

## ТЕРМИНЫ ПРЕДМЕТНОГО ПОЛЯ «КИБЕРСПОРТ»

Киберспорт – вид соревновательной деятельности и подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видео игр, где игра представляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Киберспорт является официально признанным видом спорта и вызывает большой интерес не только у молодого поколения, но и традиционного спортивного сообщества в целом.

Как и для других видов спортивной деятельности, для киберспорта характерна своя терминосистема, особенностью которой можно считать сочетание традиционных терминологических единиц, характерных для предметного поля «Спорт», и уникальных лексических единиц, присущих только этой системе.

В первой группе терминов можно выделить несколько категорий, которые описывают общие организационные аспекты соревнования. Например, термины, называющие участников соревновательного процесса (*игрок, тренер, комментатор, аналитик*), обозначения запрещённых препаратов (*допинг*), специальной формы для соревнований (*джерси*), принципов распределения игроков в турнирной сетке (*посев, слот*) и т. п. Интересно отметить, что в терминосистеме киберспорта существуют термины, имеющие то же значение, что и традиционных видах спорта, однако ударение в словах отличается. Этот вариант не считается искажением или нарушением нормы, но закреплён как вариант термина для этого предметного поля (*ра́мна* – наклонная плоскость, горка в велоспорте и *рампа́* в игре «Counter Strike»). Помимо традиционных терминов в предметном поле «Киберспорт» можно заметить и заимствованные сленгизмы, используемые в том же значении, что и в оригинальном поле (*банка* – скамейка запасных, *опорник* — опорный полузащитник).

Во второй группе терминов, состоящей из единиц присущих только сфере киберспорта, так же можно выделить несколько категорий. Существуют общие понятия для всех киберспортивных дисциплин такие как серия поражений (*лузстрик*) или программа для общения членов команды во время матчей (*тимспик*). При этом можно выделить индивидуальные группы терминов присущие только одной киберспортивной дисциплине. Например, название оружия в CS 2 (*зевс, тек, мак*) или роли персонажей в Dota 2 (*керри, саппорты, лесники, танки*).

Таким образом, можно сделать вывод, что терминология киберспорта является динамически развивающейся системой, сочетающей традиционные элементы спортивной терминологии и специальные единицы, присущие только киберспортивным дисциплинам.