

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра общего литературоведения и журналистики

**«Становление киберспортивной журналистики  
в русскоязычных новых медиа»**

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

студента 2 курса 255 группы

направления 42.04.02 «Журналистика» (профиль «Системы управления  
средствами массовой информации и коммуникации»)

Института филологии и журналистики

Маркелова Александра Алексеевича

Научный руководитель

к.филол.н., доцент

\_\_\_\_\_  
должность, уч. степень, уч. звание

\_\_\_\_\_  
подпись, дата

А. А. Суворов

\_\_\_\_\_  
инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

д.филол.н., профессор

\_\_\_\_\_  
должность, уч. степень, уч. звание

\_\_\_\_\_  
подпись, дата

В. В. Прозоров

\_\_\_\_\_  
инициалы, фамилия

Саратов  
2021

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ**

**Актуальность темы исследования** обусловлена тем, что в обществе возник уникальный массовый и стремительно развивающийся продукт – киберспорт. За несколько десятилетий продукт превратился в полноценную индустрию, влияющую на мировую экономику, обеспечил приток инвестиций, завоевал огромную аудиторию, что явилось важным основанием для появления киберспортивной журналистики. Сегодня феномен перестал быть нишевым и его изучение представляет ценность для множества научных сфер, таких как журналистика, психология, социология, экономика и многих других.

**Степень исследованности темы** можно охарактеризовать как малоизученную, особенно в русскоязычном научном сообществе. Нами было найдено около шестидесяти научных публикаций, затрагивающих киберспортивную журналистику, из которых лишь десять оказались за 2019-2021 год. Наибольший вклад в изучение темы внесли Еванг Т.Н. в исследовании «Киберспортивная журналистика: особенности, проблемы, перспективы развития», а также Викулов В.В., написавший несколько статей на тему киберспортивной журналистики, а также диссертацию на соискание ученой степени кандидата филологических наук «Киберспортивная журналистика. Становление и перспективы развития». Многие из работ этих авторов легло в основу настоящего исследования.

**Научная новизна исследования** заключается в том, что в работе предлагается взгляд, согласно которому киберспортивная журналистика зародилась благодаря не только традиционной спортивной журналистике, но и игровой, посвященной компьютерным играм. В работе предполагается проследить этапы становления киберспортивной журналистики на материалах, предназначенных для конкретной дисциплины – Dota 2, и за определенный промежуток времени – с 2011 по 2020 год. Согласно нашей

гипотезе, именно в этот период произошли важнейшие события, которые повлияли на становление и развитие этого явления.

**Объектом изучения** является киберспортивная журналистика в русскоязычном медиапространстве.

**Предметом исследования** является процесс становления киберспортивной журналистики и деятельность русскоязычных авторов (киберспортивных журналистов) по созданию контента, который мы можем отнести к сфере киберспортивной журналистики.

**Цель диссертационного исследования** – очертить контуры киберспортивной журналистики как явления в русскоязычных медиа.

Поставленная цель предполагает последовательное выполнение следующих **задач**:

1. Обратиться к соотношению понятий игровая журналистика и киберспортивная журналистика.
2. Обнаружить жанровые черты спортивной журналистики, которые нашли отражение в киберспортивной журналистике.
3. Составить цепочку ключевых событий, которые повлияли на развитие киберспортивной журналистики.
4. Предложить обоснованный подход в обозначении профессионального статуса киберспортивного журналиста.
5. Выделить наиболее значимые параметры киберспортивной журналистики как явления русскоязычных медиа.

**Материалами исследования** послужили продукты деятельности современных русскоязычных авторов в сфере киберспорта, а также контент вокруг крупнейшего турнира по дисциплине Dota 2 – The International и связанных с ним материалов в интернет-СМИ, такого как интервью,

аналитика, репортажи с места проведения турнира, статьи. Анализ различных видов контента киберспортивной журналистики на сайтах: cyber.sports.ru, «Чемпионат.ру», cybersport.ru; блогах комментаторов Виталия «v1lat» Волочая, Ярослава «NS» Кузнецова; видеоблогах Марии «Mrs.Marple» Ермолиной; broadcasting-студиях: RuHub, StarLadder, Maincast; стриминговых каналов на сервисе Twitch.

**Основные методы исследования** – сравнительно-исторический комментарий, аналитический комментарий материалов, относящихся к киберспортивной журналистике, сравнительный анализ спортивной и киберспортивной журналистики, биографический метод, контент-анализ, статистический анализ, сбор данных, полученных из открытых источников.

**Теоретическая значимость** настоящего исследования обусловлена тем, что в нем предлагается обозначить границы явления киберспортивной журналистики в мире медиа. Проследить основные этапы становления явления в России.

**Практическая значимость** заключается в том, что выводы, сделанные в ходе исследования, могут быть использованы при дальнейшем изучении вопросов, связанных с явлением киберспортивной журналистики.

#### **Основные риски предстоящей работы:**

1. Технические барьеры. Множество материала на ранних этапах развития киберспортивной журналистики может быть недоступно или удалено, что усложнит поиск.
2. Устранение семантических помех коммуникации при написании работы. Киберспортивные медиа имеют свои лингвистические особенности и являются пространством, где репрезентируется и развивается киберспортивный социолект. В работе планируется свести к минимуму употребление интернет-сленга и «языка киберспортивных СМИ».

3. Скорость развития современного явления. Данные быстро теряют актуальность.

**Структура магистерской диссертации:** настоящее исследование состоит из введения, основной части работы, состоящей из 6 разделов, заключения и списка использованной литературы. Общий объем работы составляет 81 страницу. Список использованных источников насчитывает 124 наименования.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

Во **Введении** рассказывается о явлении киберспорта. Обозначаются причины, по которым киберспорт признаётся официальным видом спорта; требования, которым должна соответствовать игра, чтобы стать киберспортивной дисциплиной; нынешнее состояние индустрии, а также причины возникновения киберспортивной журналистики. Обосновывается актуальность темы, характеризуется степень её исследования в русскоязычном научном сообществе. Определен предмет исследования; сформулированы цель и задачи работы. Введена специфическая терминология, а также обозначены возможные риски работы.

**Раздел 1.1 Феномен киберспортивной журналистики** посвящён предпосылкам возникновения этого явления в игровой журналистике, когда в традиционных СМИ появился формат, рассказывающий о соревновательном гейминге. Прослежена история становления игровой журналистики, обозначены этапы её развития. Благодаря игровой журналистике появилась новая специфическая аудитория геймеров, любителей видеоигр. Показывая общество через призму видеоигр, игровая пресса расширяла свою целевую аудиторию и становилась интересной для всех, кто интересуется прогрессивными изменениями и инновациями.

**В разделе 1.2** проведён сравнительный анализ киберспортивной и спортивной журналистики, так как по мнению многих исследователей, именно из спортивной сферы берет свое начало киберспортивная

журналистика. В сравнительном анализе мы опираемся на учебное пособие «Основы спортивной журналистики», авторами которого являются К.А. Алексеев и С.Н. Ильченко и на собственный опыт наблюдения за киберспортивной сценой.

В результате сравнительного анализа были получены выводы о том, что у этих двух направлений, есть как много общих черт, так и различий. Среди сходств стоит отметить идентичность информационных поводов, источников информации, а также формат прямых трансляции турниров. Различия заключаются в функциях: важнейшая функция киберспортивной журналистики – рекреативная, так как само явление «киберспорт», имея игровое начало, является развлекательным; важнейшая функция спортивной журналистики – информационная. Также у спортивной журналистики есть пропагандистская, агитационная, управленческая функции, которые не наблюдаются в киберспортивной.

Помимо функций, для киберспортивных трансляций характерна интерактивность, которую не могут позволить спортивные трансляции на телевидении. Зрители киберспорта привыкли мгновенно обмениваться сообщениями в чате трансляции, что позволяет видеть реакцию десятков тысяч зрителей на игровые события в режиме реального времени. Помимо этого, зритель киберспорта может скачать клиент игры и наблюдать состязание команд от своего лица, лично управлять камерой, следить за передвижением игроков. Учитывая данную особенность киберспорта, можно сделать вывод, что высокая степень диалогичности – ключевое свойство киберспортивной журналистики, в то время как для спортивной журналистики характерна односторонняя связь.

**В разделе 1.3 Возникновение киберспортивной журналистики** рассказано о причинах, по которым киберспортивная журналистика почти не представлена в традиционных СМИ и почему естественной средой её существования является Интернет. Одной из таких причин является интерактивность медиаконтента, а также мгновенность распространения информации. Тем не менее, для создания киберспортивного контента

целиком и полностью используется опыт традиционной журналистики. Киберспортивная журналистика активно использует приемы печатной, телевизионной и радиожурналистики. Материалы киберспортивных СМИ зачастую относятся к проверенным веками в традиционной журналистике жанрам: новость, заметка, интервью, репортаж, обзор.

**Разделы 1.4 и 1.5** посвящены этапам становления киберспортивной журналистики в России на материалах дисциплины – Dota 2, и за определенный промежуток времени – с 2011 по 2020 год. Анализ материалов помог нам составить хронологическую цепочку ключевых событий в истории киберспорта, которые повлияли на развитие киберспортивной журналистики.

**В разделе 1.6 Киберспортивная журналистика: развитие в реальном времени** мы пытаемся ответить на 3 ключевых вопроса для того, чтобы обозначить границы этого явления в новых медиа.

Что из себя представляют киберспортивные СМИ? Киберспортивные СМИ в России представлены новостными сайтами о киберспорте, официальными киберспортивными сообществами организаций, известных личностей индустрии в социальных сетях. Главными СМИ являются студии киберспортивных трансляций, которые освещают крупнейшие мировые киберспортивные турниры для русскоязычной аудитории. Киберспортивные трансляции являются уникальным продуктом журналистской деятельности.

Кого можно считать киберспортивным журналистом? Этот вопрос остаётся открытым, так как вызывает ряд других вопросов, например: «Необходимо ли профильное высшее образование для того, чтобы называть человека журналистом?». Авторами контента в киберспортивной индустрии являются участники информационно-коммуникативной среды: киберспортивные организации, спонсоры, профессиональные игроки, профессиональные журналисты, комментаторы, аналитики, ведущие, лидеры мнений, эксперты и т.д. Многие из них создают качественные материалы,

соответствующие принципам и стандартам журналистики, однако профессиональными журналистами они не являются.

Какие жанры преобладают в киберспортивной журналистике? Киберспортивная журналистика включает в себя широкий набор жанров из традиционной, спортивной, игровой журналистики, которые тесно переплетаются друг с другом, видоизменяются ввиду специфики киберспорта, а также появляются новые жанры, такие как внутриигровой скриншот и киберспортивная трансляция.

**В Заключении** исследования подводятся итоги и обобщаются результаты научного поиска. Подробное изучение и анализ материалов, отобранных для исследования, позволил нам решить ряд поставленных задач и отследить границы явления киберспортивной журналистики в русскоязычных медиа. Поставив ряд вопросов и определив векторы научного поиска, мы обозначаем исследовательские перспективы темы. Наблюдения и выводы, сделанные в ходе исследования, могут быть использованы при дальнейшем изучении вопросов, связанных с теорией и практикой киберспортивной журналистики, а также в спецкурсах и спецсеминарах высших учебных заведений.