

УДК 007 : 304 : 070

Марченко Т. І.

студ. гр. СН-310 НУ «Запорізька політехніка»

ОСОБЛИВОСТІ ІНТЕГРАЦІЇ КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЖУРНАЛІСТИКИ У СУЧАСНИЙ МЕДІАПРОСТІР

Сучасний медіапростір великою мірою ґрунтується на передових інформаційно-комунікаційних технологіях, функціонує за допомогою технічних засобів відтворення інформації та представляє собою систему, організовану за мережевим принципом. Його головними характеристиками є мобільність, конвергенція та інтерактивність. Цей медіапростір не лише відображає реальність, а й є розумінням світу, яке конструюється та передається мас-медіа і може значно відрізнитися від реальності.

Одним із найцікавіших явищ, що активно інтегрується в сучасний медіапростір, є кіберспорт. Кіберспорт став справжнім явищем сучасної епохи, збираючи мільйони прихильників та шанувальників з усього світу. Кіберспорт – це сфера конкурентної діяльності, яка базується на використанні комп'ютерних ігор. Кіберспорт у цілому пов'язаний з комп'ютерними іграми, перетворює відпочинок за екраном у висококласну, конкурентну боротьбу, яка привертає мільйони уболівальників і спонсорів. Він стає все більш популярним. Деякі кіберспортивні події мають більшу аудиторію, ніж звичайні спортивні змагання.

За словами експертів, культура кіберспорту в нашій країні досить розвинена. Зокрема, Україна проводила глобальні турніри, такі як WePlay з Dota2 та Bukovel Minor 2020. Перший у світі кіберспортивний турнір відбувся на гірськолижному курорті в Карпатах. Холдинг ТЕСНІА готується до відкриття першої в країні кіберспортивної арени від WePlay Esport. До

того ж, цього рік українська команда Natus Vincere (NAVI) виграла перший чемпіонат із Counter-Strike 2, який відбувся у Копенгагені (Данія) та отримала допуски на такі престижні турніри, як BLAST Premier World Final та Esports World Cup 2024.

З ростом популярності кіберспорту все більшого значення набуває й кібержурналістика, надаючи унікальний погляд на цей електронний спорт та інформуючи про його події та змагання. Світ інтернет-ігор стає не лише майданчиком для спортивних досягнень, а й об'єктом уваги та аналізу для журналістів, які стежать за кожним етапом та інтригуючим поворотом в цьому динамічному віртуальному світі.

Кіберспортивна журналістика викликає інтерес не лише фанатів геймінгу, а й тих, хто цікавиться новітніми медіатехнологіями та перетином віртуальної та реальної реальності. Замість традиційних репортажів зі стадіонів, кіберспортивні журналісти вивчають відмінності та особливості віртуальних арен, де кожен клік миші чи вдала стратегія може визначити перемогу.

Кіберспортивна журналістика – це напрямок медійної діяльності, який займається висвітленням подій, новин, аналітики та історій, пов'язаних з кіберспортом. Вона є важливим елементом кіберспортивної індустрії, адже формує інформаційний простір, впливає на імідж кіберспорту, залучає аудиторію та сприяє розвитку кіберспортивної культури. Однак кіберспортивна журналістика також стикається з рядом проблем, які обмежують її потенціал та якість. До таких проблем належать: недостатня професіоналізація, низька фінансова підтримка, відсутність нормативно-правової регламентації, конкуренція з неформальними джерелами інформації, негативне ставлення до кіберспорту в суспільстві тощо.

Кіберспортивні медіа представлені в Інтернеті на різних платформах, кожна з яких надає користувачам окремі можливості. Проте на будь-якій з цих платформ читачі, як правило, можуть надавати відгуки автору, зазвичай залишаючи оцінки та коментарі. Читачі також можуть створювати свій власний контент і ділитися ним з іншими користувачами. Багатоканальний зв'язок медіа з аудиторією може включати коментарі на сайті, відгуки у соціальних мережах, особисті повідомлення в соціальних мережах, блоги (як окремі розділи на соціальних мережах і порталах Інтернету), чати та інше.

Для кіберспортивної журналістики доволі важливою є інтерактивність. По-перше, інтерактивність – це традиція в галузі кіберспорту. Гравці звикли обмінюватися миттєвими повідомленнями як у грі, так і поза нею, використовуючи чати, форуми та соціальні мережі. Відкриті коментарі під публікаціями на сайтах ЗМІ або на їхніх сторінках у соціальних мережах є спрощеною версією форуму, де гравці можуть висловлювати свою думку про саму публікацію та предмет, отримувати відповідь як від інших читачів, так і

від редакції. Взаємодія з аудиторією необхідна, наприклад, для розробників ігор для пошуку помилок, а організаторам турнірів – для «виправлення недоліків». Відкритість, готовність до діалогу сприяє іміджу компанії, і медіа можуть полегшити цей діалог.

Незважаючи на те, що кіберспортивна журналістика народилася і розвивалася у віртуальному середовищі, несумнівно, використовується традиційний журналістський досвід при створенні матеріалів. Наприклад, матеріали кіберспортивних ЗМІ часто мають формат, властивий для традиційної журналістики, такий як новини, статті, інтерв'ю та звіти. Як відзначають експерти, кіберспортивну журналістику можна і повинно розглядати як частину спортивної журналістики в цілому через специфіку тематики, яку вона охоплює, і з огляду на те, що кіберспорт був офіційно визнаний видом спорту з 2020 року.