

ОСОБЛИВОСТІ ВИСВІТЛЕННЯ КІБЕРСПОРТУ В ЕЛЕКТРОННИХ СПОРТИВНИХ МЕДІА

ВОЛОБУЄВА Анастасія,

канд. наук із соц. комунік., доц., e-mail: nastyavolob@ukr.net;

ПЕТРИК Олександр,

магістр, e-mail: sashapetrik@gmail.com.

Інститут журналістики Київського національного університету імені Тараса Шевченка, вул. Мельникова, 36/1, Київ, 04119, Україна.

У статті проаналізовано контент на кіберспортивну тематику у передових українських спортивних електронних засобах масової інформації, виявлено ключові тенденції роботи редакцій з матеріалами на кіберспортивну тематику, проведено порівняльний аналіз усього кіберспортивного контенту на сторінках ключових українських спортивних веб-сайтів. На основі цього аналізу виявлено характерні ключові помилки, яких припускаються вітчизняні електронні спортивні медіа під час висвітлення подій з кіберспорту. Мета дослідження полягає у доведенні актуальності висвітлення кіберспортивної тематики у спортивних засобах масової інформації на прикладі матеріалів кіберспортивної тематики на українських спортивних веб-сайтах. Об'єкт дослідження – електронні спортивні медіа XSport, Sport.ua, isport.ua, prosport.tsn.ua, champion.com.ua. Предмет дослідження – характерні особливості, закономірності й тенденції висвітлення теми кіберспорту в електронних спортивних засобах масової інформації. У дослідженні використовувалися такі методи: аналіз, синтез, контент-аналіз, порівняння, описовий та історико-порівняльний.

Ключові слова: кіберспорт, спортивна журналістика, інтернет-медіа.

PECULIARITIES OF ESPORTS COVERAGE IN DIGITAL SPORTS MEDIA

The author analyzes esports related content in the most popular Ukrainian digital sports media, defines key tendencies of how they work with esports articles, compares all esports content of flagship Ukrainian sports websites. Based on this analysis, the author defines most common mistakes that national digital sports media make when covering esports news. The aim of the research is to show how sports media cover esports related news based on all esports content of Ukrainian sports media.

The study object is esports related published works in digital sports media. The research focuses on peculiarities, patterns and tendencies of esports coverage in digital sports media. The following methods have been utilized in the process of research: analysis, synthesis, content analysis, comparison, description and historical comparison.

Key words: esports, sports journalism, digital media.

Вступ. Упродовж останніх семи років (2011–2018) кількість матеріалів на кіберспортивну тематику в українському медіапросторі значно збільшилася. Спонукав розвиток цієї сфери в нашій країні, поява нових масштабних подій як інформаційних приводів. Із кожним роком українські медіа все серйозніше ставляться до висвітлення подій зі світу комп'ютерного спорту: якщо у 2011 р. акцент у сюжетах на кіберспортивну тематику переважно робився на заробіток та успішність конкретних спортсменів чи команд, то нині визначилася тенденція глобального погляду на кіберспорт: у центрі уваги тепер не лише гравці, а й самі чемпіонати.

Незважаючи на те, що більшість українських спортивних медіа започаткували кіберспортивний підрозділ чи інтегрували новини з кіберспорту у загальну новинну стрічку, *актуальність* цього дослідження не втрачає ваги: деякі українські спортивні медіа досі не висвітлюють тематику кіберспорту, а переважна більшість інших ресурсів робить це дуже поверхнево та припускається базових помилок, виявлення яких і є одним із завдань статті. Кіберспорт стрімко набирає аудиторію та

© Волобуєва А., Петрик О., 2018

вже сьогодні є одним із тих видів спорту в Україні та й загалом у світі, що стрімко здобувають популярність, при цьому українські кіберспортсмени входять до переліку найбільш титулованих у світі, тому професійне й повноцінне висвітлення подій з кіберспорту є важливим для українського спортивного інформаційного простору.

Сучасна українська наука досі майже не вивчала питання, що стосуються кіберспорту. Окремих тем торкались у своїх наукових працях українські дослідники: О. Чаплінська («Від спортивного тіла до кіберспорту» [2]), М. Коробчинський («Особливості прогнозування матчів у кіберспорті» [3]), К. Горова, Д. Горовий, О. Кіпоренко («Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні» [4]), «Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту» [5]) та Ю. Бріскін («Періодизація розвитку кіберспорту» [6]).

Об'єкт дослідження – електронні спортивні медіа XSport, Sport.ua, isport.ua, prosport.tsn.ua, champion.com.ua. *Предмет* – характерні особливості, закономірності й тенденції висвітлення теми кіберспорту в електронних спортивних засобах масової інформації.

Мета полягає у з'ясуванні актуальних особливостей висвітлення кіберспортивної тематики у спеціалізованих (спортивних) засобах масової комунікації.

Поставлена мета передбачає виконання таких *завдань*:

- 1) визначити характерні особливості подачі інформації про кіберспорт українськими спортивними електронними медіа;
- 2) проаналізувати ключові помилки, допущені редакціями у процесі створення контенту вказаної тематики;
- 3) окреслити відмінності у концепції роботи з тематикою кіберспорту в різних українських електронних спортивних виданнях та виявити причини їх появи.

Методи дослідження. Методи аналізу й синтезу під час дослідження було застосовано на етапі виявлення окремих унікальних особливостей та рис інтернет-ресурсів, їх збір у єдине ціле з метою формування узагальненої репрезентативної картини роботи сайту чи сфери загалом. Якісний аналіз застосовано під час розгляду дизайну, верстки та текстового наповнення матеріалів новинних порталів. Кількісний аналіз застосовувався на стадії збору інформації про обсяги інформаційних повідомлень на кожному окремому порталі: до аналізу зібрано інформацію як про загальну кількість публікацій за певний період часу (місяць), так і про кількість публікацій на більш вузьку тематику, наприклад, пов'язаних тільки з однією з кіберспортивних дисциплін. Описовий метод використовувався для детального аналізу особливостей кожного із медіаресурсів, що розглядалися. Описувався дизайн розділів веб-сайтів, їх наповнення, мовностилістичний аспект та проблемно-тематичний діапазон. Історико-порівняльний метод та метод порівняння використано у процесі дослідження тематичного наповнення, засобів функціонування, властивостей взаємодії з аудиторією та виробництва контенту. Пошук подібних і відмінних рис у функціонуванні українських спортивних медіа допоміг у формуванні розуміння актуальної ситуації з висвітленням новин на тему кіберспорту та, в результаті, виявити проблеми кожного окремого електронного медіаресурсу, який досліджувався у роботі. За допомогою контент-аналізу проаналізовано тематичну наповненість усіх українських спортивних електронних медіа, що висвітлюють тему кіберспорту. Також виявлено значні відмінності у висвітленні кіберспортивної тематики, відсутність збалансованого та систематичного підходу до інформування аудиторії.

Результати й обговорення. Перш ніж детально розглянути стан української кіберспортивної інформаційної сфери, варто окреслити ключове поняття наукової статті – кіберспорт. На рівні науковому рівні його закріпили у 2016 р. науковці Національного університету Тампере (Фінляндія) М. Чоблом та Ю. Хамарі. У своїй науковій статті «Що таке кіберспорт та чому люди його дивляться?» («What is esports and why people watch it?») вони визначили кіберспорт (esports) як форму спорту, у

якій первинні аспекти спорту забезпечують електронні системи; вплив гравців, команд та результат кіберспортивної системи поєднуються за допомогою людино-машинного інтерфейсу. У більш практичному значенні, кіберспорт частіше за все визначають як професійні чи аматорські змагання з комп'ютерних ігор, які часто координуються різними лігами, ладдерами чи турнірами, де гравці традиційно належать до команд чи інших «спортивних» організацій, що спонсоруються всякого роду компаніями. За останні роки кіберспорт став одним із найбільш швидко зростаючих форм нових медіа завдяки прогресу сфери онлайн-ігор та технологій прямого мовлення в Інтернеті [1].

Кіберспорт в Україні досі не визнано офіційним видом спорту, хоча в 2018 р. заснована громадська організація «Федерація кіберспорту України» (UESF), яка має на меті створення інфраструктури масового кіберспорту по всій території України та проведення всеукраїнських шкільних, студентських і аматорських змагань.

Українські спортивні електронні засоби масової інформації відчули необхідність відкриття кіберспортивного розділу в 2015 р. після успішного запуску цього проекту на найбільшому російському спортивному електронному ресурсі – Sports.ru. В першу чергу, цей крок спрямований на омолодження аудиторії сайту та підвищення відвідуваності. Раніше за всіх цю тенденцію відчули керівники *Sport.ua*. – портал почав публікувати новини, репортажі та звіти на кіберспортивну тематику ще у 2009 р.

Сьогодні розділ «кіберспорт» доступний відвідувачу порталу вже на головній сторінці, адже включений до списку ключових підрозділів, поруч із футболом, баскетболом, біатлоном, тенісом, боксом, хокеєм, волейболом, футзалом та автоспортом.

Кіберспортивний розділ за своєю структурою не відрізняється від інших розділів сайту, увагу читача одразу привертає новина дня, яка виділяється на головній сторінці розділу великою за розміром фотографією та збільшеним шрифтом у заголовку. Також на головній сторінці є розділ «головне», у якому закріплюються новини за останній тиждень, та «популярне», де фіксуються матеріали, які зібрали найбільшу кількість переглядів та коментарів за останні кілька тижнів. Також на головній сторінці розділу кіберспорту знаходиться і повна стрічка новин. Оновлюється вона хвилями, на день публікується 5–6 новин.

На сайті існує чітка й ефективна рубрикація за кіберспортивними дисциплінами: Dota 2, Counter-Strike, World of Tanks, FIFA, League of Legends, огляди та інше. Це – позитивний момент, що дозволяє читачеві відслідковувати новини з конкретної гри, бо всім кіберспортом цікавиться дуже маленька частка аудиторії, у той час як більшість активно слідкує за 1-2 іграми.

Таблиця 1

Порівняльна таблиця загальної кількості новин та авторських матеріалів із різних кіберспортивних дисциплін на Sport.ua у період з листопада 2017 по березень 2018.

Місяць	Dota 2	CS:GO	WoT	LoL	FIFA	огляди	інші
Березень 2018	79	49	0	0	1	3	1
Лютий 2018	3	11	2	0	0	2	0
Січень 2018	3	19	0	0	2	4	2
Грудень 2017	11	6	1	0	1	2	3
Листопад 2017	7	9	0	0	0	0	3

*CS:GO – Counter-Strike: Global Offensive, WoT – World of Tanks, LoL – League of Legends.

Таблиця одразу дає зрозуміти, що у висвітленні кіберспорту на Sport.ua акцент зроблено на дві найбільш популярні на сьогоднішній день дисципліни: Dota 2 та Counter-Strike. Не зважаючи на те, що World of Tanks, League of Legends та FIFA ви-

ділено в окремі рубрики, новини про ці ігри з’являються вкрай рідко. Більше того, Sport.ua повністю ігнорує чемпіонати та новини з таких популярних кіберспортивних дисциплін, як Hearthstone, Starcraft II, Heroes of the Storm, PUBG тощо. Близько 90 % публікацій стосуються CS:GO чи Dota 2: і дійсно, рівень інформаційного висвітлення цих дисциплін дуже великий.

Тематична направленість кіберспортивного розділу слідує основним тенденціям усього видання. У першу чергу висвітлюються події, що стосуються українських спортсменів, команд чи компаній. Медіа позиціонує себе як головний вісник новин про спортивні досягнення українців, тому в кіберспортивному розділі більшість новин стосуються саме успіхів українців. Яскравий приклад такої новини – «Windigo Gaming открыла украинский молодежный состав». Повідомляється, що кіберспортивна організація Windigo, яка була створена і базується у Дніпрі, підписала молоду п’ятірку гравців у якості другого складу, академії.

Також типовими для Sport.ua є огляди. І хоча з точки зору жанрової грамотності у цій рубриці не завжди публікуються огляди у чистому вигляді, прослідковується тематична спрямованість у висвітленні української складової кіберспортивної сфери. Яскравим прикладом є огляд «П’ять найбільших перемог українських кіберспортсменів у 2017 році», опублікований напередодні Нового року. У ній зазначалося: «1 місце – перемога Virtus.Pro на ESL One Hamburg. Довгий час Virtus.Pro не могла перемогти на турнірі класу «мейджор», забираючи медалі лише на далеко не таких престижних чемпіонатах. Все могло змінитися на The Kiev Major, але доля повернулася спиною до «ведмедів». Утім, кілька ключових і прикрих поразок не зломали бойовий дух Virtus.Pro і в новому сезоні вони набралися рішучості довести всьому світові, що вони команда-чемпіон. Шанс представився на першому ж «Мейджор» цієї осені, ESL One Hamburg і Solo з компанією його не втратили. За весь час турніру вони програли всього 2 карти з 11. Після перемоги в Гамбурзі, Virtus.Pro стали головним претендентом для прямої путівки на The International 2018».

Серед усіх кіберспортивних розділів українських спортивних медіа Sport.ua лідирує за показником мультимедійності: окрім новинної стрічки та авторських матеріалів, портал займається ще й розвитком свого YouTube-каналу, де оприлюднюються відео на тему кіберспорту, переважно у жанрі інтерв’ю. Періодичність виходу нових роликів повністю відсутня, так само як і системний підхід. Остання публікація вийшла 23 вересня 2017 року (станом на весну 2018) – «Інтерв’ю з Романом «CasperRRR» Лепьохіним». Влітку 2017 на каналі опубліковано серію інтерв’ю з чемпіонату світу з Counter-Strike: Global Offensive (PGL Major Krakow 2017) та репортаж з київського чемпіонату з Heroes of the Storm – «Комунікабельний репортаж з HGC – Західна Сутичка». Характерна особливість усіх відеороликів на тему кіберспорту, які знімалися не зі студії Sport.ua, – непрофесійна якість звуку та картинки, відсутність будь-якого монтажу. Найбільше переглядів зібрало інтерв’ю з Данилом Тесленком на PGL Major Krakow 2017 з CS:GO – станом на березень 2018 було більше 34,000 переглядів. Це – одинадцятий за кількістю переглядів ролик на YouTube-каналі Sport.UA.

Український телеканал XSport станом на 2018 р. є потужним українським спортивним порталом, що агрегує новини про український спорт, досягнення українців на міжнародних змаганнях та найголовніші події світового спорту, не пов’язаного з Україною, в одному місці. Портал Xsport.ua почав публікувати перші новини про кіберспорт у квітні 2016. Роботу розділу розпочато з ознайомчого матеріалу «Що таке кіберспорт» [7]. У 2017 р. XSport провів першу трансляцію кіберспортивних змагань: «Весняний кубок Динамо Київ» зі спортивного симулятора FIFA 17 можна було подивитися у прямому ефірі на телеканалі XSport, а запис події зберігся на YouTube-каналі Xsport.ua. Розділ «кіберспорт» відсутній на головній сторінці сайту та доступний лише на підрозділі «Інші».

На відміну від кіберспортивного розділу на Sport.ua, на порталі XSport.ua відсутня додаткова внутрішня рубрикація на дисципліни: тож у якості альтернативного вирішення питання поділу новин за іграми редакція XSport практикує додавання позначення дисципліни до кожної новини перед текстом заголовку.

Головна сторінка розділу «кіберспорт» складається із трьох головних новин, які виокремлені у великі інфобокси та закріплені над стрічкою новин. Традиційна хронологічна новинна стрічка знаходиться нижче розділу титульних новин та побудована у типовому для XSport.ua дизайні маленьких інформаційних прев'ю-боксів, які складаються зі зменшеної версії зображення чи фотографії, що використовується у основному тексті новини, заголовку та короткого підзаголовку. Посилання веде до основної сторінки з новиною, де й знаходиться основний текст.

Узагалі видання висвітлює лише головні події зі світу кіберспорту, при цьому, на відміну від усіх інших розділів XSport, не має чіткого акценту на висвітлення саме новин про українських кіберспортсменів. А от які дисципліни найчастіше потрапляють до новинної стрічки, проаналізуємо за допомогою таблиці.

Таблиця 2

Порівняльна таблиця загальної кількості новин та авторських матеріалів із різних кіберспортивних дисциплін на XSport.ua у період із листопада 2017 по березень 2018

Місяць	Dota 2	CS:GO	WoT	LoL	FIFA	HS	інші
Березень 2018	49	37	0	0	0	1	9
Лютий 2018	35	41	0	0	0	0	9
Січень 2018	50	32	0	0	0	0	14
Грудень 2017	42	22	0	5	0	3	12
Листопад 2017	48	34	0	9	0	0	13

*CS:GO – Counter-Strike: Global Offensive, WoT – World of Tanks, LoL – League of Legends, HS – Hearthstone.

Проаналізувавши те, з яких матеріалів складається новинна стрічка XSport, можна зазначити, що акцент, як і на Sport.ua, зроблено на дві найпопулярніші дисципліни серед української аудиторії – Dota 2 та CS:GO. На порталі повністю відсутні новини про дисципліну World of Tanks, а FIFA не має власного розділу, але новини цієї дисципліни, на відміну від Sport.ua, публікуються в «іншому». Також у розділі «інше» часто зустрічаються новини з PUBG. Досить нестабільно публікуються матеріали з ігор League of Legends та Hearthstone: пов'язано це із тематичною політикою порталу та визначенні пріоритетів, а тому з цих дисциплін з'являються лише найголовніші повідомлення.

На XSport.ua типовим матеріалом є звичайна замітка із обов'язковим бекграундом тематично подібних новин, щоб і надалі зацікавити читача цією ж тематикою. Характерною особливістю новин тут є максимальна стислість та лаконічність: це яскраво відрізняє цей портал від власне кіберспортивних новинних медіа. На відміну від них, XSport подає новину в стилі, притаманному спортивним медіа: чітко, коротко, без оціночних суджень чи зайвої інформації.

Також на порталі у розділі «Інше» публікуються найголовніші події з індустрії кіберспорту та комп'ютерних ігор. Так, наприклад, XSport дав новину про підприємця О. Кохановського, який залишив посаду одного з керівників кіберспортивного холдингу ESForce: «Олександр Кохановський більше не є співвласником ESforce. Олександр має намір повністю сфокусуватися на розвитку власних проєктів, які ніяк не пов'язані з вищезазначеним холдингом».

XSport.ua має можливість проведення прямих трансляцій на базі телеканалу. Кіберспорт також став частиною сітки мовлення телеканалу. Вперше це відбулось у 2017 р., коли XSport провів першу трансляцію кіберспортивних змагань: «Весняний кубок Динамо Київ» зі спортивного симулятора FIFA 17 можна було подивитись у прямому ефірі на телеканалі XSport, а запис події зберігся на YouTube-каналі Xsport.ua. Після цього телеканал провів прямі трансляції змагань Strawberry Fields Cup 2017, Кубок Тбілісі-2017 та FCDB Cup 2017. Телеканал XSport станом на початок 2018 року проводив трансляції тільки змагань із FIFA: пов'язано це з кількома чинниками. Найголовніший із них – візуальна наближеність FIFA до реального футболу, яка дозволяє глядачеві дуже швидко розібратися із основними правилами змагань. На відміну від інших більш популярних кіберспортивних дисциплін, симулятори не викликають у незнайомого із кіберспортом глядача ситуації відсутності розуміння того, що відбувається. Для демонстрації змагань із Dota 2, CS:GO, League of Legends чи Hearthstone глядача треба додатково підготувати: американський кабельний телеканал TBS вирішив цю проблему шляхом включення до сітки мовлення ознайомлювальних програм про кіберспортивні дисципліни, у яких ознайомили глядача з основними правилами ігор та головними зірками кіберспорту. Це створювало ажіотаж та сприяло кращому засвоєнню нової інформації телеглядачем. Декілька таких сюжетів XSport вже встиг створити: наприклад, напередодні трансляції Strawberry Fields Cup на телеканалі показали 15-хвилинне прев'ю чемпіонату, де розповідалося про історію турніру, його регламент на цей розіграш, про українського учасника та його головних конкурентів.

Друга причина, з якої XSport не транслює змагання із більш популярних кіберспортивних дисциплін, це відсутність прав на транслювання. На ринку трансляцій змагань з FIFA у каналу немає конкурентів, у той час як українська студія Starladder та російські аналоги Ruhub та UCC є власниками більшості унікальних прав на трансляцію найбільших чемпіонатів із найпопулярніших кібердисциплін (CS:GO, Dota 2, LoL) на російськомовну аудиторію в Інтернеті. З ними XSport не конкурує.

XSport на сьогодні є лідером серед українських спортивних електронних медіа за рівнем розвитку розділу «кіберспорт». Новини на сайті публікуються у великій кількості, пишуться якісно та вчасно. Окрім цього, електронне медіа залучає свої телевізійні ресурси для транслювання змагань із футбольного симулятора FIFA та періодично створює постпродакшн. Виданню бракує аналітичного матеріалу на тематику кіберспорту та більшої кількості відеоконтенту, бо останній сюжет на офіційному YouTube-каналі XSport про кіберспорт, датується груднем 2017.

Новини про кіберспорт у травні 2016 р. почав публікувати портал *isport.ua*. З того часу розділ «кіберспорт» почав функціонувати стабільно, оновлюючи щоденно стрічку новин. Унікальних авторських матеріалів, оглядів чи репортажів розділ не продукує.

Посилання на розділ «кіберспорт» на головній сторінці сайту немає, щоб потрапити у нього, треба спочатку відкрити вкладку «інше». Титульна сторінка розділу «кіберспорт» складається із новинної стрічки, головне повідомлення в якій виокремлюється у збільшений за розмірами віджет, що складається із зображення, заголовку, підзаголовку та часу публікації.

Оформлення розділу кіберспорту в порівнянні з іншими розділами сайту набагато менш насичене корисними функціями. Наприклад, у розділі «футбол» портал *isport.ua* застосовує абсолютно інакшу верстку: головні новини виведено у п'ять інфобоксів різних розмірів (головна новина – найбільша, чотири інших – менші), інші новини подаються у більш стислій стрічці (у порівнянні з розділом кіберспорту), компактність яких зумовлена відсутністю зображень до кожної, що покращує оптимізацію сторінки, пришвидшує завантаження. Також розділ «футбол» насичений авторськими аналітичними матеріалами та розширеними інформаційними замітками.

ми, які виведено у окремий підрозділ «Детально». Також важливою складовою футбольного розділу є візуальне використання тегів, які ділять новини за географічною (Європа, Україна) та турнірною (чемпіонат світу, Ліга Чемпіонів) ознаками. Такого функціоналу та графічного оновлення дуже не вистачає розділу кіберспортивних новин, який на isport.ua ведеться регулярно, стабільно, якісно та оперативно, але значно відстає від конкурентів та навіть інших розділів цього ж видання у функціоналі, оптимізації та графічній складовій. І хоча на сайті теги використовуються як засіб моніторингу новин з певних тем, їх функціонал станом на березень 2018 працює некоректно: якщо намагатися прослідкувати на сайті всі повідомлення за тегом «Dota 2», то результатом стануть лише 10–15 останніх новин за тегом, а не абсолютно всі.

Як і у випадку із XSport та Sport.ua, проаналізуємо тематичні акценти розділу «кіберспорт» на isport.ua.

Таблиця 3

Порівняльна таблиця загальної кількості новин та авторських матеріалів із різних кіберспортивних дисциплін на isport.ua у період із листопада 2017 по березень 2018

Місяць	Dota 2	CS:GO	WoT+LoL	OW	FIFA	HS	інші
Березень 2018	60	34	0	3	2	0	5
Лютий 2018	54	30	0	3	3	0	18
Січень 2018	43	20	0	0	5	0	3
Грудень 2017	44	12	0	0	0	0	2
Листопад 2017	51	18	1	1	1	0	1

*CS:GO – Counter-Strike: Global Offensive, WoT – World of Tanks, LoL – League of Legends, HS – Hearthstone, OW – Overwatch.

Акценти, які робить isport.ua у висвітленні різних кіберспортивних дисциплін, аналогічні до пріоритетів XSport та Sport.ua: основною дисципліною залишається Dota 2, багато новин публікується про Counter-Strike: Global Offensive, а інші дисципліни висвітлюються поверхнево. Визначальною особливістю isport.ua є підвищений інтерес до дисципліни Overwatch, яка на сторінках Sport.ua та XSport майже не висвітлюється, а також повне ігнорування існування таких дисциплін як League of Legends, Hearthstone та World of Tanks. При цьому найпопулярнішою дисципліною серед тих, які у таблиці виокремлено у розділ «інші», відмічаємо PUBG. Навколо неї останнім часом створюється багато інформаційних приводів, висвітлення яких в українських медіа можна визначити як тенденцію.

Isport.ua не створює унікального відео, аудіо та текстового контенту, не працює над конвергентною складовою розділу кіберспорту, а займається лише поширенням новин, тож одним зі шляхів покращення показників відвідуваності та загального розвитку проекту є робота у цьому напрямі.

Ще одне електронне медіа – sportarena.com – відкрив свій кіберспортивний підрозділ у листопаді 2016. Тоді він складався тільки зі стрічки новин та авторських статей. Станом на 2018 р. новинна стрічка оновлюється кілька разів на місяць, публікуються лише найважливіші новини про кіберспортивні події, що стосуються України.

Важливим поштовхом для розвитку кіберспорту в Україні стало відкриття кіберспортивного підрозділу «Динамо» (Київ), яке відбулося у грудні 2016 р. У першу чергу клуб підписав чемпіона України з футбольного симулятора FIFA – Віталія Муху. Ця подія стала приводом для початку розвитку медійної складової кіберспортивного підрозділу клубу (було запущено сайт *efcdk.com*, проведено кілька аматор-

ських чемпіонатів) та зініціювала появу перших новин про кіберспорт у багатьох спортивних електронних медіа, зокрема prosport.tsn.ua [8] та champion.com.ua. [9]. Станом на 2018 р. повноцінного кіберспортивного розділу чи системної стрічки новин про кіберспорт на prosport.tsn.ua та champion.com.ua немає, лише хаотично, з періодичністю не більше 1-2 разів на місяць, публікуються найголовніші повідомлення, частіше за все про гучні перемоги українців чи скандали.

Висновки та перспективи. Українські спортивні електронні засоби масової інформації відчули необхідність відкриття кіберспортивного розділу у 2015 р. після успішного запуску цього проекту у Росії. Раніше за всіх цю тенденцію відчули керівники Sport.ua. Цей портал почав публікувати новини, репортажі та звіти на кіберспортивну тематику ще у 2009 році, задовго до буму інтересу до кіберспорту. Портал XSport.ua почав публікувати перші новини про кіберспорт у квітні 2016 р. У 2017 р. XSport провів першу трансляцію кіберспортивних змагань: «Весняний кубок Динамо Київ» зі спортивного симулятора FIFA 17 можна було подивитися у прямому ефірі. Інші популярні українські спортивні медіа (isport.ua, sportarena.com, prosport.tsn.ua, champion.com.ua) ведуть нерегулярну новинну стрічку, не створюючи аналітичного чи розважального матеріалів на тематику кіберспорту.

На відміну від власне кіберспортивних медіа, публікації на спортивних ресурсах створені за всіма журналістськими стандартами. Але при цьому спортивні видання досі мають низку проблем із висвітленням кіберспорту, вирішення яких залежить винятково від бажання редакцій розвивати свій кіберспортивний напрям. Тим не менш, українські спортивні інтернет-медіа Sport.ua, XSport.ua та Isport.ua можна виділити як лідерів у сфері висвітлення кіберспортивної тематики серед усіх українських спортивних електронних медіа.

Українським спортивним ЗМІ варто звернути свою увагу у бік кіберспорту. Ця індустрія існує трохи більше 20 років, а вже збирала навколо себе велику переважно молоду аудиторію та продовжує свій розвиток. Кіберспортивні змагання заслуговують на повноцінне висвітлення: це доводить досвід не лише російських, європейських чи американських редакцій, але й українських також.

1. Hamari J. What is eSports and why do people watch it? / J. Hamari, M. Sjöblom // Internet Research. – 2017. – № 27. – С. 211–232.

2. Чаплінська О. В. Від спортивного тіла до кіберспорту / О. В. Чаплінська. // Дні науки філософського факультету. – 2016. – С. 163–165.

3. Коробчинський М. В. Особливості прогнозування результатів матчів у кіберспорті / М. В. Коробчинський, Л. Б. Чирун, В. А. Висоцька, М. О. Нич // Радіоелектроніка, інформатика, управління. – 2017. – № 3. – С. 95–105.

4. Горова К. О. Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні / К. О. Горова, Д. А. Горovий, О. В. Кіпоренко // Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. – 2017. – № 2. – С. 26–33.

5. Горова К. О. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту / К. О. Горова, Д. А. Горovий, О. В. Кіпоренко // Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. – 2016. - № 4(2). – С. 51–55.

6. Бріскін Ю. Періодизація розвитку кіберспорту / Ю. Бріскін, В. Онопко, М. Пітин // Спортивний вісник Придніпров'я. – 2015. – № 3. – С. 11–14.

7. Что такое киберспорт [Електронний ресурс] // Xsport.ua. – 2016. – Режим доступу : http://xsport.ua/kibersport_s/news/chto-takoe-kibersport_182298/ (дата звернення: 14.05.2018).

8. Київське «Динамо» відкриє кіберфутбольний напрямок [Електронний ресурс] // ТСН Прспорт. – 2016. – Режим доступу : <https://prosport.tsn.ua/sport/kiyivske-dinamo-vidkriye-kiberfutbolniy-napryamok-851500.html> (дата звернення: 14.05.2018).

9. Суркіс вирішив зробити Динамо чемпіоном у кіберспорті [Електронний ресурс] // Champion. – 2016. – Режим доступу : <https://www.champion.com.ua/football/2016/12/21/673753/> (дата звернення: 14.05.2018).

1. Hamari, J., and Sjöblom, M. (2017), «What is eSports and why do people watch it?», *Internet Research*, no. 27, pp. 211–232.
2. Chaplinska, O. V. (2016), «From athletic frame to esports», *Dni nauky filosofskoho fakultetu* - 2016, pp. 163-165.
3. Korobchynskiy, M. V. (2017), «Special aspects of results predicting in esports», *Radioelektronika, informatyka, upravlinnia*, no.3, pp. 95-105.
4. Horova, K. O., Horovyi, D. A., and Kiporenko, O. V. (2017), «Prospects of creating an esports club in Ukraine», *Problemy i perspektyvy rozvytku pidpriemnytstva*, no. 2, pp. 26-33.
5. Horova, K. O., Horovyi, D. A., and Kiporenko, O. V. (2016), «Main trends of esports market developing», *Problemy i perspektyvy rozvytku pidpriemnytstva*, no. 4(2), pp. 51–55.
6. Briskin, Y., Onopko, B., and Pityn M. (2015), «Periodization of the growth of esports», *Sportyvnyi visnyk Prydniprovia*, no. 3, pp. 11-14.
7. Xsport.ua (2016), «What is esports», available at: http://xsport.ua/kibersport_s/news/chto-takoe-kibersport_182298/ (access May 14, 2018).
8. TSN Prosport (2016), «Dynamo Kyiv will open an esports department», available at: <https://prosport.tsn.ua/sport/kiyivske-dinamo-vidkrye-kiberfutbolniy-napryamok-851500.html> (access May 14, 2018).
9. Champion (2016), «Surkis decided to make Dynamo a champion in esports», available at: <https://www.champion.com.ua/football/2016/12/21/673753/> (access May 14, 2018).

UDC 007 : 304 : 070

PECULIARITIES OF ESPORTS COVERAGE IN DIGITAL SPORTS MEDIAVolobuieva Anastasiia, PhD (Social Communications), e-mail: nastyavolob@ukr.net,ORCID – <https://orcid.org/0000-0002-8126-7107>;Petryk Oleksandr, magister, e-mail: sashapetrik@gmail.com.ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-3387-8410>

Taras Shevchenko National University of Kyiv, The Institute of Journalism, 36/1, Melnykova St., Kyiv, 04119, Ukraine

Introduction. During the last seven years (2011–2018), the number of articles about esports in Ukrainian media has increased significantly. Despite the fact that most Ukrainian sports media launched an esports section or integrated esports into a common news feed, the relevance of this study is not losing **importance**: some Ukrainian sports media still ignore esports topic, meanwhile the majority of other resources makes it very superficial and make basic mistakes, the detection of which is one of the tasks of the article. Esports is rapidly gaining an audience and today it is one of those sports in Ukraine and, in general, in the world that are rapidly gaining popularity, while Ukrainian esports athletes are among the most highly awarded in the world, therefore professional and full coverage of events in esports is important for Ukrainian sports media space.

The author analyzes esports related content in the most popular Ukrainian digital sports media, defines key tendencies of how they work with esports articles, compares all esports content of flagship Ukrainian sports websites. Based on this analysis, the author defines most common mistakes that national digital sports media make when covering esports news.

The aim of the research is to show how sports media cover esports related news based on all esports content of Ukrainian sports media.

The following **methods** have been utilized in the process of research: analysis, synthesis, content analysis, comparison, description and historical comparison.

Results and conclusions. As a result, it was possible to outline the main problems of today's Ukrainian sports media working on esports topics. Ukrainian sports media should pay attention to esports. This industry has been around for over 20 years, and has already gathered a large, mostly young audience, and continues to grow. Esports competitions deserve a highlight: it is proved not only by Russian, European or American editions, but also by Ukrainian ones.

Key words: *esports, sports journalism, digital media.*

Стаття надійшла до редакції 21.07.2018