

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра

Журналистика и социология

(наименование)

42.03.02 Журналистика

(код и наименование направления подготовки)

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

на тему Классификация российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике

Обучающийся

А. М. Иваева

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

кандидат филологических наук, А.В. Куприянова

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

Тольятти 2023

Аннотация

Тема выпускной квалификационной работы «Классификация российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике».

Выпускная квалификационная работа состоит из: введения, двух глав, заключения и списка используемой литературы и используемых источников.

Во введении определяется актуальность, объект, предмет, цель, задачи теоретико-методологическая база и практическая значимость исследования.

В первой главе «Медиаресурсы по киберспортивной тематике как часть российской медиасистемы» рассматривается киберспорт как явление и тематика в массмедиа, приводятся подходы российских исследователей к классификации медиаресурсов, а также выделяются критерии для классификации российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике.

Во второй главе «Типологический анализ и классификация медиаресурсов по киберспортивной тематике» определена эмпирическая база исследования, представлены результаты типологического анализа российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике, а также классификация данных ресурсов на основе определённых критериев.

В заключении приведены основные выводы, полученные в результате проведённого исследования.

Список используемой литературы и источников включает 66 наименований.

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Медиаресурсы по киберспортивной тематике как часть российской медиасистемы	8
1.1 Киберспорт как явление и тематика в массмедиа	8
1.2 Современная российская медиасистема: подходы к классификации..	15
Глава 2 Типологический анализ и классификация медиаресурсов по киберспортивной тематике	23
2.1 Типологический анализ сайтов и порталов по киберспортивной тематике	23
2.2 Типологический анализ социальных сетей и видеохостингов по киберспортивной тематике	41
Заключение	59
Список используемой литературы и используемых источников.....	61

Введение

Киберспорт сегодня – это официально-признанный в России вид спортивной деятельности. В 2016 году ФКС России (Федерация компьютерного спорта) добилась включения киберспорта во всероссийский реестр видов спорта (приказ Минспорта РФ от 29.04.2016г. «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта») [33]. Также киберспорт имеет активную поддержку от государства. В том числе, виртуальный спорт поддерживает президент России Владимир Путин. Так, в 2020 году во время открытого урока он выступил с речью, публично оценив идею развития киберспортивной деятельности среди молодёжи [31]. А в 2021 году президент направил поздравительное письмо российской киберспортивной команде Team Spirit, поздравив их с победой над китайскими противниками на международных соревнованиях [30].

Однако это не только вид спортивной деятельности, но и одна из наиболее динамично развивающихся отраслей развлекательной индустрии. Киберспортивные турниры и чемпионаты собирают огромное количество зрителей со всего мира, а призовые фонды многих турниров составляют миллионы долларов. Соответственно, киберспорт – это крупная медиасреда, имеющая собственные информационные поводы и аудиторию. С этим и связано появление ряда крупных киберспортивных изданий и тематических разделов в спортивных изданиях на российском медиарынке.

Тема «Классификация российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике» является актуальной для выпускной квалификационной работы по нескольким причинам.

Киберспорт является быстрорастущей и динамичной отраслью, которая привлекает внимание не только игроков, но и зрителей и инвесторов. В России компьютерный спорт также показывает значительный рост: всё больше ресурсов начинают освещать тематику виртуальных соревнований [3].

Классификация медиаресурсов по киберспортивной тематике может быть полезной для различных заинтересованных сторон, включая игроков, зрителей, спонсоров и различных медиакомпаний. Например, игроки могут использовать такую классификацию для выбора медиаресурсов для получения аналитики по играм. Зрители могут использовать её как подборку каналов для получения актуальных мнений, новостей и просмотра турниров. А авторы могут пользоваться ей для определения актуального состояния киберспортивной тематики в российских медиа.

Также, данная тема является интересной и актуальной для исследования. Киберспортивную тематику, в том числе, и в сетевых ресурсах, изучают многие исследователи, однако чёткой классификации, которая бы затрагивала российские сетевые ресурсы по киберспортивной тематике – пока что не представлено. Создание такой классификации поможет не только разобраться в множестве медиаресурсов, но и лучше понимать, какие тематики они освещают, и какие из них наиболее востребованы.

Таким образом, всё вышесказанное обосновывает актуальность темы выбранной работы.

Объектом исследования являются российские сетевые ресурсы, посвящённые киберспортивной тематике.

Предметом исследования является классификация российских сетевых ресурсов по киберспортивной тематике.

Цель данной работы: классифицировать сетевые медиаресурсы по киберспортивной тематике для определения их места в российской медиасистеме.

Поставленная цель предполагает выполнение следующих задач:

- систематизировать научное представление о киберспорте как явлении и как тематическом направлении сетевых медиа;
- определить критерии классификации российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике;

- дать типологическую характеристику российским сетевым изданиям и ресурсам, посвящённым киберспорту;
- классифицировать российские сетевые медиаресурсы по киберспортивной тематике на основе выбранных критериев и определить их место в российской медиасистеме.

Теоретико-методологической базой исследования послужили работы по истории становления киберспорта П. А. Шаховцева, труды на тему киберспортивной тематики в журналистике В. В. Викулова и А. А. Масленниковой, а также работы, рассматривающие систему российских СМИ и отечественную медиасистему, А. С. Аكوпова, С. Г. Кроконосенко, М. М. Лукиной и Е. Л. Вартановой.

Основными методами исследования являются системный подход для рассмотрения каждого объекта исследования, типологический анализ для определения типов медиаресурсов, контент-анализ для анализа эмпирической базы, а также метод классификации для классификации российских сетевых ресурсов по киберспортивной тематике.

Эмпирическая база исследования включает в себя 34 российских сетевых медиаресурса по киберспортивной тематике: 6 сетевых порталов и изданий «Cybersport.ru», «Cyber.Sports.ru», «Dota2.ru», «Игромания», «KANOBU», «sport-express.ru», 19 сообществ и каналов в социальных сетях «Cybersport.ru», «Студия Аналитики», «На Киберспорте», «Dota 2», «News CS:GO & CS 2 | ПРОГНОЗЫ КС ГО», «Dota 2 RuHub», «CS RuHub», «RuHub Studio», «Epic Esports Events». «Федерация компьютерного спорта России», «CYBERSLOVO», «Кибер на Спортсе: Dota 2 и CS:GO», «Cybersport.ru | Киберспорт | CS:GO | DOTA», «Студия Аналитики | Dota 2», «На Киберспорте», «Dota2.ru», «RuHub Studio», «Федерация компьютерного спорта России», «Киберспорт | Индустрия» и 9 каналов на видеохостингах «RuHub Media», «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА», «Колесница

киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO». «CS GO NEWS», «Бородатый Киберспорт», «Dota2RuHub», «CS RuHub», «Betboom_ru», «RuHub».

Хронологические рамки исследования охватывают период с апреля 2022 года по май 2023 года.

Практическая значимость: исследование будет полезно при создании сетевого медиаресурса на киберспортивную тематику и при дальнейшем изучении киберспортивной тематики.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемой литературы и источников. Во введении определяется актуальность, объект, предмет, цель, задачи, методологическая база и практическая значимость исследования.

В первой главе «Медиаресурсы по киберспортивной тематике как часть российской медиасистемы» рассматривается киберспорт как явление и тематика в массмедиа, а также выделяются критерии для классификации российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике. Во второй главе «Типологический анализ и классификация медиаресурсов по киберспортивной тематике» представлены результаты типологического анализа российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике, а также классификация данных ресурсов на основе определённых критериев. Список используемой литературы и источников включает 66 наименований.

Глава 1 Медиаресурсы по киберспортивной тематике как часть российской медиасистемы

1.1 Киберспорт как явление и тематика в массмедиа

Киберспорт – это соревновательная деятельность, основанная на компьютерных и мобильных играх, которая проводится на профессиональном уровне. П. А. Шаховцев даёт киберспорту следующее определение: «Киберспорт – это игровые соревнования (умственные и физические) с использованием современных компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание» [41]. В отличие от классических видов спорта, в которых физическая активность стоит в основе понятия и играет важную роль, в киберспорте игроки используют компьютеры и другие электронные устройства для реализации спортивной деятельности. Чаще всего – это игровые персонажи, которыми управляют киберспортсмены, например в таких дисциплинах как Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile), Dota 2, League of Legends и другие.

Основными дисциплинами киберспорта в 2023 году являются:

- стратегии в реальном времени (RTS);
- игры на выживание (Survival);
- игры в жанре MOBA (Multiplayer Online Battle Arena);
- шутеры от первого лица (FPS);
- спортивные симуляторы, например, виртуальный футбол FIFA.

Киберспорт начал своё развитие в 1970-х годах, когда в США появились первые видеоигры на соревновательной основе. Сначала компьютерные игры были лишь развлекательной структурой. Тогда игроки собирались вместе, чтобы посоревноваться друг с другом и определить, кто окажется лучшим в

своём деле. Одним из первых соревновательных шутеров стала игра *Spacewar*, разработанная Стивом Расселом, учёным Массачусетского технического университета и его студентами в 1962 году [7, с. 198]. В сравнении с современными киберспортивными дисциплинами, в своём устройстве она была проста: два космических корабля сражаются один на один с целью выявить победителя. На базе *Spacewar* в 1972 году и было проведено первое киберспортивное соревнование. Победителям были вручены годовые подписки на журнал *Rolling Stone* [8, с. 13-14]. С течением времени и с быстрым развитием технологий киберспорт начал развиваться всё интенсивнее: появлялись новые «прародители» киберспортивных дисциплин, такие как *Galaxy Game* (1971 г.), *MUD* (1978 г.), *Street Fighter* (1987 г.) и многие другие одиночные и многопользовательские игры. С 1980-х годов уже проводились первые турниры с первыми призовыми фондами, которые получали огласку в средствах массовой информации. Например, американская компания *Atari*, занимающаяся производством компьютерных игр, в 1980 году провела соревнования на базе игры *Space Invaders*. В турнире приняли участие более 10 тысяч человек. Данное соревнование также было освещено в СМИ, конкретно – в журнале «*Electronic Games*». А к 2000 году самый крупный призовой фонд подобных соревнований составил 200 тыс. \$, что дало толчок для проведения новых, масштабных турниров на базе компьютерных игр [8, с. 15].

Так, за несколько десятилетий киберспорт из развлечения постепенно превращался в целую индустрию, получая всё больше огласки в СМИ и обществе. Это послужило созданию нового направления в журналистике – киберспортивной журналистики. В.В. Викулов даёт два определения киберспортивной журналистике. Он утверждает: «Киберспортивная журналистика – это не очередная рубрика в спортивном издании, а абсолютно новый тип журналистики, берущий своё начало из традиционной спортивной» [8, с. 161]. Также о киберспортивной журналистике он высказывается следующим образом: «Киберспортивная журналистика – это

профессиональная социально значимая деятельность людей по сбору, обработке и предоставлению актуальной киберспортивной информации через различные каналы массовой коммуникации, с помощью устоявшейся системы жанров». К каналам массовой коммуникации автор относит, как и традиционные СМИ, такие как печать, радио и ТВ, так и различные структуры Интернета [7, с. 198].

Фактически, первым упоминанием компьютерного спорта в средствах массовой информации (СМИ) и стало информационное сообщение, опубликованное 7 декабря 1972 года в журнале Rolling Stone журналистом Стюартом Брэндом [8, с. 13]. В своём материале он рассказал про первый турнир по игре Spacemar [44], что и могло послужить началом развития киберспортивной журналистики в мире. По мере развития киберспорта СМИ всё чаще начали публиковать материалы, посвящённые новому, спорному и непривычному виду спорта.

Важным шагом к развитию киберспортивной деятельности в мире стало создание в 2008 году Международной федерации киберспорта (IESF). Её основали киберспортивные ассоциации Дании, Швейцарии, Нидерландов, Германии, Австрии, Южной Кореи, Тайваня и Вьетнама. Со временем данное киберспортивное объединение начало создавать различные международные соревнования по компьютерному спорту. В том числе, IESF первыми провели женский киберспортивный турнир. С течением времени Международная федерация киберспорта пополняла свои ряды новыми странами-участницами. На сегодняшний день в международном киберспортивном объединении, по данным Википедии на 2022 год, уже более ста стран-участниц, в том числе – Российская Федерация [25].

В России история развития киберспорта как спортивной дисциплины началась в 1990-х годах, когда появились первые компьютерные клубы, где люди могли играть вместе в многопользовательские игры. Согласно статье Журнала «Ситилинк» одними из первых компьютерных клубов стали «Орки» в Москве и «Виртус» в культурной столице России, Санкт-Петербурге. Однако

в этих компьютерных клубах числились не только соревновательные дисциплины. Часто геймерам-любителям предлагали игры для одиночного прохождения, например, Need for Speed. Цены в подобных заведениях в среднем достигали 10-12 рублей за час, в сельских компьютерных клубах – два рубля. После 2000-х годов компьютерных клубов на территории России становилось всё больше [29].

С начала 2000-х годов компьютерный спорт становится всё более популярным в нашей стране. Так, в 2001 году Россия стала первой страной, которая признала компьютерный спорт официальным видом спорта (приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001г №449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания») [32]. Однако стоит отметить, что в июле 2006 года компьютерный спорт в России вновь покинул ряды спортивных дисциплин из-за несоответствия критериев, необходимых для включения во Всероссийский реестр. Но спустя десять лет, в 2016 году киберспорт вновь признали официальным видом спорта. С тех пор российский компьютерный спорт начал активно развиваться, становясь всё более популярным и признаваемым в стране. В 2016 году в Москве также был открыт первый киберспортивный стадион GamerStadium, в котором и сегодня проводятся крупные турниры [10]. А в мае 2017 года в России открылась одна из самых больших киберспортивных арен в Европе – Yota Arena [42].

Сейчас российские спортсмены достигают значительных успехов на международных турнирах (например, победа Team Spirit на International 2021, Outsiders на Intel Extreme Masters Majour 2022, Virtus.Pro на IEM Rio Major 2022 и многие другие победы), а многие российские компании инвестируют в развитие киберспорта (например, «МегаФон», «Одноклассники», «Games Mail.ru», «Альфа-банк», «Aviasales» и другие). В 2023 году российские киберспортсмены являются одними из сильнейших и узнаваемых в мире. Однако нередко в связи с мировой политической обстановкой им приходится выступать под нейтральными флагами. Кроме того, в России также проводятся крупные киберспортивные соревнования, такие как «ERICENTER»,

«Cybersports Championship», «ESforce Holding» и турниры по множественным дисциплинам от VK Play [66].

Важным шагом для развития и популяризации киберспорта в стране стало создание в 2018 году собственной Федерации компьютерного спорта России (ФКС России) [28] (приказ Министерства спорта РФ №562 от 15.06.2018г). В настоящий момент ФКС России занимается активным продвижением киберспортивной деятельности среди молодёжи, в том числе – среди школьников. Федерация компьютерного спорта организует различные соревнования для жителей России, которые проходят как в онлайн, так и в офлайн (LAN) формате, предлагая крупные призовые суммы. Подробно о своей деятельности ФКС России вещает на официальном сайте и в своём telegram-канале.

Кроме того, с течением времени идею развития киберспорта стали поддерживать и высшие учебные заведения России. Теперь в стране появился опыт обучения киберспортивной деятельности. Такие крупные учебные заведения как ВШЭ, Финансовый университет, РАНХиГС, УдГУ, Российский университет спорта и Синергия уже внедрили учебные киберспортивные дисциплины в процесс обучения. В Российском университете спорта, к слову, с 2014 года действует кафедра компьютерного спорта, где есть магистратура и аспирантура. А к 2024 году, как говорят официальные СМИ, курсы киберспортивных дисциплин должны внести в программу российских вузов, как для технических, так и для гуманитарных специальностей [34]. Это позволит всем желающим не только влиться в киберспортивную деятельность, но и получить нужные компетенции для того, чтобы сфера киберспорта могла стать не просто увлечением, а полноценной профессиональной деятельностью. Также Московский государственный университет (МГУ) ежегодно, начиная с 2018 года, проводит собственный киберспортивный фестиваль, способствуя внедрению киберспорта в досуг молодёжи [19].

Собственные киберспортивные команды по различным дисциплинам создают и многие высшие учебные заведения нашей страны (команда

«derzhaWIN» из Тамбовского государственного университета им. Г. Р. Державина, «Таёжный чай» из Московского авиационного института и другие). Многие ВУЗы также проводят собственные студенческие соревнования (например, Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, Казанский приволжский федеральный университет, Тольяттинский государственный университет и другие).

С ростом популярности киберспорта в России связано и появление множества сетевых киберспортивных изданий. Они начали зарождаться в начале 2000-х годов и с тех пор стали неотъемлемой частью киберспортивной инфраструктуры России. Так как киберспорт в нашей стране начал активно развиваться только в XXI веке, все издания и ресурсы, посвящённые компьютерному спорту, рождались именно в сетевом пространстве. Но было и несколько печатных изданий. Самым первым бумажным киберспортивным изданием стал журнал «Cybersport», который впоследствии прекратил своё существование в 2006 году. Издавался журнал не больше года [12]. Одним из самых известных печатных изданий, пишущих на киберспортивную тематику, был журнал «Игромания», издаваемый с 1997 года по 2018 год [13]. Он не был посвящен конкретно компьютерному спорту: «Игромания» освещала темы, в основном, компьютерных игр и кино. Однако в журнале существовали отдельные регулярные разделы, посвящённые новостям компьютерного спорта. К слову, печатное издание «Cybersport» после закрытия переключилось на интернет-платформу, как и «Игромания». Оба сетевых издания существуют и сегодня. Также одним из первых и наиболее известных сетевых киберспортивных изданий в стране также стал портал CyberFight.ru, который был запущен в 2001 году и закрыт в 2013 году. С тех пор на российском рынке появилось множество других киберспортивных изданий, таких как GameGuru.ru, GoodGame.ru, Cybersports.ru и многие другие. Эти издания публикуют новости о киберспортивных событиях, аналитику матчей и турниров, интервью с профессиональными игроками, а также обучающие материалы для начинающих игроков. Некоторые из них

также проводят свои собственные киберспортивные турниры и соревнования. Кроме того, ряд крупнейших киберспортивных изданий в России также занимаются созданием контента для социальных сетей, таких как YouTube, Twitch, Telegram, Вконтакте и др. (Среди них можно отметить Cybersport.ru, Студия Аналитики и пр.) На этих платформах они публикуют записи турниров, краткие новости, интервью и видеообзоры.

Российские киберспортивные издания также могут являться важным информационным ресурсом для профессиональных игроков, тренеров, спонсоров и всех, кто интересуется киберспортом. Они могут помочь профессиональным игрокам и командам находить спонсоров и партнёров для участия в турнирах и соревнованиях.

Некоторые киберспортивные издания имеют международный уровень и работают с зарубежными партнёрами. Например, портал RuHub Studio [38] является одним из крупнейших киберспортивных изданий России и СНГ. Этот портал до недавнего времени имел офис и в Украине, но его закрыли. Студия RuHub являлась официальным партнёром таких крупных международных турниров, как The International [9] и DreamHack [65].

Сегодня научным осмыслением киберспортивной журналистики занимаются многие российские исследователи. Среди них можно выделить отечественного исследователя В. В. Викулова, который одним из первых в России исследователей посвятил множество работ изучению журналистики в сфере компьютерного спорта. В одном из ранних своих трудов автор высказывается о киберспортивной журналистике следующим образом: «Киберспортивная журналистика родилась в процессе того, как развивались и объединялись информационные и компьютерные технологии, формировался игровой рынок и киберспорт. Можно сказать, что она стала одной из ветвей эволюции журналистики, явление, вобравшее в себя все тренды интернет среды и журналисткой деятельности» [7, с. 198-200].

Также на тему тематики компьютерного спорта в сетевой журналистике высказывалась А. А. Масленникова. Исследователь считает, что

киберспортивные СМИ – это преимущественно новые медиа и они носят глобальный характер. В одном из научных трудов автор утверждает: «Киберспортивная журналистика – это особое журналистское направление, сочетающее в себе черты спортивной, специализированной, онлайн-журналистики и характеризующееся высокой долей пользовательского контента» [22, с. 306-310]. Также А. А. Масленникова отметила, что важной составляющей современной журналистики, посвящённой компьютерному спорту, является размытость границ между журналистом и его аудиторией. То есть, важную роль в создании киберспортивного контента занимают обычные пользователи. На некоторых интернет-порталах (например, Cyber.sport.ru) пользователи могут вести свои блоги. Редакция порталов в этом случае лишь выставляет правила оформления публикаций, модерировать предложенные материалы и распространяет их по соответствующим тематическим рубрикам.

Освещая тему пользовательского контента, российский исследователь А. Р. Медведева подчёркивает: «Под ним понимаются те медиапродукты, которые созданы пользователями (как правило, определённой интернет-площадки), в связи с чем появляется соблазн определение «пользовательский» приравнять к «любительский», однако сейчас можно заметить, как пользовательский контент всё более приближается к профессиональному, а в отдельных случаях уже и стал им» [23, с. 34]. Стоит отметить, что существует много различных научных трудов, которые посвящены киберспортивной журналистике. Однако единой классификации, которая бы затрагивала российские киберспортивные сетевые ресурсы – пока ещё не представлено.

1.2 Современная российская медиасистема: подходы к классификации

Для того, чтобы определить критерии для классификации российских киберспортивных сетевых ресурсов рассмотрим основные подходы экспертов к типологии медиасистемы.

Ещё в начале XXI века многие отечественные исследователи предоставляли свои подходы к классификации средств массовой информации. Например, на основании аудиторной характеристики российский исследователь А. И. Акопов [1, с.156] предложил разделять все издания на:

- массовые, ориентированные на широкую социальную аудиторию;
- специальные, ориентированные на узкий круг специалистов различных отраслей. Например, наука, техника, экономика и культура;
- специализированные.

Также в начале XXI века похожий подход к классификации выдвинул профессор СПбГУ С. Г. Корконосенко [20]. Он поделил все средства массовой информации на две группы:

- «для всех и обо всём»;
- специализированные.

Сам автор отмечает, что деление СМИ происходит по таким социально-демографическим признакам, как «пол», «возраст», «образование», «профессия», «вероисповедание» и другие. Специализированные издания в его интерпретации – это пресса узкой направленности, создаваемая для определённого круга потребителей по конкретным интересам.

С развитием Интернета и появлением новых возможностей в сфере журналистики нашей страны связано рождение новых подходов к классификации уже не только традиционных СМИ, но и сетевых средств массовой информации. А. С. Акопов также одним из первых охарактеризовал российские сетевые периодические издания [2, с. 33]. Он поделил их на:

- электронные версии печатных изданий, которые помещают в Интернет многие солидные печатные издания («Московский комсомолец», «Общая газета», «Новый мир» и другие);
- электронные издания, которые не имеют «родителя» в печатной версии.

Электронные версии печатных изданий, однако, исследователь не спешит называть электронными СМИ. По мнению автора – это лишь форма печатных СМИ, даже несмотря на то, что информация в электронной и печатной версии от одного издания может быть различной (электронная версия не всегда является полной копией бумажного «родителя»). Редакции часто практикуют публикации тех текстов, которые могут существовать только внутри сетевого издания).

М. М. Лукина, доцент кафедры периодической печати факультета журналистики МГУ в начале XXI века также выдвинула свою классификацию интернет-изданиям. Она, как и А. И. Акопов, рассматривает их как дочерние продукты «оффлайн-родителей» [21, с. 67-68]. Средства массовой информации, выбравшие площадкой для вещания Интернет, автор делит на три большие группы:

- эквивалентные копии традиционных СМИ или их электронные версии;
- модифицированные онлайн-версии традиционных СМИ;
- медиапроекты, возникшие в сети и не имеющие офлайн-прототипов.

Говоря об эквивалентных копиях традиционных СМИ, автор комментирует, что сегодня ни одно уважающее себя издание не обходится без сетевой версии своего продукта, хотя бы в качестве корпоративного сайта. Модифицированные онлайн-версии традиционных СМИ возникли благодаря своим офлайн-предшественникам, однако они не копируют их, а ведут свою собственную информационную повестку. У них отличная от офлайн-версии политика вещания, которую формирует сетевая среда.

С интенсивным развитием новых медиа и с ростом их популярности всё больше исследователей начинали говорить не только о традиционных и сетевых СМИ, но и о системе новых медиа. Тогда различные исследователи начинали изучать сетевые ресурсы, представляя новые классификации современной российской медиасистеме. Важным этапом реструктуризации

русской медиасистемы советский и русский журналист, декан факультета журналистики МГУ имени М. В. Ломоносова, Е. Л. Варганова называет начало 2000-х годов. Тогда СМИ начали меняться в связи с запросами большой части аудитории, которая уже активно пользовалась Интернетом. Исследователь связывает понятия «Интернет» и «Новые медиа» как синонимы [5, с. 37-39]. С тех пор медиасистема России продолжает развиваться с каждым годом, открывая новые возможности для коммуникации, получения информации и развлечения пользователей.

Как считает Е. Л. Варганова: «На рубеже XX – XXI вв. с развитием онлайн-коммуникации и расширении её аудитории – встал вопрос о включении в медиасистему социальных медиа» [24, с. 13]. Одним из первых успешных русских сетевых ресурсов стала социальная сеть «Мой мир» (впоследствии переименованная в «Одноклассники»), которая была запущена в 2006 году. Она стала подражанием уже как несколько лет существующим в Америке социальным сетям. Тогда социальные сети начали набирать популярность среди пользователей сети Интернет, позволяя им обмениваться информацией, общаться с друзьями и делиться фотографиями.

После появления социальных сетей начали активно развиваться другие сегменты медиаресурсов, такие как новостные порталы, блоги, видеохостинговые платформы, музыкальные сервисы и игровые платформы. Наиболее заметное развитие в России они получили в первой половине 2010-х годов, когда появилась массовая доступность высокоскоростного интернета.

К современной медиасистеме относят следующие сегменты [24, с. 15]:

- газеты;
- журналы;
- радио;
- телевидение;
- информационные агентства;
- интернет-СМИ;

- социальные медиа;
- книгоиздательские компании;
- киностудии, радио и теле-производящие компании;
- музыкальные звукозаписывающие студии;
- предприятия рекламного бизнеса;
- структуры системы связи с общественностью.

Исходя из предложенного исследователем списка, можно сделать вывод, что современная российская медиасистема является достаточно сложной и многообразной. Она включает в себя, как и традиционные средства массовой информации, так и различные новые медиа, такие как интернет-издания, социальные сети, мессенджеры и различные интернет-платформы, предназначенные для передачи информации в текстовых, аудио и видеоформатах.

Е. Л. Варганова считает, что часть старых медиа, которая перешла в систему новых – сохранила свои сущностные признаки, такие как редакционный и авторский формат создания контента, сохранение журналистских стандартов и прочее. Однако, по мнению исследователя, значительная часть медиапространства живёт иными принципами, включая в себя анонимность, отсутствие профессиональной проверки информации, депрофессионализацию контента и интерактивное взаимодействие с аудиторией [6, с. 47]. По мнению исследователя, значимой движущей силой в развитии современной медиасистемы являются цифровизация медиа и развлекательный контент, что в советское время не могло прижиться и нести большого влияния.

В целом, многие отечественные исследователи рассматривали тему российской медиасистемы, предлагая свои классификации. Основания для типологии различны и зависят от целей исследования и конкретных параметров. Отечественный исследователь Жилавская В. В. предоставила множество классификаций медиа. Автор в своей работе [11] выделила:

- вербальные и невербальные медиа (по виду коммуникации);
- визуальные (текстовые и изобразительные) и аудиальные (по способу восприятия информации);
- массовые и немассовые (по объёму аудитории);
- государственные и гражданские, читательские, игровые и зрительные, деловые, служебные и бытовые, а также профессиональные, развлекательные и самодеятельные (по характеру деятельности);
- политические, культурные, научные и многие другие виды медиа (по тематике предлагаемого контента);
- текстовые, изобразительные, аудио, видео, мультимедийные и конвергентные (по формату);
- формальные и неформальные (по степени формализации).

Киберспортивная тематика в печатных российских изданиях, как известно, освещалась недолго. Журналы «Cybersport» и «Игромания» не получили достаточного отклика у аудитории и впоследствии продолжили свою деятельность в Интернет-среде. Киберспорт, как явление – живёт и развивается в сетевом пространстве. Соответственно – площадкой для распространения информации, связанной с темой компьютерного спорта, будет Интернет. Поэтому для построения классификации по киберспортивной тематике, нам необходимо будет рассматривать подходы исследователей конкретно к сетевым СМИ и медиаресурсам.

Онлайн-СМИ Е. Л. Вартанова называет «одним из главных источников информации для жителей России». В научной классификации сегмент онлайн-СМИ разделяют на две большие группы. Первая – это результат преобразования (эволюции) традиционных СМИ в соответствии с новыми запросами аудитории [24, с. 208]. Эту группу делят на:

- сайты-визитки или «официальные представительства» редакций в интернете;
- эквивалентные копии традиционных СМИ (их называют клонами);

- модифицированные онлайн-СМИ, возникшие на основе офлайн «родителей».

Данный подход к рассмотрению онлайн-СМИ российские исследователи предоставляли ещё в начале XXI века (А. С. Акопов и М. М. Лукина). Стоит отметить, что отмеченная классификация по мнению Е. Л. Варгановой, остаётся актуальной и на сегодняшний день.

Вторая группа, как пишет Е. Л. Варганова, не имеет офлайн «родителей». По мнению исследователей, ресурсы, находящиеся в этой группе – возникли в Интернете:

- сетевые газеты и журналы, которые «родились» в интернете;
- информационные агентства;
- агрегаторы новостей в поисковиках и почтовых сервисах;
- паблики, группы, сообщества и каналы в социальных сетях, мессенджерах и различных хостингах.

К агрегаторам новостей относят такие платформы, как [yandex.ru.news](http://yandex.ru/news), news.mail.ru и другие. Как утверждает Е. Л. Варганова, анализируя различные исследования: «Последние два пункта становятся наиболее востребованными среди современных пользователей». К последнему пункту эксперт относит «ВКонтакте», «Одноклассники», «Telegram», «YouTube» и ряд других платформ, которые могут выступать в роли источников распространения информации [24, с. 209].

Стоит отметить, что не все названные исследователями пункты, которые перечислены в данной работе, будут полезны при составлении классификации по киберспортивной тематике.

Основываясь на всём вышесказанном, для определения классификации российских киберспортивных сетевых медиаресурсов, мы будем рассматривать следующие показатели:

- аудиторную характеристику;
- типы авторов;

- цели;
- платформы распространения информации;
- форматы передачи информации.

В качестве эмпирической базы для построения классификации по киберспортивной тематике во второй части данной работы мы будем рассматривать следующие сетевые медиаресурсы:

- сетевые издания;
- порталы;
- социальные сети;
- видеохостинги.

Среди сетевых изданий в данной работе нами будут рассматриваться, как и отдельные специализированные по киберспортивной тематике издания, так и тематические рубрики или разделы в спортивных изданиях. Среди видеохостинговых платформ будут рассмотрены такие популярные площадки, как Twitch и YouTube.

Глава 2 Типологический анализ и классификация медиаресурсов по киберспортивной тематике

2.1 Типологический анализ сайтов и порталов по киберспортивной тематике

В русскоязычном сегменте сети Интернет киберспортивная тематика освещается на многих платформах, отличающихся по форме и типу подачи информации. Среди существующих на данное время в российском сетевом пространстве площадок, которые освещают компьютерный спорт как тематику, мы выделили:

- официально-зарегистрированные киберспортивные издания и порталы (в том числе игровые и спортивные сетевые издания, которые имеют рубрики или разделы на киберспортивную тематику);
- каналы и группы в социальных сетях, публикующие информацию на тему компьютерного спорта (в работе рассматриваются только такие социальные сети как Telegram и ВКонтакте);
- видеохостинговые платформы, публикующие видеоматериалы, посвящённые киберспорту, и записи прямых трансляций с киберспортивных соревнований (в работе будут рассмотрены такие платформы как YouTube и Twitch).

Ранее нами уже было упомянуто, что на 2023 год в России не существует ни одного печатного киберспортивного издания. К возможным причинам не востребоваемости печатной прессы на киберспортивную тематику можно отнести: снижение спроса на печатные издания (с развитием технологий и распространением интернета в России всё больше людей начали получать информацию из интернет-источников что могло привести к снижению спроса на печатные издания, в том числе – журналы о видеоиграх), экономические причины (издание печатных журналов требует больших затрат на

производство, хранение и распространение продукции, что в свою очередь становится проблемой при невостребованности издания у аудитории. Интернет-издания в свою очередь могут быть созданы и распространены с минимальными затратами), низкая скорость распространения информации (интернет-издания могут обновляться в режиме реального времени, что позволяет быстро распространять новости и информацию о видеоиграх и актуальных киберспортивных событиях и соревнованиях), локальность аудитории (интернет-издания могут привлечь большое количество читателей, так как они могут быть доступны не только в пределах России, но и в других странах мира).

В целом, онлайн-пространство является наиболее подходящей средой для транслирования информации на киберспортивную тематику. Сам по себе киберспорт – деятельность, осуществляющаяся в пределах виртуальной среды, соответственно, целевая аудитория киберспортивного сообщества – пользователи Интернета. Для них сетевые-издания будут приоритетными источниками получения оперативной новостной информации и мнений по теме компьютерного спорта.

В данном пункте нами будут рассмотрены русскоязычные сетевые издания и порталы, которые посвящены тематике компьютерного спорта или её затрагивают. На базе поисковых запросов на платформе Yandex нам удалось насчитать около 15 российских сетевых ресурсов, освещающих киберспортивную тематику. Среди них: «Cyber.sports.ru», «Dota2.ru», «Gamesport.com», «Игромания», «Portal Virtual Reality», «KANOBU», «Cybersport.ru», «CQ.RU», «Cyberspark», «RBK Games», «StopGame.ru», «Чемпионат.com», «sport-express.ru», «РБК Спорт», «КП Спорт».

Для обзора нами были выбраны следующие сетевые ресурсы: «Cybersport.ru» [52], «Cyber.Sports.ru» [51], «Dota2.ru» [57], «Игромания» [14], «KANOBU» [15] и «sport-express.ru» [35]. Данные сайты являются лидерами по частоте обновления киберспортивного контента (публикации материалов либо ежедневные, либо с перерывом в один-два дня).

Сайт Cybersport.ru является крупнейшим киберспортивным сетевым изданием в России. Он предоставляет обширную базу новостной и статистической информации об игроках, командах и турнирах на русском языке. Необходимо отметить, что при запросе «Киберспорт. СМИ» в поисковике Yandex, портал Cybersport.ru будет стоять на первой строке.

Целью Cybersport.ru является предоставление актуальной и качественной информации о киберспорте, его событиях, командах, соревнованиях, игроках и рынке в целом. Также портал привлекает новых людей в мир виртуального спорта, расширяет аудиторию и способствует развитию данной отрасли в России и СНГ. Можно сказать, что портал реализует в большей степени информационную функцию, а уже потом – развлекательную, так как имеет определённое количество контента, относящегося к сфере видеоигр, косплеев, кино и сериалов.

Аудитория. Портал Cybersport.ru прежде всего востребован среди фанатов и любителей киберспорта, интересующихся новостями сферы киберспортивной жизни. Также аудиторией портала могут являться любители игровой индустрии и кино. По данным сайта Similarweb на март 2023 года возрастной диапазон аудитории составляет от 25 до 34 лет, а большинство пользователей – мужчины (78,39%). Среди них жители России (более 66%), Украины (более 8%), Беларуси (около 5%) и Казахстана (более 4%).

Типы авторов. В разделе «О нас» можно увидеть информацию о постоянных авторах портала. Главным редактором Cybersport.ru является Андрей Кирюкин «FUki» (в кавычках указан игровой никнейм автора), бывший российский профессиональный игрок в дисциплинах WarCraft III и StarCraft II. Заместителем редактора тоже является профессиональный российский игрок в дисциплине Dota2 Владислав Животнев «Machinae».

На сайте функционирует раздел пользовательских блогов, где могут публиковаться не только читатели портала, но и известные личности из мира киберспорта. В пример можно привести бывшего капитана Natus Vincere по дисциплине CS:GO – Данила Тесленко «Zeus», а также киберспортивных

комментаторов – Владимира Кузьмина «Maelstorm» и Алексея Малецкого «уХо». Среди авторов также можно заметить, как и бывших киберспортсменов, которые впоследствии переквалифицировались в авторов статей, так и киберспортивных комментаторов, например, Кирилла Русакова «gr1nder», который находился в составе российской организации Virtus.Pro в качестве киберспортивного обозревателя по дисциплине Dota2.

Содержание сетевого ресурса достаточно разнообразное. Портал Cybersport.ru включает в себя главную ленту новостей (в ней публикуются все материалы из имеющихся рубрик) и восемь тематических разделов: «Блоги», «Матчи» (расписание всех актуальных матчей в разных дисциплинах и их итоги), «Турниры» (календарь предстоящих соревнований и краткая информация о них), «Команды и игроки» (статистика побед, поражений и выигранных денежных средств), «Игры» (информация про игры, не связанные с киберспортом), «Прогнозы», «Фильмы», «Косплей».

Тематическая направленность портала также не ограничивается событиями из киберспортивной среды. Некоторое количество материалов внутри здания посвящено видеоиграм разных жанров, а также сфере кино и сериалов.

Структура. Основными жанрами, которые можно заметить на портале – являются новостные заметки и различные аналитические жанры. Также на сайте встречаются обзоры, интервью, прогнозы, подборки (в том числе – косплей), гайды и развлекательные тесты.

Необходимо отметить, что Cybersport.ru использует различные способы распространения киберспортивного контента. Среди них можно выделить текстовый формат (новостные материалы, обзоры, обучающие материалы, интервью, статистики и расписания), аудиоформат (в разделе «Блоги» можно найти авторские подкасты на киберспортивную тематику), интерактивный формат (развлекательные тесты), графический формат (раздел «косплеи», в котором публикуются тематические фотоподборки).

Оформление. Портал оформлен в белых, тёмно-серых и оранжевых тонах. Такая выборка соответствует цветовой гамме логотипа сетевого ресурса. Все рубрики находятся в открытом доступе, что не затрудняет поиск определённого типа информации для читателя. Также в конце главной ленты находятся ссылки на социальные сети информационного портала.

Портал Cybersport.ru обновляет свой контент ежедневно. В среднем, за день сетевой ресурс публикует около пятидесяти материалов разных жанров и тематической направленности.

Количество просмотров. Согласно статистике, опубликованной сайтом Similarweb за март 2023 года, в месяц портал посещают около 15 миллионов пользователей (см. рисунок 1). Это подтверждает то, что данный сетевой ресурс является ведущим киберспортивным СМИ в России.



Рисунок 1 – Данные Similarweb о ресурсе Cybersport.ru

Платформы распространения информации. Основной платформой передачи контента у Cybersport.ru является официальный сайт, но редакция портала ведёт группу в социальной сети ВКонтакте и канал в мессенджере

Telegram. Там публикуются сокращённые версии текстовых материалов со ссылками на полноценную статью или новость.

Cyber.sports.ru – это российский портал, посвящённый киберспорту, онлайн-играм и различным видам компьютерных технологий. Сайт является дочерней продукцией медиапроекта Sports.ru и одним из крупнейших отечественных киберспортивных интернет-порталов.

Цели. Портал Cyber.Sports.ru рассказывает по большей части про новости киберспортивной среды, поэтому цели сетевого ресурса могут быть сформулированы следующим образом:

- предоставить аудитории качественную и оперативную информацию, а также актуальные новости и авторские материалы о киберспорте, которые позволят читателям быть в курсе последних событий;
- повысить интерес общественности к киберспорту и подвигать этот вид деятельности в России;
- создать площадку, на которой пользователи сообщества смогут общаться и обмениваться опытом и информацией.

Портал Cyber.sports.ru реализует, как и информационную, так и развлекательную функции, так как помимо новостной и аналитической информации по теме компьютерного спорта, немало контента посвящено развлекательной индустрии, а конкретно – кино, сериалам, видеоиграм и стриминговой среде.

Аудитория портала Cyber.Sports.ru – это люди, интересующиеся киберспортом и компьютерными играми, желающие получать оперативные новости, экспертные мнения и аналитику. Это могут быть, как и профессиональные геймеры, так и любители. По данным сервиса Similarweb, основной возрастной диапазон составляют люди в возрасте от 18 до 35 лет, преимущественно – мужчины. Аудитория – это жители России (более 75%), Украины (более 9%), Беларуси (около 4%) и Казахстана (более 2%).

Типы авторов. В разделе «Редакция» размещён список постоянных авторов сетевого ресурса. Среди них шесть человек: издатель Кирилл Новокщенов, главный редактор Иван Горбатенков, менеджер киберспортивных проектов Михаил Ложков, глава разделов видеоигр и кино Стас Погорский, а также глава раздела CS:GO Игорь Ларионов и глава раздела Dota2 Роман Галеев. Многие авторы в этом списке уже долгое время работают журналистами и сами пишут для разных блогов и площадок. Например, Стас Погорский работает для Time Out Москва и является игровым журналистом.

Сайт Cyber.Sports.ru предоставляет читателям возможность ведения собственных тематических блогов. Например, в «Поиграем» публикуются гайды и новости о видеоиграх, которые не являются киберспортивными дисциплинами. А блог «Difuzion» – это что-то вроде колонки, в которой автор обзорекает последние события киберспортивного мира и высказывает своё мнение на происходящее. Представители редакции в данном случае являются модераторами авторских блогов.

Содержание. Всего в сетевом ресурсе 15 постоянных тематических разделов: «Главная», «Dota2», «CS:GO», «Игры», «Кино», «Стримеры и Twitch», «FIFA», «Приложения» (реклама приложений на киберспортивную тематику), «Новости», «Блоги», «Расписание матчей», «Календарь турниров», «Календарь игр», «Букмекеры», «Косплей» и «Бот-предиктор». Материалы каждого из разделов можно увидеть на главной ленте портала.

Помимо компьютерного спорта и киберспортивных дисциплин сетевой ресурс охватывает такие темы, как стриминг, кино и видеоигры (такие как GTA: San Andreas, Сталкер 2, Cyberpunk, Half-Life: Alyx и другие). Однако киберспорт как тематика всё же остаётся ведущей на страницах портала.

Структура. На портале можно найти новостные заметки о событиях из мира киберспорта, обзоры игр, подборки (в том числе букмекеров и косплея), интервью с профессиональными игроками и деятелями киберспортивной индустрии, а также различные аналитические материалы и гайды. Кроме того, Cyber.Sports.ru публикует расписания турниров и соревнований в разных

киберспортивных дисциплинах, результаты матчей и чемпионатов, а также статистику профессиональных команд и игроков. Также сайт включает в себя чат, предоставляя читателям возможность общения, и рейтинг киберспортивных букмекеров.

Форматы передачи информации. Текстовый формат (новостные заметки, материалы блогов, интервью, расписания матчей и календари турниров), графический формат (материалы сопровождаются изображениями или графиками), видеоформат (ретрансляции киберспортивных соревнований), интерактивный формат (развлекательные тесты).

Оформление. Оформление сайта выполнено в белых, тёмно-серых и синих тонах. Такая выборка цветовой гаммы соответствует логотипу сетевого ресурса. На главной ленте новостей находятся все главные новости и расписание актуальных матчей и турниров. Также на главном экране отображена реклама, а в частности – букмекера, принимающего ставки на киберспорт. Все разделы находятся в верхней части экрана.

В среднем, за 24 часа на портале Cyber.Sports.ru выкладывается около сорока информационных материалов разной тематики и жанровой составляющей.

Количество просмотров. По имеющимся данным сайта Similarweb за март 2023 года Cyber.Sports.ru посетило более 12 миллионов пользователей (см. рисунок 2). Платформы распространения. Основной платформой продвижения контента у Cyber.Sports.ru является официальный сайт, на котором публикуются полноценные материалы. Однако редакция сайта ведёт сообщества на таких платформах и социальных сетях как Яндекс.Дзен («Cyber.Sports.ru») и ВКонтакте («Киберспорт и игры»). В них публикуются краткие выжимки из полноценных материалов со ссылками на официальный сайт.

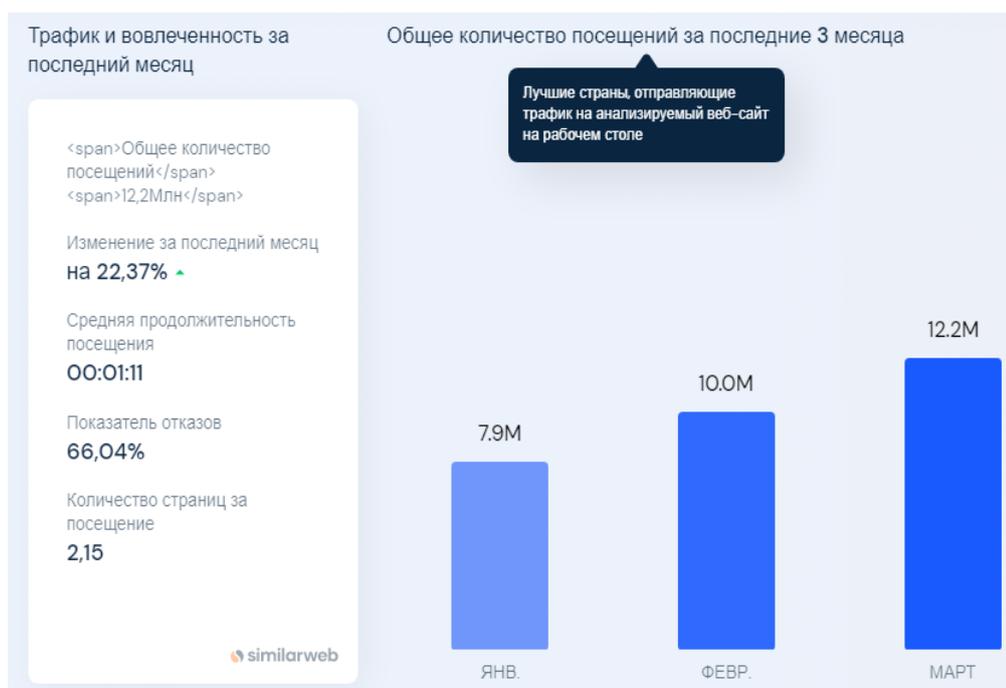


Рисунок 2 – Данные Similarweb о ресурсе Cyber.Sports.ru

Dota.2ru – это официально-зарегистрированное российское сетевое СМИ, специализированное исключительно на новостях киберспортивной дисциплины Dota2.

Среди целей сетевого ресурса можно выделить:

- предоставление актуальной и оперативной информации о происходящих в мире Dota2 событиях, обновлениях и турнирах;
- создание сообщества, где любители многопользовательской игры могут делиться своими знаниями, опытом, советами и общаться друг с другом;
- поддержка и развитие киберспорта в пределах одной дисциплины внутри страны.

Портал Dota2.ru реализует как информационную, так и развлекательную функции (помимо новостных заметок, интервью, мнений и данных о киберспортивных соревнованиях, на портале размещается развлекательный контент).

Целевая аудитория – любители компьютерных игр, а в частности – фанаты многопользовательской игры Dota2 и её турнирной составляющей. По данным сайта Similarweb на март 2023 года, основной аудиторией сетевого ресурса являются мужчины (78,57%). Средняя возрастная группа посетителей сайта – от 18 до 24 лет. Ими чаще всего являются жители России, которые составляют 61,09%, жители Германии (около 11%), Украины (около 10%) и Беларуси (около 7%).

Типы авторов. В разделе «О нас» сетевого ресурса можно найти информацию о коллективе постоянных авторов портала. Среди них семь человек, включая главного редактора Василия Клокова «Addsky» и его заместителя Глеба Брехова «About». С именами авторов упомянуты их никнеймы, что может говорить о том, что коллектив состоит из игроков. Главный редактор информационного портала является профессиональным киберспортсменом в дисциплине Dota2. Все остальные постоянные авторы также являются игроками.

Портал предоставляет возможность ведения собственных блогов для читателей. Авторами материалов в одноимённом разделе являются пользователи сайта, однако последняя публикация в нём датируется январём 2023 года. Поэтому авторами в основном является редакционный коллектив. Сами пользователи активно выкладывают свой контент в раздел «Мемы» и «Стримы». Коллектив редакции в этом случае выступает в качестве модераторов.

Содержание. Всего на портале Dota2.ru семь разделов: «Форум», «Новости», «Киберспорт», «База знаний», «Стримы», «Видео» и «Мемы». Также стоит отметить, что в каждом разделе есть определённые подразделы, например в «Киберспорт» находятся такие подразделы, как «Матчи», «Турниры», «Команды», «Игроки» и «Прогнозы».

Тематика портала Dota2.ru достаточно узкая. Сетевой ресурс публикует информацию только на тему киберспортивной дисциплины Dota2. Но редко

можно встретить материалы, посвящённые технологической составляющей, например в разделах «Железо».

Структура. Основным и самым часто-используемым жанром портала, является новостная заметка. Ресурс Dota2.ru практически не публикует материалы в аналитических жанрах (в основном – это материалы обычных пользователей в «Блогах», но данный раздел не дополняется с января 2023 года). Помимо новостей портал публикует расписания и результаты матчей и турниров в рамках одной дисциплины, индивидуальные статистики киберспортсменов, прогнозы на соревнования и турниры, а также гайды и обзоры по игре Dota2.

Также портал предоставляет возможность общения между своими читателями. На сайте существует раздел «Форум», где игроки могут общаться друг с другом, обсуждать игровые вопросы и делиться опытом.

Отличительной чертой портала являются разделы с видеоматериалами. А конкретно – «Видео» и «Стримы». В первом представлены записи официальных стримов с киберспортивных соревнований и чемпионатов. Это достаточно полезно для пользователей, которые не смогли посмотреть трансляцию в Life-режиме. Второй раздел «Стримы» ведётся пользователями сетевого портала. Каждый желающий геймер или комментатор может загрузить туда свою трансляцию (исключительно в пределах игры Dota2).

Форматы передачи информации. Текстовый формат (новостные заметки, гайды, обзоры, расписания турниров и статистики), графический формат (некоторые материалы могут сопровождаться изображениями, диаграммами и графиками), видеоформат (портал содержит много видеороликов, связанных с дисциплиной Dota2).

Оформление портала выполнено в тёмно-серых и красных цветах, которые соответствуют логотипу.

Скорость обновления контента на сайте достаточно высокая. Так, за день в ленте в среднем публикуется около 50 новостных материалов.

Количество просмотров. Уровень посещаемости у портала значительно ниже двух упомянутых нами ранее. Это обусловлено узкой тематической направленностью сетевого ресурса. В среднем, за март 2023 года, по опубликованным данным сайта Similarweb, Dota2.ru посещают около 5 миллионов раз (см. рисунок 3).



Рисунок 3 – Данные Similarweb о ресурсе Dota2.ru

Основной платформой распространения информации является официальный сайт Dota2.ru. На портале публикуются полные версии материалов, статистических данных и развлекательного контента. Однако редакция параллельно ведёт одноимённые сообщества в социальных сетях ВКонтакте и Telegram. Там выкладываются краткие варианты материалов со ссылками на первоисточник и нарезки с прямых трансляций киберспортивных соревнований.

Igromania.ru – это официально зарегистрированное российское сетевое СМИ, специализирующееся на новостях сферы видеоигр, кино и киберспорта. Так как киберспортивная тематика на Игромании является не приоритетной,

мы будем рассматривать лишь рубрику «Киберспорт», которая освещает исключительно события из мира компьютерных соревнований.

Аудитория. Согласно статистике, опубликованной сервисом Similarweb за март 2023 года, основной аудиторией сетевого ресурса Igromania.ru являются жители России (71,18%), Украины (5,47%), Казахстана (5,08%) и Беларуси (4,24%). Большую же часть аудитории составляют мужчины (78,55%). В основном – это любители и фанаты видеоигр и общей игровой сферы, в том числе – и киберспортивной.

Мы заметили, что постоянным автором рубрики «Киберспорт» является Валентина Подобедова. Конкретной должности этого человека не указано, однако, перейдя на профиль автора, можно заметить, что под этим именем опубликовано более полторы тысячи материалов на различные тематики. Можно предположить, что Валентина Подобедова является постоянным журналистом сетевого издания и закреплена за рубрикой «Киберспорт».

Содержание. События компьютерного спорта как тематика освещаются в данном сетевом издании только в рубрике «Киберспорт». Если же рассматривать сайт в целом, то он имеет шесть постоянных рубрик: «Новости», «Статьи», «Игры», «Железо», «Кино» и «Видео». Каждый из разделов в свою очередь тоже разделён по тематикам.

Сетевое издание Igromania.ru публикует информацию, связанную со сферами видеоигр, кино, сериалов, а также киберспорта. Приоритетной тематикой сетевого ресурса являются – видеоигры.

Структура. Основным жанром, используемым в рубрике «Киберспорт» является новостная заметка. В отличие от специализированных на киберспортивной тематике изданий, «Игромания» не предоставляет аналитический или развлекательный контент. Однако если рассматривать издание полноценно, то можно отметить большой спектр используемых жанров. Это и аналитические статьи, и интервью, а также обзоры, гайды, подборки, новостные материалы, мнения и косплеи.

Среди используемых форматов подачи информации можно отметить:

- текстовый формат
- видеоформат («Игромания» выкладывает сводку новостей на платформу YouTube);
- графический формат (материалы сопровождаются графиками или изображениями).

Как и все разобранные нами сетевые ресурсы, сайт Igromania.ru оформлен в тех тонах, в которых выполнен логотип издания, а конкретно – белый и красный цвета. Все доступные рубрики находятся в открытом доступе на главном экране, что не затрудняет доступ к поиску нужной информации для аудитории. Скорость обновления контента. Новости киберспортивной тематики освещаются либо ежедневно, либо с перерывом в один день. За 24 часа выкладывается в среднем от одного до пяти тематических новостных материалов. Количество просмотров. По данным сетевого сервиса Similarweb за март 2023 года, в месяц сетевое издание «Игромания» посещают около пяти миллионов раз (см. рисунок 4).



Рисунок 4 – Данные Similarweb о ресурсе Igromania.ru

Платформы распространения информации. Помимо официального сайта, редакция «Игромании» дублирует информацию в ВКонтакте, Одноклассники, Twitch, YouTube и Telegram.

«KANOBU» – официально-зарегистрированное российское сетевое издание, специализирующееся на новостях игровой среды, технологий, а также кино, сериалов музыки, спорта и киберспорта. Сетевой ресурс существует с 2008 года. До 2011 он представлял собой некое подобие блог-платформы или социальной сети для любителей игр. Сегодня это информационно-развлекательный портал, затрагивающий многие сферы. Поскольку киберспортивная тематика в данной издании освещается только в одноимённом разделе, при разборе мы также будем обращаться именно к нему.

Можно предположить, что целями сетевого издания «KANOBU» являются:

- предоставление актуальной информации на тему видеоигр и других видов развлечения;
- организация и координирование досуга читателей.

Аудитория. По данным ресурса Similarweb за март 2023 года, основной аудиторией портала являются мужчины (74,05%). Среди стран-посетителей сайта можно отметить Россию (70,09%), а также Казахстан, Украину и Беларусь. В основном, аудитория KANOBU – это люди, интересующиеся видеоиграми и организацией собственного досуга, желающие знать о новостях из сфер кино, игр, музыки, спорта и киберспорта и других развлекательных отраслей. Авторы. На сайте невозможно ознакомиться с редакторским составом. Однако по данным, опубликованным в Википедии за 2020 год, редакторский состав состоит из девяти человек. главным редактором является Гаджи Махтиев, основатель портала KANOBU (информация указана на официальном сайте). Постоянными авторами раздела «киберспорт» являются два человека, Алексей Егоров и Руслан Ярсанаев, которые указаны как «Редакторы новостей».

Содержание. Как уже было отмечено, киберспортивные новости освещаются в сетевом издании в одной рубрике «Киберспорт». Тематика

затрагивает лишь главные новости из среды виртуального спорта и огласку результатов крупных соревнований. Основным жанром, используемым в данной рубрике, является новостная заметка, а среди используемых форматов подачи контента можно выделить только текстовый и графический форматы. Оформлен сайт в соответствии с цветами логотипа издания – в белых, серых, синих и оранжевых тонах. Все тематические рубрики находятся на главном экране, что не затрудняет поиск нужного типа информации. Обновляемость. Новостные материалы в рубрике «Киберспорт» публикуются каждый день. В среднем за 24 часа выкладывается от одного до двух материалов. Количество просмотров. Согласно статистике, опубликованной Similarweb за март 2023 года, портал KANOBU в месяц посещают более 4 миллионов пользователей (см. рисунок 5). Но, к сожалению, ознакомиться с числом просмотров определённых материалов на сайте невозможно. Известно лишь количество комментариев под материалами на киберспортивную тематику (от двухсот до нескольких тысяч).

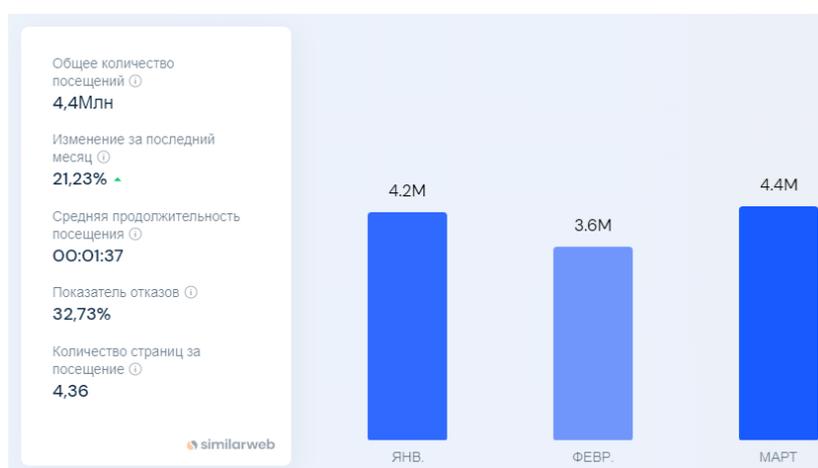


Рисунок 5 – Данные Similarweb о ресурсе kanobu.ru

Sport-express.ru – один из наиболее крупных российских спортивных интернет-порталов, основанный в 1999 году. Сетевой ресурс является дочерней продукцией одноимённой печатной газеты, выпускающейся с 1991 года. Так как тематика компьютерного спорта на сайте освещается в отдельной

рубрике «Киберспорт», при разборе мы будем концентрировать внимание именно на ней.

Можно предположить, что основными целями сетевого ресурса является:

- предоставление читателям актуальной и достоверной информации о спортивных событиях со всего мира;
- собрание комментариев и мнений экспертов на тему разных спортивных дисциплин;
- мониторинг и прогнозирование спортивных и киберспортивных событий.

Аудитория. Согласно данным, полученным в марте 2023 года от сервиса Similarweb, основной аудиторией сайта sport-express.ru являются жители России, которые составляют 82,72%. Также среди постоянной аудитории можно отметить жителей Казахстана, Германии и Беларуси. Мужская часть аудитории составляет 58,28%, а женская 41,72%. В основном читатели сетевого ресурса – это люди, интересующиеся профессиональным спортом в разных дисциплинах.

Авторами рубрики «Киберспорт» являются профессиональные журналисты и корреспонденты издания. Многие из них пишут материалы, освещающие новости не только киберспорта, но и других спортивных дисциплин.

Содержание. Как уже было отмечено, тематика виртуального спорта освещается в издании в одном разделе «Киберспорт». В основном, в данном разделе освещаются новости разных спортивных дисциплин, таких как FIFA, DOTA2 и других.

Структура. Основным жанром, используемым в разделе «Киберспорт», является жанр новостной заметки. Все материалы достаточно краткие и информативные. В отличие от специализированных на киберспортивной тематике изданий, «sport-express.ru» как и «Игромания» не публикуют

аналитические статьи, гайды и обзоры, ограничиваясь новостным форматом. Среди форм подачи контента можно отметить лишь два: текстовый и графический. Оформлен сайт в соответствии с цветами своего логотипа – в белых, чёрных и красных тонах. Но необходимо отметить, что сам раздел «Киберспорт» на странице сетевого ресурса достаточно сложно найти. Он не находится в списке среди других спортивных дисциплин. Попасть в него можно только посредством поискового запроса «Sport-express.ru. Киберспорт». Контент, связанный с киберспортивной тематикой, обновляется на сайте либо ежедневно, либо с перерывом в день. В среднем, за 24 часа публикуется от двух до восьми материалов новостного характера. Количество просмотров.

По данным сервиса Similarweb за март 2023 года, месячное количество посещений сетевого издания достигает 26 миллионов (см. рисунок 6). К сожалению, количество посещений конкретного раздела проверить невозможно. Количество просмотров под публикациями также невозможно отследить.



Рисунок 6 – Данные Similarweb о ресурсе sport-express

Платформы распространения информации. Основными платформами распространения информации у sport-express.ru являются печатное издание и

официальный сайт, однако новости дублируются на такие площадки, как ВКонтакте, Одноклассники, YouTube и Telegram.

Таким образом, исходя из типологического анализа, мы можем разделить все перечисленные сетевые ресурсы:

- по аудиторной характеристике: для фанатов киберспорта («sport-express», «Dota2.ru», «Cyber.Sports.ru», «Cybersport.ru»), для любителей игр и киберспорта («KANOBU», «Игромания»);
- по типам авторов: журналисты («Игромания», «sport-express.ru», «Cyber.Sports.ru», «KANOBU»), спортсмены («Cybersport.ru», «Dota2.ru») и пользователи (ресурсы, где представлена возможность ведения блогов: «Cybersport.ru», «Cyber.Sports.ru», «Dota2.ru»);
- по целям: информационные («sport-express.ru») и информационно-развлекательные («Cybersport.ru», «Cyber.Sports.ru», «Dota2.ru», «Игромания», «KANOBU»);
- по платформам распространения информации: официальные сайты + социальные сети («Cybersport.ru», «Dota2.ru») и официальные сайты + социальные сети и видеохостинги («Cyber.Sports.ru», «Игромания», «KANOBU», «sport-express.ru»);
- по форматам передачи: текстовые («Cybersport.ru»), текстовые и видео («Cyber.Sports.ru», «Игромания», «KANOBU», «sport-express», «Dota2.ru»).

2.2 Типологический анализ социальных сетей и видеохостингов по киберспортивной тематике

В данном пункте мы будем рассматривать платформы распространения киберспортивного контент на базе социальных сетей (ВКонтакте, Telegram) и видеохостингов (YouTube и Twitch).

Мы обратились к социальной сети ВКонтакте и выбрали десять сообществ, ежедневно обновляющих информационный контент на киберспортивную тематику, количество подписчиков которых превышает 15 тысяч.

Это «Cybersport.ru» [50], «Студия Аналитики» [36], «На Киберспорте» [26], «Dota 2» [55], «News CS:GO & CS 2 | Прогнозы КС ГО» [60], «Dota 2 RuHub» [53], «CS RuHub» [46], «RuHub Studio» [62], «Epic Esports Events» [58], «Федерация компьютерного спорта России» [39].

Сообщества и группы с количеством подписчиков менее 15 тысяч, как правило, не имеют постоянного обновления контента, постоянной тематической направленности или же заброшены. Также мы не учитываем русскоязычные, но не российские медиаресурсы.

Некоторую часть среди перечисленного составляют сообщества официальных сетевых порталов, например – «Cybersport.ru» (722 тыс. подписчиков) и «Dota2» (186 тыс. подписчиков). Данные сообщества публикуют киберспортивный контент ежедневно, так как почти все материалы, которые выкладываются на официальных порталах – дублируются в группы ВКонтакте. То есть, уникальный контент перечисленные сообщества не производят.

Необходимо отметить и сообщество «Федерация компьютерного спорта России» (335 тыс. подписчиков). Это одноимённая группа официального сайта общероссийской общественной организации ФКС России. Если официальный сайт предлагает только информацию, связанную с работой организации, то одноимённое сообщество в социальной сети ВКонтакте публикует уникальный новостной контент, связанный не только с российской киберспортивной ареной, но и с зарубежными событиями и соревнованиями.

Результаты типологического анализа трёх перечисленных сообществ ВКонтакте представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Типологический анализ сообществ ВКонтакте сетевых порталов и организаций

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Количество просмотров
Cybersport.ru	Главная лента, разделы: – видео – клипы – контакты	Киберспорт, видеоигры, кино	Новостная заметка, топы, подборки, интервью, расписания, обзоры, гайды	Краткий текст и оформленное изображение со ссылкой на материал	Ежедневно, в среднем 80 публикаций / день	6-12 тысяч / день
Dota2	Главная лента, разделы: – видео – контакты	Киберспорт, дисциплина Dota2,	Новостная заметка, расписания, обзоры, гайды, нарезки видео, мемы	Краткий текст и фотография со ссылкой на полный материал	Ежедневно, в среднем 50 публикаций / день	2-4 тысяч / день
ФКС России	Главная лента, разделы: – видео – клипы – фото – музыка – мероприятия – обсуждения – статьи – подкасты – контакты	Новости организации, новости киберспорта	Новостная заметка, мемы, прямая трансляция, расписания	Краткий текст и видео / изображение, может быть ссылка на трансляцию	Ежедневно, в среднем 15 публикаций / день	5-28 тысяч / день

Выделим сообщества, предлагающие регулярный информационный контент на киберспортивную тематику и существующие только в пределах социальных сетей и видеохостингов. К ним относятся: «Студия Аналитики», «RuHub Studio», «Epic Esports Events» и «На Киберспорте».

Например, «Студия Аналитики» (185 тыс. подписчиков) позиционирует себя как интернет-СМИ. Сообщество «На Киберспорте» (170 тыс. подписчиков) тоже называет себя информационным медиа и имеет второе аналогичное сообщество, посвящённое традиционному спорту.

«RuHub Studio» (62 тыс. подписчиков) также функционирует только в пределах социальных сетей и видеохостингов и не имеет официального сайта. Это российская студия, специализирующаяся на освещении и комментировании киберспортивных соревнований не только отечественной, но и мировой арены.

«Epic Esports Events» – сообщество крупнейшего в России организатора киберспортивных турниров. В группе публикуется информация, связанная с работой организации, а также краткие материалы новостного характера на киберспортивную тематику.

Результаты, полученные при типологическом анализе данных сетевых ресурсов в социальной сети ВКонтакте, представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Типологический анализ сообществ ВКонтакте, не имеющих внешних «родительских» сайтов

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Кол-во просмотров
Студия Аналитики	Главная лента, разделы «Новости», «Твиты», «Фотки», «Чаты», «Обсуждения», «Видео», «Фото», «Музыка», «Статьи» и контакты	Киберспорт	Новостные заметки, нарезки с трансляций, результаты, прогнозы	Краткий текст и оформленное изображение / видео и ссылка на трансляцию	Ежедневно, в среднем 25 публикаций / день	25-115 тысяч
RuHub Studio	Главная лента, разделы «Видео», «Фото», «Адреса», «Статьи», «Файлы» и контакты	Киберспорт, видеоигры	Новостные заметки, прямые трансляции, видео, расписания	Краткий текст и оформленное изображение / видео / ссылка на трансляцию	Ежедневно, в среднем 4 публикации / день	600 – 25 тысяч
Epic Esports Events	Главная лента, Разделы «Фото», «Видео», «Обсуждения». «Файлы»	Киберспорт	Краткие новостные заметки, репосты прямых трансляций	Оформленное изображение с кратким новостным текстом на нём	Ежедневно, в среднем 6 публикаций / день	1-6 тысяч
На киберспорте	Главная лента, разделы «Фото», «Видео», «Статьи», «Клипы» и контакты	Киберспорт, видеоигры, стриминг,	Новостные заметки, мемы, видеоматериалы, интервью, подборки, сторителлинг	Краткий новостной текст + оформленное изображение / фото / видео	Ежедневно, в среднем 15 публикаций / день	4-23 тысячи

Значительную часть составляют сообщества, которые предоставляют контент на тематику конкретной киберспортивной дисциплины. Среди найденных нами сообществ в социальной сети ВКонтакте было более 17 подобных ресурсов, однако выделили для разбора мы всего три группы: «CS RuHub», «Dota 2 RuHub» и «NEWS CS:GO & CS 2 | Прогнозы КС ГО». Такая выборка обусловлена тем, что многие сообщества либо не имеют ежедневного обновления контента, либо занимаются только репостами из других киберспортивных сообществ, не публикуя собственный контент. Также мы не учитываем развлекательные сообщества и сообщества, посвящённые мобильным киберспортивным дисциплинам, так как они обладают немногочисленной аудиторией и контентом, который ограничен расписаниями матчей и итогами турниров.

Основной формат освещения информации в таких сообществах – краткие новостные заметки, оформленные в виде картинки или небольшого информационного текста с фотографией. Такой стиль используют «NEWS CS:GO & CS 2 | Прогнозы КС ГО» (21 тыс. подписчиков), «CS RuHub» (97 тыс. подписчиков) и «Dota 2 RuHub» (449 тыс. подписчиков).

Результаты типологического анализа сообществ ВКонтакте, которые освещают тематику конкретной киберспортивной дисциплины представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Типологический анализ сообществ ВКонтакте на тему одной киберспортивной дисциплины

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Кол-во просмотров
CS RuHub	Главная лента, разделы «Видео», «Чаты», «Фото», «Клипы», «Файлы», «Статьи» и контакты	Киберспорт на базе дисциплины CS:GO	Новостные заметки, трансляции киберспортивных соревнований от студии RuHub, расписания, результаты, мемы	Краткий текст и фото / видео / ссылка на трансляцию	Ежедневно, в среднем 5 публикаций / день	1-17 тысяч

Продолжение таблицы 3

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Кол-во просмотров
Dota 2 RuHub	Главная лента, разделы «Видео», «Фото», «Чаты», «Музыка», «Клипсы», «Адреса», «Файлы»	Киберспорт на базе дисциплины Dota2	Новостные заметки, трансляции киберспортивных соревнований, расписания, результаты, мемы	Краткий текст и фото / видео / ссылка на трансляцию	Ежедневно, в среднем 30 публикаций / день	8-86 тысяч
NEWS CS:GO & CS 2 Прогнозы КС ГО	Главная лента раздел «Видео», контакты	Киберспорт на базе дисциплины CS:GO	Новостные заметки, репосты цитат и фотографий спортсменов, статистики игроков и команд, мемы	Оформленное изображение из краткого новостного текста и фотографии	Ежедневно, в среднем 5 публикаций / день	1-19 тысяч

Таким образом, на основании типологического разбора, все перечисленные сообщества в социальной сети ВКонтакте можно разделить:

- по типу аудитории: для любителей киберспорта и игр («Студия Аналитики», «RuHub Studio», «Epic Esports Events», «Cybersport.ru», «Федерация компьютерного спорта России», «На Киберспорте») и для тех, кто отслеживает новости конкретной дисциплины («CS RuHub», «Dota2 RuHub», «NEWS CS:GO & CS 2 | Прогнозы КС ГО», «Dota2»);
- по типу авторов классифицировать сетевые ресурсы не удалось, т.к. многие каналы и сообщества не публикуют соответствующую информацию;
- по целям: на информационно-развлекательные «RuHub Studio», «Epic Esports Events», «Федерация компьютерного спорта России», «CS RuHub», «Dota 2 RuHub», «NEWS CS:GO & CS 2 | Прогнозы КС ГО», «Cybersport.ru», «Dota2», «На Киберспорте», «Студия Аналитики»);
- по платформам распространения информации: ВКонтакте («NEWS CS:GO & CS 2 | Прогнозы КС ГО»), официальные сайты и ВКонтакте («Cybersport.ru», «Dota2», «Федерация компьютерного спорта

России», «Epic Esports Events»), ВКонтакте + социальные сети и видеохостинги («Студия Аналитики», «RuHub Studio», «CS RuHub», «Dota 2 RuHub», «На Киберспорте»);

- по форматам передачи информации: текстовые с использованием видео-материалов («Cybersport.ru», «Dota2», «Студия Аналитики», «Федерация компьютерного спорта России», «RuHub Studio», «CS RuHub», «Dota 2 RuHub», «Epic Esports Events», «NEWS CS:GO & CS 2 | Прогнозы КС ГО», «На Киберспорте»);

В социальной сети Telegram нам удалось насчитать девять ежедневно-обновляемых каналов, которые в аналогии с сообществами в социальной сети ВКонтакте можно разделить на три группы:

- каналы киберспортивных порталов и сообществ «ВКонтакте»;
- каналы киберспортивных студий или организаций;
- уникальные каналы, существующие только в пределах социальной сети Telegram.

К первой группе мы отнесли шесть telegram-каналов информационного и информационно-развлекательного характера: канал одноимённого сетевого ресурса «CYBERSLOVO (21 тыс. подписчиков)» [48], канал киберспортивного сетевого портала «Cyber.Sports.ru» «Кибер на Спортсе: Dota 2 и CS:GO» (19 тыс. подписчиков) [16], канал одноимённого сетевого портала «Cybersport.ru | Киберспорт | CS:GO | DOTA» (16 тыс. подписчиков) [49], «Студия Аналитики | Dota 2» (12 тыс. подписчиков) [37], канал одноимённого сообщества в ВКонтакте «На Киберспорте» [27] и канал одноимённого сетевого портала «Dota2.ru» (4,6 тыс. подписчиков) [54].

Информация на этих каналах преподносится в более краткой форме, чем на официальных сайтах. Это обусловлено тем, что пользователи Telegram-каналов в основном используют мобильные устройства с довольно узкой новостной лентой. Поэтому крупные тексты не будут прочитаны полностью. Многие каналы оставляют ссылки на полноценные материалы в своих

публикациях («Кибер на Спортсе: Dota 2 и CS:GO», «Cybersport.ru | Киберспорт | CS:GO | DOTA», «Dota2.ru»). Результаты, полученные в результате типологического анализа telegram-каналов одноимённых киберспортивных порталов и сообществ ВКонтакте представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Типологический анализ telegram-каналов киберспортивных порталов

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Количество просмотров
CYBERSLOVO	Главная лента новостей, чат, контакты	Киберспорт, технологии, видеоигры, стриминг	Новостные заметки	Краткий/крупный текст + фотография / изображение	Ежедневно, в ср. 10 публикаций / день	В ср. 6,5 тысяч
Кибер на Спортсе: Dota 2 и CS:GO	Главная лента новостей, чат, контакты	Киберспорт вокруг двух дисциплин: Dota 2 и CS:GO	Новостные заметки, расписания, календари, нарезки, опросы, мемы	Краткий текст + изображение/ видео со ссылкой на новость с оф. сайта	Ежедневно, в ср. 50 публикаций / день	В ср. 4 тысячи
Cybersport.ru Киберспорт CS:GO DOTA	Главная лента новостей, чат	Киберспорт на базе разных дисциплин	Новостные заметки, ссылки на оф. трансляции	Краткий текст + изображение + ссылка на материал на оф. сайте	Ежедневно, в ср. 60 публикаций / день	В ср. 5 тысяч
Студия Аналитики Dota 2	Главная лента новостей, чат, контакты для рекламы	Киберспорт на базе дисциплины Dota 2	Новостные заметки, тесты, репосты с других каналов, результаты	Краткий текст + изображение/ видео/ссылка на новость или трансляцию	Ежедневно, в ср. 25 публикаций / день	В ср. 5 тысяч
Dota2.ru	Главная лента новостей	Киберспорт на базе дисциплины Dota 2	Новостные заметки	Краткий текст + изображение + ссылка на запись с оф. сайта	Ежедневно, в ср. 45 публикаций / день	В ср. 1 тысяча
На киберспорте	Главная лента новостей, чат	Киберспорт, видеоигры, стриминг, технологии	Новостные заметки, мемы, опросы	Краткий текст + оформленное изображение / видео, использование эмодзи	Ежедневно, в ср. 10 публикаций / день	В ср. 4 тысячи

К активным каналам от киберспортивных студий и организаций мы отнесли два telegram-канала: «RuHub Studio» (3,5 тыс. подписчиков) [63] и

«Федерация компьютерного спорта России» (1,1 тыс. подписчиков) [40]. Данные сетевые ресурсы по форме подачи информации практически не отличаются от своих сообществ в социальной сети ВКонтакте. Более частыми публикации являются ссылки на прямые трансляции от студий и организаций или на другие русскоязычные официальные трансляции. Результаты, полученные в результате типологического анализа данных ресурсов, представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Типологический анализ telegram-каналов киберспортивных студий и организаций

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Количество просмотров
RuHub Studio	Главная лента новостей	Киберспорт на базе двух дисциплин: Dota 2 и CS:GO	Новостные заметки, расписания, итоги, вырезки из прямых трансляций, прогнозы аналитиков, ссылки на авторские прямые трансляции	Краткий текст + изображение / видео или краткий текст и ссылка на трансляцию	Ежедневно, в ср. 10 публикаций / день	От 600 до 1000
ФКС России	Главная лента новостей, чат	Киберспорт на базе многих дисциплин, деятельность организации	Анонсы, расписания, итоги, репосты с других российских киберспортивных ресурсов, новостные заметки, опросы, мемы	Краткий / крупный новостной текст + изображение / видео или краткий текст + изображение и ссылка на трансляцию	Ежедневно, в ср. 5 публикаций / день	От 400 до 6000

К третьей группе мы отнесли один канал, существующий только в пределах социальной сети Telegram. Он также обладает ежедневным обновлением контента на киберспортивную тематику. Это информационно-развлекательный канал информационного характера «Киберспорт | Индустрия» (5 тыс. подписчиков) [17].

На просторах социальной сети Telegram существует множество каналов, публикующих информационный контент на киберспортивную тематику,

однако мы не стали их рассматривать ввиду малого количества подписчиков, нерегулярного обновления контента и узкой тематической направленности (каналы, посвящённые конкретной компьютерной или мобильной киберспортивной дисциплине или каналы киберспортивных команд, игроков или комментаторов). Telegram-канал «Киберспорт | Индустрия» сосредоточен исключительно на киберспортивной тематике. Однако информационный контент канала посвящён только его финансовой составляющей. Об авторах канала ничего не известно, однако по структуре текста и его оформлению можно предположить, что ими являются журналисты. Результаты типологического анализа представлены в таблице 6.

Таблица 6 – Типологический анализ telegram-канала «Киберспорт | Индустрия»

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Количество просмотров
Киберспорт Индустрия	Главная лента новостей, чат, контакты	Сфера бизнеса и маркетинга в киберспорте	Краткие и расширенные новостные заметки, реклама букмекеров	Новостной текст + фотография / видео (указывают ссылки на источники информации), использование эмодзи	Ежедневно, в ср. 3 публикации / день	В ср. 1.5 тысячи

Таким образом, на основании типологической характеристики все Telegram-каналы можно разделить:

- по аудиторной характеристике: для тех, кто отслеживает конкретные киберспортивные дисциплины («Кибер на Спортсе: Dota 2 и CS:GO», «Dota2.ru», «RuHub Studio», «Студия Аналитики | Dota 2»), для тех, кто следит за киберспортом в целом («Cybersport.ru | Киберспорт | CS:GO | DOTA», «Федерация компьютерного спорта России», «Киберспорт | Индустрия»), для любителей киберспорта и видеоигр («CYBERSLOVO», «На Киберспорте»);

- по типам авторов ресурсы невозможно классифицировать, т.к. многие сетевые ресурсы не публикуют данную информацию;
- по целям: на информационные («Киберспорт | Индустрия») и информационно-развлекательные («Кибер на Спортсе: Dota 2 и CS:GO», «Студия Аналитики | Dota 2», «На Киберспорте», «Федерация компьютерного спорта России», «CYBERSLOVO», «Cybersport.ru | Киберспорт | CS:GO | DOTA», «Dota2.ru», «RuHub Studio»);
- по платформам распространения информации: социальные сети и официальные сайты («CYBERSLOVO», «Кибер на Спортсе: Dota 2 и CS:GO», «Cybersport.ru | Киберспорт | CS:GO | DOTA», «Dota2.ru», «Федерация компьютерного спорта России»), социальные сети и видеохостинги («Студия Аналитики», «На Киберспорте», «RuHub Studio»), только социальная сеть Telegram («Киберспорт | Индустрия»);
- по форматам передачи информации: текстовые («Cybersport.ru | Киберспорт | CS:GO | DOTA», «Студия Аналитики», «Dota2.ru»), текстовые + видео («CYBERSLOVO», «Кибер на Спортсе: Dota 2 CS:GO», «На киберспорте», «RuHub Studio», «Федерация компьютерного спорта России», «Киберспорт | Индустрия»).

Одними и, пожалуй, наиболее популярными среди возможных платформ для трансляции контента на тематику компьютерного спорта являются видеохостинги. Киберспортсмены, журналисты и любители киберспорта в большей мере используют эти источники для наблюдения за киберспортивной деятельностью. Именно на этих сетевых ресурсах в режиме реального времени транслируются все актуальные турниры и соревнования, а также вещают профессиональные киберспортсмены и медийные личности из мира киберспорта. Многие российские студии выдвигают собственных комментаторов и аналитиков, которые занимаются профессиональным

освещением матчей, что обеспечивает зрителю более понятный и комфортный просмотр.

Платформами для разбора нами были выбраны два видеохостинга: Twitch, который специализируется исключительно на прямых трансляциях (стримах) и YouTube, более частым контентом на котором являются заранее смонтированные видеоматериалы (данная платформа также предполагает ведение прямой трансляции, но в киберспортивной сфере не пользуется такой популярностью среди зрителей).

Если говорить о платформе YouTube, можно отметить, что большая часть киберспортивного контента создаётся обычными любителями киберспорта или непосредственно киберспортсменами. Почти все эти каналы носят развлекательный характер (прохождение игр, общение с чатом и обсуждение последних событий). По этой причине они не выбраны нами для разбора.

Также мы не учитываем официальные каналы киберспортивных дисциплин и каналы киберспортивных команд так как они обладают достаточно узкой тематической направленностью и направлены на освещение не киберспорта в целом, а внутренней деятельности игровой дисциплины или команды. Также мы не затронули русскоязычные, но не российские каналы и каналы людей, желающих не связывать свою деятельность с Россией.

Так, для анализа нами были отмечены только те российские сетевые ресурсы, которые носят информационно-развлекательный характер и обладают еженедельной публикацией контента на широкую киберспортивную тематику. А конкретно, пять каналов на популярном видеохостинге YouTube: «RuHub Media» (233 тыс. подписчиков) [61], «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА» (21 тыс. подписчиков) [59], «Колесница Киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO» (8 тыс. подписчиков) [18], «CS GO NEWS» (429 тыс. подписчиков) [45] и «Бородатый Киберспорт» (500 подписчиков) [4].

Все выбранные нами YouTube-каналы можно разделить на:

– каналы официальных киберспортивных студий и компаний;

– авторские каналы.

К первой группе мы отнесли два YouTube-канала: «RuHub Media» и «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА». Как нами уже было указано – RuHub – это российская студия, специализирующаяся на производстве и организации онлайн-трансляций из различных дисциплин: это могут быть и прямые включения с российских киберспортивных событий, и интервью, и разговорные подкасты, и прохождения различных игр. Отметим, что студия RuHub сотрудничает с многими российскими киберспортивными организациями, которые организуют соревнования на базе компьютерного спорта, тем самым внося свой вклад и активно поддерживая развитие киберспортивной деятельности среди молодёжи на территории Российской Федерации.

Канал «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА» – это дочерний продукт одноимённой российской аналитической компании. Авторами на этом YouTube-канале являются бывшие профессиональные игроки в разных дисциплинах. Об этом заявлено на официальном сайте компании «GameSport». Канал «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА» освещает новости не только российского PRO-гейминга но и актуальные события из сферы мировой киберспортивной арены. Результаты типологического анализа выбранных нами киберспортивных ресурсов представлены в таблице 7.

Таблица 7 – Типологический анализ YouTube-каналов официальных студий и компаний

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Количество просмотров
RuHub Media	3,1 тыс. видео 119 различных тематических разделов в «Плейлистах»	Киберспорт на базе многих дисциплин	Интервью, разговорные подкасты в видеоформате, трансляции турниров и соревнований с комментарием от редакции, аналитика	Оформленное превью, съёмка в студии, использование ненормативной лексики, профессиональная съёмка и монтаж, длительность видео от 1 минуты до 2,5 часов	2-3 видео в неделю	Всего на канале 87 миллионов просмотров. Видео набирают от 1 до 5 тысяч просмотров

Продолжение таблицы 7

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Количество просмотров
GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА	50 видео Плейлисты «История киберспортсмена», «Лучшие моменты», «Интервью», «Подкасты», «Кибердайджест»	Киберспорт на базе многих дисциплин	Интервью, сторителлинг, аналитика, подборки, топы, разговорные подкасты, дайджесты	Оформленное превью, студийная съёмка, профессиональная съёмка и монтаж, продолжительность видео от 2 до 16 минут	2-3 видео в неделю	Всего на канале 2 млн. просмотров От 8 до 460 тыс. просмотров

Ко второй группе мы отнесли три канала: «Колесница киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO» (8,3 тыс. подписчиков), «Бородатый Киберспорт» (500 подписчиков) и «CS GO NEWS» (430 тыс. подписчиков).

Результаты, полученные в ходе типологического анализа перечисленных трёх YouTube-каналов, представлены в таблице 8.

Таблица 8 – Типологический анализ авторских информационно-развлекательных YouTube-каналов

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Количество просмотров
Колесница киберспорта Новости, факты, ВСЁ О CSGO	Плейлисты «Озвучка англоязычных видео», «Турниры КСГО», «Новости КСГО», Теории «КСГО», «Истории из КСГО»	Киберспорт на базе дисциплины CS:GO	Аналитика, новости, истории спортсменов, результаты	Оформленные превью, длительность видеороликов от 5 до 18 минут	От 2 до 4 видео в неделю	Всего 1 миллион просмотров От 1 до 300 тысяч просмотров одного видеоролика
Бородатый Киберспорт	107 видео 16 различных тематических разделов в «Плейлистах»	Киберспорт на базе многих дисциплин	Разговорные подкасты, аналитика, новости, интервью, топы	Оформленные превью, длительность видеороликов от 20 минут до 1 часа 20 минут	1-2 раза в неделю	Всего 412 тысяч просмотров
CS GO NEWS	622 видео 7 тематических разделов в «Плейлистах»	Киберспорт на базе дисциплины CS:GO	Новости, топы, подборки, развлекательные тесты на тематику киберспорта	Оформленные, профессионально-озвученные ролики, монтаж. Длительность видео от 10 минут до 1 часа	1 раз в 1-2 дня	Всего 163 миллиона просмотров От 200 до 800 тысяч просмотров

Данные сетевые ресурсы публикуют информационно-развлекательный видеоконтент на киберспортивную тематику, а их авторами являются не профессионалы (киберспортсмены и комментаторы) в области компьютерного спорта, а пользователи, активно наблюдающие за киберспортивной деятельностью и желающие делиться последними новостями и авторским мнением и аналитикой со своей аудиторией. Формат таких каналов, как правило, более свободный, так как на них преобладает авторское мнение.

Исследовали нередко отмечают большую роль пользовательского контента в информационном производстве в системе новых медиа. Киберспорт – одна из тех отраслей, в которых пользовательский контент стоит в одном ряду с профессиональным.

Таким образом, на основании типологического разбора, все перечисленные ресурсы на платформе YouTube можно разделить:

- по аудиторной характеристике: для тех, кто интересуется конкретной киберспортивной дисциплиной («Колесница киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO», «CS GO NEWS») и для тех, кому интересен киберспорт в широком плане («Бородатый Киберспорт», «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА», «RuHub Media»);
- по типам авторов: создаются пользователями («Колесница Киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO», «Бородатый Киберспорт», «CS GO NEWS») и профессионалами в киберспортивной сфере («RuHub Media», «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА»);
- по целям: информационно-развлекательные («Колесница Киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO», «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА», «RuHub Media», «Бородатый Киберспорт», «CS GO NEWS»);
- по платформам распространения информации: YouTube («RuHub Media», «GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА», «Колесница

Киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO», «Бородатый киберспорт», «CS GO NEWS»);

- по форматам передачи информации: смонтированные видеоролики («GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА», «Колесница Киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO», «Бородатый Киберспорт», «CS GO NEWS») и трансляции + смонтированные видеоролики («RuHub Media»).

Так как YouTube больше специализируется на заранее смонтированных видео, а Twitch – на прямых трансляциях: тип контента на двух видеохостингах совершенно разный. В результате контент-анализа платформы Twitch нами было выявлено, что основную базу роликов на киберспортивную тематику составляют развлекательные трансляции, не имеющие информационной основы. Такой контент создают, как и обычные пользователи-любители, так и сами киберспортсмены, проводящие своё свободное время за прохождением киберспортивных дисциплин. Отметим, что сам видеохостинг специализируется именно на трансляциях геймплея и является доступным для каждого желающего. Поэтому в данной работе мы будем рассматривать только те российские каналы, которые занимаются освещением и комментированием профессиональных киберспортивных соревнований как отечественной, так и мировой арены.

Нами были выбраны четыре российских сетевых ресурса на платформе Twitch: «Dota2RuHub» (951 тыс. подписчиков) [56], «CSRuHub» (600 тыс. подписчиков) [47], «Vetboom_ru» (277 тыс. подписчиков) [43] и «RuHub» (31 тыс. подписчиков) [64]. Результаты типологического анализа данных каналов представлены в таблице 9. Выборка обусловлена частотой обновления контента (минимум две трансляции в неделю) и информационно-развлекательным характером вещания (не учитываются каналы с исключительно развлекательным контентом). Мы не рассматривали русскоязычные каналы, не имеющие отношения к России и каналы русских авторов, которые пожелали не связывать свою деятельность с Российской

Федерацией. Ведущими российскими сетевыми ресурсами, которые освещают киберспортивные события на сервисе Twitch, являются официальные каналы киберспортивной студии RuHub. Под её названием ведётся три тематических канала: два из них освещают конкретные киберспортивные дисциплины (CSGO и Dota 2), а один посвящён различным играм и дисциплинам, а также деятельности студии и киберспорту как направлению развития в России. Данные каналы) среди других российских ресурсов набирают наибольшее количество просмотров и подписчиков.

Таблица 9 – Типологический анализ отечественных twitch-каналов, освещающих киберспортивные соревнования

Название	Содержание	Тематика	Структура	Оформление	Скорость обновления	Количество просмотров
Dota2RuHub	Главная лента	Киберспортивные матчи и соревнования на базе дисциплины Dota2. Мировые и российские	Комментирование матчей в режиме реального времени, общение, аналитика от ведущих	Трансляции снимаются в студии	От 2 до 5 стримов в неделю	От 20 до 430 тысяч просмотров
CSRuHub	Главная лента	Киберспортивные матчи и соревнования на базе дисциплины CS:GO. Мировые и российские	Комментирование матчей в режиме реального времени, общение с долей аналитики	Трансляции снимаются в студии	От 1 до 5 стримов в неделю	От 1 до 13 тысяч просмотров
Betboom_ru	Главная лента	Киберспортивные матчи и соревнования на базе дисциплины Dota2	Комментирование матчей в режиме реального времени	Прямые трансляции с двумя ведущими (вещают не из студии)	От 1 до 6 стримов в неделю	От 1 до 150 тысяч просмотров
RuHub	Главная лента	Киберспорт на базе разных дисциплин	Подкасты, комментирование официальных турниров, трансляции с киберспортивных событий	Прямые трансляции с мест событий и в специальных студиях	1-2 трансляции и в неделю	От 200 до 2-х тысяч просмотров

Отметим, что наибольшее количество просмотров и подписчиков на видеохостинговых платформах набирают те ресурсы, которые освещают тематику одной киберспортивной дисциплины. То есть, каналы, посвящённые разным дисциплинам, не так популярны среди любителей киберспорта, т.к.

имеют широкий тематический спектр. Эту ситуацию можно сравнить с традиционным спортом: фанаты одной дисциплины вряд ли будут отслеживать новости другого вида спорта, если не понимают его особенностей. Также среди пользователей видеохостингов Twitch и YouTube не пользуются популярностью ресурсы, освещающие новости российской PRO-арены. Основную массу потребителей контента интересует именно мировая киберспортивная арена, а не отечественная. Отметим, что основу отечественных киберспортивных соревнований составляют школьники-старшеклассники: значительная масса турниров по компьютерному спорту проходит именно среди молодого поколения. Игроки же студенческого возраста и старше (которые находятся в киберспортивных организациях и клубах), как правило, предпочитают и развивают именно международную арену в связи с большей конкуренцией и более значительным призовым фондом.

Таким образом, на основании типологического разбора, все упомянутые ресурсы на видеохостинговом сервисе можно разделить:

- по аудиторной характеристике: для тех, кто интересуется конкретной киберспортивной дисциплиной («Dota2RuHub», «CSRuHub», «Betboom_ru») и для тех, кому интересен киберспорт в целом («RuHub»);
- по типам авторов: создаются профессионалами в киберспортивной сфере («Dota2RuHub», «CSRuHub», «Betboom_ru», «RuHub»);
- по целям: на информационно-развлекательные («Dota2RuHub», «CSRuHub», «Betboom_ru», «RuHub»);
- по платформам распространения информации: Twitch («Dota2RuHub», «CSRuHub», «Betboom_ru», «RuHub»);
- по форматам передачи информации: прямые трансляции («Dota2RuHub», «CSRuHub», «Betboom_ru», «RuHub»).

Заключение

Проведенное в данной бакалаврской работе исследование показало, что киберспортивные сетевые ресурсы в российской медиасистеме представлены, как и в формате профессионального освещения, так и в виде пользовательского контента. Таким образом, цель данной работы была достигнута. В соответствии с этим, выполнены все поставленные задачи: систематизирована информация о киберспорте как явлении и тематическом направлении в сетевых медиа, определены критерии классификации российских сетевых медиаресурсов по киберспортивной тематике, дана типологическая характеристика российским сетевым изданиям и ресурсам, посвящённым киберспорту, а также классифицированы российские сетевые медиаресурсы по киберспортивной тематике на основе выбранных критериев. В ходе контент-анализа нами было выявлено, что российские медиаресурсы на киберспортивную тематику включают в себя как различные сайты, порталы и сообщества, так и каналы в социальных сетях и видеохостинговые платформы. Каждая из этих площадок уникальна по форме подачи информации и имеет свои особенности и функционал.

В основном российские сетевые ресурсы, освещающие киберспортивную тематику, затрагивают следующие аспекты:

- новости и обзоры;
- трансляции;
- форумы и чаты;
- статистика;
- интервью;
- развлекательный контент (мемы и косплеи);
- реклама.

Именно российские киберспортивные порталы являются ведущими информационными сетевыми ресурсами в странах СНГ. В ходе

типологического анализа было выявлено, что основной аудиторией перечисленных нами ресурсов являются не только жители России, но и фанаты киберспорта из Казахстана, Беларуси, Украины и некоторых стран Европы. Кроме того, российские киберспортивные порталы предоставляют большее разнообразие текстового контента, чем любая другая площадка. Так, сайты обладают разносторонностью жанров, в то время как сообщества и каналы в социальных сетях ограничиваются краткими новостными текстами для удобства пользовательского потребления информации.

Значительную часть киберспортивного контента на текстовых площадках и видеохостингах составляет пользовательский контент. В киберспортивных изданиях и порталах – это авторские блоги. В системе Twitch – авторские игровые каналы. А на площадке YouTube – информационно-развлекательные и развлекательные авторские каналы, которые пользуются наибольшим спросом. Однако в системе Twitch каналы российских киберспортивных студий являются приоритетными среди аналогичных ресурсов. Это может быть связано с тем, что освещение киберспортивных турниров на русском языке востребовано не только среди россиян, но и других русскоговорящих любителей киберспорта. Контент на всех анализированных нами платформах всегда направлен на освещение новостей мировой киберспортивной арены. В результате типологического анализа было выявлено, что каналы и сообщества, берущие за основу освещение отечественной киберспортивной среды – имеют меньшее количество подписчиков среди других медиаресурсов.

Как и в России, так и в мире, киберспорт – это не только спорт, но и крупнейшая отрасль развлекательной индустрии, которая освещается на многих популярных площадках и востребована среди молодой аудитории. Так, российские медиаресурсы, освещающие тематику компьютерного спорта, являются важной составляющей в системе продвижения киберспортивного контента не только в России, но и в СНГ и некоторых странах Европы.

Список используемой литературы и используемых источников

1. Акопов А. И. Некоторые вопросы журналистики: история, теория, проблемы, Ростов-на-Дону: Изд-во «Терра» 2002. 274 с.
2. Акопов А. И. Периодические издания. Учебно-методическое пособи для студентов-журналистов. 2-е изд., доп. Издательство ООО МП «Книга» – Ростов-на-Дону, 1999. 91 с.
3. Аудитория киберспорта в России – исследование Mediascope [Электронный ресурс] // Mediascope [Офиц. сайт] URL: [Аудитория киберспорта в России - исследование Mediascope](#) (дата обращения 23.03.2023).
4. Бородатый Киберспорт [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/@BeardedEsport> (дата обращения 17.04.2023).
5. Вартанова Е. Л. Новые медиа как фактор модернизации СМИ [Электронный ресурс] // Информационное сообщество. 2008. Вып. 5-6. С. 37-39. URL: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/9f381b9f3747cc63c3257576003a8c8c> (дата обращения 11.03.2023).
6. Вартанова Е. Л. Теории медиа. Отечественный дискурс [Электронный ресурс] // 2019. URL: <http://www.journ.msu.ru/downloads/2020/Теория%20медиа.%20Отечественный%20дискурс.pdf> (дата обращения 12.03.2023).
7. Викулов В. В. Журналистика в киберспорте [Электронный ресурс] // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. 2017. №3. URL: http://eprints.tversu.ru/7302/1/198-201_Vikulov.pdf (дата обращения 27.02.2023).
8. Викулов В. В. Киберспортивная журналистика. Становление и перспективы развития [Электронный ресурс]: дис. ... кандидат наук 10.01.10. 2020. URL: <https://www.dissercat.com/content/kibersportivnaya-zhurnalistika-stanovlenie-i-perspektivy-razvitiya> (дата обращения 27.04.2023).

9. ВКонтакте покажет The International 10 – крупнейшее киберспортивное событие в мире [Электронный ресурс] // Новости ВКонтакте: офиц. сайт. URL: <https://vk.com/press/the-international-10> (дата обращения 06.03.2023).

10. Геймеры выходят на арену [Электронный ресурс] // Газета.ru: офиц. сайт. URL: <https://www.gazeta.ru/tech/2016/10/15/10252091/gamerstadium.shtml> (дата обращения 03.03.2023).

11. Жилавская И. В. Классификация медиа. Проблемы, понятия, критерии [Электронный ресурс] // 2016. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-media-problemy-ponyatiya-kriterii/viewer> (дата обращения 14.03.2023).

12. Запущен печатный журнал о киберспорте [Электронный ресурс] // Cybersport.ru: офиц. сайт. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/other/zapushchen-pechatnyy-zhurnal-o-kibersporte> (дата обращения 05.03.2023).

13. Игромания (журнал) [Электронный ресурс] // Википедия. Свободная энциклопедия. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Игромания_\(журнал\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Игромания_(журнал)) (дата обращения 05.03.2023).

14. Игромания [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igromania.ru/> (дата обращения 10.04.2023).

15. Канобу [Электронный ресурс]. URL: <https://kanobu.ru/> (дата обращения 10.04.2023).

16. Кибер на Спортсе: Dota 2 и CS:GO [Электронный ресурс]. URL: https://web.telegram.org/k/#@sports_kiber (дата обращения 14.04.2023).

17. Киберспорт | Индустрия [Электронный ресурс]. URL: <https://web.telegram.org/k/#@esportsindustry> (дата обращения 14.04.2023).

18. Колесница Киберспорта | Новости, факты, ВСЁ О CSGO [Электронный ресурс]. URL: https://www.youtube.com/@chariot_go (дата обращения 17.04.2023).

19. Компьютерный спорт [Электронный ресурс] // Спорт МГУ: офиц. сайт. URL: <https://sportmsu.ru/computersports> (дата обращения 06.03.2023).
20. Корконосенко С. Г. Основы творческой деятельности журналиста. СПб: Знание, СПБИНВЭСЭП, 2000 [Электронный ресурс]. URL: <https://studfile.net/preview/7544528/page:4/> (дата обращения 10.03.2023).
21. Лукина М. М. СМИ в домене РУ: хроника, цифры и типы // Вестник Московского университета. Сер. 10. Журналистика. 2001. №6. 63-73 с.
22. Масленникова А. А. Киберспортивная журналистика в контексте новых медиа: статья в сборнике трудов конференции. РУДН, 2020. С. 306-310.
23. Медведева А. Р. YouTube в аспекте теории пользовательского контента // Челябинский гуманитарий. 2019. № 3. с. 34-42.
24. Медиасистема России : учебное пособие [Электронный ресурс] / под ред. Е. Л. Вартановой. М., 2021. 425 с. URL: <https://klex.ru/1kk6> (дата обращения 11.03.2023).
25. Международная федерация киберспорта [Электронный ресурс] // Википедия. Свободная энциклопедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Международная_федерация_киберспорта (дата обращения 01.03.2023).
26. На Киберспорте [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/oncybersport> (дата обращения 12.04.2023).
27. На Киберспорте [Электронный ресурс]. URL: <https://web.telegram.org/k/#@oncybersporte> (дата обращения 14.04.2023).
28. О ФКС России [Электронный ресурс] // Федерация компьютерного спорта России: офиц. сайт. URL: <https://resf.ru/about/resf/> (дата обращения 04.03.2023).
29. От подвалов до стильных пространств: как изменились компьютерные клубы за 25 лет [Электронный ресурс] // Журнал Ситилинк URL: <https://journal.citilink.ru/articles/ot-tesnyh-podvalov-do-stilnyh-prostranstv-kak-izmenilis-kompyuternye-kluby-za-25-let/> (дата обращения 01.03.2023).

30. Поздравительное письмо российскому коллективу «Team Spirit» от президента РФ В. Путина [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/letters/66961> (дата обращения 26.02.2023).

31. Президент поддержал идею развития киберспорта для школьников [Электронный ресурс] // Вести.Ru: офиц. сайт. 2020. URL: <https://www.vesti.ru/article/2452270> (дата обращения 26.02.2023).

32. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 №449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания» [Электронный ресурс]. URL: https://lawrussia.ru/texts/legal_142/doc142a558x867.htm (дата обращения 01.03.2023).

33. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 №470 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» [Электронный ресурс]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (дата обращения 26.02.2023).

34. СМИ: киберспортивные дисциплины включат в программы вузов в 2024 году [Электронный ресурс] // РИА Новости: офиц. сайт. URL: <https://rsport.ria.ru/20221223/kibersport-1840727264.html> (дата обращения 04.03.2023).

35. Спорт-экспресс [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sport-express.ru/> (дата обращения 10.04.2023).

36. Студия Аналитики [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/studanal> (дата обращения 12.04.2023).

37. Студия Аналитики | Dota 2 [Электронный ресурс]. URL: <https://web.telegram.org/k/#@studanal> (дата обращения 14.04.2023).

38. Студия RuHub [Электронный ресурс]. URL: <https://esforce.com/activities/ruhub> (дата обращения 05.03.2023).

39. Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/resf> (дата обращения 12.04.2023).
40. Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс]. URL: https://web.telegram.org/k/#@resf_ru (дата обращения 14.04.2023).
41. Шаховцев П. А. История становления киберспорта [Электронный ресурс] // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2014. №36. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stanovleniya-kibersporta/viewer> (дата обращения 27.02.2023).
42. Элитарный киберспорт [Электронный ресурс] // Газета.ru: офиц. сайт. URL: https://www.gazeta.ru/tech/2017/05/19/10681163/yota_arena.shtml (дата обращения 03.03.2023).
43. betboom_ru [Электронный ресурс]. URL: https://www.twitch.tv/betboom_ru (дата обращения 19.04.2023).
44. Brand S. Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums [Электронный ресурс] // Rolling Stone. 1972. URL: https://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html (дата обращения 01.03.2023).
45. CS GO NEWS [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/@CSGONEWSru> (дата обращения 17.04.2023).
46. CS RuHub [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/csruhub> (дата обращения 12.04.2023).
47. CSRuHub [Электронный ресурс]. URL: <https://www.twitch.tv/csruhub> (дата обращения 19.04.2023).
48. CYBERSLOVO [Электронный ресурс]. URL: <https://web.telegram.org/k/#@cyberslovo> (дата обращения 14.04.2023).
49. Cybersport.ru | Киберспорт | CS:GO | DOTA [Электронный ресурс]. URL: https://web.telegram.org/k/#@csru_official (дата обращения 14.04.2023).
50. Cybersport.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/cybersportru> (дата обращения 12.04.2023).

51. Cyber.Sports.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://cyber.sports.ru/> (дата обращения 10.04.2023).
52. Cybersport.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://www.cybersport.ru/?m> (дата обращения 10.04.2023).
53. Dota 2 RuHub [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/dota2ruhub> (дата обращения 12.04.2023).
54. Dota2.ru [Электронный ресурс]. URL: https://web.telegram.org/k/#@dota2_russia (дата обращения 14.04.2023).
55. Dota2 [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/d2ru> (дата обращения 12.04.2023).
56. Dota2RuHub [Электронный ресурс]. URL: <https://www.twitch.tv/dota2ruhub> (дата обращения 19.04.2023).
57. Dota2.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://dota2.ru/> (дата обращения 10.04.2023).
58. Epic Esports Events [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/epicesportsevents> (дата обращения 12.04.2023).
59. GameSport: МИР КИБЕРСПОРТА [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/@gamesport.official> (дата обращения 16.04.2023).
60. NEWS CS:GO & CS 2 | Прогнозы КС ГО [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/newsgo4> (дата обращения 12.04.2023).
61. RuHub Media [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/@RuHubMedia> (дата обращения 16.04.2023).
62. RuHub Studio [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/ruhustudio> (дата обращения 12.04.2023).
63. RuHub Studio [Электронный ресурс]. URL: <https://web.telegram.org/k/#@StudioRuHub> (дата обращения 14.04.2023).
64. RuHub [Электронный ресурс]. URL: <https://www.twitch.tv/ruhuh> (дата обращения 19,04.2023).

65. RuHub объявляют о сотрудничестве с DreamHack [Электронный ресурс] // cybersport.ru. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/other/ruhub-obyavlyayut-o-sotrudnichestve-s-dreamhack> (дата обращения 05.03.2023).

66. VK Play: официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <https://pvp.vkplay.ru/> (дата обращения 03.03.2023).