

УДК 070:004  
ББК 76.01

DOI: 10.31862/1819-463X-2024-6-84-90

## ЯЗЫК И СТИЛЬ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ: АНАЛИЗ УНИКАЛЬНЫХ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ЧЕРТ

А. А. Сергеев

**Аннотация.** Представляемая статья посвящена исследованию особенностей языка и стиля киберспортивной журналистики на примере новостных материалов сайта *cyber.sports.ru*. Выявлены уникальные лингвистические черты, характерные для данной области, такие как высокая доля заимствованной лексики (13% по сравнению с 8% в 2018 г.), использование специализированного сленга и терминологии, а также частое внедрение неологизмов. Специфика игровой терминологии заключается в ее семантической гибкости и адаптивности к русскому языку. Эти особенности подчеркивают динамичное развитие языка киберспортивной журналистики и его роль в формировании медийного пространства, способствуя созданию уникального социолекта и культурной идентичности киберспортивного сообщества.

**Ключевые слова:** киберспорт, журналистика, лингвистика, стиль, медиа, анализ, медиалингвистика.

**Для цитирования:** Сергеев А. А. Язык и стиль киберспортивной журналистики: анализ уникальных лингвистических черт // Наука и школа. 2024. № 6. С. 84–90. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-6-84-90.

© Сергеев А. А., 2024



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

## LANGUAGE AND STYLE OF CYBER SPORTS JOURNALISM: ANALYSIS OF UNIQUE LINGUISTIC FEATURES

A. A. Sergeev

**Abstract.** *The presented article is devoted to the study of the features of the language and style of cyber sports journalism using the example of news materials from the website cyber.sports.ru. Unique linguistic features characteristic of this area is identified, such as a high proportion of borrowed vocabulary (13% compared to 8% in 2018), the use of specialized slang and terminology, as well as the frequent introduction of neologisms. The specificity of gaming terminology lies in its semantic flexibility and adaptability to the Russian language. These features emphasize the dynamic development of the language of cyber sports journalism and its role in the formation of the media space, contributing to the creation of a unique sociolect and cultural identity of the cyber sports community.*

**Keywords:** *cyber sports, journalism, linguistics, style, media, analysis, media linguistics.*

**Cite as:** Sergeev A. A. Language and style of cyber sports journalism: analysis of unique linguistic features. *Nauka i shkola*. 2024, No. 6, pp. 84–90. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-6-84-90.

В последние годы киберспортивная журналистика стала значимым феноменом в информационной среде, однако она мало исследована с лингвистической точки зрения, особенно в контексте описания соревнований. Настоящая статья направлена на выявление уникальных лингвистических черт в описании киберспортивных событий.

Киберспорт – это вид соревновательной деятельности, в которой игроки соперничают между собой посредством видеоигр.

В отличие от традиционных видов спорта, киберспорт основан на виртуальных игровых сценариях, где участники контролируют виртуальных персонажей или игровые объекты с помощью компьютеров или игровых консолей. Киберспорт стал значительной индустрией с миллионами зрителей, спонсорами и профессиональными командами, и часто включает в себя различные жанры игр, такие как стратегии в реальном времени, шутеры от первого лица, файтинги, спортивные симуляторы и другие.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта, это произошло в 2001 г. С тех пор индустрия претерпела множество изменений, появилось как множество киберспортивных организаций, так и турниров.

Большинство тир-1 (высшего класса) турниров транслируется и собирает вокруг себя многомиллионную аудиторию. Согласно статистике esharts.com, продолжительность просмотра последнего чемпионата мира по Counter-Strike составила 58,8 млн часов<sup>1</sup>. Число зрителей подобных соревнований зависит от множества факторов: популярность игры, присутствие на турнирах именитых команд или даже инфлюенсеров.

Текстовые киберспортивные СМИ до недавнего времени существовали всего в трех видах: традиционные, специальные и корпоративные СМИ. С конца 2019 г. в мессенджере Telegram начали появляться первые тематические киберспортивные каналы. Сначала они были привязаны к деятельности популярных блогеров по тем

<sup>1</sup> Iyer R. CS:GO Majors viewership numbers – popular teams, biggest matches, platform & language milestones. URL: <https://esharts.com/news/all-csgo-majors-viewership-records> (дата обращения: 23.03.2024).

или иным дисциплинам, но затем были реорганизованы в целые сообщества, где оперативно и стабильно появлялись новости. Подобных каналов большое множество, и все они по совершенно разным дисциплинам.

Л. Р. Дускаева подчеркивает: «Обращаясь к массиву интернет-коммуникации с целью анализа речевого поведения тех, кто объединяется вокруг тематического интереса в сообщества и налаживает контакт в блогосфере, важно отметить, что коммуникативное участие в блог-сообществах – это способ самоидентификации людей и их социализации» [1, с. 185]. Однако необходимо выяснить, кто составлял ядро киберспортивного сообщества, что это были за люди. Ответ на этот вопрос достаточно прозаичный.

Первые киберспортивные сообщества появились еще в конце прошлого столетия. Этот процесс начался с открытия первых игровых компьютерных клубов, тогда в своем большинстве они представляли собой подвальные помещения. В то время не у всех дома были стационарные компьютеры, поэтому в подобных местах собиралась разновозрастная аудитория: от школьников до офисных работников.

Киберспортивный социолект имеет свои корни в сообществе первых компьютерных клубов и онлайн-игр. В этих клубах игроки общались друг с другом, обсуждали тактику, делали выводы из прошлых матчей и, конечно, просто общались о жизни.

В ходе коммуникации формировался уникальный сленг и терминология, а также стилистика общения, которые позже стали составлять основу киберспортивного социолекта (групповые лексические и стилистические особенности, характерные для какой-либо социальной группы).

А. Р. Зарипов обозначил в своей статье особенность киберспортивной социолекты: «Такие лексические особенности языка киберспорта, как сочетание спортивной лексики, представленной спортивными терминами, и компьютерно-игровых профессионализмов, а также значительное количество заимствований из английского языка обусловлены спецификой международного статуса общения киберспортсменов» [2, с. 99]. Под так называемым заимствованием подразумевается «процесс перемещения различных элементов из одного языка в другой» [3, с. 18].

Следующий этап развития социолекта можно связать с развитием онлайн-игр и массовым распространением Интернета. С появлением многопользовательских онлайн-игр, таких как World of Warcraft, Counter-Strike, Dota и других, сообщества игроков стали еще более разнообразными и многочисленными. Каждая игра имеет свои особенности, свою метаигру и уникальную терминологию. Эти термины и выражения переходили из игры в общественные дискуссии, стримы, форумы и социальные сети, распространяясь таким образом среди широкой аудитории.

Необходимо отметить, почему этот социолект важен для киберспортивного сообщества. Он демонстрирует существенные преимущества:

*Эффективная коммуникация.* Киберспорт – это, в первую очередь, командная игра, где коммуникация играет решающую роль. Использование специализированного сленга и терминологии позволяет игрокам общаться более эффективно и точно передавать информацию и действия.

1. *Создание общности.* Социолект является важным элементом формирования и поддержания чувства принадлежности к сообществу. Использование общего сленга и терминологии создает ощущение единства среди игроков и болельщиков.
2. *Продвижение культуры и идентичности.* Киберспортивный социолект является частью культуры киберспорта, и его использование способствует распространению и укреплению этой культуры. Он также помогает создать уникальную идентичность киберспортивного сообщества.

3. *Привлечение внимания и интереса.* Уникальный социолект киберспорта может быть привлекателен для широкой аудитории, включая не только игроков, но и зрителей и спонсоров. Это помогает привлечь больше внимания к киберспортивным событиям и способствует их развитию как развлекательной и спортивной отрасли.

Основными элементами содержания в киберспортивных СМИ являются информационные и аналитические материалы. Известно, что киберспорт возник за пределами страны, а его язык и жаргон формировались за рубежом. Тем не менее в настоящее время киберспортивное медиасообщество не имеет четких границ, но в нем установлены определенные языковые и лингвистические нормы, которые могут быть непонятны для людей, проживающих в той же стране, что и киберспортсмены. На сегодняшний день в мире активно развивается множество так называемых диалектов, включая и язык киберспорта. В академическом сообществе они известны как социолекты – это лексические и стилистические особенности, характерные для определенной социальной группы.

При анализе лексических и семантических аспектов языка в киберспортивном медиасообществе можно выделить развитие отдельного социолекта. Например, в редакции специализированного киберспортивного сайта «Cybersport.ru» существует набор грамматических и лексических правил (редполитика), которые используются для придания материалам каноничного вида. В этом руководстве описаны основные правила написания, спряжения и согласования различных частей речи, а также названия команд и организаций. Таким образом, медиасообщество устанавливает грамматические, лексические и речевые правила для данного социолекта.

Тематическое разнообразие киберспортивной лексики достаточно богато. Е. И. Минина в статье «Основные характеристики киберспортивной лексики» [4, с. 91] выделяет 8 тематических групп: наименования видов деятельности (сюда входят названия киберспортивных дисциплин); наименования деятелей (никнеймы игроков); наименования технико-тактических приемов; наименования мест деятельности; наименования предметов, снарядов; наименования видов соревнований (названия турниров), их частей; наименования единиц измерения; наименования умений и навыков игроков (сюда входят и скиллы персонажей). Подобная классификация достаточно подробна, и с ее помощью можно описать все, что происходит в киберспортивном пространстве.

Новые термины вводятся в медиасообщество, принимаются в нем и затем адаптируются к русскому языку, становясь частью киберспортивной терминологии. Следует отметить, что это довольно циклический процесс, поскольку каждый год в основных дисциплинах киберспорта появляются обновления на английском языке, которые затем переводятся на региональные языки, запуская процесс изменения или формирования нового социолекта. Таким образом, медиатекст становится инструментом, влияющим на грамматическую и лексическую практику киберспортивного сообщества.

Семантический анализ киберспортивной терминологии показывает, что большинство слов этой области заимствованы из английского языка. Со временем они интегрируются в грамматическую структуру русского языка и становятся его неотъемлемой частью.

В статье «Языковые особенности сленга киберспорта» Л. М. Гареева и А. О. Тоухар подчеркивают: «Многие киберспортсмены не знают английского языка на разговорном уровне, большая часть неологизмов заимствована именно из него. В условиях игры многие слова приобретают совершенно иное значение. То есть, заимствуя из других

языков слова, киберспортсмены почти всегда их преобразуют удобным для общения и использования способом» [5, с. 2].

Так, в игре Counter-Strike 2 некоторые наименования предметов могут иметь множество синонимов, «...активное создание синонимов геймерами можно объяснить их потребностью в разнообразии экспрессивных средств выражения» [4, с. 92]. Например, снайперскую винтовку игроки могут назвать: *палка*; *слон*; *авп*; *авик*; *авм*. Примечательно, что это синонимия пошла от англоязычных аббревиатур или визуального сходства с предметами из реальной жизни.

В киберспортивном медиапространстве можно выделить два основных типа лексики: спортивную и специальную. Первая используется для описания действий и событий, понятных широкому кругу читателей, в то время как вторая придает точность и конкретность коммуникации. Именно поэтому читатели, не владеющие киберспортивным социолектом, могут испытывать затруднения в полном понимании киберспортивных сообщений.

Большую часть журналистских текстов киберспорта занимают новости. Т. Г. Добросклонская отмечала: «Обладая всеми признаками базового текста, новости фактически формируют содержание и структуру современного информационного пространства» [6, с. 72]. Киберспорт в этом случае не исключение.

Для примера рассмотрим новостной материал сайта Cybersport.ru: «HooXi: “Классика от Valve – выпустить огромный патч за неделю до начала RMR и прямо посреди IEM Katowice 2024”»<sup>2</sup>. Изначально стоит отметить, что меньше половины значимых лексических единиц представлены в латинице, что в киберспортивном медиасообществе не редкость. В данном фрагменте текста ключевыми заимствованными словами являются:

- Valve – название разработчика игры.
- HooXi – никнейм игрока, его внутриигровое имя.
- Патч (Patch) – обновление игры, вносящее изменения в ее механику или содержание.
- RMR (Regional Major Ranking) – система квалификации для турниров по Counter-Strike.
- IEM Katowice 2024 – название крупного киберспортивного турнира.

Это 6 заимствованных слов из общего числа в тексте.

Теперь вычислим процент заимствованных и специальных слов от общего числа слов в фразе:

- В новости общее количество слов: 17.
- Количество заимствованных и специальных слов: 6.
- Процент заимствованных и специальных слов =  $(6 / 17) \times 100 \approx 35,29\%$ .

Таким образом, 35,29% лексем в данной фразе являются заимствованными или имеют культурные аналоги из других областей.

Данный фрагмент содержит слова, заимствованные из других языков. Эта заимствованная лексика претерпела процесс адаптации к системе русского языка и в конечном итоге приняла форму написания кириллицей.

По такому же принципу было проанализировано 20 новостных заметок, опубликованных киберспортивным сайтом Cyber.sports.ru в феврале 2024 г. Проведенный анализ новостных заметок показал, что средний процент специальной киберспортивной и заимствованной лексики составил порядка 13% от 1133 слов.

<sup>2</sup> HooXi: «Классика от Valve – выпустить огромный патч за неделю до начала RMR и прямо посреди IEM Katowice 2024». URL: <https://www.cybersport.ru/tags/cs2/hooxi-klassika-ot-valve-vypustit-ogromnyi-patch-za-nedelii-do-nachala-rmr-i-priamo-posredi-iem-katowice-2024> (дата обращения: 23.03.2024).

Необходимо отметить, что в 2018 г. в статье «Лингвистическая репрезентация киберспортивного медиасообщества» авторы провели похожий контент-анализ лексических пластов на примере сайтов Cybersport.ru и cyber.sports.ru. Они проанализировали порядка 8000 слов и установили соотношение лексических пластов в киберспортивном дискурсе: «8% лексем – специальная киберспортивная лексика, из которой 7% – официальная терминология (мейджор, мета, фармить, патч, топдек); 1% мы отнесли к элементам киберспортивного сленга (вижн, тащить, залить, байбек, апнутый)...» [7, с. 108].

Из проведенного контент-анализа киберспортивных новостных заметок на сайте Cyber.sports.ru в феврале 2024 г. и сравнения с предыдущим исследованием, проведенным в 2018 г., можно сделать следующие выводы:

- *Рост процента заимствованной лексики.* За шестилетний период с 2018 по 2024 г. возрос процент специальной киберспортивной и заимствованной лексики с 8% до 13%. Это свидетельствует о тенденции к расширению использования специфических терминов и сленга в киберспортивном дискурсе.
- *Эволюция киберспортивного сленга.* Рост процента заимствованной лексики может свидетельствовать о динамике развития киберспортивного сленга и терминологии. Это может быть связано с появлением новых игровых концепций, стратегий, а также влиянием культурных факторов на формирование языковой практики киберспортивного сообщества.

В целом проведенный контент-анализ позволяет сделать вывод о росте использования заимствованной лексики в киберспортивном дискурсе за шестилетний период и указывает на необходимость дальнейших исследований для более детального анализа эволюции языка в данной сфере. Это в лишний раз подтверждает тот факт, что аудитория киберспорта увеличивается, а значит, происходит еще большая интеграция заимствованных и слов со специальной киберспортивной лексикой в язык.

Следует отметить, что киберспортивные сообщества формируют свою собственную среду, где язык играет ключевую роль в качестве средства коммуникации. Этот язык объединяет участников и поклонников киберспорта вокруг общих интересов и ценностей.

Одной из заметных особенностей языка киберспортивной журналистики является его быстрое обновление. Влияние изменений в игровой среде, развитие новых стратегий и тактик, а также смена трендов и культурных особенностей в киберспортивном сообществе отражается в языке, что делает его динамичным и живым.

Киберспортивный язык можно рассматривать как своего рода пиджин – язык, возникающий на границе коммуникации между различными культурными и языковыми группами. В нем смешиваются элементы различных языков и сленгов, а также специфическая терминология, создавая уникальное средство общения для киберспортивного сообщества.

Важно подчеркнуть, что язык в киберспортивной журналистике не только отражает, но и формирует культурные и идентификационные аспекты данной субкультуры. Его динамичность и специфика являются объектом интереса для дальнейших лингвистических и коммуникативных исследований, направленных на более глубокое понимание роли языка в процессе формирования и поддержания киберспортивного сообщества.

Язык, используемый в киберспортивной журналистике, выступает важным аспектом современного медиаполя. Он не только отражает события, связанные с киберспортом, но и функционирует как средство активного взаимодействия и коммуникации внутри киберспортивного сообщества. Более того, он способствует формированию уникальных социолектов среди различных групп участников и наблюдателей. Исследование лингвистических особенностей данного жанра журналистики

не только позволяет понять его уникальные черты, но и бросает свет на медиапроцессы и механизмы формирования современной медиакультуры. Таким образом, рассмотрение языка и стиля в контексте киберспортивной журналистики является важным шагом в понимании современных медиапроцессов и их влияния на общественные дискурсы и культурные явления.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дускаева Л. Р. Стереотипы речевого поведения в блогосфере сообществ // Управленческое консультирование. 2011. № 2. С. 183–188.
2. Зарипов А. Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 2 (56), ч. 1. С. 99–101.
3. Крысин Л. П. Иноязычные слова в современном русском языке. М.: Наука, 1968. 208 с.
4. Минина Е. И. Основные характеристики киберспортивной лексики // Вестн. Челябинского гос. ун-та. 2021. № 9 (455). Филологические науки. Вып. 126. С. 89–94.
5. Гареева Л. М., Тоухар А. О. Языковые особенности сленга киберспорта // Russian Linguistic Bulletin. 2024. № 1 (49). DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2024.49.16>.
6. Добросклонская Т. Г. Медиалингвистика: системный подход к изучению языка СМИ. М.: Флинта: Наука, 2008. 263 с.
7. Лингвистическая репрезентация киберспортивного медиасообщества / В. В. Богуславская, А. О. Азизулова, Е. А. Будник, Л. В. Шарахина // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018. № 4 (30). С. 104–111.

### REFERENCES

1. Duskaeva L. R. Stereotypy rechevogo povedeniya v blogosfere soobshchestv. *Upravlencheskoe konsultirovanie*. 2011, No. 2, pp. 183–188.
2. Zariyov A. R. Leksicheskiy aspekt kibersportivnogo diskursa. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. 2016, No. 2 (56), Part 1, pp. 99–101.
3. Krysin L. P. *Inoyazychnye slova v sovremennom russkom yazyke*. Moscow: Nauka, 1968. 208 p.
4. Minina E. I. Osnovnye kharakteristiki kibersportivnoi leksiki. *Vestn. Chelyabinskogo gos. Un-ta*. 2021, No. 9 (455), *Filologicheskie nauki*, pp. 89–94.
5. Gareeva L. M., Touakhar A. O. Yazykovye osobennosti slenga kibersporta. *Russian Linguistic Bulletin*. 2024, No. 1 (49). DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2024.49.16>.
6. Dobrosklonskaya T. G. *Medialingvistika: sistemnyi podkhod k izucheniyu yazyka SMI*. Moscow: Flinta: Nauka, 2008. 263 p.
7. Boguslavskaya V. V., Azizulova A. O., Budnik E. A., Sharakina L. V. Lingvisticheskaya reprezentatsiya kibersportivnogo mediasoobshchestva. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovaniya*. 2018, No. 4 (30), pp. 104–111.

---

**Сергеев Александр Алексеевич**, аспирант Института журналистики, коммуникаций и медиаобразования, Московский педагогический государственный университет

**e-mail: lolmaltor@mail.ru**

**Sergeev Alex A.**, PhD post-graduate student, Institute of Journalism, Communications and Media Education, Moscow Pedagogical State University

**e-mail: lolmaltor@mail.ru**

*Статья поступила в редакцию 20.08.2024*

*The article was received on 20.08.2024*