

## МЕДИАКОММУНИКАЦИИ И ЖУРНАЛИСТИКА/MEDIA COMMUNICATIONS AND JOURNALISM

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.169.110> EDN: AIYZUQ

## РЕЧЕВЫЕ ПРИЁМЫ РОССИЙСКОГО КОММЕНТАТОРА В РЕШАЮЩИХ ФАЗАХ КИБЕРСПОРТИВНОГО МАТЧА

Научная статья

Ханиев Б.Р.<sup>1,\*</sup><sup>1</sup> ORCID : 0000-0002-5884-7410;<sup>1</sup> Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Российская Федерация

\* Корреспондирующий автор (bulat\_h[at]mail.ru)

Предложена: 10.06.2026; Принята: 26.06.2026; Опубликовано: 17.07.2026

**Аннотация**

В статье рассматривается речевое поведение комментатора и лексико-синтаксические элементы в кульминационных моментах киберспортивной трансляции. Киберспортивная трансляция определяется как поликодовый медиатекст, в котором спонтанный устный комментарий выполняет функцию структурирования игры. Выявляются лексические и синтаксические приемы, за счет которых достигается эффект соучастия зрителя. Особое внимание уделяется эмотивности как системной характеристике языка, проявляющейся в экспрессивной лексике, синтаксисе и динамичном интонационном рисунке. Результаты могут быть использованы в практике подготовки киберспортивных комментаторов, а также в рамках научной деятельности в области медиалингвистики и компьютерно-опосредованной коммуникации.

**Ключевые слова:** киберспортивный медиатекст, трансляция, комментарий, кульминация, лексика, синтаксис, эмотивность, парцелляция, эллипсис, сленг, компьютерно-опосредованная коммуникация.

## THE RUSSIAN COMMENTATOR'S SPEECH TECHNIQUES DURING THE DECISIVE STAGES OF AN ESPORTS MATCH

Research article

Khaniev B.R.<sup>1,\*</sup><sup>1</sup> ORCID : 0000-0002-5884-7410;<sup>1</sup> Kazan (Volga region) Federal University, Kazan, Russian Federation

\* Corresponding author (bulat\_h[at]mail.ru)

Suggested: 10.06.2026; Accepted: 26.06.2026; Published: 17.07.2026

**Abstract**

The article examines the commentator's speech behaviour and the lexical and syntactic elements at the climactic moments of an eSports broadcast. An eSports broadcast is defined as a polycode media text in which spontaneous oral commentary serves to structure the game. The lexical and syntactic devices through which the effect of viewer engagement is achieved are identified. Particular attention is paid to emotivity as a systemic characteristic of language, manifested in expressive vocabulary, syntax and dynamic intonation patterns. The results can be utilised in the training of eSports commentators, as well as within academic research in the fields of media linguistics and computer-mediated communication.

**Keywords:** eSports media text, broadcast, commentary, climax, vocabulary, syntax, emotionality, parcellation, ellipsis, slang, computer-mediated communication.

**Введение**

Киберспортивный комментарий — ключевой элемент трансляции. Однако при всей его важности лингвисты изучают его в малой степени, особенно кульминационные моменты, когда комментатор говорит на пределе. Это обуславливает актуальность изучения, миллионы зрителей смотрят матчи, но почти не исследовано то, как именно комментатор управляет их вниманием. Понимание речевых приемов в пиковые фазы крайне необходимо как в теоретическом плане, так и в практическом.

Цель статьи — выявить лексические и синтаксические элементы, которые функционируют в кульминационные эпизоды киберспортивной трансляции, а также то, как они создают эффект соучастия.

Трансляции киберспортивных соревнований являются полимодальными продуктами, в которых визуальная составляющая неразрывно связана с вербальным элементом. Л.Ю. Щипицина фиксирует, что компьютерно-опосредованная среда, внутри которой происходит взаимодействие между людьми, порождает тексты нового типа, требующие отдельного лингвистического описания [1]. В этой среде речевое сопровождение игры превращается уникальное в семантическое ядро. На наш взгляд, именно комментатор задает темп повествования, расставляет акценты и оценивает действия участников. Д.П. Тихомиров отмечает, что в киберспортивном дискурсе активно задействованы механизмы межъязыковой коммуникации: игроки и комментаторы прибегают к транслитерации, транскрипции, заимствованиям и сокращениям для обозначения игровых механик, ролей и локаций [2].

Большой интерес представляют пиковые моменты трансляций, к ним мы относим массовые столкновения и решающие раунды. В эти моменты комментатор работает в режиме максимальной речевой интенсивности, полностью

концентрируя свое и зрительское внимание на значимом фрагменте. В подобных эпизодах наиболее ярко проявляются различные языковые механизмы.

### Основные результаты

В рамках современной лингвистики и медиалингвистики киберспортивный комментарий можно рассматривать как особый специфичный жанр внутри цифровой коммуникации. Л.Ю. Щипицина предлагает модель описания жанров компьютерно-опосредованной коммуникации, которая включает несколько параметров определения: медийные, прагматические, структурные и языковые [1]. А.Р. Зарипов подчеркивает его интердискурсивную природу киберспортивного дискурса. Она сочетает элементы спортивной лексики и компьютерно-игровых профессионализмов, а также значительное количество англоязычных заимствований [3].

Жанрообразующими признаками киберспортивного комментария выступают: устная форма, полная синхронизация с игровым действием, высокая степень спонтанности речи и исключительная эмоциональная насыщенность. Отметим, что принципиально важен последний признак. По мнению В.И. Шаховского, эмотивность является имманентным свойством языка, пронизывающим всякую речевую деятельность [4], [5]. Е.Г. Малышева, анализируя спортивный дискурс, подчеркивает, что эмотивность в нем неразрывно связана с оценочным параметром. Сама природа состязания предполагает деление решений на продуктивные и непродуктивные [6]. Эта закономерность применима и к киберспортивной среде.

В кульминационные моменты трансляции в ходе матча в речи комментаторов прослеживается несколько устойчивых лексических пластов. Систематизируем их по ключевым характеристикам и рассмотрим более подробно.

Первый пласт — военная лексика. Она распространена в спортивном дискурсе, однако в киберспорте обретает особую конкретность. Лексемы «заход», «арта» (от «артиллерия»), «продавили», «обороняются» описывают игровую ситуацию не как спортивное противостояние, а как прямое боевое столкновение. Комментатор Dread, оценивая финал The International 2023, заметил: «Tundra тоже... они какие-то чизовые заготовки» [7]. Определение «чизовые» восходит к сленговому обозначению нестандартных тактических уловок, балансирующих на грани допустимого. Они характерны для обмана противника и военной хитрости.

Вторым значимым пластом являются метафоры, реализующие выделенную Е.Г. Малышевой концептуальную модель «спорт — это смерть» [6]. Характеризуя финал BetBoom Dacha 2024, Fng высказался так: «Бичами я ребят из Tundra не считаю, но в башке оно так и выглядит, что 33 пришел и просто тащит этих раков на горбу» [8]. Формулировка «тащит на горбу» характеризует и подчеркивает индивидуальную роль спасителя команды. В окружении более пренебрежительных номинаций это формирует семантику почти безнадежной борьбы за «выживание» команды. В том же ключе подводит итоги Maelstorm, оценивая действия и игру одной из команд: «GG... ваши любимчики. Болеем, надеемся, помним, верим, скорбим.» [9]. Команда описывается как окончательно утратившая аудиторию и репутацию.

Третий пласт образует профессиональная терминология, отражающая игровую механику. К примеру, такие слова как: «драфты», «пик», «мидер», «офлейнер», «керри» [10], [11]. К данной терминологии примыкают и оценочные жаргонизмы типа «чел» (игрок), также глаголы активного, нередко агрессивного действия, к примеру, «затащить», «продать», «раскачать». Сленг в данном случае не только называет реалии, но и позволяет в сжатой форме передавать сложную конфигурацию игровых параметров, что является критически значимым в моменты кульминации игры. В работах, посвященных адаптации киберспортивных терминов, отмечается, что подобные лексемы проходят фонетическую и морфологическую русификацию (например, варианты написания «оффлайн/офлайн», «скилл/скил», «ганк/ганг», а также склонение заимствованных существительных), что свидетельствует об активном вхождении англицизмов в русскоязычный киберспортивный дискурс [12]. Также употребление сленговых форм практически всегда сопровождается яркой эмоциональной окрашенностью. Она, в свою очередь, поддерживается оценочной лексикой, разнообразными междометиями, а также экспрессивно нагруженными и насыщенными синтаксическими структурами.

На уровне синтаксиса кульминационные моменты также обладают рядом характерных элементов. Одним из главных и часто встречающихся приемов является парцелляция. В устной речи дробление передает высокую степень напряженности, когда мысль высказывается моментально. Это воспроизводится и в письменных постах, фиксирующих устную речь. В них парцелляция имитируется средствами пунктуации. Показателен фрагмент высказывания Maelstorm о команде Gaimin Gladiators: «Ну, что сказать. Как всё сделали, так и получилось. Я думаю, что никакие результаты этой команде не помогут вернуть фанбазу. Они ещё и сделали пару мувов, чтобы окончательно её потерять. Это была команда Дурачье. Теперь это команда Дурачье без Дурачья» [9]. О.О. Кандрашкина и А.Г. Писарева, исследуя англоязычный спортивный интернет-дискурс, выявили, что для передачи динамики спортивного события в эмоционально-экспрессивной манере активно используются глагольные словосочетания, перифразы, идиомы, эпитеты, а также синтаксические конструкции с причастием, служащие средством языковой экономии. Данные средства способствуют реализации как информативной функции, так и функции воздействия [13]. На наш взгляд, в аналогичной функции в киберспортивном комментарии выступают парцелляция и эллипсис, о котором будет описано далее, что и подтверждается представленным выше материалом.

Другой характерный элемент синтаксических особенностей киберспортивного комментария — эллипсис, пропуск членов предложения, легко восстанавливаемых из контекста либо непосредственно из видеоряда. Избегаются избыточные элементы для достижения максимальной плотности информационного потока: «Tundra — наконец в новом составе, темная, но опасная лошадка», «Yakults brothers — это бывшие IG, (зачем) они переименовались, я не знаю» [14]. Частота применения эллиптических конструкций возрастает в ситуациях жесткого временного дефицита, характерного для решающих моментов и раундов.

Также в киберспортивном комментарии велика роль указательных форм. Слова «сюда», «смотрите», «вот» соотносят вербальный текст с изображением на экране, выступая практически ключевым элементом коммуникации. Интонационный рисунок устной речи передает эмоциональный накал и участвует в организации зрительского внимания. В отдельных случаях это даже принимает форму непреднамеренного манипулятивного воздействия. Л. Е. Пак, сопоставляя спортивные комментарии Канады и России, выявляет лингвокультурные особенности организации спортивного медианарратива, обусловленные различиями в коммуникативных стратегиях, а также общие черты, характерные для устного спортивного комментария в целом [15]. Эти общие черты, к числу которых относятся дейктические и эллиптические конструкции, особенно ярко проявляются именно в кульминационные моменты трансляции.

### Заключение

Проведенный анализ позволяет утверждать, что кульминационный фрагмент трансляции — это не просто эмоционально насыщенный эпизод, а сконцентрированная и сжатая модель всего жанра комментария. Именно здесь наиболее полно функционируют механизмы, которые в спокойные моменты матча остаются в фоне. На наш взгляд, крайне важно, что комментатор в подобные моменты не описывает игровую ситуацию, а конструирует её. Так, выбор между «заходом» и «атакой», между «выживанием» и борьбой» определяет характер зрительского переживания в той же мере, что и сами игровые события.

Выявленные лексические пласты функционируют отнюдь не изолировано. Военная лексика, метафоры модели «спорт — это смерть» и профессиональный сленг образуют единую систему, которая, в свою очередь, поддерживается синтаксическими средствами — парцелляцией, эллипсисом, дейктическими конструкциями. Эта система не только называет реалии, но и создает эффект соучастия, втягивая зрителя в пространство игрового действия. Именно в этом, на наш взгляд, состоит специфика киберспортивного комментария как жанра. Эмотивность здесь — не стилистическое украшение, а, по В.И. Шаховскому, имманентное свойство, определяющее весь речевой строй кульминационного эпизода.

Вместе с тем описанная закономерность ставит ряд вопросов, выходящих за рамки настоящей статьи. В частности, остается неясным, в какой мере речевые приемы комментатора представляют собой осознанную стратегию, а в какой — автоматическую реакцию на динамику игровых ситуаций. Также перспективным направлением представляется сопоставительный анализ трансляций на разных языках, он позволил бы разграничить универсальные закономерности киберспортивного дискурса и черты, специфичные именно для его русскоязычного сегмента.

### Конфликт интересов

Не указан.

### Conflict of Interest

None declared.

### Рецензия

Яблонских А.В., Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы, Москва Российская Федерация  
DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.169.110.1>

### Review

Yablonskikh A.V., Peoples' Friendship University of Russia, Moscow Russian Federation  
DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.169.110.1>

### Список литературы / References

1. Щипицина Л.Ю. Жанры компьютерно-опосредованной коммуникации: монография / Л.Ю. Щипицина. — Архангельск: Поморский университет, 2009. — 238 с.
2. Тихомиров Д.П. Специфика комментариев в киберспортивном дискурсе: межъязыковые аспекты / Д.П. Тихомиров // Russian Linguistic Bulletin. — 2024. — № 9 (57). — С. 1–7.
3. Зарипов А.Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса / А.Р. Зарипов // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2016. — № 2(56): в 2-х ч. Ч. 1. — С. 99–101.
4. Шаховский В.И. Лингвистическая теория эмоций / В.И. Шаховский. — Москва: Гнозис, 2008. — 416 с.
5. Шаховский В.И. Язык и эмоции в аспекте лингвокультурологии: учебное пособие / В.И. Шаховский. — Волгоград: Перемена, 2009. — 170 с.
6. Малышева Е.Г. Своеобразие языковой репрезентации концептуальной метонимической модели «спорт — это смерть» в текстах спортивного дискурса / Е.Г. Малышева // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. — 2010. — Вып. 6(12). — С. 37–43.
7. Dread о TI12: «Заслуженная победа Team Spirit» // Cybersport.ru. — 2023. — URL: <https://www.cybersport.ru/tags/dota-2/dread-o-ti12-zasluzhennaia-pobeda-team-spirit-menia-chestno-govoria-udivliaet-chto-gladiators-sygrali-v-grand-finale>. (дата обращения: 09.06.26)
8. Семёнов К. Fng о финале BetBoom Dachа: «Бичами я ребят из Tundra не считаю, но в башке выглядит, что 33 пришел и тащит этих раков на горбу» / К. Семёнов // Sports.ru. — 2024. — URL: <https://m.cyber.sports.ru/dota2/1116496739-fng-o-finale-betboom-dacha-bichami-ya-rebyat-iz-tundra-ne-schitayu-no.html>. (дата обращения: 08.06.26)
9. Maelstorm о Gladiators: «Никакие результаты не помогут им вернуть фанбазу» // Cybersport.ru. — 2024. — URL: <https://www.cybersport.ru/tags/dota-2/maelstorm-o-gladiators-nikakie-rezultaty-ne-pomogut-im-vernut-fanbazu>. (дата обращения: 08.06.26)

10. Русскоязычное комьюнити о решающем матче BB Dacha Dota 2 2024 // Dota2.su. — 2024. — URL: <https://dota2.su/news/russkoyazychnoe-komyuniti-o-reshayushem-matche-bb-dacha-dota-2-2024-kakoj-zhe-kajfovyy-final#>. (дата обращения: 05.06.26)
11. sQreen o The International 2023: «Каждый занял то место, которое заслужил» // Dota2.ru. — 2023. — URL: <https://dota2.ru/news/36963-sqreen-o-the-international-2023-kazdyj-zanal-to-mesto-kotoroe-zasluzil/>. (дата обращения: 07.06.26)
12. Долгова Д.Г. Адаптация киберспортивных терминов (на материале статей из интернет-изданий) / Д.Г. Долгова, Н.А. Илюхина. // XLVIII Самарская областная студенческая научная конференция; — Санкт-Петербург: ООО "Эко Вектор", 2022. — С. 103–104.
13. Кандрашкина О.О. Лингвостилистические особенности англоязычного спортивного интернет-дискурса (на материале репортажей по регби) / О.О. Кандрашкина, А.Г. Писарева // Верхневолжский филологический вестник. — 2024. — № 2 (37). — С. 199–205.
14. Maelstorm перед BetBoom Dacha Belgrade 2024: «Состав участников - топ» // Cybersport.ru. — 2024. — URL: <https://www.cybersport.ru/tags/dota-2/maelstorm-pered-betboom-dacha-belgrade-2024-sostav-uchastnikov-top-zhal-net-heroic>. (дата обращения: 08.06.26)
15. Пак Л.Е. Лингвокультурная специфика спортивного медианарратива (на материале спортивных комментариев Канады и России) / Л.Е. Пак // Litera. — 2024. — № 4. — С. 5–12.

### Список литературы на английском языке / References in English

1. Shhipicina L.Yu. Zhanry' komp'yuterno-oposredovannoj kommunikacii: monografiya [Genres of Computer-Mediated Communication: A Monograph] / L.Yu. Shhipicina. — Arxangel'sk: Pomorskij universitet, 2009. — 238 p. [in Russian]
2. Tixomirov D.P. Specifika kommentarijev v kibersportivnom diskurse: mezh'yazykovy'e aspekty' [Specifics of comments in eSports discourse: interlingual aspects] / D.P. Tixomirov // Russian Linguistic Bulletin. — 2024. — № 9 (57). — P. 1–7. [in Russian]
3. Zaripov A.R. Leksicheskij aspekt kibersportivnogo diskursa [Lexical aspect of eSports discourse] / A.R. Zaripov // Philological Sciences. Theoretical and Practical Issues. — 2016. — № 2(56): в 2-х ч. Ч. 1. — P. 99–101. [in Russian]
4. Shaxovskij V.I. Lingvisticheskaya teoriya e'mocij [Linguistic theory of emotion] / V.I. Shaxovskij. — Moscow: Gnozis, 2008. — 416 p. [in Russian]
5. Shaxovskij V.I. Yazyk i e'mocii v aspekte lingvokul'turologii: uchebnoe posobie [Language and Emotions in the Aspect of Linguocultural Studies: A Study Guide] / V.I. Shaxovskij. — Volgograd: Peremena, 2009. — 170 p. [in Russian]
6. Maly'sheva E.G. Svoeobrazie yazykovoj reprezentacii konceptual'noj metonimicheskoy modeli «sport — e'to smert'» v tekstax sportivnogo diskursa [The peculiarity of the linguistic representation of the conceptual metonymic model “sport is death” in the texts of sports discourse] / E.G. Maly'sheva // Perm University Bulletin. Russian and Foreign Philology. — 2010. — Вып. 6(12). — P. 37–43. [in Russian]
7. Dread o TI12: «Zasluzhennaya pobeda Team Spirit» [Dread on TI12: "A well-deserved victory for Team Spirit"] // Cybersport.ru. — 2023. — URL: <https://www.cybersport.ru/tags/dota-2/dread-o-ti12-zasluzhennaia-pobeda-team-spirit-meniachestno-govoria-udivliaet-chto-gladiators-sygrali-v-grand-finale>. (accessed: 09.06.26) [in Russian]
8. Semyonov K. Fng o finale BetBoom Dacha: «Bichami ya rebyat iz Tundra ne schitayu, no v bashke vy'glyadit, chto 33 prishel i tashhit e'tix rakov na gorbu» [Fng on the BetBoom Dacha final: "I don't consider the Tundra guys to be thugs, but in my head it looks like 33 has come and is carrying these crayfish on his back."] / K. Semyonov // Sports.ru. — 2024. — URL: <https://m.cyber.sports.ru/dota2/1116496739-fng-o-finale-betboom-dacha-bichami-ya-rebyat-iz-tundra-ne-schitayu-no.html>. (accessed: 08.06.26) [in Russian]
9. Maelstorm o Gladiators: «Nikakie rezul'taty' ne pomogut im vernut' fanbazu» [Maelstorm on Gladiators: "No results will help them regain their fan base"] // Cybersport.ru. — 2024. — URL: <https://www.cybersport.ru/tags/dota-2/maelstorm-o-gladiators-nikakie-rezultaty-ne-pomogut-im-vernut-fanbazu>. (accessed: 08.06.26) [in Russian]
10. Russkoyazychnoe kom'yuniti o reshayushhem matche BB Dacha Dota 2 2024 [The Russian-speaking community on the decisive match of BB Dacha Dota 2 2024] // Dota2.su. — 2024. — URL: <https://dota2.su/news/russkoyazychnoe-komyuniti-o-reshayushem-matche-bb-dacha-dota-2-2024-kakoj-zhe-kajfovyy-final#>. (accessed: 05.06.26) [in Russian]
11. sQreen o The International 2023: «Kazhdyj zanyal to mesto, kotoroe zasluzhil» [sQreen on The International 2023: "Everyone took the place they deserved"] // Dota2.ru. — 2023. — URL: <https://dota2.ru/news/36963-sqreen-o-the-international-2023-kazdyj-zanal-to-mesto-kotoroe-zasluzil/>. (accessed: 07.06.26) [in Russian]
12. Dolgova D.G. Adaptaciya kibersportivny'x terminov (na materiale statej iz internet-izdaniy) [Adaptation of eSports terms (based on articles from online publications)] / D.G. Dolgova, N.A. Ilyuxina. // XLVIII Samara Regional Student Scientific Conference; — Saint Petersburg: ООО "E'ko Vektor", 2022. — P. 103–104. [in Russian]
13. Kandrashkina O.O. Lingvisticheskie osobennosti angloyazychnogo sportivnogo internet-diskursa (na materiale reportazhej po regbi) [Linguistic and stylistic features of English-language online sports discourse (based on rugby reports)] / O.O. Kandrashkina, A.G. Pisareva // Upper Volga Philological Bulletin. — 2024. — № 2 (37). — P. 199–205. [in Russian]
14. Maelstorm pered BetBoom Dacha Belgrade 2024: «Sostav uchastnikov - top» [Maelstorm ahead of BetBoom Dacha Belgrade 2024: "The lineup is top-notch"] // Cybersport.ru. — 2024. — URL: <https://www.cybersport.ru/tags/dota-2/maelstorm-pered-betboom-dacha-belgrade-2024-sostav-uchastnikov-top-zhal-net-heroic>. (accessed: 08.06.26) [in Russian]
15. Pak L.E. Lingvokul'turnaya specifika sportivnogo medianarrativa (na materiale sportivny'x kommentarijev Kanady' i Rossii) [Linguocultural specificity of sports media narrative (based on sports commentary in Canada and Russia)] / L.E. Pak // Litera. — 2024. — № 4. — P. 5–12. [in Russian]