

НАУЧНАЯ СТАТЬЯ

УДК 070



Анализ киберспортивных медиа в российском медиапространстве

Игорь Игоревич ЕЛИЗАРОВ

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»

392000, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33

igorigor133@yandex.ru

Аннотация. Представлены результаты анализа киберспортивных медиа. Основной исследовательской задачей выступает выявление особенностей киберспортивных изданий: частота публикаций новостей, жанровое разнообразие материалов и дизайн главных страниц сайтов. Материалом исследования послужили сайты популярных новостных изданий по киберспорту, визуальное оформление сайтов, контент-анализ и специфика оформления новостных материалов в социальных сетях. Так же были проанализированы ранние теоретические работы, в которых были представлены особенности освещения киберспортивных событий в новых медиа и на телевидении.

Ключевые слова: киберспорт, спортивная журналистика, интернет-издания

Для цитирования: Елизаров И.И. Анализ киберспортивных медиа в российском медиапространстве // Державинский форум. 2025. Т. 9. № 4. С. 513-522.

ORIGINAL ARTICLE

UDC 070

Analysis of esports media in the Russian media space

Igor I. ELIZAROV

Derzhavin Tambov State University

33 Internatsionalnaya St., Tambov, 392000, Russian Federation

igorigor133@yandex.ru

Abstract. The results of the analysis of esports media are presented. The main research task is to identify the features of esports publications: the frequency of news publications, the genre diversity of materials and the design of the main pages of websites. The research material included the websites of popular news publications on cyber sports, the visual design of websites, content analysis and the specifics of the design of news materials in social networks. Early theoretical works were also analyzed, which presented the features of the coverage of esports events in new media and on television.

Keywords: esports, sports journalism, online publications

For citation: Elizarov, I.I. (2025). Analysis of esports media in the Russian media space. *Derzhavinskii forum = Derzhavin Forum*, vol. 9, no.4, pp. 513-522.

ВВЕДЕНИЕ

Киберспортивные события составляют значимую часть современного медиапространства в России, их освещение осуществляется в интернет-пространстве и на телевидении. В интернет-пространстве киберспортивные издания представляют собой новостные сайты, сообщества в социальных сетях. Свой путь киберспортивные СМИ начали с печатных изданий, многие из которых не продержались более одного года. Данная тенденция обусловлена невозможностью печатных изданий удовлетворить потребности целевой аудитории в оперативном информировании. Актуальность новостного контента в данной сфере имеет выраженную зависимость – ценность информации со временем снижается. Необходимо так же отметить, что многие игры базируются на социальном взаимодействии, вследствие чего аудитория ценит возможность делиться своим мнением и обсуждать новости, что печатные издания так же не могут реализовать. Печатные издания, ограниченные производственным циклом и логистическими факторами, оказались не способны обеспечить требуемую скорость реагирования на освещение киберспортивных событий. Интернет-издания по сравнению с печатными изданиями обладают возможностью создания и распространения информации с меньшими затратами, кроме того, они обеспечивают мгновенное обновление информации, что позволяет оперативно делиться новостями и обновлениями в сфере киберспорта и компьютерных игр. В целом, интернет-среда представляет собой наилучшую площадку для распространения информации, обеспечивая быстрое распространение информации и широкое взаимодействие с пользователями.

Целью исследования является выявление специфики киберспортивных медиа в российском медиапространстве посред-

ством анализа их контентных и визуальных характеристик. Исследование направлено на определение особенностей киберспортивных изданий, включая частоту публикаций новостных материалов, контентное наполнение, дизайн главных страниц веб-сайтов, а также специфику освещения событий в социальных сетях и на телевидении.

Теоретическую базу исследования составили отечественные научные работы по спортивной журналистике и киберспорту. Были изучены исследования следующих авторов: М.К. Сидуновой [1], Д.Д. Мордвинкова и Е.И. Лоцан [2], Н.В. Яблоновской и В.В. Маснюк [3], А.М. Погосян и А.В. Мухи [4], И.А. Бодакина [5], И.А. Мальцевой [6], Н.Ю. Першиной [7], Е.В. Крыпаевой [8], А.Н. Даудьова [9] и Е.Д. Кайгородовой [10].

Эмпирическая база исследования сформирована на основе отечественных медиа, освещающих киберспортивные события. В качестве основных объектов анализа выступают веб-сайты популярных киберспортивных новостных изданий, таких как cybersport.ru, cyber.sports.ru и championat.com. Дополнительно эмпирическая база охватывает социальные сети этих изданий, группы в «ВКонтакте» и Телеграм-каналы. В исследование также включен анализ единственного телевизионного канала «Е TV», специализирующегося на освещении событий киберспорта и игр.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Освещение событий киберспорта не ограничивается только интернет-изданиями. В отечественном медиапространстве функционирует специализированный телевизионный канал «Е TV». В исследовании М.К. Сидуновой «Передачи о киберспорте на Российском телевидении» представлены результаты анализа передач о киберспорте на телевидении. Она отмеча-

ет: «...на российском телевидении не так много киберспортивных телепередач и телеканалов. Флагманами на сегодняшний день являются «Матч ТВ» и Е TV» [1, с. 78]. Программа «Кибератлетика», запущенная «Матч ТВ» в 2018 г., перестала выходить в ноябре 2019 г., а телеканал «Е TV» продолжает свое вещание.

Проведем анализ передач канала «Е TV». На официальном сайте канала «Е TV» предоставлена информация о существующих передачах на канале. Эфирная сетка состоит из следующих программ:

1. «Вердикт». Программа посвящена детальному анализу только что выпущенных игр.

2. «Рано радоваться». В этой программе предлагают обзор видеоигр, которые находятся еще на стадии разработки, проводят их тестирование, обсуждают их сильные и слабые стороны.

3. «Гаджетотека» посвящена новостям из мира техники, гаджетов.

4. Программа «Киберновости» освещает актуальные новости из мира игр и киберспорта: главные события в индустрии, комментарии, экспертная оценка, обзор блогосферы, репортажи с популярнейших мероприятий и турниров, представляющих интерес для любителей и профессионалов.

5. «Анатомия» посвящена «внутренней кухне» компаний.

6. «Разархивация» анализирует историю видеоигр, обозревают малопопулярные проекты и показывает, как создаются игры.

7. «Пояснительная бригада» рассказывает про сценаристов и писателей, как они создают сюжеты для игр.

8. «Летсплей» посвящена прохождению видеоигр.

Эфирная сетка телеканала имеет различное тематическое наполнение, которое не концентрируется на новостях из киберспорта, что позволяет им охватить

большую аудиторию для вещания. Как мы видим, на телевидении остался только один телеканал, что может говорить нам об отсутствии высокого спроса на данный формат.

Более популярным форматом в освещении киберспортивных событий являются интернет-издания и группы в социальных сетях. Для их поиска и дальнейшего анализа нам необходимо воспользоваться поисковой системой, для чего мы выберем Яндекс. Для выявления новостных изданий по киберспорту в российском медиапространстве введем поисковый запрос: «новости киберспорта». По релевантному списку поисковой системы Яндекс первым выпадает cybersport.ru, далее идут: cyber.sports.ru и championat.com. Издание CyberSport.ru занимает лидирующее положение на странице результатов поиска, что может говорить о высокой релевантности контента и авторитетности данного домена. Проведем анализ посещаемости через SimilarWeb: посещаемость ресурса cybersport.ru составляет 13,25 млн, cyber.sports.ru – 6 млн, [Championat.com](http://championat.com) – 69 млн. Столь высокая посещаемость ресурса [Championat.com](http://championat.com) обусловлена особенностью издания, оно специализируется на публикации новостей из всех популярных спортивных дисциплин. Из киберспортивных изданий в России по посещаемости лидирует cybersport.ru. По данным SimilarWeb посещаемость сайта CyberSport.ru за период с июня по август 2025 г. составляет в среднем 13 млн человек, август показал посещение на уровне 13,25 млн. В работе Д.Д. Мордвинкова и Е.И. Лоцана был проанализирован март 2023 г., за обозначенный период посещаемость составила 14,7 млн человек [2, с. 277], за 2 года посещаемость сайта упала менее чем на 1 млн человек. Кроме запроса «новости киберспорта» пользователи находят этот сайт через следующие запросы: «киберспорт», «cyberpsport», «дота турниры 2». Сайт издания имеет

современный дизайн, характерный для киберспортивных и игровых порталов. Цветовая схема сайта соответствует цветовой комбинации логотипа издания. Интерфейс сайта – структурированный, с четким разделением контента на блоки. Содержание портала характеризуется многообразием материалов. В хедере сайта представлено разделение на различные тематики: матчи, турниры, команды и игроки, игры, рейтинг.

В нижней части хедера имеется группировка по игровым дисциплинам: «Dota 2», «CS2», «Мир Танков», «Еще» (остальные игры). Контент сайта разбит на две группы: главные новости и актуальное. В правом сайдбаре находятся столбцы: матчи, спецпроекты, рейтинги, трансферы. В «подвале» сайта имеются ссылки на социальные сети: ВКонтакте, Телеграм и гиперссылка «О нас»: где можно ознакомиться с редакторским составом. «Существует поисковая система с параметрами поиска. Сайт постоянно публикует специальный контент с киберспортивных турниров. Корреспонденты посещают спонсируемые мероприятия по «Counter-Strike: Global Offensive», «The International», «Dota 2».

Обратимся к характеристике новостных материалов портала cybersport.ru. Контент сосредоточен на освещении событий киберспорта: трансферы игроков, результаты матчей, анонсы и итоги турниров, интервью с профессиональными игроками и комментаторами, иногда появляются публикации из области кино, аниме и сериалов. Информационное наполнение ресурса характеризуется высокой периодичностью обновления. Анализ главной страницы показывает, что новостные материалы публикуются с интервалом в несколько часов, а иногда и минут, что свидетельствует о стремлении редакции оперативно освещать события индустрии. Доминирующими жанрами являются: информационная заметка, аналити-

ческая статья, прогноз и рецензия. Тексты материалов наполнены специализированной терминологией, игровым сленгом и англизмами: «керри», «ростер», «спорт», «читы», «скины» и т. п. На высоком уровне находится социальное взаимодействие на сайте: аудитория активно общается, комментирует новостные материалы. Аудитория так же может оценить новостной материал, оставляя лайк или дизлайк под новостью.

Перейдем к анализу издания cyber.sports.ru, посещаемость которого составляет 6 млн человек в месяц, что в половину меньше cybersport.ru. Сайт является ответвлением основного издания Sport.ru. Визуальное оформление сайта выполнено в светлых и темных тонах, хедер и «подвал» выполнены в темном цвете, блок с контентом выполнен в белом цвете и контрастирует по отношению к хедеру и подвалу, разграничивая информацию на сайте. Навигационная система сайта представляет собой горизонтальное меню с тематическими разделами: «Dota 2», «CS 2 (Counter-Strike 2)», «ставки на киберспорт», «игры», «кино», «железо», «трансляции матчей», «мемы». Структура оформления хедера схожа с cybersport.ru, но дополнена разделами с мемами и железом. Подобное разделение дает возможность пользователям быстро перейти к интересующим их темам. Выявлено дробление контентного пространства на множество сегментов, которые создают затруднения для визуального восприятия информации. Если на портале cybersport.ru блок «Главные новости» имеет приоритетное расположение в структуре сайта, находится выше остальных новостей (рис. 1), то на сайте cyber.sports.ru локализован в левой части интерфейса, при этом шрифтовое оформление заголовков в данном блоке демонстрирует значительно меньший кегль по сравнению с центральной секцией, что создает неудобства в восприятии информации.

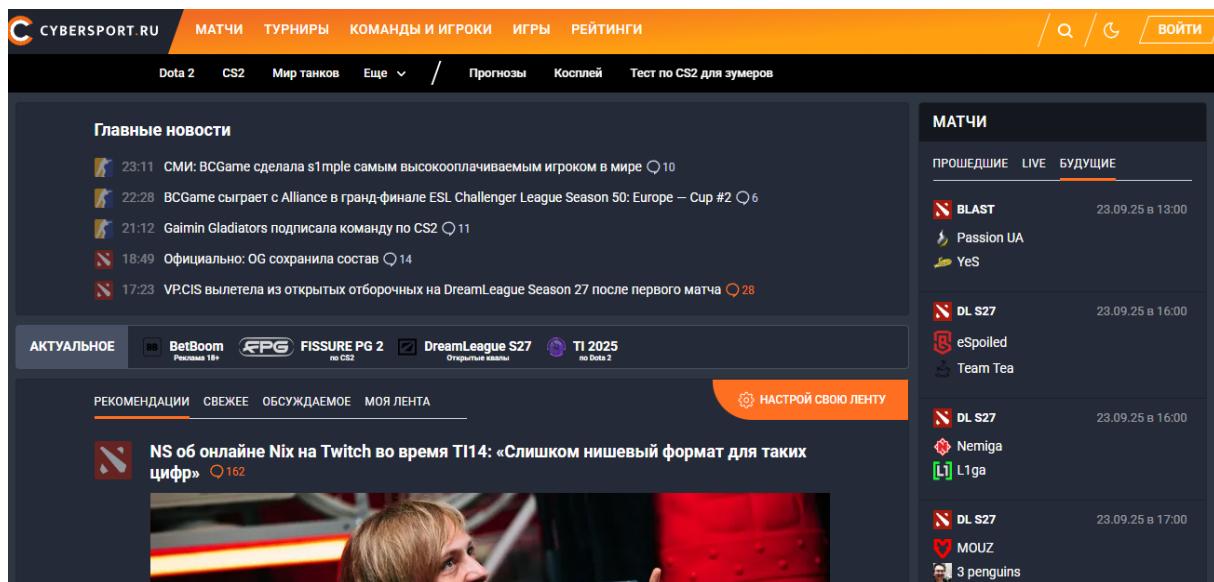


Рис. 1. Оформление главной страницы издания Cybersport.ru <https://www.cybersport.ru/>
Fig. 1. The design of the main page of the publication Cybersport.ru <https://www.cybersport.ru/>

В свою очередь центральный блок использует увеличенный кегль и курсивное начертание для заголовков. При этом контент данного сегмента демонстрирует тематическую неоднородность, объединяя материалы из различных областей: киберспортивной индустрии, кинематографа и технологических новостей и лайфхаков. Подобная разнородность осложняет восприятие пользователями, затрудняет поиск необходимой информации. При вертикальной прокрутке интерфейса наблюдается динамическое пополнение центрального контентного блока дополнительными информационными материалами различной тематической направленности. Визуальные решения интерфейса могут негативно сказываться на эффективности взаимодействия пользователя с данным новостным порталом (рис. 2).

На сайте cyber.sports.ru новости публикуются с периодичностью от 20 минут до нескольких часов. Жанровое разнообразие и наполнение материалов специализированной терминологией схоже с cybersport.ru. Аудитория редко комменти-

рует новости, чаще всего на новостных материалах количество комментариев не превышает 5 единиц, чаще всего комментарии отсутствуют.

Третьим по релевантности новостным порталом является «Чемпионат | Championat.com». Отличительной особенностью данного издания является ориентация на все спортивные дисциплины. На главной странице ресурса публикуются новости из мира футбола, НХЛ, ММА, автоспорта и т. д. Для перехода на новости киберспорта необходимо в хедере выбрать «еще», а в открывшемся окне выбрать «Чемп.Play». Главная страница сайта разбита на несколько блоков.

Контентный блок новостей организован в табличном формате со вкладками: «последние новости», «главные» и «обсуждаемые», где каждый элемент представлен заголовком, кратким описанием и временной меткой. Ниже имеется блок с крупными изображениями и анонсами ключевых статей, таких как обзоры игр и фильмов. Далее располагается блок событий дня, фокусирующийся на текущих матчах, напри-

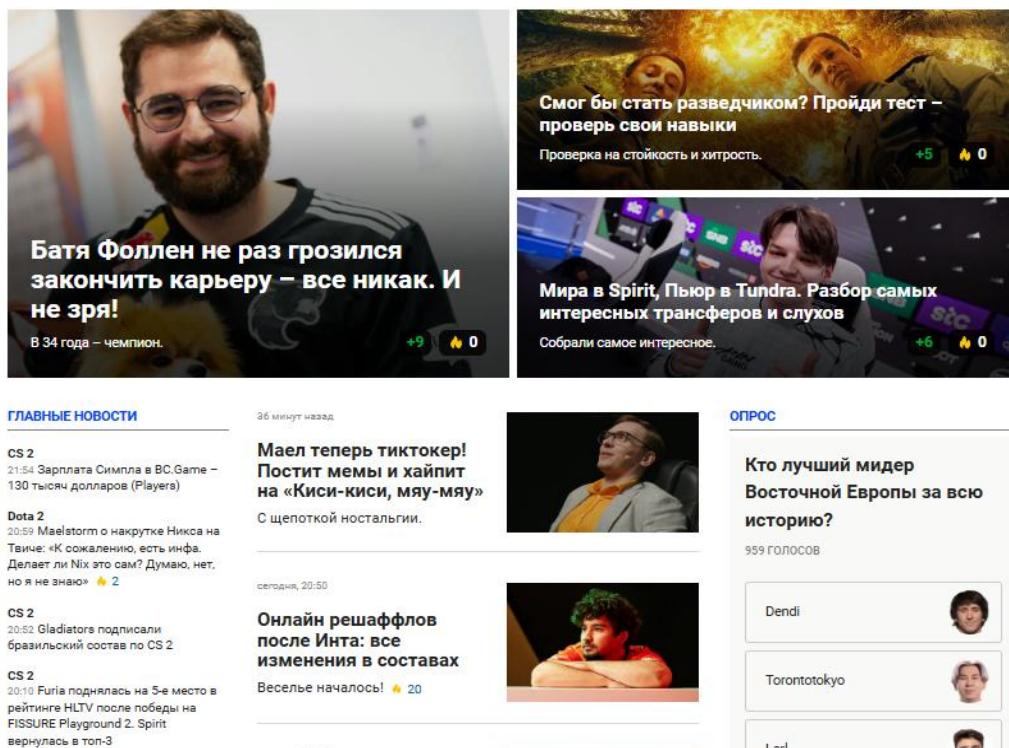


Рис. 2. Оформление новостей на главной странице Cyber.Sports.ru <https://cyber.sports.ru/>

Fig. 2. News design on the main page Cyber.Sports.ru <https://cyber.sports.ru/>

мер, в CS 2, с табличными данными о командах, счетах и времени. За ним следует видеосекция с миниатюрами роликов, охватывающих обзоры игр и новости, интегрированная для мультимодального потребления контента. Далее идут блоки «Истории» и «Лента статей», где визуально доминируют карточки с изображениями и заголовками, содержащими краткие нарративы о киберспортивных событиях. Наиболее частотными жанрами являются: информационная заметка, рецензия, аналитическая статья. В материалах активно используются англизмы, игровая терминология. Новостные материалы публикуются с интервалом в несколько часов. Из киберспорта материалы выходят реже, в некоторые дни материалы, посвященные киберспорту, публикуются после 16 часов, в редких случаях публикации бывают с 11 часов. Тематическая направленность сайта, как и у издания Cyber.Sports.ru, охватывает не только новости киберспорта, на

нем публикуются обзоры видеоигр, анонсы новых фильмов и сериалов, новости из мира гаджетов. Можно сказать, что издание «Чемпионат | Championat.com» меньше всего направлено на освещение киберспортивных новостей, по сравнению с ранее анализированными изданиями. Аудитория издания в редких случаях оставляет комментарии под новостями, использует функционал «поставить реакцию новости».

Каждое из анализируемых изданий имеет группу в социальной сети «ВКонтакте». Группа «Cybersport.ru» публикует посты каждый час, информация в большей части постов носит уникальный характер, то есть не дублирует информацию с интернет-издания. В постах группы «Cybersport.ru», кроме публикации новостей, публикуются игровые мемы. Тексты новостей характеризуются лаконичностью, в них используются эмодзи и ссылки на статьи в интернет-издании. Посты в групп-

пе оформлены иллюстрациями, в которых заголовок располагается на фирменных цветах издания. В нижней части иллюстраций есть ссылки на другие новостные каналы издания (рис. 3).

Для взаимодействия с аудиторией и побуждения ее к комментированию в конце постов используются открытые вопросы: «Кто ваш фаворит турнира? Пишите свои варианты в комментарии».

В группе «Кибер» издания Cyber. Sports.ru последний пост был 6 августа, до этого посты публиковали в марте, группа не пользуется большой популярностью. Издание «Чемпионат | Championat.com» имеет группу в социальной сети с другим названием «Чемп.PLAY», новости публикуются каждый час, материалы посвящены не только области киберспорта, но и играм, киноиндустрии. Тексты постов также состоят из эмодзи, посты сопровождаются хэштегами, что отличает способ оформления постов от группы «Cybersport.ru». Аудитория в редких случаях оставляет комментарии под постами.



Рис. 3. Иллюстрация к новостному посту из группы Cybersport.ru <https://cybersport.ru/>
Fig. 3. Illustration to the news post from the group Cybersport.ru <https://cybersport.ru/>

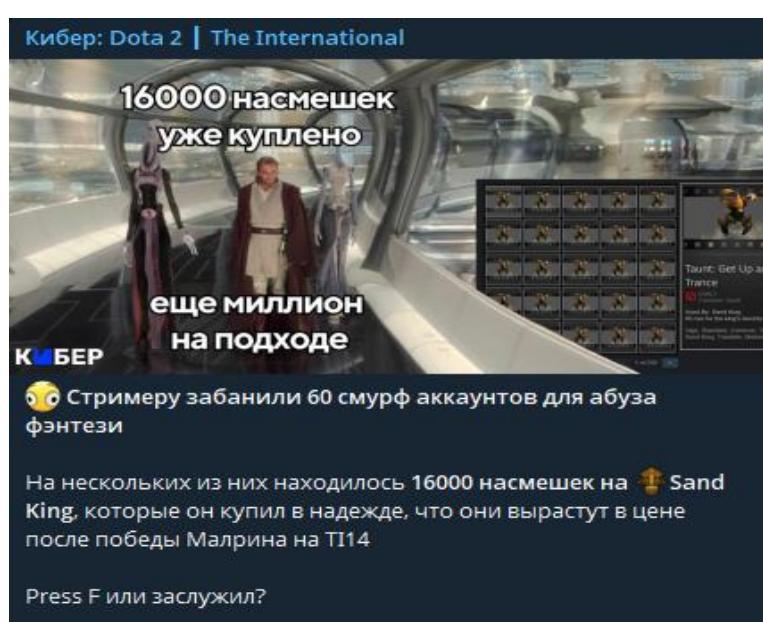


Рис. 4. Оформление новостного поста из телеграмм канала Кибер: Dota 2 | The International
Fig. 4. The design of a news post from the telegrams of the Cyber: Dota 2 | The International channel

Новостные издания не ограничиваются использованием только одной социальной сети «ВКонтакте»: новости публикуются также в Телеграм. Новостное издание *cybersport.ru* имеет телеграм-канал «Cybersport.ru | Киберспорт | CS2 | DOTA 2», тексты новостей в котором дублируются из группы «ВКонтакте», изменяются только количество и формы эмодзи в тексте. Иная ситуация с новостным изданием *cyber.sports.ru*: оно имеет группы в социальной сети «ВКонтакте», но материалы в ней не выкладываются с августа 2025 г.

Обратная ситуация с наполнением телеграм-канала: «Кибер: Dota 2 | The International». Канал имеет большее количество подписчиков, чем канал издания *cybersport.ru*, новостные материалы выкладываются регулярно с интервалом в несколько часов. Отличительной особенностью материалов в данной группе являются иллюстрации с мемами и отсылками к игровой субкультуре в текстах публикаций (рис. 4).

Использование мемов и отсылок к субкультуре позволяет привлечь внимание аудитории, они вызывают эмоциональные реакции. Сейчас невозможно представить интернет-коммуникацию без использования визуального сообщения. Оно не только позволяет легче воспринимать материал, но и обрабатывать его. Из-за огромного количества информации в

Сети, которую необходимо принять, обработать, усвоить пользователям, удачно подобранная картинка или мем выделяет определенный материал среди многих других [10, с. 340].

ВЫВОДЫ

Подводя итоги исследования, можно сделать вывод, что освещение киберспортивных событий осуществляется преимущественно интернет-изданиями. Онлайн-издания демонстрируют высокую оперативность и серийность публикаций, ориентацию на взаимодействие с аудиторией при помощи комментариев и реакций, но в то же время некоторые издания из-за тематического разнообразия и особенностей в визуальном оформлении сайтов создают для аудитории барьеры для поиска нужной информации. Киберспортивные издания позволяют своей аудитории получать оперативные новости из киберспорта, удовлетворяя потребность в актуальных новостях, а возможность комментирования и реакций под новостями стимулирует аудиторию к социальному взаимодействию, которое увеличивает популярность тематики киберспорта. Использование специализированной терминологии в новостных материалах формирует и поддерживает чувство принадлежности к определенному сообществу.

Список источников

1. Сидунова М.К. Передачи о киберспорте на российском телевидении // Медиасреда. 2019. № 15. С. 77-86.
2. Мордвинков Д.Д., Лоцан Е.И. Особенности информационного сопровождения киберспорта в России на примере «cybersport.Ru» // PR и реклама: традиции и инновации. Связи с общественностью: смыслы и технологии: материалы Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. Красноярск: Сибирский государственный университет науки и технологий им. академика М.Ф. Решетнева, 2023. С. 276-278. <https://elibrary.ru/lsrmie>
3. Яблоновская Н.В., Маснюк В.В. Особенности подачи киберспортивной информации в новых медиа (на примере «Cybersport.ru») // МедиаВектор. 2024. № 11. С. 105-110. <https://elibrary.ru/bizvng>

4. Погосян А.М., Муха А.В. Новые форматы представления информации в киберспортивных медиа // Медиаисследования. 2024. № 10. С. 181-187. <https://elibrary.ru/dwfolu>
5. Бодакин И.А. Особенности использования социальных сетей киберспортивными организациями // Медиаскоп. 2023. № 3. С. 6. <https://elibrary.ru/xzhnmy>
6. Мальцева И.А. Популяризация киберспорта как спортивной дисциплины: медийный аспект // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. 2022. Т. 1. № 1 (37). С. 89-97. https://doi.org/10.51965/20767919_2022_1_1_89, <https://elibrary.ru/ubgsnw>
7. Першин Н.Ю. Киберспорт как уникальный социальный феномен в контексте современных медиакоммуникаций // Вестник Удмуртского университета. Социология. Политология. Международные отношения. 2024. Т. 8. № 4. С. 442-452. <https://doi.org/10.35634/2587-9030-2024-8-4-442-452>, <https://elibrary.ru/ywilbf>
8. Крыпаева Е.В. Мультимедийные средства в материалах о киберспорте // Вестник науки. 2020. Т. 2. № 6 (27). С. 22-24. <https://elibrary.ru/vdanat>
9. Давыдов А.Н. Медиадизайн в игровой журналистике: к постановке проблемы // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2025. № 2 (57). С. 304-317. [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2025.2\(57\).304-317](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2025.2(57).304-317), <https://elibrary.ru/lnjptq>
10. Кайгородова Е.Д. Использование мемов в разных форматах СМК // Язык и культура: взгляд молодых: материалы V Междунар. науч.-практ. конф. Москва: Гос. ин-т рус. яз. им. А.С. Пушкина, 2023. С. 336-341. <https://elibrary.ru/uobfcv>

References

1. Sidunova M.K. (2019). Programs about esports on Russian television. *Mediasreda*, no. 15, pp. 77-86. (In Russ.) <https://elibrary.ru/xlfqiv>
2. Mordvinkov D.D., Lotsan E.I. (2023). Peculiarities of informational support of cybersport in Russia by the example of cybersport.ru. *Materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem «PR i reklama: traditsii i innovatsii. Svyazi s obshchestvennost'yu: smysly i tekhnologii» = Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation “PR and Advertising: Traditions and Innovations. Public Relations: Meanings and Technologies”*. Krasnoyarsk, Reshetnev Siberian State University of Science and Technology Publ., pp. 276-278. (In Russ.) <https://elibrary.ru/lsmrie>
3. Yablonovskaya N.V., Masnyuk V.V. (2024). Peculiarities of submission of cybersports information in new media (on the example of “cybersport.ru”). *MediaVektor*, no. 11, pp. 105-110. (In Russ.) <https://elibrary.ru/bizvng>
4. Pogosyan A.M., Mukha A.V. (2024). New formats of information presentation in cybersports media. *Mediaissledovaniya = Media Studies*, no. 10, pp. 181-187. (In Russ.) <https://elibrary.ru/dwfolu>
5. Bodakin I.A. (2023). Features of the use of social networks by esports organizations. *Mediaskop = Mediascope*, no. 3, pp. 6. (In Russ.) <https://elibrary.ru/xzhnmy>
6. Maltseva I.A. (2022). Popularization of esports as a sports discipline: media aspect. *Vestnik Volzhskogo universiteta im. V.N. Tatishcheva = Bulletin of the V.N. Tatishchev Volga State University*, vol. 1, no. 1 (37), pp. 89-97. (In Russ.) https://doi.org/10.51965/20767919_2022_1_1_89, <https://elibrary.ru/ubgsnw>
7. Pershin N.Yu. (2024). Esports as a unique social phenomenon in the context of modern media communications. *Vestnik Udmurtskogo universiteta. Sotsiologiya. Politologiya. Mezhdunarodnye otnosheniya = Bulletin of the Udmurt University. Sociology. Political Science. International Relations*, vol. 8, no. 4, pp. 442-452. (In Russ.) <https://doi.org/10.35634/2587-9030-2024-8-4-442-452>, <https://elibrary.ru/ywilbf>
8. Krypaeva E.V. (2020). Multimedia tools in materials about esports. *Vestnik nauk. = Science Bulletin*, vol. 2, no. 6 (27), pp. 22-24. (In Russ.) <https://elibrary.ru/vdanat>

9. Davydov A.N. (2025). Media design in game journalism: problem formulation. *Uchenye zapiski Novgorodskogo gosudarstvennogo universiteta = Memoirs of NOVSU*, no. 2 (57), pp. 304-317. (In Russ.) [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2025.2\(57\).304-317](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2025.2(57).304-317), <https://elibrary.ru/lnjptq>
10. Kaigorodova E.D. (2023). Using memes in different mass communication media formats. *Materialy 5 Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii «Yazyk i kul'tura: vzglyad molodykh» = Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Conference “Language and Culture: the View of the Young”*. Moscow, Pushkin State Russian Language Institute Publ., pp. 336-341. <https://elibrary.ru/uobfcv>

Информация об авторе

Елизаров Игорь Игоревич, аспирант, кафедра журналистики, рекламы и связей с общественностью, Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация, SPIN-код: [4205-1302](#), РИНЦ AuthorID: [1310142](#), <https://orcid.org/0009-0003-1692-9340>, igorigor133@yandex.ru

Information about author

Igor I. Elizarov, Post-Graduate Student, Journalism, Advertising and Public Relations Department, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation, SPIN-code: [4205-1302](#), RSCI AuthorID: [1310142](#), <https://orcid.org/0009-0003-1692-9340>, igorigor133@yandex.ru

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 14.09.2025

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 25.11.2025

Принята к публикации / Accepted for publication 28.11.2025