Словника-довідника лінгвістичних термінів» слід додати, що ця лексика може бути притаманна також професійній або розважальній сфері діяльності людини. Наприклад, вона широко розповсюджена у футбольній сфері, яка належить до розваг. Також, спеціальну лексику визначають, як слова чи словосполучення, які позначають наукові поняття і є стійкими, відтворюваними елементами в системі спеціального знання, посідаючи в ній певні класифікаційні місця [8, с.176].

Спеціальна лексика має такі характерні особливості: 1) вторинне використання слів, яке розвивається на основі їх первісного загального застосування; 2) спеціальне утворенням штучних позначень; 3) обмеженість сфери, в якій використовується; 4) відсутність можливості прямого перекладу на інші мови; 5) неможливість довільних заміन окремих елементів без узгодження традицією галузі; 6) своєрідне ставлення до таких мовних явищ як полісемія, антонімія; 7) підвищений денотативний зв'язок [16, с.42].

Т. Пристайко поділяє спеціальну лексику на 3 класи: терміни, професіоналізми і номенклатурні знаки [12, с.38].

1. Термін – слово або словосполучення, що означає чітко окреслене спеціальне поняття якої-небудь галузі науки, техніки, мистецтва, суспільного життя тощо. Термін є досить специфічним поняттям, адже воно, у більшості випадків, використовується у науковій сфері як номінативна одиниця, і зрідка терміни можна почути у природній мові [15, Том 10, с.88].

Згідно з О. Сорокіною та Т. Скопюк, до головних ознак, на які можна спиратися у процесі виділення термінів у складі спеціальної лексики, є такі:

- 1) специфічність використання (кожний термін належить до спеціальної галузі знань);
- 2) номінативна функція;
- 3) дефініційованість (наявність наукової дефініції);
- 4) точність значення (яка встановлюється дефініцією);
- 5) контекстуальна стійкість (значення терміна є зрозумілим без контексту і мало залежить від контексту);
- 6) стилістична нейтральність;
- 7) езотеричність (точне значення терміна відоме тільки спеціалістам);
- 8) конвенційність (цілеспрямований характер появи);
- 9) номінативний характер (термін – це зазвичай іменник або словосполучення на основі іменника);
- 10) відтворюваність у мовленні (яка є важливою для словосполучень) [9, с. 85-86].

2. Професіоналізми – це неофіційні найменування понять, які, як правило, розповсюджені в розмовній сфері, серед людей певної професії, спеціальності, або інтересу, але які не є строгими назвами понять і вживаються виключно в окремій сфері. Напр. «stream» – у першому значенні – потік, але у кіберспортивній сфері під цим розуміється відеотрансляція наживо.

На відміну від термінів, професіоналізми несуть ненормативний характер, тобто їх дуже рідко можна помітити у словнику, адже вони не є частиною наукової мови і вживаються в окремій сфері, так що людина, яка не цікавиться певною галуззю, навряд чи зможе повністю зрозуміти діалог двох спеціалістів під час робочої діяльності. Можна також додати що професіоналізми, у своїй більшості, існують виключно в усній формі, на відміну від термінів, які переважно використовуються на письмі.

3. Номенклатурні позначення – це умовні назви, або аббревіатури що позначаються символами буквеними чи цифровими, які створюються на базі термінів, або професіоналізмів і слугують для скороченого позначення певного явища, наприклад: *кіберсп. тір-2, бот-лайн, топ-лайн, сс, буткемп*, 322 та ін.

Слід зазначити те, що серед вчених досі бурхливо обговорюють необхідність розмежування саме термінів і номенклатури. Уперше таку класифікацію надав Г. Винокур [5, с. 8], згодом це розмежування також підтримав О. Реформатський. Він вважав що значення термінів більш загальне ніж номенклатурних позначок, які у свою чергу називають одиничні об'єкти [13, с. 49].

Ще одне явище, яке можна зустріти спілкуючись із представником кіберспортивного середовища – це аббревіатури.

Аббревіатура – слово, що становить скорочення двох або кількох слів, напр.: *профорг, студком, філфак, запчастини*. Літерне скорочення кількох слів, напр.: КНР, ОУН, МДПУ; Загальноприйняті скорочення слів на письмі, напр.: *і т.д., див., і т. ін., пор.*

Існує класифікація аббревіатур, за принципом їх утворення:

1) буквено-звукова — аббревіатура ініціального типу, в якій поєднуються буквена та звукова вимова (наприклад: *ІНДЗ* — ін-де-зе — індивідуальне науково-дослідне завдання); 2) звукова — аббревіатура, що складається з початкових звуків (*ЛАЗ* — Львівський автобусний завод, *НАН* — Національна академія наук); 3) ініціальна — аббревіатура, що складається з початкових літер слів, які виступають твірною базою для певного похідного (наприклад: *УПА* — Українська повстанська армія, *СБУ* — Служба безпеки України); 4) словоформна — поєднання частини слова з відмінковою словоформою (*завкафедри, компроти, завскладу*); 5) телескопічна — аббревіатура, утворена шляхом поєднання початкової і кінцевої частин твірного слова (*мерон* — мало еластичний капрон); 6) уламкова — поєднання в аббревіатурі асемантичних частин слова (Наприклад: *педфак, медсанбат, студком, мехмат*); 7) усічено-словесна — аббревіатура, утворена шляхом поєднання частини слова з повноцінним словом (Наприклад: *запчастини, продтовари, Казахфільм*) [20, с.15-17].

Наступним кроком у дослідженні, необхідно виділити та найбільш точно класифікувати термін «сленг», адже саме у області кіберспортивної

лексики, подане поняття займає одну з провідних ролей, так як зміст терміну «сленг» є доволі широким. Нижче подано деякі з означень сленгу.

Сленг, або соціолект (англ. slang) — жаргонні слова або вирази, характерні для мовлення людей певних професій або соціальних прошарків, які, проникаючи в літературну мову, набувають помітного емоційно-експресивного забарвлення [15, Том 9, с.350].

Сленг (від англ. slang - жаргон) — слова або вислови, які використовують люди деяких професій чи класових прошарків. Сленг традиційно протистоїть офіційній загальноприйнятій мові й до кінця зрозумілий лише представникам порівняно вузького кола осіб, які належать до певної соціальної або професійної групи, яка впровадила в мову слово або вислів [7; с.200].

Молодіжний сленг — це окремий пласт національної мови, який відображає певною мірою рівень культури, освіченості, розвитку суспільства. У наш час він контрольований маскультурою, під вплив якої потрапляють різні категорії молоді [4; 10]. О. Христенко підкреслює, що у молодіжному сленгу існує певне ядро, яке складає загальновживаний сленг, одиниці якого є зрозумілими для широкого загалу й використовуються людьми різних категорій у повсякденній комунікації, та периферія. Периферійні кола у свою чергу представлені спеціальним сленгом (соціальними жаргонами), у тому числі сленгом професійних груп, а також особливими підсистемами, що межують з арготичною закритою лексикою [17, с.5].

Одним з інструментів молодіжного сленгу виступають неологізми — нові слова, або вислови, що з'являються в мові [15, Том 5, с.348]. Неологізми є джерелом лексичного збагачення мови а, отже, підтверджують динамічну природу мови. Саме вони за твердженням М.О. Шутової «розв'язують суперечності, які виникають між наявним лексичним складом мови та новими комунікативними і когнітивними потребами мовців» [18, с.84]. О.І. Дзюбіна зазначає, що «неологізми є не лише одиницями номінації, а й одиницями, які беруть участь у комунікації» [10; с.17-23]. В.І. Заботкіна

вбачає в основі утворення семантичних інновацій «необхідність найменувати нову річ» [11, с.93].

Неологізми функціонують серед певної сфери носіїв мови і не завжди є зрозумілими поза її межами. Молодіжне мовлення характеризується різноманітністю, йому властиве сприйняття новизни. Нові тенденції у культурі, соціальний розвиток, технічний прогрес зумовлюють появу молодіжних об'єднань та угруповань. Молодіжне спілкування, як стверджує Н. Глушак [6, с.333] це синтезована лексика різних молодіжних груп та індивідуальної молоді. Як і професійний жаргон ремісників минулого, вона є певним засобом конспірації, умовною говіркою, яку розуміють тільки члени групи.

Широкого використання, в наслідок глобалізації, набули саме англіцизми. Англіцизм – це різновид запозичення; слово, його окреме значення, вислів тощо, які запозичені з англійської мови або перекладені з неї чи утворені за її зразком. Англіцизми переважно усвідомлюються мовцями як чужорідний елемент і зберігають ознаки свого походження: фонетичні (*джем, імідж*), словотвірні (*смокінг, маркетинг*), семантичні (*яструби* – політики, прихильники жорстокого агресивного курсу у різних країнах) [1, с.5].

Арго – умовна говірка якого-небудь соціального середовища (групи, гуртка і т.п.) в якій є специфічні слова й вислови, незрозумілі для сторонніх; жаргон. Це поняття дуже чітко характеризує внутрішні особливості спілкування серед е-спортивного соціуму, адже вони різними шляхами деривації, англіцизмів та їх асиміляції у рідну мову, надають словам нові значення, так, що у більшості випадків діалог, який ведуть між собою кіберспортсмени, або ж люди що постійно цікавляться цим середовищем, не підготовлена людина не зможе повністю зрозуміти, адже ігрові терміни, чи загальноновживані поняття вони ретранслюють у реальне життя. На нашу думку, це досить чітко характеризує галузь е-спортивної лексики, як окреме лексичне поле, що потребує детального дослідження.

РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНІ ПАРАМЕТРИ АНГЛІЙСЬКОЇ КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЛЕКСИКИ

2.1. Етимологічні особливості утворення кіберспортивної спеціальної лексики

У першу чергу, необхідно зауважити на тому, що спеціальна лексика у е-спорті існує, переважно, в усній формі. Терміни та означення певних явищ однієї гри можуть різко відрізнятися від тих самих у іншій грі, адже ігри не дотримуються однієї концепції, і через не наявність відповідника у мові, явище отримує нову назву. На противагу цьому існують і певні загальні означення, наприклад: *AOE*, *support*, *hp*, *тімхаус* і т.д., що будуть зрозумілі представнику іншої ігрової дисципліни.

Через швидкі темпи певних змагальних ігор, поняття часто бувають скорочені, кіберспортивній лексиці притаманні саме аббревіатури або назви які були б зрозумілі навіть новому гравцю. Прикладом може стати гра «Counter-Strike: Global Offensive», у цій дисципліні дуже важлива швидкість реакції та комунікації, це досить часто може вирішити результат цілого матчу, або, навіть, турніру. Через це позиції на картах мають чіткі найменування, і можуть бути зрозумілі гравцями з різних країн. І ці назви майже завжди відрізняються від офіційного (мається на увазі назва, яку можна знайти власне у грі) найменування від розробника гри. Розглянемо схожості та відмінності офіційних назв позицій із неофіційними, тобто тими, що виникли у спільноті, із посиланням на їхню форму, вигляд, відповідність певним історичним подіям кіберспорту.

Практичним ресурсом буде мапа (ігрова локація) – *de_mirage*.

Нами було виокремлено певні офіційні назви ігрових позицій та порівняно їх із назвами, що розповсюдженні в інтернаціональній спільноті. На підставі цього порівняння їх можна класифікувати за ступенем

відповідності на назви повної відповідності, часткової відповідності, відсутності відповідності, відсутності назви з того чи іншого боку.

Роздивимось приклади офіційних назв із повною відповідністю тим, що застосовуються у кіберспортивній спільноті (табл. 2.1).

Таблиця 2.1

Приклади із повною відповідністю офіційних і неофіційних назв у грі «Counter-Strike: Global Offensive»

Офіційні	Неофіційні
Middle	Middle, mid
Connector	Connector
Apartments	Apartments, apps

Саме такі назви позицій можна почути і в реальній грі, і побачити у лівому верхньому кутку екрану, тобто там де ця назва закладена власне грою. Ці найменування досить чітко окреслюють місцевість, і суспільство геймерів не підбрало нічого кращого, ніж лишити офіційні варіанти.

Роздивимось приклади офіційних назв із частковою відповідністю тим, що застосовуються у кіберспортивній спільноті (табл. 2.2).

Таблиця 2.2

Приклади із частковою відповідністю офіційних і неофіційних назв у грі «Counter-Strike: Global Offensive»

Офіційні	Неофіційні
Palace interior	Palace
CT start	CT spawn/CT
Ladder	Ladder-room/Up-down
Bombbsite	Plantsite

Можна побачити, що тут одне слово збігається з оригіналом, а інше або відсутнє, або відрізняється. Особливої уваги заслуговує пара *bombbsite* – *plantsite*, хоча і слово *bombbsite* дає ту саму картину про місцевість, що і *plantsite*, гравці не згодні називати цю позицію її офіційним варіантом, адже слово *plantsite* прижилося у ком'юніті ще за часів попередніх частин цієї багатосерійної гри, і тому гравці вирішили зберігати традиції.

Іншу картину демонструють приклади офіційних назв із відсутністю відповідності тим, що застосовуються у кіберспортивній спільноті (табл. 2.3).

Таблиця 2.3

Приклади із відсутністю відповідності офіційних і неофіційних назв у грі «Counter-Strike: Global Offensive»

Офіційні	Неофіційні
Tunnel	Underpass
Sniper's Nest	Window
Catwalk	Short
Palace Tunnel	Ramp
Truck	Car
Shop	Kitchen
Cart	Boxes

Тут можна побачити повну різницю в обох категоріях, така відмінність може бути аргументована: кількістю звуків, певними етимологічними чинниками, а саме історією виникнення назви.

Особливої уваги заслуговують випадки, коли спостерігається відсутність офіційної або навпаки неофіційної назви у грі. Це виникає внаслідок того, що деякі позиції просто не здобули свого офіційного найменування. В свою чергу, ком'юніті не приділила увагу тим локаціям, де рідко можна зустріти супротивника, тобто локаціям – що не мають прагматичного значення. Роздивимось згадані випадки на конкретних прикладах (табл. 2.4)

Таблиця 2.4

Приклади із відсутністю офіційних або неофіційних назв у грі «Counter-Strike: Global Offensive»

Офіційні	Неофіційні
Tunnel Stairs	
Side Alley	
Back Alley	
House	
Palace Alley	
	Jungle
	Stairs

	Sandwich
	Ticket box
	Tetris
	Bench
	Chair

Варто зауважити, що деякі назви різняться залежно від регіону мовця, наприклад, представники американської кіберспортивної сцени називатимуть *truck*, або ж, власне *truck*, або *van*. В той же час коли у Європейському середовищі частіше використовується назва *car*.

Проаналізувавши цей матеріал, можна зробити висновок що назви, які розповсюдженні у кіберспортивному суспільстві створюються за наступними принципами: лаконічність, зважаючи на всі неофіційні варіанти ми можемо спостерігати більшість одно-, або ж дво- складових слів. Інші були сформовані в результаті переносу назви позиції з однієї частини гри до іншої (*plantsite*). Також деякі назви формуються в наслідок візуальної схожості поданої локації (напр. *chair*).

Звичайно, як і у будь-якій мовній сфері, існують і локальні варіанти цих назв, засновані на мові людей, що проживають на цій території. Наприклад, на пост-радянських теренах існують свої, російськомовні назви цих локацій. Так само як і в Бразилії існують свої, португаломовні найменування. Але вище був описаний певний міжнародний «стандарт», який можна почути не тільки від рядових гравців, а й від професійних гравців, коментаторів, аналітиків, та ведучих [34; 35].

Більш яскраві приклади формування неофіційних неологізмів можна побачити в іншій кіберспортивній дисципліні – «Dota 2». У цій грі внутрішньо-ігрові (*in-game*) назви предметів, або ролей гравців у більшості випадків розбіжні з тими, що їм надали власне гравці.

У середині гри можна знайти такі ролі персонажів: *Nuker*, *Disabler*, *Jungler*, *Pusher*, *Durable*, *Escape*, *Initiator* [24].

В ігровому ком'юніті ролі персонажів мають дещо інше розподілення, а саме: *Carry*, *Nuker*, *Initiator*, *Disabler*, *Durable*, *Support*, *Escape*, *Pusher*, *Jungler* [25].

Тобто гравці розширили офіційну версію так, щоб їм було комфортно оперувати саме цими термінами. Вони досить чітко окреслюють роль персонажа у грі, його задачі та можливості, кожна з цих ролей має певну дефініцію. Також, для більшого розуміння гравцем своєї задачі під час гри, спільнотою були вигадані ролі гравців, ці ролі розподілені у відповідності з залежністю від ресурсів, або «фарму». Залежність від фарму – це міра, що вказує на те, наскільки залежною є роль гравця від отримання золота [45].

Згідно з Електронною базою даних, що присвячена різним комп'ютерним іграм [45], існує 5 позицій, які базуються саме на вказаній вище залежності та їх гра і функції, що їм слід виконувати походять саме від неї. Перша позиція – гравець, що отримує найбільше золота, звичайно його опікають до певної стадії гри, п'ята позиція – гравець, що майже не потребує золота для реалізації потенціалу своєї ролі та героя зокрема. Ці ролі носять ще й інші назви серед гравців, їх можна зустріти на офіційних трансляціях великих змагань, там вони зображені на інфо-графіках, або ж застосовуються усно. І, в цілому, вони названі за тим самим принципом залежності від фарму: 1st position – *Hard Carry*, 2nd position – *Midlaner*, 3rd position – *Offlaner*, 4th position – *Farming Support*, 5th – *Hard Support/ Full Support*.

Також гравці схильні до надмірного використання аббревіатур у спілкуванні один з одним. Це допомагає скоротити час і вкласти у декілька букв значно більший сенс. Наприклад, оригінальна фраза: «*Good game, well 'played!*», що висловлює певну пошану та подяку супротивнику і звітує про кінець гри, має тенденцію до письмового скорочення. Так вона поступово перетворювалась на ініціалізм: «*ggwr*», а зрештою залишились лише дві літери «*gg!*». Варто зазначити що в усному мовленні офіційних англомовних студій трансляцій турнірів переважає повний, не скорочений варіант фрази.

За таким самим принципом можна розібрати вітальний вислів, що час від часу використовується гравцями задля прояву пошани стосовно опонента. Цим самим висловом є: «*Good luck, have fun!*». І так само як і минула, ця фраза схильна до аббревіації на письмі: «*gl, hf!*», «*gl*».

Розповсюдженням явищем також є скорочення назв героїв та зброї у ігровому спілкуванні. Частіше за все вони позначаються за акронімічними принципами, наприклад: *Anti-Mage* – *AM*, *Phantom Assassin* – *PA*, *Phantom Lancer* – *PL*, *AK-47* – *AK* і т.д.

Таким чином, можна побачити, що головним принципом формування лексичних одиниць як офіційної, так і ще більшою мірою неофіційної кіберспортивної лексики є їх лаконічність, тобто відповідність до ознаки стислості, що притаманна термінам.

2.2. Понятійна система жанрів комп'ютерних ігор

Ігри поділяються за жанрами. Жанр – це історично сформований тип художнього твору, який синтезує характерні особливості змісту та форми певного виду творів, має відносно сталу композиційну будову, яка постійно розвивається та збагачується [19, с.251]. Хоча це визначення і відноситься до художніх творів, але ми можемо віднести ігри до останніх, оскільки вони створюються людською уявою, так само як і художні твори. У світі ігор наявна велика кількість різноманітних жанрів, кожен з яких носить свою назву, базуючись на вже усталених принципах. Тому представляється доцільним встановити закономірності та відповідності в етимології їх назв.

Варто зазначити що існує досить велика кількість класифікацій жанрів. Найбільш масштабними є наступні жанри: *action*, *arcade*, *action-adventure*, *adventure*, *role-playing*, *simulation*, *strategy*, *idle gaming*; в свою чергу ці жанри розділяються на більш специфічні ігрові жанри, кожен з яких має свої особливості.

Аналіз свідчить, що основна закономірність у формуванні назв ігрових жанрів, що притаманна кожній з них, це відповідність назви змісту гри, а отже із семантики назви гри можна зробити певні висновки про її сутність або зміст (додаток А). Роздивимось це на окремих прикладах.

Назви таких ігрових жанрів як «файтинги» (від англ. *to fight* – битися), «шутери» (від англ. *to shoot* – стріляти), «слешери» (від англ. *to slash* – розрізати), «Побий-їх-всіх ігри» (*Beat-'em-up games*, або *brawlers*) і т.д. віддзеркалюють їх головну ціль – побити супротивника певним способом.

У назвах деяких жанрів відбувається синхронізація інших жанрів, наприклад, «пригодницький екшн» (*action-adventure games*) отримав свою назву через синхронізацію жанрів, пригодницького, та екшену. У ньому присутні 2 піджанри: *survival horror*, *metroidvania* (додаток А).

«Стелс ігри» (*stealth games*, від англ. *stealth* – хитрість, при цьому це слово у кіберспортивному світі набуло щодо іншого значення, а саме скритності), «ігри-виживання» (*survival games*, від англ. *to survive* – виживати), *Survival horror* (від англ. *to survive* – виживати, *horror* – жах) передають семантику цих жанрів, кінцевою метою яких є завдання залишитись у живих (додаток А).

Жанр комп'ютерних ігор – *arcade games*, або ігри-аркади, він несе свою назву відштовхуючись від середовища, на якому відбувається гра, а саме – ігрових автоматів. «Arcade» – в одному зі своїх значень – галерея ігрових автоматів [30].

Слід зазначити, що спостерігаються випадки, коли семантика жанрів комп'ютерних ігор не завжди однозначно відображається у їх назвах. Наприклад, назва жанру *metroidvania* являє слово-гібрид (*pormanteau word*), яке складається з назв двох ігрових франшиз, а саме: *Metroid*, *Castlevania*.

Цікавим прикладом є визначення у назвах не лише сутності ігрового жанру, але й підкреслення способу передавання інформації і управління. До таких жанрів можна віднести «текстові пригоди» (*Text adventures*), «графічні

пригоди» (*graphic adventures*), «візуальні новели» (*Visual novels*), «інтерактивне кіно» (*Interactive Movie*).

У випадках коли назви ігрових жанрів достатньо точно підкреслюють їх сутність, але при цьому мають достатньо довгу назву з кількох слів геймерська спільнота вдається до їх скорочення за допомогою аббревіації. При цьому кожен користувач не лише використовує відповідну аббревіатуру, але і чітко уявляє їх повну назву. Наприклад, *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), *RTS* (*Real Time Strategy*), *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*), *TBS* (*Turn-based strategies*).

Особливої уваги заслуговує такий жанр комп'ютерних ігор як «рольові ігри», або *RPG* (*Role Playing Games*). Його сутність відображена у назві, завдання гравця пройти задалегідь зумовлений сюжет, оперуючи персонажем із своїм набором вмінь, своєю специфікою та передісторією. Гравець – ніби актор, якому необхідно вжитися в роль персонажа, і виходячи з цього приймати свої рішення (додаток А).

В окремих випадках для більшої конкретизації сутності жанру або піджанру застосовуються назви, що поєднують аббревіатури з уточнюючим словами. Наприклад, *Action RPG*, *Sandbox RPG*, *Tactical RPG*.

У назвах жанрів ігор може відображатись розподіл залежно від країн-виробників і відповідно від їх культур. Наприклад, у *RPG*-ігор є західна «школа» ігро-видавництва, яка за пріоритет має відкритий світ, і повну свободу дій персонажа. Західні ігри зазвичай помічені *WRPG* (*Western RPG*). На противагу їм існують азійські представники жанру, яких прийнято узагальнювати і називати *JRPG* (*Japanese RPG*). Їм властива лінійність сюжету, та задалегідь продумана угода персонажа (додаток А).

Цікавою з етимологічної точки зору є назва жанру «*Rogue likes*». Вона є симбіозом двох слів, що походить від назви франшизи 80-х років минулого століття – *Rogue*, та англійського словосполучення *to be like* – бути схожим на когось (додаток А).

Одним з найбільш великих і популярних жанрів у світі ігор є жанр стратегії. Судячи з назви, стає зрозумілим що всі ці ігри побудовані навколо певної стратегії, а отже вони потребують більшої кількості часу та обдумувань. Оскільки для передавання сутності вони мають доволі довгі назви, то частіше використовуються їх аббревіатурні варіанти. Наприклад, стратегії поділяються на піджанри: *4Xgame*, *RTS*, *MOBA*, *TowerDefense*, *TBS* (додаток А).

З лінгвістичного погляду – цікавою є назва піджанру *4X game*. Ця назва уособлює в собі аббревіацію незвичної форми. 4X означає 4 букви X, що присутні у основних задачах цих ігор, а саме: *eXplore*, *eXpand*, *eXploit*, *eXterminate* (досліджуй, завойовуй, розробляй ресурси, ліквідууй ворогів).

Цікавим жанром комп'ютерних ігор є «симулятор». Цей жанр характеризується тим, що він наслідує певні моменти реального життя, і намагається якомога точніше їх відтворити у грі. Симулятори розподіляються на під жанри у назвах яких конкретизується вид ігрової діяльності і головна мета гри, наприклад, *Construction and management simulation*, *Life simulation*, *Vehicle simulation*, *Sports simulation* (додаток А).

На підставі проведеного аналізу можна виділити наступні структурно-етимологічні різновиди назв жанрів комп'ютерних ігор:

- Назви жанрів, що складаються з двох слів, де перше визначає семантичний зміст гри або основний вид дій гравця, а друге – підкреслює приналежність до категорії ігор, наприклад, *platform games*, *stealth games*, *survival games*.
- Назви жанрів, що складаються з двох слів, де одне зі слів виражає стиль подання сюжету гри, а інше – спосіб його побудови і управління, наприклад, *Text adventures*, *graphic adventures*, *Visual novels*, *Interactive Movie*.
- Назви жанрів, що складаються з двох слів, де одне зі слів конкретизує сутність або значення іншого, наприклад, *Survival horror*, *battle royal*, *Life Simulation*, *Vehicle simulation*, *Sports simulation*.

- Назви жанрів, що складаються з цілісної фрази або навіть речення, яке висловлює сутність гри, наприклад, *Beat-‘em-up games*.
- Назви жанрів, що являють собою аббревіатури від кількох (частіше трьох-п’яти слів), наприклад, *MOBA, TBS, RPG, MMORPG*.
- Назви жанрів, що являють собою поєднання аббревіатури і слів, які підкреслюють сутність аббревіатурної назви, наприклад, *Action RPG, Sandbox RPG*.
- Назви жанрів, що являють собою складні аббревіатури, сутність яких подається не тільки за допомогою літер, але і цифр, наприклад, *4X game*.

2.3 Неологізми у кіберспортивній лексиці

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, переважною більшістю неологізмів в лексиці україно-, або російськомовних гравців є власне запозичення з англійської мови, у більшості випадків її американського варіанту. Наприклад, профіль, луз, баг і т.д. [3].

У англійській мові попри великий лексикографічний запас, неологізми виникають шляхом конверсії: а farm-ферма, неол. *to farm* – здобувати ресурси; *ultimate* прикм. – максимальний, останній, абсолютний, неол. *an ultimate* – ультимейт, тобто спеціальна можливість персонажа гри. Розповсюдженням також є метод надання нових значень слову, напр. *unit* – одиниця вимірювання, частина, елемент [31]. В кіберспортивному контексті слово *unit* несе у собі декілька 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*. Оригінально це слово означає володіти чимось [23], але нове значення, що було надано

кіберспортивною спільнотою – це домінувати над кимось 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 власне виступає у ролі іменника і означає домінацію [40]. Також, для доповнення синонімічного ряду, нового слова *own*, було перероблено слово *wrecked*, і воно отримало дещо інший вигляд, спираючись на свою фонетичну будову його стали записувати як *rekt* у контексті це слово має дещо інший відтінок від *own*, воно означає тотальну, беззаперечну домінацію над супротивником [41].

Ще одним іменником, що виник внаслідок конверсії, можна вважати слово *public*. Це слово, згідно з електронним словником [22], має 5 значень. В геймерському середовищі, воно набуло ще одного значення – матч, або гра. Оригінально, слово *public* вживалось у словосполученні *public game*, з часом все рідше зустрічається таке словосполучення, і можна почути слова *public*, *pub*, як його замітники.

Можна також навести приклад такого слова як *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 аббревіація. Це одне із найпоширеніших явищ, коли мова йде про лексику кіберспорту. Напр. оригінальне слово *teleportation* (*tele* – на відстані, *portation* – транспортувати, переносити [22]), що означає моментальну зміну свого місцезнаходження було замінено лише двома літерами, кожна з яких позначає початок морфеми «*tp*». Згодом з цього слова, зробили похідне, додавши морфему «*out*» і вийшло «*tp-out*» що буквально означає телепортуватись геть. Взагалі, з метою збільшення лаконічності мовців, кіберспортивна спільнота дуже схильна до аббревіацій. Напр. ціла, вже усталена, фраза «*away from keyboard*», що буквально означає – «відійшов від клавіатури», була скорочена до

відомого акроніму «*afk*», він є універсальним серед всіх ігрових дисциплін, і зрозумілим кожному досвідченому гравцю, вона означає що хтось не виконує жодних дій у даний момент часу.

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

До ще одного, універсального слова-аббревіації, ми можемо віднести «*NPC*». Це слово зустрічається у більшості ігор. Воно позначає персонажа, що не є гравцем – «*non-player character*», і виконує свою певну роль, або ж роль торгівлі, або роль наймача, що дає винагороду за певне завдання.

Також до універсальних аббревіацій можна віднести ті, що слугують для вимірювання чогось. В більшості випадків вони вимірюють шкоду (*damage*), що може нанести гравець за певний проміжок часу. Утворюються вони за вже існуючим зразком мір довжини: *kph* – *kilometres per hour*, *mph* – *miles per hour* і т.д. І виглядають вони відповідно *dps* – *damage per second* – шкоди в секунду, *dpm* – *damage per minute* – шкоди в 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 у 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 тип, або ж 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, до вже існуючих. Наприклад, слово «*boss*» має значення шеф, начальник і т.д. Геймери наділили таким значенням істот, що значно сильніші за звичайних. Також, як правило, вони мають свою історію, унікальні вміння, та при їх вбивстві можна здобути унікальні предмети. Залежно від їх 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 [42].

Слово «*to grind*», в 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. В контексті стає зрозумілим, що це робиться протягом тривалого часу [36].

Оперуючи цим принципом, геймерська спільнота надала слову *buff* нових значень, і в якості іменника, і в якості прикметника. В традиційному розумінні, це слово перекладається як “шкіра вола”, та предмети що з неї виготовлені. Щодо значення цього слова у якості дієслова – то слово *to buff* 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 [37].

В англійській мові існує слово *mob*, що позначає велику групу невідконтрольних людей, які несуть певну загрозу. І в геймерському середовищі також існує таке 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 [38].

Ще одним словом, що отримало додаткове значення у використанні спільноти гравців – стало слово *bug*. Загальноприйнятий переклад для цього слова вважається – 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 розповсюдилось так, що багато сучасних словників, подають «комп'ютерну помилку», як одне із його значень [39].

Іноді в іграх можна зустріти відсилання на різних авторів, міфологію і т.д. Наприклад у «Dota 2», у більшості випадків це робиться шляхом створення внутрішньо-ігрових предметів, які може запропонувати на розгляд кожен охочий, через сервіс «Workshop», або ж майстерню. Предмети, або нові ігрові режими та карти, що були створені спільнотою носять назву «*custom*» (напр. *customgames*, *customset* і т.д.) Оригінально 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.

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*» [32]. Цей предмет зображений у вигляді щита, що є відсиланням до міфічного щита Зевса та Афін, 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.

Відповідно, 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 у чаті [3].

2.4. Інтерлінгвальне поширення кіберспортивної лексики через запозичення

Кіберспорт як явище виник у США, а отже і основна мова, що використовується у кіберспорті – англійська. Кіберспорт поширюється дуже швидкими темпами, певною мірою через те, що ця сфера цікавить, у більшій мірі, підлітків та людей до 30 років, а також через загальні процеси глобалізації у світі. Через такий темп розповсюдження, мови не встигають пропонувати власні варіанти для називання кіберспортивних понять, а отже, як правило, просто адаптують вже відомі англійські варіанти під власну мову. Ми це можемо яскраво побачити на прикладі російськомовного кіберспортивного середовища. У веб-порталі новин кіберспорту «Dota2.ru» [45]. Ми бачимо назву статті: «Обновление Dota 2 от 18 октября: изменения в матчмейкинге» ми чітко простежуємо англіцизм «*матчмейкинг*», що є адаптацією вже відомого кіберспортивній спільноті заходу слова «*matchmaking*». Воно означає пошук гри, що включає в себе: пошук дев'яти осіб, виключаючи вас, які підходять вам за досвідом та рівнем гри. Але, як вже відомо, назви статей повинні бути лаконічними, не маючи актуальних, зрозумілих кожному, російськомовних варіантів, автор статі вирішив використати вже відоме слово і адаптувати його під власну мову [2].

Також, на офіційному порталі Української Федерації Кіберспорту, ми також часто можемо бачити новини із адаптованими англійськими словами.

Наприклад, «Ювілейний фестиваль «ЗІ ЗЛАГОДОЮ В СЕРЦІ»: кіберзона для справжніх геймерів та багато іншого» [48]. У цьому заголовку статті присутні одразу ж два англіцизми: *кіберзона*, *геймерів*, що є українськими аналогами слів «*cyber-zone*», «*gamers*». У нашому ж варіанті, вони перейняли властивості української мови та граматики. Зокрема, слово «*геймерів*» стоїть у родовому відмінку, множині. Відповідно, в сучасній англійській мові відмінки відсутні взагалі, але адаптуючи слово, мова надає йому граматичних та синтаксичних властивостей власної.

Також кіберспортивна лексика регулярно поповнюється запозиченнями. До прикладу, завершуюча стадія турніру має декілька назв: «*Lan-Finals*» (Слово *LAN*, або *Local Area Network* виступає запозиченням із приближеної до еспорту області інформаційних технологій). Це слово було утворено за допомогою метода словоскладання, який широко розповсюджений в англійській мові. І означає це слово те що змагання знаходиться на тій стадії, коли гравці грають один з одним в одному приміщенні, стадіоні, тобто знаходяться на достатньо близькій відстані, і таким чином між ними може бути встановлений LAN-зв'язок.

Ще одна назва, що була позичена для описання заключної стадії змагань – «*Grand-Finals*». Цей термін був запозичений зі спортивної сфери, де він зазнав широкого використання, аби позначити що саме ця гра, або серія ігор, є останньою, і саме вона визначає остаточного переможця змагання. Поряд із гранд-фіналом стоять також фінали верхньої та нижньої сітки (*upper-bracket finals*, *lower-bracket finals*). Ці назви також були запозичені зі спорту для більш прозорого та зрозумілого позначення стадії турніру, аби адаптація нового глядача відбувалась у зручнішій та зрозумілішій йому формі [27].

Іноді запозичення у кіберспортивній лексиці виникають, як додаток до запозиченого поняття. Прикладом для цього може слугувати поняття, яким здавна користуються спортсмени, а саме: гравці в шахи, шашки, сьогі і т.д. Це поняття «швейцарська система». Виходячи з назви, незрозуміло чим

оперує ця система. Ця система використовується для визначення супротивників у проведенні змагань. Такою системою почали активно користуватися у грі «Counter-Strike: Global Offensive», зокрема турніри із найбільшим призовим фондом «Major-Tournaments», останні 3 роки користуються виключно швейцарською системою. І найкращим рішенням для назви такої системи – стало збереження її традиційної, спортивної назви.

ВИСНОВКИ

Кіберспортивна лексика містить у своєму складі багато специфічних термінів, професіоналізмів і номенклатурних знаків. Однак провідну роль у цій лексиці частіше відіграє сленг, головними інструментами якого є неологізми і англіцизми. Внаслідок цього, внутрішні особливості спілкування серед е-спортивного соціуму, адже вони надходять різними шляхами деривації англіцизмів та їх асиміляції у рідну мову, надають словам нові значення, так що у більшості випадків діалог, який ведуть між собою кіберспортсмени, або ж люди, що постійно цікавляться цим середовищем, не підготовлена людина не зможе повністю зрозуміти.

Порівняння офіційних назв ігрових позицій з їх назвами, що розповсюджені в інтернаціональній кіберспортивній спільноті, дозволяють класифікувати їх за ступенем відповідності на назви повної відповідності, часткової відповідності, відсутності відповідності, відсутності назви з того чи іншого боку.

Більшість назв, які розповсюджені у кіберспортивному суспільстві, створюються за принципом лаконічності. Вважаючи на всі неофіційні варіанти ми можемо спостерігати більшість одно-, або ж дво- складових слів. Інші були сформовані в результаті переносу назви позиції з однієї частини гри до іншої (plantsite). Також деякі назви формуються в наслідок візуальної схожості поданої локації (напр. chair).

У світі ігор наявна велика кількість різноманітних жанрів, кожен з яких носить свою назву, базуючись на вже усталених принципах. Основна закономірність у формуванні назв ігрових жанрів, що притаманна кожній з них, це відповідність назви змісту гри, а отже із семантики назви гри можна зробити певні висновки про її сутність або зміст. Також був проведений аналіз аббревіацій у цій сфері.

На підставі проведеного аналізу можна виділити наступні структурно-етимологічні різновиди назв жанрів комп'ютерних ігор: назви, що

складаються з двох слів, де перше визначає семантичний зміст гри або основний вид дій гравця, а друге – підкреслює приналежність саме до ігор; назви, що складаються з двох слів, де одне зі слів виражає стиль подання сюжету гри, а інше – спосіб його побудови і управління; назви, що складаються з двох слів, де одне зі слів конкретизує сутність або значення іншого; назви, що складаються з цілісної фрази або навіть речення, яке висловлює сутність гри; назви, що являють собою аббревіатури від кількох (частіше трьох-п'яти слів); назви, що являють собою поєднання аббревіатури і слів, які підкреслюють сутність аббревіатурної назви; назви, що являють собою складні аббревіатури, сутність яких подається не тільки за допомогою літер, але і цифр.

Аналіз значної кількості неологізмів, запозичених слів, а також аббревіацій, що використовуються в англomовній кіберспортивній сфері дозволяє виявити наступні деривативні шляхи у цьому лексичному середовищі: конверсія, афіксація, надання нових значень вже відомим словам, аббревіації 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 у чаті.

Розгляд запозичень у кіберспортивній лексиці дозволяє дійти висновку, що вони використовуються у якості функціонального аналога відсутньої назви поняття у самій сфері. Також, був підкреслений вплив англійської, як основної, кіберспортивної мови на інші мови, зокрема українську, російську.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ажнюк Б.М. Мовні зміни на тлі деколонізації та глобалізації. *Мовознавство*: №3. 2001. 45 с.
2. Байтерякова Н.Ю., Печерський Є.В. Інтерлінгвальне поширення кіберспортивної лексики через запозичення. *Соціально-гуманітарні дослідження та інноваційна освітня діяльність*. Матеріали II Міжнародної наукової конференції. 26-27 червня 2020 р., м.Дніпро. Дніпро: СПД «Охотнік», 2020. С. 153-154.
3. Байтерякова Н.Ю., Печерський Є.В., Авраменко К.В. Лінгвістичні засади формування неологізмів у кіберспортивній лексиці. *Нова філологія*. Збірник наукових праць. Запоріжжя : ЗНУ, 2020. № 80. С. 43-47.
4. Василенко Ю.А. Сучасний український молодіжний сленг. Львівський національний університет імені Івана Франка, 2009. 12 с.
5. Винокур Г.О. О некоторых явления словообразования в русской технической терминологии. *История отечественного терминоведения. Классики терминоведения: Очерк и хрестоматия*. М.: Лицей, 1994. С. 218-284.
6. Глушак Н. Проза Дж. Роулінг: особливості функціонування та методи відтворення молодіжного сленгу в українсько мовній інтерпретації В. Морозова. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2014. Вип. 8. С. 331-336.
7. Голдованський Я. Словник англіцизмів. URL: <http://www.slovnyk.lutsk.ua/> (дата звернення: 15.09.2021)
Гречко В.А. Теория языкознания. М.: Высш. Школа, 2003. 375 с.
8. Гринев-Гриневич С.В., Сорокина Э.А., Скопюк Т.Г. Основы антрополингвистики (к лексическим основаниям эволюции мышления человека): Учеб. Пособие. М.: Компания Спутник, 2005. 114 с.

9. Дзюбіна О.І. Особливості утворення та функціонування семантичних неологізмів англійської мови в сфері інтернет-комунікації. *Записки з романо-германської філології*. – Вип. 2(33). – 2014.
10. Заботкина В.И. Новая лексика современного английского языка. М.: ВШ, 1989. 126 с.
11. Пристайко Т.С. Лексико-номинативная организация специального текста: Монография. Днепропетровск: УкО ІМА – прес, 1996. 200 с.
12. Реформатский А.А. Введение в языковедение. М.: Аспект Пресс, 2008. 115 с
13. Словарь-справочник лингвистических терминов / Розенталь Д.Э., Теленкова М. А. М.: ООО «Изд. Астрель», ООО «Изд. АСТ», 2001. 624 с
14. Словник української мови: в 11 тт. / АН УРСР. Інститут мовознавства; за ред. І. К. Білодіда. К.: Наукова думка, 1970-1980.
15. Общая терминология: Терминологическая деятельность./ Суперанская А. В., Подольская Н. В., Васильева Н. В. М.: Едиториал УРСС, 2005. 288 с
16. Христенко О. Німецький молодіжний сленг,: лінгвокогнітивний та соціолінгвістичні аспекти: автореф. дис.. ... канд. філолог. Наук: 10.02.04 / Київський національний університет імені Тараса Шевченка. К., 2009. 20с.
17. Шутова М.О. Неологізми в сучасній англійській мові. *Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського національного лінгвістичного університету*. Філологія, педагогіка, психологія. 2010. Вип. 21. С. 79–85.
18. Теорія літератури: підручник / За наук. ред. О.Галича. К.: Либідь, 2001. 488 с.
19. Я.Ф. Клименко. Аббревіатура . *Українська мова* : енциклопедія. К.: Українська енциклопедія, 2000.
20. Інтернет-портал комп'ютерної гри “Call of Cthulhu”. URL: <http://www.callofcthulhu-game.com> (дата звернення: 20.10.2021)
21. Електронний словник. URL: <https://www.dictionary.com/browse/tele?s=ts>

22. Електронний словник під видавництвом Cambridge University Press.
URL: <https://goo.su/486m> (дата звернення: 2.10.2021)
23. Комп'ютерна гра. URL:Dota 2
24. Інтернет-портал присвячений комп'ютерній грі Dota 2. URL:
<https://dota2.gamepedia.com/Role> (дата звернення: 15.10.2021)
25. Офіційний веб-сайт комп'ютерної гри Dota 2. URL:
<http://www.dota2.com/international/standings/?l=english> (дата звернення:
17.10.2021)
26. Web-encyclopedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Esports> (дата
звернення: 27.09.2021)
27. Веб-сайт присвячений щорічному кіберспортивному фестивалю Games
Done Quick. URL: <https://gamesdonequick.com/> (дата звернення:
4.10.2021)
28. Інтернет-портал присвячений кіберспортивним заходам із різних ігрових
дисциплін IEM. URL: [https://www.intelxtrememasters.com/season-
13/katowice/](https://www.intelxtrememasters.com/season-13/katowice/) (дата звернення: 4.10.2021)
29. Електронний словник. URL: [https://www.lingvolive.com/en-us/translate/en-
ru/arcade](https://www.lingvolive.com/en-us/translate/en-ru/arcade) (дата звернення: 27.09.2021)
30. Електронний словник. URL: [https://www.lingvolive.com/en-us/translate/en-
ru/unit](https://www.lingvolive.com/en-us/translate/en-ru/unit) (дата звернення: 27.09.2021)
31. Електронна база даних присвячена різним комп'ютерним іграм. URL:
https://liquipedia.net/dota2/Aegis_of_the_Immortal (дата звернення:
11.11.2021)
32. Веб-сайт міжнародної організації кіберспорту. URL: <https://www.iesf.org/about/#member-nations> (дата звернення:17.10.2021)
33. Інтернет-портал трансляцій наживо. URL: https://www.twitch.tv/esl_csgo
(дата звернення: 22.11.2021)
34. Комп'ютерна гра. URL: Counter-Strike:Global Offensive

35. Електронний словник. URL:
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Grind> (дата звернення:
27.09.2021)
36. Електронний словник. URL:
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=buff> (дата звернення:
27.09.2021)
37. Електронний словник. [URL:
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=mob> (дата звернення:
27.09.2021)
38. Електронний словник під редакцією Н. Вебстера. URL:
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/bug> (дата звернення:
27.09.2021)
39. Електронний словник. URL:
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=ownage> (дата звернення:
28.09.2021)
40. Електронний словник. URL:
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Rekt> (дата звернення:
28.09.2021)
41. Інтернет-портал присвячений комп'ютерній грі World of Warcraft. URL:
<https://wowwiki.fandom.com/wiki/Category:Bosses> (дата звернення:
12.11.2021)
42. Інтернет-портал трансляцій наживо. URL: <https://www.twitch.tv/directory>
(дата звернення: 14.11.2021)
43. Інтернет-портал трансляцій наживо/ Розділ присвячений комп'ютерній
грі Dota 2. URL: <https://www.twitch.tv/directory/game/Dota%202> (дата
звернення: 14.11.2021)
44. Електронна база даних присвячена різним комп'ютерним іграм. URL:
https://liquipedia.net/dota2/Farm_Dependency (дата звернення: 14.12.2021)

45. Електронний відеохостинг. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=u8lQZ_laXqs (дата звернення:
4.12.2021)
46. Інтернет-портал кіберспортивних новин. URL:
<https://dota2.ru/news/12977-obnovlenie-dota-2-ot-18-oktyabrya-izmeneniya-v-matchmejkinge/> (дата звернення: 14.12.2021)
47. Інтернет-портал кіберспортивних новин. URL: <https://uesf.org.ua/news/82>
(дата звернення: 14.12.2021)

ДОДАТКИ

Етимологічна класифікація жанрів комп'ютерних ігор

(складено автором)

Жанр ігри	Походження назви і сутність ігор жанру	Ігри жанру
Action	Великий розділ, який включає в себе багато менших жанрів: файтинг, шутер-ігри, слешери, платформери, «побий-їх-всіх», стелс-ігри, ритмо-ігри, ігри-виживання. Що до назви, то вона перекладається як «дія». Це досить чітко описує те, що передбачено іграми із поміткою «action». В них, для подальшого прогресу, потрібно постійно рухатись, щось виконувати: стрибати, бігти, битись і т.д. За допомогою дедуктивного методу, ми пропонуємо встановити закономірності та відповідності у назвах цих під-жанрів із їх змістом.	
Файтинги	Досить розповсюджений жанр, суть якого розкривається у його назві (від англ. to fight – битися). Головна ціль подібних ігор – побити супротивника. Особливість файтингів у тому, що в цих іграх беруть участь лише 2 сторони. Через це, файтинги стали одним із провідних кіберспортивних жанрів.	Mortal Kombat X, Street Fighter 5, Tekken 7 і т.д.
Шутер-ігри, або шутери	Жанр, в якому основним є елемент зброї, та її застосування. Про це нам також може свідчити назва (від англ. to shoot – стріляти). Мета у подібних іграх, у домінуючій більшості, схожа. Ваше завдання, як гравця, складається з необхідності вбити всіх опонентів, або перемогти альтернативним шляхом. Зазвичай таких альтернативних шляхів декілька: визволити заручника, знешкодити бомбу, захопити та утримати точку. Кіберспортивна складова шутерів – широко розвинена, має мільйони прихильників та переглядів онлайн трансляцій. В подібних трансляціях, як і у звичайному спорті, присутні аналітики, коментатори. Наймасштабніші турніри відбуваються на стадіонах, у LAN-форматі [26].	Counter Strike: Global Offensive, Call of Duty: Black Ops III, Battlefield 5, Quake Live і т.д.

Продовження додатку А

Слешери (від англ. to slash – розрізати).	Ці ігри не користуються популярністю на кіберспортивних теренах, через особливості жанру. Основною ідеєю подібної гри є те, що ви повинні розрізати сотні ворогів, аби дістатися поставленої мети, або ж просунутись у сюжеті. Через те що ваш головний ворог – це штучний інтелект, який контролює ваших ворогів, то і змагальний елемент майже відсутній у іграх жанру. Але інколи все ж проводяться змагання і в подібних іграх. Такі змагання носять назву (speedrun – швидкий біг). Головна ідея цих протиборств – пройти гру, або якийсь її етап найшвидше, використовуючи будь-які методи [26].	God of War 3, Devil May Cry, Ninja Blade і т.д.
Платформери (англ. platform games)	Зміст гри вже не такий очевидний, виходячи з назви. У іграх жанру платформери, задача гравця шляхом бігу та стрибків дістатися фінішу рівня, або ж пройти гру повністю, уникаючи пасток та ворогів, обходячи різноманітні перешкоди. Назва гри означає те, що одним із провідних елементів цих ігор є пересування саме по платформах, які знаходяться на певній висоті, іноді рухаються, і мають обмежений простір. Щодо кіберспортивної складової платформерів, то через специфіку жанру, а саме не наявності гравця-опонента безпосередньо у грі, е-спортивна складова присутня лише у якості спідрану, згаданого раніше.	Super Mario Bros., Donkey Kong, Jumping Flash.
«Побий-їх-всіх ігри» (Beat-‘em-up games, або brawlers)	Назва цієї гри чітко розкриває її зміст. В іграх цього жанру ваше завдання – побити всіх супротивників кулаками, або підручними засобами та, таким чином, пройти цю гру. Цей жанр був одним із перших на ігровому ринку, і зараз розробники рідко звертаються до нього. Він використовує 2D вид. Кіберспортивна складова майже відсутня – вона зводиться до швидкості проходження гри, і встановлення нових рекордів (speedrun).	Kung-Fu Master, Streets of Rage 1,2, Final Fight і т.д.

Продовження додатку А

Стелс ігри (stealth games, від англ. stealth – хитрість)	Слово «stealth» у кіберспортивному світі набуло щодо іншого значення, а саме скритності. Це відбулося власне через цей жанр, головна задача якого завершити гру, залишившись непоміченим. Під час свого шляху гравець повністю реалізує оригінальний переклад слова «stealth», адже аби уникнути охоронців та недоброзичливих істот – необхідно звертатися до різноманітних хитрощів, а саме: перевдягатись, отримувати доступ к камерам безпеки, ламати їх і т.д. Через особливості цього жанру, в ній також не може бути реалізована змагальна складова, і її максимум досягає лише у швидкості проходження гри.	Hitman 2, Metal Gear Solid, Dishonored, Assassin's Creed і т.д.
Ігри-виживання (survival games, від англ. to survive – виживати)	Назва передає семантику всього жанру. Кінцева мета будь-якої з цих ігор – залишитись у живих. Для цього можна використовувати різні стратегії, тактики, адже цей жанр акумулює у собі багато інших. У вас є засоби скритності, атакувальні можливості і т.д. Мета ж залишається однаковою.	
Battle royal, або королівська битва	Деякі із представників жанру виживання виокремились в ще менший жанр, а саме «battle royal, або королівська битва». Він заслуговує на окрему згадку. По-перше, сучасні масштаби популярності цих ігор б'ють всі рекорди. Кожну секунду в ці ігри грають і дивляться мільйони людей [41]. Кіберспортивна складова у цих іграх на зародковому етапі, адже ці ігри отримали свою популярність не так давно, приблизно 1-2 роки тому, із виходом гри Playerunknown's Battlegrounds. Ідея «Королівських битв» у тому, що ви з'являєтесь на одній тій самій карті, серед 50-30 гравців, і задача кожного з гравців залишитись останнім у живих, тобто перемогти. Такі ігри також називають «сесійними» (від англ. session – сесія, сеанс). У них відсутній сюжет, і кожного разу гра починається з чистого аркуша, в однакових умовах.	Playerunknown's Battlegrounds, Fortnite, Apex Legends, Realm Royale і т.д.

Продовження додатку А

Ритмо ігри (rhythm games)	Один з піджанрів екшн-ігор. Назва показує задачу гри, а саме – робити якісь дії в ритм. Зазвичай ці ігри зроблені в певному музичному сетінгу, і задля відтворення композиції вам необхідно вчасно натискати клавіші. Той, хто зробить це найвлучніше за часом – перемагає. У цій грі кіберспортивна складова присутня, адже люди змагаються між собою, хто зможе набрати найбільшу кількість балів та, таким чином, перемогти.	Just Dance, Guitar Hero, Dance Dance Revolution,osu! і т.д.
Arcade games, або ігри-аркади	Цей жанр є унікальним у світі ігор, адже він несе свою назву відштовхуючись від середовища, на якому відбувається гра, а саме – ігрових автоматів. «Arcade» – в одному зі своїх значень – галерея ігрових автоматів [28]. Такі ігри майже повністю втратили свою популярність на сьогоднішній день, кіберспортивна складова – відсутня.	Space Invaders, Pac-Man, The King of Fighters і т.д.
Пригодницький Екшн (action-adventure games)	Цей жанр отримав свою назву через синхронізацію у ньому двох інших жанрів, пригодницького, та екшену. У цих іграх гравець має долати перешкоди, у них також наявний сюжет, і невеликий RPG-елемент. У ньому присутні 2 піджанри: survival horror, metroidvania.	
Survival horror (від англ. to survive – виживати, horror – жах)	Українському читачеві відомий жанр горору, його особливості в тому що ви потрапляєте в якісь умови, що можуть вас налякати, збити з пантелику, сприяти виділенню адреналіну і т.д. У поданому жанрі ваша основна задача – дійти до кінця гри, вижити. У таких іграх наявна велика кількість пасток, зазвичай за вами хтось женеться. Сетінг, як правило, – фантастичний, чи то ви у зомбі світі, чи у вигаданій реальності. Часто такі ігри реферують на відомі твори авторів горор жанру (Стівена Кінга, Говарда Ловкрафта і т.д.). Наприклад у 2018 році світ побачив новий представник цього жанру – гра «Call of Cthulhu», з назви стає очевидно що це спроба погрузити гравця у світ Ловкрафта [19]. В іграх жанру survivalhorror відсутня кіберспортивна складова.	Outlast 1,2, Call of Cthulhu, Silent Hill, Resident Evil і т.д.

Продовження додатку А

Metroidvania	Назва цього жанру може бути об'єктом лінгвістичного аналізу, адже, на перший погляд, вона не відображає семантику ігор. Metroidvania – слово-гібрид (pormanteau word), яке складається з назв двох ігрових франшиз, а саме: Metroid, Castlevania. Ігри цього жанру створенні у схожому сетінгу, та за схожою моделлю проходження, а саме наявності великої, цільної карти, що потребує ретельного вивчення. Кіберспортивна складова також відсутня.	The Legend of Zelda, Cave Story, Shadow Complex і т.д.
Пригодницький (adventure)	В свою чергу, жанр поділяється на: текстові пригоди, графічні пригоди, візуальні новели, інтерактивне кіно. Принциповою різницею у жанрі пригод, порівняно з екшн жанром є те, що екшн елемент у них майже повністю відсутній, за виключенням міні-ігор, що іноді наявні. Основною задачею гравця залишається досягання фінішу, але вже іншими засобами. Тут пропонується розгадування таємниць, проходження завдань, головоломок, розгадування шифру і т.д. Ігри розрахована більше на інтелект гравця, а ніж на його рефлексії та швидкість мислення.	
Текстові пригоди (Text adventures)	На сьогоднішній день, жанр перебуває у кризі, через відсутність популярності. Суть текстових пригод відображена у назві. Шляхом написання певних команд, відповідей у ігровий чат, консоль, ви просуваєтеся сюжетом. Квести та головоломки у цих іграх також базуються виключно на тексті.	Zork, Victorian Detective, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy і т.д.
Графічні пригоди (graphic adventures)	Назва, як і сам жанр, з'явилися внаслідок розвитку графіки у іграх, коли стала можливим взаємодія гравця та ігрового середовища за допомогою натискань миші, або контролера.	King's Quest, Space Quest, Wizard and the Princess і т.д.

Продовження додатку А

Візуальні новели (Visual novels)	Жанр, досить близький за своєю сутністю до попереднього. У ньому також наявна статична графіка, діалогові вікна та інші особливості пригодницького жанру. Його виділили в окремий піджанр через специфіку стилю, в якому виконані ці ігри – стилю аніме.	Everlasting Summer, The Letter, Cinderella Phenomenon, Trick and Treat, Connected hearts і т.д.
Інтерактивне кіно (Interactive Movie)	Незвичний представник жанру ігор, адже в ньому від гравця потребують лише ретельного перегляду того, що відбувається на екрані, та прийняття рішень, у момент, коли від нього це потребується. Таким чином гравець впливає на фільм, який переглядає. Саме від його рішення залежить доля персонажів. Іноді ці рішення можуть призвести і самого гравця до неочікуваного кінця. Зазвичай, у таких іграх присутні декілька розв'язок. Цікавим є приклад інтерактивного фільму, що був знятий представниками російсько-української студії висвітлення кіберспортивних змагань – «RuHub» [44].	Red Dead Redemption 2, Detroit: Become Human, Life is Strange 2, Black Mirror: Bander snatch і т.д.
Рольові ігри (Role Playing Games або RPG)	Цей жанр є дуже великим, через свою специфіку. Суть рольових ігор, відображена у назві, як це прийнято у геймерському середовищі. Задача гравця пройти заздалегідь зумовлений сюжет, оперуючи персонажем із своїм набором вмінь, своєю специфікою та передісторією. Гравець – ніби актор, якому необхідно вжитися в роль персонажа, і виходячи з цього приймати свої рішення. Рольові ігри, або RPG(Role Playing Games) також мають піджанри : Action RPG, Sandbox RPG, Rogue likes, MMORPG, Tactica lRPG, First person party-based RPG.	

Продовження додатку А

Action RPG	Піджанр, що є симбіозом RPG і екшн – жанрів. У таких іграх перебіг подій ми можемо спостерігати нібито зверху. Цей піджанр має наявні екшн елементи, але також систему рівнів, характеристик, бойову систему, на якій завжди акцентує жанр RPG, елементи RPG також спрощені порівняно із іншими представниками жанру.	Diablo 3, Path of Exile, Torchlight, Titan Quest і т.д.
Sandbox RPG, або Open World RPG	Один із найперших представників жанру. Цей піджанр прийнято вважати традиційним RPG жанром. Адже саме у ньому реалізуються всі ідеї та елементи RPG. У ньому ви – представляєте собою героя, що має свою передісторію, але як розвиватиметься його подальша історія – залежить від гравця. Ви напряду відіграєте певну роль, чи то доброго, чи то злого, чи то нейтрального персонажа. Перед вами відкритий світ, у якому ви можете стати ким вам заманеться, починаючи від мисливця, або ж коваля – закінчуючи великим магом, або королем. У цьому сенсі в Sandbox RPG іграх реалізується ідея відігравання ролі – тобто ідея RPG.	Gothic, Risen, The Elder Scrolls, Dragons Dogma, Two Worlds, Fable, Witcher 3 і т.д.
Rogue likes	Цікава, з етимологічної точки зору, назва. Вона є симбіозом двох слів, що походить від назви франшизи 80-х років минулого століття – Rogue, та англійського словосполучення to be like – бути схожим на когось. Представники цього жанру черпають натхнення саме з оригінальної франшизи Rogue, особливостями якої були – рівні, що випадково генеруються, одне життя у персонажа, покрокові дії. Представники піджанру:	Dead Cells, Net Hack, Darkest Dungeon, Terraria

Продовження додатку А

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)	Наймасштабніший жанр ігор, який охоплює десятки мільйонів гравців із усього світу – флагман RPG жанру. Його назва чітко характеризує даний субжанр, адже це Sandbox RPG, в якому немає одного головного героя, в якому разом з гравцем грають такі ж самі гравці, разом долають перешкоди і приймають різні рішення, що згодом певним чином відлунюють на їх грі. Цей жанр є найпопулярнішим, і свою популярність він здобув із початком 2000-х років, коли інтернет-культура стала масовою, і підлітки почали все більше часу проводити перед комп'ютером.	World of Warcraft, Lineage, Aion, Perfect World, Tera, Black Desert Online, Guild Wars 2 і т.д.
Tactical RPG	Піджанр, що розуміє під собою симбіоз стратегії і RPG, бойова система в ньому заснована на покроковому режимі, коли кожен із кроків передається між гравцем і супротивником, але в ній також наявні RPG елементи, такі як біографія персонажів, покращення персонажу, вивчення нових вмінь, та підвищення характеристик.	Final Fantasy, Tactics Ogre : Let Us Cling Together і т.д.
First person party-based RPG, або Dungeon RPG	Назва, як це вже прийнято, розкриває зміст гри. Гравець веде за собою групу шукачів пригод, зіштовхуючись із різноманітними труднощами на своєму шляху, вид у таких іграх – від першої особи.	Wizardry, Might and Magic, Legend of Grimrock і т.д.
WRPG (Western RPG), JRPG (Japanese RPG).	Також існує розподіл RPG ігор залежно від культур. Наприклад, є західна «школа» ігро-видавництва, яка за пріоритет має відкритий світ, і повну свободу дій персонажа. Західні ігри зазвичай помічені WRPG (Western RPG). На противагу їм існують азіатські представники жанру, яких прийнято узагальнювати і називати JRPG (Japanese RPG). Їм властива лінійність сюжету, та заздалегідь продумана угода персонажа.	Яскраві представники західного манеру RPG ігор: The Elder Scrolls, Fallout. Представники азіатського стилю RPG: Final Fantasy, Dragon's Quest.

Продовження додатку А

Стратегії	Ще одним великим жанром у світі ігор є жанр стратегії. Судячи з назви, стає зрозумілим що всі ці ігри побудовані навколо певної стратегії, а отже вони потребують більшої кількості часу та обдумувань. Стратегії також поділяються на піджанри: 4Xgame, RTS, MOBA, TowerDefense, TBS.	
4X game	З лінгвістичного погляду – цікавою є назва піджанру 4X game. Ця назва уособлює в собі аббревіацію незвичної форми. 4X означає 4 букви X, що присутні у основних задачах цих ігор, а саме: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate (досліджуй, завойовуй, розробляй ресурси, ліквідуй ворогів). Що до самого жанру – то він заснований на принципах передачі ходу, і повного захвату поданої локації.	Sid Meier's Civilization, Master of Orion, Empire Earth і т.д.
RTS (Real Time Strategy, з англ. стратегія у реальному часі)	Назва повною мірою відображає принцип, що закладений у грі. Ваша задача у реальному часі приймати рішення, підсилюватись економічно, військове і політично, і в кінцевому рахунку здолати опонентів і перемогти. Один із найпопулярніших піджанрів стратегії. Кіберспортивна складова присутня і прогресує.	Warcraft, Starcraft, Age of Empires, Stronghold, Dune, Dawn of War і т.д.
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	Флагман світу стратегії. Геймплей заснований на принципах RTS, присутні елементи RPG та інших жанрів. Також піджанр відноситься до ряду сесійних ігор. Кінцева мета – знищити основну будівлю на базі супротивника. Піджанр MOBA розрахований на кіберспортивну складову. Наймасштабніші (фінансово) турніри, щорічно проводяться із MOBA-дисциплін.	Dota 2, League of Legends, Smite, Paragon, Prime World і т.д.

Продовження додатку А

Tower Defense (від англ. – захист вежами)	Сутність гри відображена у назві. У грі застосований дуже простий концепт – по заданому маршруту рухаються різні монстри, ваша мета знищити їх із допомогою веж, що ви можете збудувати по боках шляху, по якому йдуть монстри, і не дати їм дістатися пункту призначення. Зараз цей жанр все більше імплентується у світ мобільних ігор, але його коріння належать до комп'ютерного жанру стратегії.	Plants vs Zombies, Kingdom Rush, Age of Defense 3, Battle Gear 2 і т.д.
TBS (Turn-based strategies, з англ. стратегії, що засновані на ходах)	З назви стає зрозумілим що у цій стратегії найголовніше – це продумана тактика та вміння аналізувати, адже зазвичай у таких іграх на роздуми дається лімітований час. Цим жанром можна описати сучасні шахи, шашки і т.д. Кіберспортивна складова присутня, але не користується великою популярністю.	Heroes of Might and Magic, Making History, Advance Wars, Total War.
Симулятор.	Цей жанр характеризується тим, що він наслідує певні моменти реального життя, і намагається якомога точніше їх відтворити у грі. Симулятори також розподіляються на піджанри: Construction and management simulation, Life simulation, Vehicle simulation, Sports simulation.	
Construction and management simulation	Симулятор, в якому ви будуєте місто, беручи до уваги всі аспекти: економічні, політичні, географічні і т.д. Кінцева мета такого симулятора – створити місто з нічого та розвинути його до процвітаючого.	Simcity, Cities: Skylines і т.д.
Life Simulation (симулятор життя)	Назва відображує суть гри. Ваша задача проживати життя якогось персонажа, із усіма, навіть найменшими його аспектами. Такий собі реалізм від світу комп'ютерних ігор.	The Sims, Spore і т.д.

Продовження додатку А

Vehicle simulation (симулятор транспорту)	Це ігри, в яких вам необхідно управлятись із автомобілем, або іншим транспортом. Ці ігри бувають різними, в одних вам треба працювати далекобійником, в інших вам необхідно брати участь у перегонах на спортивних автомобілях. Головна задача розробників цих ігор – максимально реалістично передати транспорт, разом із його технічними характеристиками.	Need for Speed, The Crew, Microsoft Flight Simulator і т.д.
Sports simulation (симулятори спорту)	Назва показує що це симулятори існуючих видів спорту. Їх існує велика кількість: футбольні симулятори, симулятори боксу, UFC, симулятори хокею, гольфу, бейсболу і т.д.	FIFA, Pro Evolution Soccer, NBA 2k, UFC і т.д.