

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ЛЕКСИКИ

Е. И. Минина

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

Исследование посвящено описанию особенностей лексики киберспорта (на материале онлайн-игр League of Legends, CS:GO и Dota2). В статье приведена тематическая классификация киберспортивных наименований, включающая десять групп. Отличительной чертой указанного подязыка является преобладание заимствованной лексики, ее сниженный характер, оценочность и неупорядоченность.

Ключевые слова: компьютерный дискурс, компьютерно-игровой дискурс, компьютерная лексика, киберспорт, киберспортсмен, тематическая группа, способы словообразования.

Понятие компьютерного дискурса появилось относительно недавно, несколько десятилетий назад. Коротко его можно охарактеризовать как некую разновидность публичной речи, которая реализуется в процессе межличностного компьютерного общения. Этот вид коммуникации возможен только с использованием специальных электронных средств. Как пишет Е. В. Грязнова, «компьютерное общение представляет собой единство четырех процессов: в нем создается новая реальность, которая отражает объективную действительность, выражает субъективно-личностный мир создателя программного обеспечения и передает свое духовное содержание всем участникам компьютерного общения» [4]. Одной из разновидностей компьютерного (виртуального) дискурса является компьютерно-игровой дискурс, т. е. тексты, порождаемые в процессе общения во время игры в виртуальном пространстве. Особый интерес для изучения представляет лексика киберспорта.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт, e-sports) — это вид спорта, основанный на командном или индивидуальном соревновании в видеоиграх. Россия стала первой страной в мире, в которой киберспорт был признан официальным видом спорта (25 июля 2001 года). Особенность его заключается в том, что игры транслируются в прямом эфире через Интернет, это позволяет собрать огромную аудиторию по всему миру. Популярность киберспорта обусловлена его доступностью, т. к. участникам состязаний не нужно ездить на очные соревнования: играть со спортсменами из разных городов и стран можно прямо из дома. В нашей стране есть Федерация киберспорта России, «которая основными своими зада-

чами видит популяризацию киберспорта и придание ему официального характера» [2]. Появилась такая профессия, как киберкомментатор — журналист, который освещает киберспортивные соревнования [10].

Лексика киберспорта — открытая, активно развивающаяся система, что объясняется все набирающими популярность онлайн-играми.

Цель данного исследования — охарактеризовать основные особенности киберспортивной лексики.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью изучения лексики активно развивающегося киберспорта.

Объектом исследования данной статьи выступает язык киберспорта (на материале онлайн-игр League of Legends, CS:GO и Dota2). **Материал** взят с сайтов, посвященных указанному онлайн-играм; нами проанализировано около 300 наименований.

Анализ позволил выявить следующие особенности языка киберспорта.

1. Тематическое разнообразие

Каждое понятие соотносится с какой-либо логической категорией. Д. С. Лотте выделил в терминологии следующие категории понятий: 1) предметы, 2) процессы, 3) свойства, 4) величины [8]. Т. Л. Канделаки дополнила их еще несколькими категориями: 1) состояния, 2) режимы, 3) единицы измерения, 4) наук (и отраслей) [6].

Совокупность лексических единиц, связанных одной темой на основе экстралингвистических параметров, представляет собой тематическую группу. В лексике киберспорта мы выделили десять основных тематических групп, которые соотносятся с указанными логическими категориями.

Наименования видов деятельности

К этой группе мы отнесли названия онлайн-игр (*League of Legends, CS:GO, Dota2, Warcraft 3, Brawl Stars, ClashRoyale, Mortal Kombat* и т. д.), а также названия дисциплин компьютерного спорта, внесенные во Всероссийский реестр видов спорта (*соревновательные головоломки, файтинг, боевая арена* и др.).

Наименования деятелей

Мы отнесли к этой подгруппе специфические наименования игроков, которые встречаются исключительно в киберспорте (зачастую даже в отдельно взятой онлайн-игре) и характеризуют игрока с той или иной стороны: *афкер* («игрок, который прекратил игру во время онлайн-сессии»), *дотер* («игрок в Dota2»), *прогеймер* («профессиональный спортсмен, играющий за деньги»), *фраг-лидер* («игрок, показывающий высокий уровень убийств»). Эта группа включает и откровенно сниженную оценочную лексику, с помощью которой киберспортсмены выражают отрицательное (пренебрежительное) отношение к слабым игрокам: *нуб, помойка, днар, животное*.

Сюда же мы отнесли названия персонажей компьютерных игр: *миньон, монстр, мили, моб, фидер* и т. д. К этой группе логически примыкают ники игроков (те имена, под которыми они действуют в игре): *Сорака, Блицкранк, Волибир, Варвик, sImple, Perfecto, DM* и т. д.

Наименования технико-тактических приемов (действий, тактик, игровых стилей), а также же ситуаций, возникающих в ходе игры

Персонажи игры выполняют какую-то миссию (командную или индивидуальную), цель которой достигается путем выполнения определенных действий. Как правило, слова, обозначающие действия или процесс, выражаются глаголами либо отглагольными существительными: *пикать, чекать, закуп* («покупка оружия»), *дефузить, раздефузить, дронуть* («сбросить оружие»), *флешить, раздамажить, плэнтить, шифтить, вардить, прострел, зажим*. Однако в языке киберспорта в качестве названий процессов и ситуаций могут выступать английские слова, оформленные латиницей или кириллицей: *ноушоп* («выстрел из винтовки»), *джампшот* («стрельба в прыжке»), *лив* («выйти из игры до ее окончания»), *дифэнс* («оборонительный стиль игры»), *депу* («тактика убийства своих миньонов»), *клатч* («ситуация, при которой игрок остается один против игрока/игроков команды соперника»).

Наименования мест деятельности

Основное действие онлайн-игры проходит в киберпространстве: виртуальные ландшафты пестрят башнями, дорожками, горами, военными базами, коннекторами. Важные со стратегической точки зрения места получают конкретные названия: *длина* («участок на карте с хорошим обзором»), *банан* («проход, по форме напоминающий банан»), *кишка* («коллектор»), *тэшка* («тоннель»), *винт* («вентиляционная шахта»), *база* («область карты»), *Ущелье призывателей, Воющая бездна* («мост через глубокое ущелье»), *Поля Правосудия, башня, карта* («виртуальный объект, в пределах которого сражаются соперники»).

Наименования предметов, снарядов

В киберпространстве предметы играют огромную роль: от умения выбрать и использовать их зависит исход матча. Это могут быть различные виды оружия, магические предметы, транспортные средства. В качестве иллюстрации приведем следующие примеры: *молик* («коктейль Молотова»), *дефузы* («набор сапера для разминирования бомбы»), *броня, осколка* («граната»), *дигл* («пистолет **Desert Eagle**»), *клинок уничтоженного короля, песочные часы Жони*.

Наименования видов соревнований, их частей

Эту группу составляют такие слова, как *ранговый сезон, пистолетка, сплит, доп, эко-раунд, World Cyber Games* и т. д. Сюда же отнесем специфические для каждой игры названия этапов соревнований, например, *early-game* (стадия лейнинга, начальная фаза), *mid-game* (средняя фаза), *late-game* (поздняя фаза) в Dota2.

Наименования единиц измерения

Различные единицы учета спортивных достижений служат в киберспорте для определения победителя: *поинт, очко, балл, помощь, фраг, lp* («очки в League of Legends»). Характерной особенностью киберспортивной лексики является использование слов с общей семантикой «смерть» для наименования поощрительных баллов: *kills* (убийства), *deaths* (смерти).

Наименования умений и навыков игроков

Группа включает названия, так или иначе связанные с мастерством игроков: *личный скилл, командный скилл, ньюк, бурст, клатч-министр, дабл-килл, трипл-килл, квадро-килл*.

Мы перечислили лишь основные тематические группы киберспортивной лексики.

2. Стилистическая сниженность. Лексика киберспорта представлена компьютерными профессионализмами и сленгизмами, которые отличают

такие признаки, как стилистическая сниженность (разговорный характер), ограниченная сфера употребления (среда геймеров), образность и экспрессивность, оценочность (демонстрирует отношение говорящего к предмету), непринужденность: *банан* («снаряд автоатаки»), *бэкаться* («возвратиться на свою базу»), *мансовать* («действия с целью запутать соперника»), *кишка* («узкий проход»), *зеленка* («покрытый растительностью коридор на карте Train»), *морковка* («пистолет-пулемет MP5»), *мухобойка* («винтовка Scout»), *пистолетка* («раунд, в котором доступны лишь пистолеты»), *кастриоля* («шлем»), *дно* («плохо играющий человек»). Жаргон, в отличие от терминологии, отражает неформальный взгляд представителя той или иной социальной группы на мир. «Знание подобных жаргонизмов свидетельствует о владении определенным языковым кодом, позволяющим создать эффект остранения, „посвященности“» [5. С. 19]. Поскольку данные единицы не являются терминами, они не закреплены в спортивных словарях [1].

3. Заимствованный характер. Подавляющее большинство лексем в данном виде спорта — заимствования из английского языка [5. С. 100]. Под заимствованием, вслед за Л. П. Крысиным, мы понимаем «процесс перемещения различных элементов из одного языка в другой» [7. С. 18—19]. В исследуемой лексической группе можно выделить несколько типов заимствованных слов.

3.1. Слова, структурно совпадающие с иноязычными прототипами (т. н. прямое заимствование). Это самая многочисленная группа: *плэнт* (англ. *to plant* — «подбросить, подкинуть») — «места, куда террористы должны подкинуть бомбу и взорвать ее»; *тиммейт* (англ. *teammate* — «напарник») — «партнер по команде»; *тимплей* (англ. *teampay* — «командная игра») — «сыгранность команды»; *бэбиситтинг* (англ. *baby* — «ребенок» и *sitting* — «сидеть»); *инстакилл* (англ. *instant* — «моментальный» и *kill* — «убивать») — «убийство чемпиона с полным здоровьем за такой короткий срок, что это кажется мгновенным событием»; *мили* (англ. *melee* — «рукопашный») — «боец ближнего боя»; *нуб* (англ. *newbie* — «новичок») — «неопытный игрок», в современном киберспорте слово носит оскорбительный характер; *нюк* (англ. *nuke* — жаргонное слово, означающее атомный взрыв, атомную бомбу) — «умение игрока, которое наносит много урона»; *джанглинг* (англ. *jungling* — «джунгли») — «уход в лес с целью получения опыта и золота посредством убийства нейтральных монстров».

3.2. Слова, грамматически оформленные аффиксами и флексиями заимствующего (в нашем случае русского) языка: *пикать* (англ. *pick* — «выбирать, подбирать» + рус. суффиксы *-а-* и *-ть*) — «выбор командами игровых карт перед началом матча»; *чекать, прочекать* (англ. *check* — «проверить») + рус. суффиксы *-а-*, *-ть* и префикс *про-*) — «высмотреть соперника с целью убить его»; *фармилка* (англ. *farm gun* — «фермерское ружье» + рус. суффиксы *-и-*, *-лк-* и флексия *-а-*) — «дробовики и пистолеты-пулеметы»; *нафармить* (англ. *farm gun* — «фермерское ружье» + рус. суффиксы *-и-*, *-ть* и префикс *на-*) — «зарабатывание денег с помощью оружия, фармилки»; *флэшка/флэша/флэха* (англ. *flash* — «вспышка» + рус. суффиксы *-ик-* / *-и-* / *-х-* и флексия *-а-*) — «световая граната»; *флешёный* (англ. *flash* — «вспышка» + рус. суффиксы *-ён-* и флексия *-ый*) — «ослепленный световой гранатой персонаж»; *засмочить* (англ. *smoke* — «дым» + рус. суффиксы *-и-*, *-ть* и префикс *за-*) — «задымить территорию гранатами», интересно, что в этом слове мы наблюдаем традиционное для русского языка чередование *к/ч* (ср. *пеку* — *печешь*); *ливнуть* (англ. *leave* — «покидать» + рус. суффиксы *-ну-* и *-ть*) — «выйти из матча»; *форсик* (англ. *force* — «сила» + рус. уменьшительный суффикс *-ик-*) — «Force Staff, предмет Dota 2, дающий владельцу +10 к интеллекту и +2,5 к регенерации здоровья».

3.3. Слова-аббревиатуры: *БГ* — «плохая игра» (англ. *Bad game*), *БРК* — «клинок уничтоженного короля» (англ. *Blade of the Ruined King*), *БРБ* — «сейчас вернусь» (англ. *Be right back*), *ВОТА* — «предмет Воля Древних» (англ. *Will of the Ancients*), *ВП* — «хорошо сыграно» (англ. *Well Played*), *ГА* — «Ангел-хранитель, легендарный предмет в League of Legends» (англ. *Guardian Angel*), *ГГ* — «хорошая игра/хорошей игры» (англ. *Good game*), *ГЖ* — «хорошая работа» (англ. *Good job*), *КС* «кража убийства» (англ. *Kill Steal*), *ОМВ* — «в пути» (англ. *On My Way*), *ОП* — «излишне сильный» (англ. *Overpowered*), *ХП* — «уровень здоровья игрока» (англ. *Health Point*), *АФК* — «оповещение об уходе из игры/переписки» (англ. *Away from Keyboard*). Популярность аббревиатурных сокращений в киберспорте объясняется тем, что они облегчают процесс общения в виртуальном пространстве: намного проще написать в конце игры *ГГВП*, нежели «хорошая игра, хорошо сыграли».

Встречаются слова, образованные путем суффиксации от аббревиатурных наименований,

например: *бкбэшника* от *БКБ* (Black King Bar), *мкбэшника* от *МКБ* (Monkey King Bar) — названия предметов в Dota2, *мпэшника* от *МП5*, *эмка* от *М4А4* — названия видов оружия в CS:GO.

3.4. Слова, образованные с помощью фонетической мимикрии — звукового уподобления одних слов другим. Отметим, что фонетическая мимикрия получила достаточно широкое распространение в молодежном жаргоне в целом. Это можно объяснить интересом молодых людей к языковой игре, которая включает различные фонетические и графические деформации литературных единиц (достаточно вспомнить известный сетевой «язык падонкафф») [9. С. 187]. Однако в языке киберспорта мимикрия встречается редко: *courier* («существо, который приносит предметы из лавок героям») — *курица*, *кура*; *silence* («эффект, запрещающий герою какое-то время использовать заклинания») — *сало*.

4. Вариативность наименований. Поскольку лексика киберспорта появилась сравнительно недавно и пока не зафиксирована в специальных словарях, для обозначения одного и того же понятия в данной сфере может использоваться ряд вариативных наименований. Под вариантами мы понимаем, вслед за С. В. Гриневым, «абсолютные синонимы, полученные вариацией формы термина» [3. С. 109].

Мы выделили следующие виды вариативной лексики в исследуемом подязыке:

1) графические варианты (различающиеся написанием), ср.: *ластхит* — *ласт хит* («последний удар по врагу»), *нук* — *нюк*, *оффтанк* — *оф-танк* («чемпион, частично обладающий свойствами танка»), *оффмета* — *офмета*, *агро* — *аггро*, *ганк* — *ганг*, *бэк* — *бек*, *лол* — *ЛоЛ*, *АФК* — *АФК*, *GG* — *ГГ*, *AP* — *АП*, *вп* — *ВП*, *мм* — *ММ*, *хп* — *ХП*;

2) фонетические варианты (различающиеся произношением какого-либо звука или сочетания звуков): *спавн* — *спаун*, *броня* — *бронь*, *терроры* — *терросы*, *бэйт* — *байт*, *стан* — *стун*;

3) словообразовательные варианты (различающиеся словообразовательным аффиксом): *бронник* — *броня* («бронезилет»), *щипцы* — *щипчики*, *зелень* — *зеленка*, *грена* — *гренка* («осколочная наступательная граната»), *юсп* — *юспель*, *лив* — *ливнуть* («покинуть игру»), *слонобойка* — *слонобой*, *кайт* — *кайтинг*, *фарм* — *фарминг*, *зонинг* — *зонирование* (в последних примерах мы выделяем потенциальный для русского языка суффикс *-инг*, который в последние годы показывает словообразовательную активность, ср., на-

пример, в молодежном сленге: *позоринг*, *празднинг*, *вининг*, *турникинг* и др.);

4) морфологические варианты (различающиеся формой грамматического рода): *ульта* — *ульт*.

5. Синонимия, полисемия и омонимия

Активное создание синонимов геймерами можно объяснить их потребностью в разнообразии экспрессивных средств выражения. Известно, что частое использование одного и того же слова снижает уровень его экспрессивности, поэтому важно иметь количественный запас синонимов для придания речи выразительности: *пикать* — *чекать* («высматривание соперника»), *авэнэ* — *авана* — *авик* — *авипешер* — *слон* — *слонобой/слонобойка* («винтовка АWP»), *мпэшника* — *морковка* («пистолет-пулемет MP5»), *кэмпер* — *крыса*, *респ* — *база*, *осколка* — *хае* — *хаешка* — *грена/гренка* («граната»), *роумер* — *ганкер*, *танк* — *толстый*, *башня* — *тауэр* — *зиккурат* (**вышка**), *антиинвиз* — *трусайт* — *налево*, *киберспорт* — *компьютерный спорт* — *электронный спорт* — *e-sports*.

В исследуемой лексике очень распространены разноязычные дублеты, в частности, встречается оппозиция «заимствованное слово/словосочетание — исконное слово/словосочетание», при этом заимствованное слово может быть графически оформлено как латиницей, так и кириллицей: *first blood* — *первая кровь*, *damage per second* — *урон в секунду*, *буст* — *подсадка*, *bottom* — *низ*, *саппорт* — *поддержка*, *fog of war* — *туман войны* («туман, который скрывает юнитов»), *side shop* — *боковой магазин*, *лонг* — *длина*, *бокс* — *коробка*, *кастер* — *маг*, *смоук* — *дым*, *армор* — *броня*.

Одно и то же слово в языке киберспорта может употребляться в нескольких значениях (полисемия и омонимия). Так, глагол *пикать* в игре CS:GO означает: 1) выбор командами карт перед игрой, 2) действие по высматриванию соперника.

Приведем еще несколько примеров:

лол — 1) сокращение от названия игры League of Legends, 2) сокращение от англ. *laughing out loud*;

КС — 1) убийство чемпиона соперника (от англ. *Kill Steal*), 2) удержание чемпиона соперника от смерти, чтобы его смог убить союзник (от англ. *Kill Secure*), 3) счетчик, фиксирующий количество убитых миньонов (от англ. *Creep Score*);

ДПС — 1) мера урона (от англ. *Damage per Second*), 2) чемпион, который постоянно наносит урон сопернику;

фид — 1) намеренная смерть от рук врага с целью навредить своей команде, 2) история действий в профиле игрока.

Указанные явления синонимии, полисемии, омонимии свидетельствуют о недостаточной упорядоченности киберспортивной лексики.

6. Обилие лексических единиц с интегральной семой «убийство»

В подавляющем большинстве киберспортивных игр главной целью является истребление героев/персонажей соперника, чем объясняется большое количество наименований с общей семой «убийство»: *тимкилл* («убийство игрока своей командой»), *инстакилл* («быстрое убийство чемпиона с полным здоровьем»), *КС* («намеренное убийство чемпиона соперника»), *ласт хит* («нанесение последнего удара сопернику»), *плотность убийств*, *награда за убийство*, *фраг*, *минус*, *килл* («убитый

соперник»), *ванишот* («убийство соперника одним выстрелом»), *хэдшот* («попадание в голову»), *энтри-килл* («первое убийство в раунде»), *deny* («добивание крипта союзника»), *first blood* («первое убийство в матче»), *разбить*, *убить*, *смерть* и т. д. С убийством связаны и названия всех видов оружия. Наличие подобных наименований подчеркивает агрессивный характер исследуемой лексики.

Как видим, лексика киберспорта является открытой, динамично развивающейся системой. Мы выявили такие особенности лексики киберспорта, как тематическое разнообразие, преобладание английских заимствований разной степени приспособления к русскому языку, сниженный характер, оценочность и неупорядоченность.

Список литературы

1. Блеер А. Н., Сулов Ф. П., Тышлер Д. А. Терминология спорта. Толковый словарь-справочник. М.: Изд. центр «Академия», 2010. 464 с.
2. Буянова А. В., Козилина В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития // Социально-политические науки. 2017. № 5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-istoriya-stanovleniya-sovremennoe-sostoyanie-i-perspektivy-razvitiya> (дата обращения 01.09.2021).
3. Гринев С. В. Введение в терминоведение. М.: Московский Лицей, 1993. 309 с.
4. Грязнова Е. В. Компьютерное общение как социальный феномен: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Н. Новгород, 2001. 29 с.
5. Елистратов А. А. Лексические средства отображения корпоративной культуры спортсменов: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Челябинск, 2005. 22 с.
6. Канделаки Т. Л. Семантика и мотивированность терминов. М.: Наука, 1977. 167 с.
7. Крысин Л. П. Иноязычные слова в современном русском языке. М.: Наука, 1968. 208 с.
8. Лотте Д. С. Основы построения научно-технической терминологии: Вопросы теории и методики. М.: Наука, 1961. 160 с.
9. Распопова Т. А. Языковая игра в некодифицированных социолектах // Альманах современной науки и образования. 2012. № 2. С. 186—189.
10. Суходимцева А. П., Суходимцев П. А. Профессия киберспортивного комментатора как социальное явление // International scientific review. 2016. № 11 (21). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/professiya-kibersportivnogo-kommentatora-kak-sotsialnoe-yavlenie/viewer> (дата обращения 05.09.2021).

Сведения об авторе

Минина Екатерина Ивановна – доцент кафедры теоретического и прикладного языкознания Челябинского государственного университета. Челябинск, Россия. katyjureeva@yandex.ru

Bulletin of Chelyabinsk State University.

2021. No. 9 (455). *Philology Sciences. Iss. 126. Pp. 89—94.*

MAIN CHARACTERISTICS OF ESPORTS VOCABULARY

E. I. Minina

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia. katyjureeva@yandex.ru

The article is devoted to the description of eSports vocabulary (based on online games League of Legends, CS:GO и Dota2). Theme classification of eSports names includes 10 groups. Distinctive features of the sublanguage include prevailing of borrowings, professional slang, jargonisms, evaluativity and disarray of vocabulary.

Keywords: *computer discourse, computer game discourse, computer vocabulary, eSports, eSportsman, theme group, word-building.*

References

1. Bleer A. N., Suslov F. P., Tyshler D. A. (2010) Terminologija sporta. Tolkovyj slovar'-spravochnik [Sport terminology. Short dictionary]. Moscow, Izd. centr «Akademija». 454 p. [in Russ.].
2. Bujanova A. V., Kozilina V. (2017) *Social'no-politicheskie nauki*, no. 5, available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-istoriya-stanovleniya-sovremennoe-sostoyanie-i-perspektivy-razvitiya/viewer> (accessed 01.09.2021) [in Russ.].
3. Grinev S. V. (1993) Vvedenie v terminovedenie [Introduction to terminology]. Moscow, Moskovskij Licej. 309 p. [in Russ.].
4. Grjaznova E. V. (2001) Komp'juternoe obshhenie kak social'nyj fenomen: [E-communication as a social phenomenon. Abstract of thesis]. Nizhnyj Novgorod. 29 p. [in Russ.].
5. Elistratov A. A. (2005) Leksicheskie sredstva otobrazheniya korporativnoj kul'tury sportsmenov [Lexical means of displaying the corporate culture of athletes. Abstract of thesis]. Chelyabinsk. 22 p. [in Russ.].
6. Kandelaki T. L. (1977) Semantika i motivirovannost' terminov [Semantics and motivation of terms]. Moscow, Nauka. 167 p. [in Russ.].
7. Krysin L. P. (1968) Inozazychnye slova v sovremennom russkom jazyke [Foreign words in modern Russian]. Moscow, Nauka. 208 p. [in Russ.].
8. Lotte D. S. (1961) Osnovy postroenija nauchno-tehnicheskij terminologii: Voprosy teorii i metodiki [Basis of scientific technical terminology building: theoretical and methodological issues]. Moscow, Nauka. 160 p. [in Russ.].
9. Raspopova T. A. (2012) *Al'manah sovremennoj nauki i obrazovanija*, no 2, pp. 186—189 [in Russ.].
10. Suhodimceva A. P., Suhodimcev P. A. (2016) *International scientific review*, no. 11 (21), available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/professiya-kibersportivnogo-kommentatora-kak-sotsialnoe-yavlenie/viewer> (accessed 05.09.2021) [in Russ.].