**Российские киберспортивные СМИ: жанровый аспект**

***Вопиловская М.Я.***

*Студент*

*Национальный исследовательский Томский государственный университет*

*факультет журналистики, Томск, Россия*

*E-mail: m.v1234@mail.ru*

Популяризация киберспорта послужила катализатором развития киберспортивной журналистики. Однако на момент 2024 года российские киберспортивные СМИ недостаточно изучены и требуют более глубокого анализа. В частности, особого внимания требует жанровая система, так как она отражает степень развития данной области журналистики, постоянно меняется и является отличной от традиционных СМИ.

Началом развития киберспорта и киберспортивной журналистики можно считать 1972 год, когда в Лаборатории Искусственного Интеллекта Стэнфордского университета был проведен турнир по игре «Space War» на PDP-10, освещал происходящее известный журналист Стюарт Брэнд.[1] После этого события игровые турниры упоминались в СМИ крайне редко до 2000-го года, после – киберспортивные соревнования активно освещались. В России же компьютерные игры начали развиваться и набирать популярность в 90-х годах прошлого века. Играли и соревновались в компьютерных клубах, а новости из мира видеоигр получали из специализированных журналов. Однако российские печатные СМИ 1990 – 2010-х годов не относятся к кибержурналистике по нескольким причинам. Во-первых, киберспорт имел официальное признание, как «компьютерный спорт», только с 2001 по 2006 год, во-вторых, журналы писали не о киберспортивных достижениях или дисциплинах, а о видеоиграх, в целом. Поэтому основное освещение и обсуждение киберспортивных событий происходило на интернет-форумах.[2]

История зарождения и развития киберспортивной журналистики в России и преимущественно молодой возраст аудитории (18-35 лет) объясняет ее присутствие в интернет-среде. Более того, традиционные виды СМИ такие как: телевидение, радио и печатная пресса, не удовлетворяют запросам аудитории, и потому киберспортивные издания – мультимедийны. Они заимствуют из традиционной журналистики принципы, техники, жанры и т.д., но трансформируют их.[4]

Более детально рассмотрим это на анализе материала за февраль 2024 года самого популярного зарегистрированного российского киберспортивного СМИ cybersport.ru (за последний месяц сайт посетило 12 миллионов пользователей).[5] В день издание размещает около 70 материалов. Преобладающее большинство – новостные заметки. По содержанию их можно разделить на две группы: первая – киберспортивная, вторая – кино, аниме, косплей, видеоигры. Издание утверждает, что на первую приходится 70% контента[6], однако подсчет и сопоставление количества материала за месяц показывает, что доли первой и второй групп практически равны­.

Наиболее обсуждаемыми являются новости киберспорта. Кроме того, новостные заметки этой группы, также можно сгруппировать по свойству «уникальности» и структуры материала. Большую часть контента занимает освещение итогов соревнований, изменений состава команд, обновление игр (киберспортивных дисциплин) и проч., то есть «уникальные» материалы, которые журналисты создали на основе собственных наблюдений или источников. Их структура следующая: факт произошедшего, бэкграунд и инфографика (таблица результатов, список участников команды или др.). Второй тип материала – освещение мнения киберспортсменов, контект-мейкеров и других людей индустрии на основе цитирования их слов, высказанных на персональной странице в социальной сети, стриме или трансляции матча. Структура содержания: факт, цитата и бэкграунд. Данный тип материала является наиболее популярным среди аудитории. Общими признаками всех рассмотренных выше групп выделяется сопровождение большинства материала визуальным контентом в ленте (фотографией героя новости, кадром с турнира или др.) и небольшой объем. Помимо новостных заметок, выходили материалы аналитической группы жанров – прогнозы, статьи и интервью. Материалы последних двух, в отличие от всех остальных, большие по объему и представлены крайне мало. Отдельно выделяется жанр репортажа, который трудно соотнести с классическими группами жанров, так как рассматриваемое СМИ под «репортажем» подразумевает страницу с актуальной информацией о киберспортивном соревновании (название, дата проведения, сумма призовых, правила), его турнирной сеткой и трансляцией в режиме реального времени. Мультимедийное оформление традиционного жанра делает его непохожим на традиционных предшественников.

Сетевое издание cybersport.ru отражает степень развития российской кибержурналистики в целом. На сегодняшний день ее главная цель – быстрое освещение информации, и потому преобладающий жанр материалов – новостная заметка, которая соответствует традиционным правилам оформления текста и дополняется мультимедийным контентом. В небольшом количестве представлены материалы аналитической группы жанров, а художественно-публицистические – отсутствуют вовсе. Это позволяет сделать вывод о том, что российская киберспортивная журналистика нуждается в увеличении количества аналитического контента, развитии качества, возможном появлении уникальных художественно-публицистических материалов, адаптированных под мультимедийную среду или трансформацию их в нечто особенное и характерное только для кибержурналистики российского сегмента. Дальнейшее наблюдение за развитием cybersport.ru, сопоставлении его на жанрово-тематическом уровне с другими российскими и зарубежными СМИ поможет проследить тенденции отечественной кибержурналистики и найти методы ее усовершенствования.

1. Викулов В.В. Киберспортивная журналистика. Становление и перспективы развития: дис. канд. филол. наук: 10.01.10. — Тверь, 2020. — 201 с.
2. Евган Т.Н. Киберспортивная журналистика: особенности, проблемы, перспективы развития. Выпускная квалификационная работа. – / Научный руководитель – преподаватель Тимофеева О.А. – М.: НИУ ВШЭ, 2016. – 127с.
3. Шарахина Л.В., Азизулова А.О., Богуславская В.В., Будник Е.А. Медиаплатформы киберспортивного сообщества // Дискурс №5. - СПб.: СПбГЭТУ «ЛЭТИ», 2018. — С. 124.
4. Анализ доли рынка, выручки и трафика cybersport.ru // similarweb URL: https://www.similarweb.com/ru/website/cybersport.ru/#overview (дата обращения: 29.02.2024).
5. Редакции Cybersport.ru исполнилось 12 лет // Cybersport.ru URL: https://www.cybersport.ru/tags/other/redaktsii-cybersport-ru-ispolnilos-12-let (дата обращения: 28.02.2024).