

УДК 621.452.32

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ЖАРГОН КАК МЕДИАФЕНОМЕН

© Колесников Д.

*Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

e-mail: kolesnikov.danil56@gmail.com

*Научный руководитель: Лабутина В.В., канд. филол. наук, доцент
Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

Ключевые слова: киберспорт, жаргон, медиаполе, сленг.

Языковые особенности различных видов нишевой журналистики привлекают все большее внимание исследователей. Данный проект посвящен изучению речи киберспортивных ведущих, а именно составу и функциям киберспортивного жаргона.

Жаргонная лексика широко представлена в речи школьников и студентов, представителей искусства и бизнеса, депутатов и других государственных деятелей, а также иных групп носителей языка. Преимущественно жаргонизмы возникают и употребляются в устной речи. Основными целями употребления жаргонной лексики являются сокращение дистанции между собеседниками и формирование общности между ними [1; 2].

В киберспортивной журналистике жаргон (сленг) способствует лучшему пониманию между журналистом и аудиторией: в зависимости от того, с какой целью используется сленговое слово в контекстной ситуации, меняется и отношение потенциального зрителя к восприятию материала. Киберспортивное сообщество является закрытой средой, в которую журналистика проникает постепенно, и без понимания и использования локального языка рассматриваемого сообщества авторы даже качественного контента рискуют не найти своего зрителя или слушателя. Использование сленга необходимо для связи между ними, поскольку сленг не только упрощает восприятие, но и создает эффект вовлеченности. «Игры будущего» 2024 года показали, как использование медиа увеличивает интерес аудитории к новым видам спорта, а адаптация языка под целевую аудиторию становится ключевым фактором успеха.

В процессе работы над проектом было выявлено, что во время прямых трансляций комментатор имеет возможность менять свой тип комментирования в зависимости от игровых ситуаций или реакции аудитории на действия игроков. Таким образом выражается конвергентность – возможность изменения типа подачи и/или трансляции информации [3].

Одним из результатов проекта стал словарь профессионального жаргона в киберспортивном сообществе, разделённый по нескольким категориям:

- Жаргон-действие (кэрить, фарм, фидить);
- Жаргон-местность (лайн, мейн, лачуга);
- Жаргон-характеристика (ХП, деф, шрэд);
- Героический жаргон (ДД, сустейн, аппликатор);
- Тактический жаргон (размен, камбек, тш).

Итогом исследования стали следующие выводы: комментаторами становятся и зритель, и игрок; комментатор конвергентен – он оставляет за собой возможность быть в

нескольких ролях; выявленный киберспортивный жаргон включает в себя как минимум пять тематических групп лексики.

Библиографический список

1. Мишурова, Я.А. Жаргонная лексика в современных СМИ / Я.А. Мишурова // Молодой ученый. – 2022. – № 48 (443). – С. 598–600.
2. Ягафарова, Р.Н. Коммуникативные характеристики молодежного сленга в СМИ / Р.Н. Ягафарова // Вестник науки. – 2023. – № 3. – С. 60.
3. Марков, В.Т. Влияние экстралингвистических факторов на логико-семантическую структуру текста (на примере выступлений спортивных комментаторов) / В.Т. Марков // Язык, литература, культура: Актуальные проблемы изучения и преподавания. – 2016. – № 5. – С. 206–210.