

РЕЧЕВОЕ ПОВЕДЕНИЕ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

Абросимова Лариса Сергеевна

доктор филологических наук, профессор Южного федерального университета
(Ростов-на-Дону, Россия)

e-mail: labrosimova@sfedu.ru

ORCID: 0000-0002-2244-4329

Богданова Марина Александровна

доктор философских наук, профессор Южного федерального университета
(Ростов-на-Дону, Россия)

e-mail: mabogdanova@sfedu.ru

ORCID: 0000-0001-6832-0324

Аннотация. Актуальность статьи обусловлена масштабом и темпами влияния компьютерных игр не только на лексику современного русского языка, но и в целом на характер протекания социальных процессов (геймификация). Данная статья структурно состоит из двух частей: в первой части даны дефиниции ключевых понятий, описывающих выбранную тему, определены методы и материал, на котором проведено исследование, сформулированы перспективы дальнейшего изучения; во второй выделены и описаны особенности речевого поведения киберспортсменов и других участников игр, приведены примеры употребления игрового сленга. В качестве методологии использованы структурный метод и метод концептуального анализа, контент-анализ коммуникаций киберспортсменов во время игр и в период подготовки к соревнованиям. Материалом данного исследования послужили различного рода геймерские словари, специальные сайты и форумы, видео со стриминг-платформ Twitch, Mixer и др. В ходе анализа текстов были выявлены некоторые характеристики речевого поведения геймеров. Прежде всего, это *экспрессивность* эмоций, связанная с высокой интенсивностью состязания, в процессе которого игроки испытывают сильные чувства и переживания, особенно во время проведения крупных международных состязаний. *Лаконичность* речевой фразы обусловлена необходимостью точно передавать значимую игровую информацию в ситуации дефицита времени и международного состава игроков. *Метафоричность* позволяет дополнительно насытить коммуникацию эмоциональностью и выразительностью, особым образом организовать и детализировать игровое пространство. *Фамильярность, агрессивность, отход от нормы* связаны с анонимностью игроков, а значит, с отсутствием серьезных санкций за проявление грубости, низким уровнем культуры, сильнейшими психическими перегрузками, испытываемыми игроками. *Спонтанность* вызывается тем, что большая часть игроков молоды и готовы к импровизации в игре. *Криптографичность* проявляется в обилии аббревиатур и со-

кращений, понятных исключительно игрокам и зрителям. Криптографичность позволяет не только минимизировать задержки коммуникации в условиях стресса и конкуренции, но и эффективно координировать коллективные действия, обеспечивая секретность в отношении соперников.

Ключевые слова: киберспорт, киберспортсмен, киберспортивное соревнование, геймификация, речевое поведение киберспортсменов, геймерский сленг

Введение: актуальность исследования проблемы

Киберспорт давно уже перестал быть развлечением городской молодежи, увлеченной современными цифровыми технологиями. Он превратился в массовый досуг и профессию, вовлекая в свою орбиту разные демографические и социальные группы. Тематика компьютерных и видеоигр, модели соревнований, хороший Интернет и доступные мощные компьютеры позволяют людям самого разного возраста, статуса, образа жизни и материального достатка находить для себя подходящий формат участия в играх. А для молодых людей компьютерные игры становятся важнейшим инструментом социализации [Елютина, Неруш]. Во многих странах вводятся учебные дисциплины, связанные с овладением киберспортивными компетенциями. В ведущих российских ВУЗах (Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК), Уральский государственный университет физической культуры (УралГУФК), Высшая школа экономики, университет Синергия, РАНХиГС и пр.) реализуются соответствующие образовательные бакалаврские и магистерские программы.

Зарубежные ВУЗы: Capitol Technology University (США), University of Agder (Норвегия), Real Madrid Graduate School – Universidad Europea (Испания), GBSB-Global Business

School (Мальта) осуществляют подготовку по программам бакалавриата и магистратуры, в которых готовят комментаторов, менеджеров, судей, психологов, специалистов в области маркетинга, финансов, рекламы, специализирующихся на продвижении компьютерного спорта.

По мнению ученых, киберспорт стал не просто игрой, а сложным социальным и технологическим явлением с широкими последствиями [Al Ardha et al.]. Сегодня киберспорт становится неотъемлемой частью экономики, существенно меняя ее структуру, способствуя созданию рабочих мест и новых стартапов. Киберспорт выступает важной частью поп-культуры, оказывая влияние на моду, искусство, участвуя в формировании системы ценностей, выступая важнейшим инструментом создания новой культурной идентичности. Киберспорт создает новое общественное пространство, уникальную экосистему, в которой взаимодействие происходит в режиме реального времени.

Данные изменения в культуре, общественных взаимодействиях и технологиях требуют серьезной профессиональной экспертизы и могут быть предметом дальнейших исследований.

Понятия, методология и материалы исследования

У всех используемых в данной работе понятий присутствует приставка «кибер», от-

сылающая к кибернетике – науке об управлении информационными процессами, основателем которой считают Норберта Винера [Винер]. Множество терминов, появившихся в XXI в.: *киберкультура, киберпреступность, киберденьги, кибербуллинг, кибербезопасность* и пр. – используются для обозначения объектов и явлений, связанных с электронными и цифровыми устройствами.

«Логика развития киберспорта подчинена логике развития электронных и цифровых устройств: появление новых технологий, увеличение мощности и ресурсов ПК и игровых приставок приводит к появлению новых компьютерных игр, форм киберспортивных состязаний, но верно и обратное, компьютерные игры во многом определяют развитие технологий, происходит заметная геймификация неигровых процессов в разных сферах жизни общества» [Богданова:185–186].

Компьютерный спорт (cybersport, e-Sport, esports, electronic sport, киберспорт, е-спорт, электронный спорт) – «вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и / или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой» [Правила...]. Ученые отмечают, что многообразии терминов «показывает отсутствие консенсуса и ясности в их определении».

После проверки 12959 статей и анализа 229 статей, опубликованных в период с 2005 по 2022 г., было обнаружено, что использование терминологии непоследовательно: одни и те же явления (например, киберспорт или соревновательные видеоигры) описываются несколькими терминами» [Lee et al.: abstract], что вполне логично для еще неисследованного в полной мере явления.

Киберспортивное состязание – это командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных игр, в котором победа достигается за счет решения предложенной компьютерной программой (геймплей) задачи.

Киберспортивные соревнования проводятся практически по всем дисциплинам, однако крупные международные киберспортивные соревнования, предполагающие участие не только профессиональных команд и игроков, но и зрителей, наблюдающих за состязаниями в Интернете через специальные платформы Twitch и Mixer, комментаторов, стримеров, тренеров, спонсоров и пр., проводятся не более чем по двум десяткам дисциплин (COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (CS-GO), LEAGUE OF LEGENDS, DOTA 2, VALORANT, OVERWATCH 2, STARCRAFT II, HEROES OF THE STORM, WORLD OF TANKS и др.) и имеют огромное финансовое обеспечение и мировой резонанс.

Киберспортсмен / Хардкóрный гéймер / Про-игрок – игрок, серьезно относящийся

к компьютерным играм, посвящающий все свое время игре, старающийся быть в курсе событий в игровом мире и зарабатывающий на этом. Знакомство с киберспортивной средой, как правило, начинается в семь лет и ранее. Первые успехи как профессиональный игрок молодой человек достигает еще в подростковом возрасте, а в 22–25 лет профессиональная карьера завершается, что обусловлено снижением двигательной координации, скорости реакций и когнитивной гибкости, невозможности продолжения спортивной карьеры вследствие киберболезней [Колмаков et al.].

Под речевым поведением киберспортсменов мы будем понимать их способ взаимодействия, включающий специальный внутригрупповой язык, сформировавшийся в рамках сообщества профессиональных геймеров, предназначенный для использования в определенном коммуникативном контексте и служащий механизмом социализации и идентификации людей в рамках данного сообщества, а также все известные средства невербальной коммуникации.

Геймерский сленг – это специализированная лексика, используемая игроками в качестве неформального внутригруппового средства коммуникации. Вслед за А. Энслин геймерский сленг также именуют «людолектами» [Ensslin: 406–407]. Данная лексика, сформировавшаяся в среде профессиональных игроков, активно проникает в научные

публикации в самых разных областях знаний: журналистику, политический дискурс, а также в разговорную речь. Широкое использование данной лексики в академическом дискурсе без пояснений свидетельствует о признании и понимании этих терминов в научном сообществе.

При всем разнообразии компьютерных игр у них есть ряд общих свойств: система правил и методика спортивной подготовки, понятийный блок, нормативы, регламенты и законодательные предписания. Кроме этого, киберспортивные игры рассчитаны на ограниченные по времени игровые сессии (таймы), дают равные стартовые условия всем игрокам и не имеют сюжетной линии, характеризуются широким использованием VR-технологий (специальные шлемы, очки, оптические манипуляторы, эргономические мыши и клавиатуры).

Целью исследования является социолингвистический аспект, то есть выявление и описание речевых характеристик геймеров как сообщества, поддерживающего языковую культуру и уникальные традиции в процессе коммуникации профессиональных игроков друг с другом, а также во взаимодействии с другими участниками игры: тренерами, менеджерами, аналитиками, зрителями на стриминговых платформах.

В качестве методологии использованы структурный метод и метод концептуального анализа, контент-анализ коммуникаций

киберспортсменов во время игр и в период подготовки к соревнованиям. Материалом исследования стали различного рода геймерские словари, чаты и форумы, специализированные сайты, видео со стриминг-платформ Twitch, Mixer и YouTube.

Обсуждение

Речь геймеров – это не хаотичное или случайное явление, а значительная и неотъемлемая часть субкультуры игроков [Степанцева 2007а; Степанцева 2007б; Кропачева, Литвинова], одна из ее важнейших характеристик.

Следует отметить, что большая часть лексических единиц понятна киберспортсменам разных жанров, но часть киберспортивного словаря, отражающая специфику жанра игры, может иметь сложности для расшифровки.

Анализ киберспортивного дискурса выявил общие характерные черты языковой личности про-игрока, занятого в киберспортивных поединках (шутеры, файтинги, слэшеры): эмоциональность, метафоричность, лаконичность, фамильярность, агрессивность, спонтанность, отход от нормы, криптографичность.

Данные особенности обусловлены в первую очередь геймплеем игры и программным обеспечением компьютерных устройств, а также международным составом игроков команд, юным возрастом игроков («геймерский язык, хотя и формирует невероятное

множество дискурсивно различных текстов, все еще наследует большое количество стилистических характеристик, лексем и конструкций из молодежного сленга, т. е. жаргона» [Jurković:10], недостатком времени на переписку во время игры и ограниченностью коммуникативного пространства, низким уровнем речевой культуры, интенсивностью игрового события и пр.

Геймплей игры, включающий в себя механику и динамику игры, задачи, которые необходимо решить для победы, коммуникацию для согласования действий в командных видах и пр., задает и определяет языковое поведение киберспортсмена, характеризующееся агрессивной самопрезентацией, фамильяризацией, эгоцентризмом, превосходством над другими. Лексика киберспортсмена изобилует грубыми выражениями, нецензурной бранью, расистскими оскорблениями: прозвищами *нубятня*, *нубленд*, *нубзона*, *нуболока* (*нуб* от англ. *newbie* – ‘новичок’ – ‘начинающий, неопытный игрок’) называют неумелого игрока, допускающего легкие ошибки. В этом же ряду находятся *фридер* и *гимп* (англ. *gimp* – ‘калека’). Для обозначения слабого игрока своей команды, часто из-за этого погибающего, что дает преимущество противоположной команде, используется прозвище *фридер* (от англ. ‘корм, кормушка’). Здесь мы имеем дело с *метафорическим переносом*. Пример употребления: *Хватит их кормить, фридеры гребаные! Проиграем же!*

В речи игроков содержится большое количество аббревиатур, субкодов, она представляется для человека далекого от киберспортивной среды бессвязной и лишенной логической последовательности, что объясняется высокодинамичным характером военных игр, требующих экономии коммуникативных усилий и необходимостью во время игры вести несколько параллельных разговоров между разными людьми посредством наличия множества каналов внутри игрового чата.

Лучше всего идти в соло мид, по понятным причинам, нужен лвл и голд, с вкаченным экзортом нам будет достаточно удобно ластхитить и харасить врага на линии, буквально за пару тычек у него останется половина хп. в дабле и трипле не будет такого результата (в таких случаях лучше качаться через квас для саппорта и макимального томожения айсвола и стана колдснапа). На соло сложную тоже идти не супер, будут отгонять, и как следствие меньше опыта, меньше голды. А у нас самое главное это не голда, а опыт, потому что уже на 17 лвле инвокер с аганимом (когда кд ульты всего 2 сек) в умелых руках творит чудеса, но и до этого он конечно тоже неплох. Итак соло мид [Гайд на Инвокера].

Ситуация цейтнота во время игры и ограниченность коммуникативного пространства требует сокращения многих слов и фраз, особенно при «чатовом» общении: *ЛМАО*

(сокр. англ. *Laughing My Ass Off*) – *насмешил мою задницу, смеюсь так, что задница отрывается*; *LOL* (сокр. англ. *Laughing Out Loud* или *Lots Of Laughs*) – *смеюсь в полный голос или море смеха*; *STFU* (сокр. англ. *Shut The Fucking Up*) – *заткнись*.

В приведенном выше тексте подобные конструкции занимают половину сообщения.

Одной из характерных особенностей речевого поведения игроков является отход от нормы или даже неграмотность, что является следствием, во-первых, плохого знания английского языка; во-вторых, в команде могут состоять игроки, говорящие на разных языках и по-своему «ломающих» английский язык; в-третьих, азарт и динамизм игры не способствуют соблюдению грамматики. Многие слова придумываются изначально разработчиками игр, но чаще рождаются в недрах самих игровых сообществ, для чего используются различные языковые приемы: упрощение грамматических конструкций, императивность, аббревиация, усечение, транслитерация, блендинг. *Засмочить* (бленд от англ. *stoke* – ‘дым’ и рус. суффиксы *-и-*, *-ть* и префикс *за-*) – *задымить территорию гранатами*; *чекать, прочекать* (*check* – ‘проверять’ + рус. суффиксы *-а-*, *-ть* и префикс *про-*) – *высмотреть соперника с целью убить его*; *ноускоп* (англ. *no score*) – *выстрел или убийство из снайперской винтовки без использования прицела*.

Сленг про-игроков имеет закрытый характер, характеризуется криптографичностью, зашифрованностью. Такой язык позволяет игрокам понимать друг друга с полуслова, обеспечивая секретность в отношении «чужаков», чтобы чувствовать себя членами некоей замкнутой общности.

Бесконечное количество лексем и конструкций, с помощью которых обеспечиваются сложные игровые процессы и взаимодействие игроков, непонятны тем, кто не играет в игры или не смотрит их; более того, одно и то же слово может менять свое содержание в зависимости от игрового момента.

Большинство геймерских жаргонизмов имеют английское происхождение, что обусловлено

«высокую степень интернационализированности языка ввиду развития коммуникационных технологий, которые связывают киберспортсменов по всему миру, что в свою очередь требует определенной нормы словоупотребления. Так как английский язык превалирует в процессе межкультурного общения, то и киберспортивный дискурс различных языков (в том числе и русского) перенимает данные единицы методами транскрипции, калькирования и фонетической мимикрии» [Зарипов: 100].

При этом наблюдаются разные виды адаптации англоязычных заимствований: грамматическая, лексическая, фонетическая. Проникая в язык-рецептор слова при-

обретают соответствующие частеречные флексии, словоизменительные префиксы и суффиксы. Англицизмы, проникшие в русский язык, подчиняются «его грамматическому и лексическому строю, включаются в русскую словообразовательную систему со всеми продуктивными способами и средствами словообразования. Степень адаптации зависит от условий развития каждого конкретного слова, т. е. от времени заимствования, характера заимствования, коммуникативной значимости слова и т. д.» [Халевин: 85].

Выводы

1. Киберспорт – это не просто игра, это мощное социальное явление, которое формирует культуру, идентичность, придает экономическим и политическим отношениям новые формы. Социальные процессы, «запущенные» бурным развитием киберспортивной индустрии, требуют серьезной общественной экспертизы и междисциплинарного исследования.

2. Речевое поведение игроков, тем более профессиональных, характеризуется высоким уровнем сленгизированности, что объясняется выделенными нами факторами: интенсивностью игрового события, низким уровнем речевой культуры, ограниченностью коммуникативного пространства и пр.

3. Формирование профессионального сленга киберспортсменов связано с необхо-

димостью быстрой и удобной передачи информации между игроками для обеспечения победы. Благодаря своей емкости и компактности киберспортивная терминология является важным механизмом обеспечения коммуникации между геймерами / командами. Лексика, в том числе и жаргонная, используемая в киберспорте, проникает в дискурсы различного типа.

4. Большинство слов из геймерского словаря имеют английское происхождение, обусловленное тем, что видеоигры и киберспорт пришли в российскую культуру с Запада, а также высокой интернационализацией языковых процессов ввиду развития коммуникационных технологий. С помощью языковых приемов, таких как упрощение грамматических конструкций, императивность, аббревиация, усечение, транслитерация, блендинг, геймерский словарь пополняется новой лексикой.

5. На основании исследования словарей киберспортсменов, материалов из игр и официальных матчей, а также речевого общения профессиональных игроков выделены особенности их языкового поведения: эмоциональность, метафоричность, лаконичность, фамильярность, агрессивность, спонтанность, отход от нормы, криптографичность.

Литература

Богданова, М.А. Киберспорт: pro and contra (культур-антропологическая экспертиза) // Журнал Сибирского федерального

университета. Серия: Гуманитарные науки. 2023. Том 16. № 2. С. 184–192.

Винер, Н. Кибернетика, или управление и связь в животном и машине. 1948–1961. М.: Наука; Главная редакция изданий для зарубежных стран, 1983.

Гайд на Инвокера / Dota2rublog [Электронный ресурс]. URL: <https://dota2rublog.wordpress.com/%D0%B3%D0%B0%D0%B9%D0%B4-%D0%BD%D0%B0-%D0%B8%D0%BD%D0%B2%D0%BE%D0%BA%D0%B5%D1%80%D0%B0/> (дата обращения: 22.10.2024).

Елютина, М.Э., Неруш, А.А. Структурные основания взаимодействий в онлайн-играх // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2021. 21 (3). С. 289–294. DOI: 10.18500/1818-9601-2021-21-3-289-294

Зарипов, А.Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2016. №2 (56): в 2-х ч. Ч. 1. С. 99–101.

Колмаков, В.И., Картавцева, А.И., Калина, Л.В., Составнев, И.В. Технологии расширенной реальности в адаптивном спорте: преимущества, риски и перспективы применения // Журнал СФУ. Гуманитарные науки. 2024. 17 (8). С. 1525–1535.

Кропачева, М.С. Литвинова, Е.С. Геймеры как субкультурный и культурный феномен // Социо- и психолингвистические исследования. 2015. 3. С. 104–108.

Правила вида спорта «компьютерный спорт» (от 08.12.2022). URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (дата обращения: 24.09.2024).

Степанцева, О.А. «Социальный портрет» геймера // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. СПб. 2007а. Т. 6. № 24. С. 80–83.

Степанцева, О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: автореф. дис. ... канд. культурологии. СПб., 2007б.

Халевин, К.В. Особенности адаптации иноязычных заимствований в русском лексическом просторечии // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2010. № 4. С. 82–86.

Al Ardha, M.A., Nurhasan, N., Ridwan, M., Wijaya, A., Rohman, M.F., Putra, N.S.R.P., Bikalawan, S.S., Mubarak, J.A., Putra, K.P., & Yang, C.B. (2024). The development of esports research and technology in the last 3 decades. *TEM Journal*, 13 (2), 1537–1547. <https://doi.org/10.18421/TEM132-67>

Ensslin, A. (2015). Discourse of games. In K. Tracy, C. Ilie, & T. Sandel (Eds.), *The international encyclopedia of language and social interaction*, 5, 406–411. <http://doi.org/10.1002/9781118611463.wbielsi154>

Jurković, L. (2020). Linguistic analysis of gamer language (Master's Thesis, University of Zagreb, Zagreb). Available at: <https://>

repozitorij.ffzg.unizg.hr/islandora/object/ffzg%3A2859/datastream/PDF/view (date of access 24.08.2025).

Lee, Y., Kang, J.-Ho., Lee, S., Oh, T., & Choi, S.M. (2024). The evolution of terminology: a scoping review of terms and concepts used to research sport in the digital realm. *Quest*, 76 (4), 462–480. <http://doi.org/10.1080/00336297.2024.2357370>

References

Al Ardha, M.A., Nurhasan, N., Ridwan, M., Wijaya, A., Rohman, M.F., Putra, N.S.R.P., Bikalawan, S.S., Mubarak, J.A., Putra, K.P., & Yang, C.B. (2024). The development of esports research and technology in the last 3 decades. *TEM Journal*, 13 (2), 1537–1547. <https://doi.org/10.18421/TEM132-67>

Bogdanova, M.A. (2023). Kibersport: pro and contra (kul'tur-antropologicheskaja jekspertiza) [Cybersport: pro and contra (cultural anthropological expertise)]. *Zhurnal Sibirskogo Federal'nogo Universiteta. Serija: Gumanitarnye nauki* [Journal of Siberian Federal University. Series: Humanities], 16 (2), 184–192.

Eljutina, M.Je., & Nerush, A.A. (2021). Strukturnye osnovanija vzaimodejstvij v onlajn-igrah [Structural foundations of interactions in online games]. *Izvestija Saratovskogo Universiteta. Novaja Serija. Serija: Sociologija. Politologija* [Bulletin of Saratov University. New Series, Series: Sociology. Politology], 21 (3), 289–294. <http://doi.org/10.18500/1818-9601-2021-21-3-289-294>

Ensslin, A. (2015). Discourse of games. In K. Tracy, C. Ilie, & T. Sandel (Eds.), *The international encyclopedia of language and social interaction*, 5, 406–411. <http://doi.org/10.1002/9781118611463.wbielsi154>

Gajd na Invokera [Guide for Invoker]. (n. d.). *Dota2rublog*. Available at: <https://dota2rublog.wordpress.com/%D0%B3%D0%B0%D0%B9%D0%B4-%D0%BD%D0%B0-%D0%B8%D0%BD%D0%B2%D0%BE%D0%BA%D0%B5%D1%80%D0%B0/> (date of access: 22.10.2024).

Halevin, K.V. (2010). Osobnosti adaptacii inozazychnyh zaimstvovanij v russkom leksicheskom prostorechii [Features of adaptation of foreign-language borrowings in Russian lexical colloquial speech]. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) Federal'nogo Universiteta. Serija: Gumanitarnye i Social'nye Nauki* [Bulletin of the Northern (Arctic) Federal University. Series: Humanities and Social Sciences], 4, 82–86.

Jurković, L. (2020). *Linguistic analysis of gamer language* (Master's Thesis, University of Zagreb, Zagreb). Available at: <https://repozitorij.ffzg.unizg.hr/islandora/object/ffzg%3A2859/datastream/PDF/view> (date of access 24.08.2025).

Kolmakov, V.I., Kartavceva, A.I., Kalina, L.V., & Sostavnev, I.V. (2024). Tehnologii rasshirennoj real'nosti v adaptivnom sporte: preimushhestva, riski i perspektivy primenenija [Augmented reality technologies in adaptive sports: advantages, risks and application prospects]. *Zhurnal SFU. Gumanitarnyye nauki* [Journal of SibFU. Hu-

manities & Social Sciences], 17(8), 1525–1535. EDN: YOAUBG.

Kropacheva, M.S. & Litvinova, E.S. (2015). Gejmery kak subkul'turnyj i kul'turnyj fenomen [Gamers as a subcultural and cultural phenomenon]. *Socio-i psiholingvističeskie issledovanija* [Socio- and psycholinguistic studies], 3, 104–108.

Lee, Y., Kang, J-Ho., Lee, S., Oh, T., & Choi, S.M. (2024). The evolution of terminology: a scoping review of terms and concepts used to research sport in the digital realm. *Quest*, 76 (4), 462–480. <http://doi.org/10.1080/00336297.2024.2357370>

Pravila vida sporta "komp'yuternyj sport" (utv. Prikazom Minsporta Rossii ot 17.01.2020 № 16) [Rules of the sport "computer sports" (approved by order of the Ministry of Sports of Russia dated 17.01.2020 N 16)]. Available at: <https://resf.ru/about/documentation/> (date of access 24.09.2024).

Stepantseva, O.A. (2007). «Social'nyj portret» gejmera [Gamer's social portrait]. *Izvestija Rossijskogo Gosudarstvennogo Pedagogičeskogo Universiteta im. A. I. Gercena* [Bulletin of Russian State Pedagogical University named after A. I. Herzen], 6 (24), 80–83.

Stepantseva, O.A. (2007) *Subkul'tura gejmerov v kontekste informacionnogo obščestva* [Subculture of gamers in the context of the information society] (Abstract of Doctoral Dissertation, Saint-Petersburg

University of the Humanities and Social Sciences, Saint Petersburg).

Viner, N. (1983). *Kibernetika, ili upravlenie i svjaz' v životnom i mashine. 1948–1961*. [Cy-

bernetics, or control and communication in animals and machines] (2nd Ed.). Moscow: Nauka.

Zaripov, A.R. (2016). Leksicheskiy aspekt kibersportivnogo diskursa [Lexical aspect of eS-

ports discourse]. *Filologicheskie Nauki. Voprosy Teorii iPraktiki* [Philological Sciences. Theoretical and Practical Issues], 2 (56), 99–101.

Для цитирования: Абросимова, Л.С., Богданова, М.А. Речевое поведение киберспортсменов // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2025. Т. 10. № 4. С. 168–180. DOI: 10.18522/2415-8852-2025-4-168-180

For citation: Abrosimova, L., Bogdanova, M. (2025). Speech Behavior of Cyber Athletes. *Practices & Interpretations: A Journal of Philology, Teaching and Cultural Studies*, 10 (4), 168–180. DOI: 10.18522/2415-8852-2025-4-168-180

SPEECH BEHAVIOR OF CYBER ATHLETES

Larisa S. Abrosimova, Professor at Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russian Federation);
labrosimova@sfnedu.ru

Marina A. Bogdanova, Professor at Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russian Federation);
mabogdanova@sfnedu.ru

Abstract. The relevance of the paper is determined by the huge influence of computer games on both social development and vocabulary of the modern Russian language. This article is structurally divided into two parts: the first part provides definitions of key concepts describing the selected topic, identifies the methods and material on which the study was conducted, and formulates prospects for further study. The second part of the paper is focused on the features of cyber athletes' and other game participants' speech behavior and provides examples of gaming slang. The methodology used includes the structural method and the method of conceptual analysis, content analysis of cyber athletes' communication during games and while preparation for competitions. The research material includes various gaming dictionaries, special websites and forums, videos from streaming platforms Twitch, Mixer, etc. The texts analysis reveals several characteristics of gamers' verbal behavior. First and foremost, this is the expressiveness of emotions, associated with the high intensity of competition, during which players experience strong feelings and emotions, especially during major international competitions. Concise speech is dictated by the need to accurately convey relevant gameplay information given time constraints and the international player base. Metaphors allow for additional emotionality and expressiveness in communication, as well as a specific organization and detailing of the gameplay space. Familiarity, aggressiveness, and deviation from the norm are associated with player anonymity, and caused by the lack of serious sanctions for rudeness, a low level of culture, and the severe mental stress experienced by players. Spontaneity is fostered by the fact that most players are young and willing to improvise in-game. Cryptographicity is evident in the abundance of abbreviations and acronyms understood exclusively by players and spectators. Cryptographicity not only minimizes communication delays under stress and competition, but also effectively coordinates collective actions, ensuring secrecy in rivals' interaction.

Key words: eSports, eSports athlete, eSports competition, gamification, speech behavior of eSports athletes, gaming slang

