

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ, ПРИКЛАДНАЯ И СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНАЯ ЛИНГВИСТИКА /
THEORETICAL, APPLIED AND COMPARATIVE LINGUISTICS

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.58.15>

НЕНОРМАТИВНАЯ ЛЕКСИКА КАК ОДНА ИЗ СОСТАВЛЯЮЩИХ КОММУНИКАЦИИ В
СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫХ ОНЛАЙН-ИГРАХ

Научная статья

Тихомиров Д.П.^{1,*}

¹ ORCID : 0009-0000-5622-3164;

¹ Государственный университет просвещения, Москва, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (dtihomirov7051[at]yandex.ru)

Аннотация

Современный мир предлагает огромное количество игр с разными уровнями сложностями, сюжетами и жанрами. Особое место в данной индустрии занимают онлайн-игры, предлагающие сразиться против таких же игроков в одиночку или в команде.

Для успешного взаимодействия в онлайн-играх существует ряд функций для коммуникации: быстрый и обычный чат, голосовой чат, система взаимодействий и команд, после игровой чат.

Нередким явлением в онлайн-играх выступает неудовлетворенность, несработанность со случайными игроками или недовольство действиями и поведением союзников или соперников. Данные реакции приводят к агрессии и к проявлению грубости. Игроки прибегают к ненормативной лексике, выражая свои эмоции и чувства. Некоторые примеры будут рассмотрены в данной статье.

Актуальность данной статьи обусловлена высокой популярностью онлайн-игр в мире, позволяющих не только вместе играть, но и общаться во время онлайн-сессий. Это представляет высокий интерес для лингвистов и языковедов, позволяя анализировать, систематизировать и классифицировать выбранные речевые приёмы и тактики при работе с игровой киберспортивной лексикой.

Материалом для исследования послужили примеры комментариев, взятые со стримов русскоговорящих стримеров.

Методами исследования послужили: наблюдение, анализ, описание и классификация.

Практическая значимость данной статьи – описание применения ненормативной лексики в дискурсе онлайн-игр.

Ключевые слова: онлайн-игры, коммуникация, комментарии, игровой чат, голосовой чат, ненормативная лексика, obscene лексика, мат, грубость, вульгаризмы, лингвоцинизмы, агрессия.

PROFANITY AS ONE OF THE COMPONENTS OF COMMUNICATION IN COMPETITIVE ONLINE GAMES

Research article

Tikhomirov D.P.^{1,*}

¹ ORCID : 0009-0000-5622-3164;

¹ State University of Education, Moscow, Russian Federation

* Corresponding author (dtihomirov7051[at]yandex.ru)

Abstract

The modern world offers a huge number of games with different levels of complexity, plots and genres. A special place in this industry is occupied by online games that offer to fight against the same players alone or in a team.

For successful interaction in online games, there are a number of features for communication: quick and normal chat, voice chat, interaction and command system, post-game chat.

It is not uncommon in online games to be dissatisfied, uncooperative with random players, or dissatisfied with the actions and behaviour of allies or opponents. These reactions lead to aggression and the display of rudeness. Players resort to profanity when expressing their emotions and feelings. Some examples will be described in this article.

The relevance of this article is due to the high popularity of online games in the world, allowing not only to play together, but also to communicate during online sessions. This is of high interest for linguists and linguists, allowing to analyse, systematize and classify the selected speech techniques and tactics when working with gaming cyber sports vocabulary.

The material for the study was examples of comments taken from the streams of Russian-speaking streamers.

The research methods were: observation, analysis, description and classification.

The practical significance of this article is the description of the use of profanity in the discourse of online games.

Keywords: online games, communication, comments, game chat, voice chat, profanity, obscene language, swear words, rudeness, vulgarisms, linguocynisms, aggression.

Введение

Коммуникация является важнейшим элементом взаимодействия в обществе в любой из сфер жизнедеятельности. Развитие технологий и интернета открыло огромный набор новых возможностей, разнообразив и сделал общение доступнее, поскольку позволило игнорировать ряд трудностей. Социальные сети, мессенджеры, видеозвонки позволяют связывать людей из разных уголков мира в режиме реального времени.

Коммуникация является одной из важнейших составляющих онлайн-игр и киберспорта. Выстраивание правильных стратегий и общения является одной из победных стратегий в PvE (player versus environment) и PvP (player versus player) играх. Однако, нередким явлением для внутри- и постигровых чатов и голосовых чатов соревновательных онлайн-игр является применение ненормативной лексики, обсценной лексики, вульгаризмов и издевательств. В рамках киберспорта такое явление встречается гораздо реже ввиду сплоченности команд, высокоорганизованного и профессионального подхода, спортивной составляющей киберспортивных турниров и жестких ответных мер за неподобающее поведение. Тем не менее, случаи непристойного поведения и коммуникации могут встречаться практически на любом этапе и форме взаимодействия в онлайн-играх.

Теоретической базой исследования послужили труды таких учёных, как Штейнбах К.В., Кастельс М., Войкунский А.Е., Гаспаров Б.М., Партридж Э., Носек Дж. и другие.

Практической базой исследования послужили примеры внутри- и постигровых чатов отечественных и зарубежных стримеров и контент-мейкеров, а также собственный собранный материал по играм Dead by Daylight, Dota 2, Counter-Strike, Counter – Strike 2, League of Legends, Among us, Goose Goose Duck и др.

Феномен грубости при коммуникации в онлайн играх

Понятие «киберспорт» было введено писателем – фантастом Уильямом Фордом Гибсоном. В своих книгах «Нейромант» и «Граф Ноль» автор даёт характеристику киберпространству как «мир без сковывающих его границ» [1, С. 170].

По мнению М. Кастельса, коммуникация в киберпространстве – это самоуправляемая сетевая на основе личного выбора система, переводящая общение на новый качественный уровень взаимодействия. В своей книге «Галактика Интернет» он утверждает, что такой способ коммуникации является доминирующим в информационную эпоху [2, С. 8].

Согласно А. Е. Войкунскому, киберпространство можно определить как «источник хранения неограниченного количества информации, предоставляющее доступ к огромному количеству способов самовыражения» [3, С. 67-72].

Б.М. Гаспаров дал следующую характеристику коммуникативного пространства, являющегося основой интернет-дискурса: «мысленно представляемая среда, нуждающаяся в восприятии и воспроизведении высказываний для выстраивания коммуникации» [4, С. 338]. И. И. Шабшин не только поддерживал такую трактовку коммуникации в интернет-среде, но и расширил границы интернета, дав ему определение «метасреды, позволяющей реализовываться практически в любой сфере жизнедеятельности» [5, С. 7].

Таким образом, большинство учёных сходятся во мнении, что коммуникация в киберпространстве – это самостоятельная, уникальная среда, формируемая пользователями, дающая неограниченный доступ к информации и самовыражению. Общение в киберпространстве позволяет игнорировать ряд факторов, способных оказывать влияние на коммуникацию в реальном мире.

Коммуникация в киберпространстве является не только возможностью, но и одним из компонентов высокоэффективной стратегии победы, как было сказано ранее. Правильно сформированное общение позволяет избежать ряда трудностей. Данное явление подтверждается статистическими данными, демонстрирующими доминирование сформированных и слаженных отрядов над командами, созданными из случайных игроков. Это объясняется рядом преимуществ, как, например, схожесть стиля геймплея, командной работой и, разумеется, возможностью слаженного общения.

Несмотря на все вышеперечисленные факторы, нередким явлением для коммуникации в онлайн-играх и в киберпространстве является проявление грубости и агрессивного поведения в форме вербальной агрессии. Такое поведение может быть вызвано рядом причин. К ним можно отнести следующие:

1. Стресс и напряжение, возникающие на протяжении всей игровой сессии;
2. Токсичное/ оскорбительное поведение вражеской команды или игрока;
3. Оскорбительное/ токсичное поведение союзников;
4. Намеренная порча игры одной из сторон остальным/ вредительство;
5. Применение эксплойтов или сторонних программ;
6. Оскорбления и пассивная/активная агрессия от других игроков во время/ после игры;
7. Анонимность игроков и относительная вседозволенность в поведении;
8. Относительно низкие штрафы за проявление грубости, введённые разработчиками.

Подобные ситуации нередко приводят к открытому проявлению агрессии. Пользователи прибегают к вульгаризмам, ненормативной лексике, обсценной лексике.

Также необходимо понимать, что онлайн-игры держат игрока в постоянном напряжении, заставляя прикладывать усилия на протяжении всей игровой сессии. Такое состояние требует эмоциональной и психологической разрядки, а прибегание к ненормативной лексике позволяет это реализовать. Такой способ считается одним из самых быстрых и «безболезненных».

Под вульгаризмами (франц. vulgarisme, от лат. vulgaris – обыкновенный, простой) принято понимать грубые слова и выражения, применимые в литературном языке, взятые из жаргона и просторечия. Вульгаризмы являются разговорной формой выражения эмоций, поскольку носят оценочный или экспрессивный характер. Применение вульгаризмов в речи не только ведёт к её огрублению, но и ярко демонстрирует настрой носителя [6].

Один из крупнейших специалистов в области просторечной лексикографии Э. Партридж развивал идею о том, что вульгаризмы являются производной от коллоквиализмов, приобретая с уничижительной (пейоративной) экспрессией (коннотацией) [7]. Его идеи разделял Дж. Носек. На основе их исследований было предложено следующее понятие вульгаризмов: нецензурные или бранные слова и выражения, вызывающие протест у слушателей и не допустимые в приличном общении [8, С. 275-278].

Под ненормативной лексикой принято понимать сегмент бранной лексики, включающей в себя нецензурные, вульгарные и непристойные лексические единицы языка, возникающие в ответ на непредвиденную (как правило, негативную) ситуацию [9, С. 654-658].

Также частым явлением в соревновательных онлайн-играх является применение обценной лексики. Под обценной лексикой понимается табуированная, недопустимая лексика, воспринимаемая как отталкивающая и непристойная (от лат. *obscenus* «непристойный, распутный, безнравственный»). Обценные слова являются одними из наименее исследованных пластов лексики в отечественной лингвистике. Табуированность данной категории лексических единиц привела к своеобразному запрету на их научное изучение [10].

Необходимо отличать обценную лексику от ненормативной, поскольку для первой характерно применение социолектов. Также отличительной особенностью обценной лексики является акцентированность на табуированных названиях частей тела и/или действиях сексуального характера.

Роль обценной лексики в контексте онлайн-игр – выражение эмоциональной боли, негодования или напряжения.

Г. Гусейнов, доктор филологических наук, сравнивал обценную лексику с действительностью, проходящей через упорный, иногда насильственный половой акт [11].

В. И. Шаховский в своей работе отмечал, что обценная лексика является реакцией на подавление боли, как физической, так и внутренней. Применение табуированной лексики ведёт к снижению стресса, позволяя выразить негодование, агрессию и резкость в словесной форме [12].

Особое место в пласте лексического уровня языка занимают лингвоцинизмы. Под лингвоцинизмом принято понимать «непрерывно сознательный акт, выражающий умышленное, оскорбительное выражения пренебрежения к людям, к тому, что им дорого, к общественной морали» [13, С. 319].

По мнению А.П. Сковородникова, лингвоцинизмы стоит понимать как «слова, словосочетания и микротексты, в которых содержится циничное, то есть противоречащее нормам нравственности и благопристойности нигилистическое, унижающе-глумливое отношение к тому, что представляет общепринятую ценность» [14].

Основные результаты

1. Коммуникацию в киберспорте можно понимать как самоуправляемую, постоянно развивающуюся мета среду, лишенную ряда ограничений. Её главным преимуществом можно считать вариативность, раскованность и игнорирование ряда факторов, мешающих общению в реальном пространстве.

2. Нередко игроки во время или после игровых сессий прибегают к агрессии ввиду ряда негативных факторов.

3. Чаще всего игроки прибегают к применению вульгаризмов, ненормативной и обценной лексики, демонстрируя свои злобу, негодование, обиду и злость.

Далее в статье будут рассмотрены примеры применения данной лексики, взятые со стримов и видео youtube и twitch контент-мейкеров. Также в статье будут приведены примеры, полученные в ходе собственного игрового опыта.

Примеры использования ненормативной лексики в онлайн-играх

Использование ненормативной лексики, обценной лексики и вульгаризмы в онлайн-играх не только неэтично, но и может негативно повлиять на атмосферу игры, вызвать конфликты между игроками и привести к нарушениям правил игрового сообщества. Обилие нецензурной лексики может испортить впечатление от игрового процесса и создать напряженную обстановку.

Более того, использование вульгаризмов может быть воспринято как форма неуважительного поведения по отношению к другим игрокам и администрации игры. В конечном итоге это может привести к блокировке аккаунта или другим санкциям.

Как было сказано ранее, под вульгаризмами принято считать грубые выражения, с чертами жаргона и просторечия. В коммуникации онлайн-игр можно встретить следующие примеры данной лексики:

Таблица 1 - Примеры использования вульгаризмов при коммуникации в онлайн-играх

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.58.15.1>

№	Пример	Случай использования
1	Тупой/Тупица	– Он не нашёл ничего лучше, чем продать нас!
2	Банально/Банальный	– Банально каждый второй юзер (прим. игрок)
3	Идиот	– Этот идиот пошёл рашить (прим. захватывать) башню в соло и слил рейтинг всей тиме (прим. команде)
4	Гнида	– Какая же ты гнида! Такого ещё поискать – Ага, расскажешь
5	Тварь	– Вот же тварь!

При применении данного набора лексики можно заметить, что пользователи прибегают к сарказму и издёвкам. Игроки пользуются повторами, восклицательными знаками. С точки зрения лингвопрагматики, применение данных

единиц характеризует говорящего/пишущего как пользователя, желающего выделить свою речь, унижить или задеть свою цель. Порой использование данных единиц является ответной, активной реакцией на действия или слова другого игрока. Данные фразы практически не распознаются внутренней цензурой, что даёт относительную безопасность для людей, прибегающих к ним (однако другие игроки могут отправить жалобу, которая будет рассмотрена модераторами или разработчиками/специалистами).

Обсценная лексика воспринимается как резко неприемлемая, противоречащая нормам, вызывающая этический диссонанс. Такие высказывания нарушают типичную коммуникацию в виртуальной среде. А их направленность и заикленность на действиях сексуального и/или насильственного характера только усиливает этот контраст.

Применение данной лексики позволяет пользователям проявлять максимальный уровень эмоциональности, не сдерживаясь и не ограничиваясь. Такие выражения нередко сопровождаются лексическими повторами, использованием капс лока и восклицательных знаков. Игроки в таких ситуациях не боятся жалоб, бана (временная или перманентная блокировка) и штрафов, поскольку задеты, оскорблены или разъярены ситуацией или словами. Использование данных лексических единиц нередко блокируется встроенной цензурой без вмешательства специалистов.

Примеры использования данной лексики не могут быть продемонстрированы в данной статье по этическим соображениям.

Лингвоцинизмы воспринимается как намеренная издёвка или насмешка над привычными нормами, ситуациями или действиями. В игровых комментариях данное явление демонстрирует явное издевательство над поведением, стратегиями и геймплеем союзников или соперников. К примерам лингвоцинизмов в игровом сообществе будут следующие единицы:

Таблица 2 - Примеры использования лингвоцинизмов при коммуникации в онлайн-играх

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.58.15.2>

№	Пример	Случай использования
1	Гений	– Ребят, это чё было? – Это он кинул себе под ноги хаешку (гранату) – Гений)))
2	Отлично сделал	– Сорян, думал успею. Не знал про такую долгую перезарядку. – Не-не, отлично сделал! Лучший!
3	Лучший	– Сорян, думал успею. Не знал про такую долгую перезарядку. – Не-не, отлично сделал! Лучший!
4	Молодец	Весь спаун (прим. ресурсы) слил. Молодец какой...
5	Профи	– Что за профи сливает шак (от англ. Лачуга) на 5 генах?
6	Легенда	– Не, ну это легенда (прим. после проигранной погони ли ошибки)
7	Киберспорт/киберкотлета	– Что-то на киберспортивном... (прим. после проигранной погони ли ошибки)
8	На скилле	– Все чемпионы так делают. Умирают в начале катки на скилле, чтоб дать другим поиграть)
9	Умничка	– Умничка какой. Ливнул, оставил тиму.
10	Хороший план	– От души, ребят! – Чё ты ноешь? – Потому что вы меня продали и свалили. – Надо было ближе к воротам падать.

		– Хороший план. Отличный. А вы спасали? Помогали? Что-о сделали для победы?
11	Надёжный	– Надёжный чел. Смелый. (про убежавшего без причины игрока)
12	Уолтер	– Отличный план, Уолтер! Просто замечательный, если я всё правильно понял (цитата из сериала «Большой Лебовски»)

Пользуясь данной лексикой, игроки пытаются обойти штрафы и наказания со стороны других игроков и разработчиков, демонстрируя либо сарказм и иронию, либо превращая свои фразы в шутку (что встречается реже). Нередко пользователи прибегают к членению предложения или односоставным назывным предложениям. Также нередко сообщения с такими лексическими единицами сопровождаются смайликами или эмоджи.

Для исследования были изучены записи и эфиры 296 примеров с 200 стримов. В 28 стримах не было найдено применения ненормативной лексики в игровых чатах и при голосовом общении в команде или в игровых сессиях (комментарии подписчиков и зрителей каналов не учитывались). Наиболее встречающимися были примеры допустимой ненормативной лексики. Такая популярность обусловлена в первую очередь искусственной цензурой чата, скрывающей или кодирующей недопустимую лексику, функцией жалобы и возможного бана за вредоносную коммуникацию, потенциальным нежеланием огласки и stalking (прим. нежелательное навязчивое преследование одного человека другим в реальном и/или виртуальном пространстве с возможной травлей) со стороны аудитории стримеров. Процент использования ненормативной лексики составил 56,97%.

Вторым по популярности средством выражения агрессии оказалось применение обсценной лексики. Как уже было сказано ранее, большинство онлайн-игр с текстовым чатом обладают «вшитой» цензурой и активно наказывают за подобные действия. Наиболее часто обсценная лексика встречается в играх с активным голосовым чатом, поскольку такой поток информации практически невозможно хранить, а значит контролировать и отслеживать. К обсценной лексике прибегали в 21,51%.

Процент применения лингвоцинизмов составил 19,76, поскольку это «легальный», незапрещённый способ выразить свои эмоции без риска получить штрафы.

В нескольких ситуациях возникали спорные моменты по применению подобных лексических единиц, но они также были учтены (1,76%)

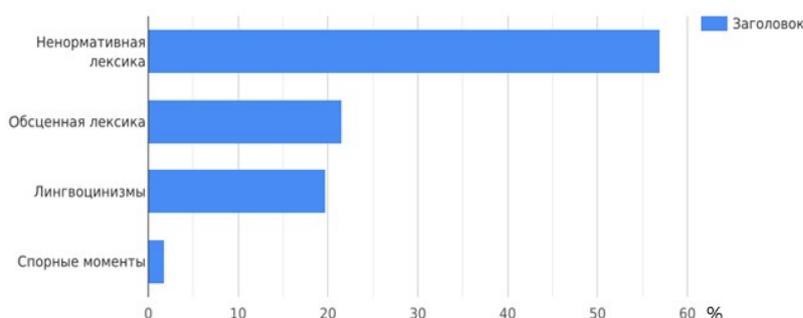


Рисунок 1 - Статистика применения ненормативной лексики, обсценной лексики и лингвоцинизмов на основе проведённого исследования

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.58.15.3>

Заключение

Таким образом, исходя из вышесказанного, можно сделать следующие выводы:

1. Применение ненормативной лексики в онлайн-играх может быть связано с выражением разных мыслей, идей, эмоций и чувств, но наиболее часто это является ответной реакцией на такие негативные эмоции, как негодование, разочарование, злость, обида и т.д.

2. Наиболее частым видом применения данной лексики в текстовых чатах выступает «не матерная» ненормативная лексика. Такая популярность обуславливается несколькими факторами: внутренней цензурой и правилами поведения и общения на стримах и в игровых сессиях, а также другими.

3. Обценная лексика чаще всего встречается в онлайн-играх с активным голосовым чатом. Такая популярность в играх данного типа обусловлена невозможностью хранения, обработки и распознавания такого огромного потока информации, а соответственно и его контроля, позволяя игрокам проявлять эмотивность и открытость коммуникации.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Булгарова Б.А., Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы. Кафедра массовых коммуникаций, Москва, Российская Федерация
DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.58.15.4>

Conflict of Interest

None declared.

Review

Bulgarova B.A., RUDN University named after Patrice Lumumba. Department of mass communications., Moscow, Russian Federation
DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.58.15.4>

Список литературы / References

1. Гибсон У.Ф. Современная зарубежная проза / У.Ф. Гибсон, К.В. Штейнбах. — 2018. — С. 170.
2. Кастельс М. Галактика Интернет / М. Кастельс. — 2004. — С. 8.
3. Войкунский А.Е. Метафоры интернета / А.Е. Войкунский. — 2011. — С. 70–72.
4. Гаспаров Б.М. Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования / Б.М. Гаспаров. — 1996. — С. 338.
5. Шабшин И.И. Психологические особенности и феномены коммуникации в Интернете / И.И. Шабшин. — 2005. — С. 7.
6. Понятие «вульгаризмы». — URL: <https://bigenc.ru/c/vul-garizmy-bd7154?ysclid=lv5uvzql797590669> (дата обращения: 24.04.2024).
7. Рюмин Р.В. Э.Х. Партридж и субстандартная англоязычная лексикография / Р.В. Рюмин. — 2006. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/e-h-partridzh-i-substandartnaya-angloyazychnaya-leksikografiya> (дата обращения: 24.04.2024)
8. Цирханова С.А. Термин «вульгаризм» в трактовке Эрика Партриджа / С.А. Цирханова. — 2008 — С. 275–278
9. Гришева К.А. Ненормативная лексика, основные факторы ее употребления / К.А. Гришева, М.В. Кондратей, В.В. Ткаченко. — 2014. — С. 654–658.
10. Шкапенко Т.М. Обценная лексика: о когнитивных механизмах табуизации слов / Т.М. Шкапенко. — 2016. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obstennaya-leksika-o-kognitivnyh-mehanizmah-tabuizatsii-slov?ysclid=lvq1slh4i1498039527> (дата обращения: 25.04.2024)
11. Гусейнов Г. Обценная лексика / Г. Гусейнов. — 2013. — URL: <https://postnauka.org/video/11636> (дата обращения: 25.04.2024)
12. Шаховский В.И. Эмоции — мотивационная основа человеческого сознания / В.И. Шаховский. — 2006. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/emotsii-motivatsionnaya-osnova-chelovecheskogo-soznaniya?ysclid=lvq1z7v4cp562574136> (дата обращения: 25.04.2024)
13. Ковинько Л.В. Семейное воспитание: краткий словарь / Л.В. Ковинько. — 1990. — С. 319.
14. Сквородников А.П. К определению термина «Лингвоцинизмы» / А.П. Сквородников. — 2014. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-opredeleniyu-termina-lingvotsinizmy/viewer> (дата обращения: 25.04.2024)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Gibson W.F. Sovremennaja zarubezhnaja proza [Modern foreign prose] / W.F. Gibson, K.V. Steinbach. — 2018. — P. 170. [in Russian]
2. Castells M. Galaktika Internet [The Internet Galaxy] / M. Castells. — 2004. — P. 8. [in Russian]
3. Vojkunsij A.E. Metaforij interneta [Internet metaphors] / A.E. Vojkunsij. — 2011. — P. 70–72. [in Russian]
4. Gasparov B.M. Jazyk, pamjat', obraz. Lingvistika jazykovogo sushhestvovaniya [Language, memory, image. Linguistics of language existence] / B.M. Gasparov. — 1996. — P. 338. [in Russian]
5. Shabshin I.I. Psihologicheskie osobennosti i fenomeny kommunikacii v Internete [Psychological characteristics and phenomena of communication on the Internet] / I.I. Shabshin. — 2005. — P. 7. [in Russian]
6. Ponjatij «vul'garizmy» [The concept of "vulgarisms"]. — URL: <https://bigenc.ru/c/vul-garizmy-bd7154?ysclid=lv5uvzql797590669> (accessed: 24.04.2024). [in Russian]
7. Rjumin R.V. Je.H. Partridzh i substandartnaja angloyazychnaja leksikografiya [E.H. Partridge and substandard English lexicography] / R.V. Rjumin. — 2006. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/e-h-partridzh-i-substandartnaya-angloyazychnaja-leksikografiya> (accessed: 24.04.2024) [in Russian]
8. Cirhanova S.A. Termin «vul'garizm» v traktovke Jerika Partridzha [The term "vulgarism" as interpreted by Eric Partridge] / S.A. Cirhanova. — 2008 — P. 275–278 [in Russian]
9. Grisheva K.A. Nenormativnaja leksika, osnovnye faktory ee upotreblenija [Improper vocabulary, main factors of its use] / K.A. Grisheva, M.V. Kondratej, V.V. Tkachenko. — 2014. — P. 654–658. [in Russian]
10. Shkapenko T.M. Obscennaja leksika: o kognitivnyh mehanizmah tabuizacii slov [Obscene vocabulary: on the cognitive mechanisms of word tabooization] / T.M. Shkapenko. — 2016. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obstennaya-leksika-o-kognitivnyh-mehanizmah-tabuizatsii-slov?ysclid=lvq1slh4i1498039527> (accessed: 25.04.2024) [in Russian]

11. Gusejnov G. Obscennaja leksika [Obscene vocabulary] / G. Gusejnov. — 2013. — URL: <https://postnauka.org/video/11636> (accessed: 25.04.2024) [in Russian]
12. Shahovskij V.I. Jemocii — motivacionnaja osnova chelovecheskogo soznaniya [Emotions – the motivational basis of human consciousness] / V.I. Shahovskij. — 2006. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/emotsii-motivatsionnaya-osnova-chelovecheskogo-soznaniya?ysclid=lvq1z7v4cp562574136> (accessed: 25.04.2024) [in Russian]
13. Kovin'ko L.V. Semejnoe vospitanie: kratkij slovar' [Family education: a concise dictionary] / L.V. Kovin'ko. — 1990. — P. 319. [in Russian]
14. Skovorodnikov A.P. K opredeleniju termina «Lingvocinizmy» [Towards a definition of the term "Linguocynisms"] / A.P. Skovorodnikov. — 2014. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-opredeleniyu-termina-lingvotsinizmy/viewer> (accessed: 25.04.2024) [in Russian]