



Научно-исследовательский журнал «Вестник филологических наук / Philological Sciences Bulletin»

<https://vfn-journal.ru>

2025, Том 5, № 10 / 2025, Vol. 5, Iss. 10 <https://vfn-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика (филологические науки)

УДК 070:004

¹ Галеев Р.А.

¹ Пензенский государственный университет

Жанровые особенности киберспортивной журналистики

Аннотация: статья посвящена анализу жанрового разнообразия киберспортивной журналистики в российском медиапространстве на примере публикаций сайта escorenews.com за период с 6 по 12 мая 2024 года. Россия первой в мире признала киберспорт видом спорта, и отечественные спортсмены достигли значительных успехов в дисциплинах Dota 2 и Counter-Strike, что стимулировало развитие специализированных медиа. Исследование рассматривает киберспортивную журналистику как отдельное направление спортивной журналистики и явление новых медиа, где ключевую роль играют блогеры, прямые трансляции и социальные сети. Для анализа использована классификация К.А. Алексеева, включающая информационные и аналитические жанры: информация, видеоинформация, заметка, выступление, отчет, интервью, репортаж, комментарий, дискуссия, пресс-конференция, обозрение, беседа и статья. Контент-анализ 160 публикаций показал, что наиболее распространенными жанрами являются комментарий, выступление и заметка, тогда как информационные материалы и слухи встречаются реже. Основные источники информации включают прямые эфиры, социальные сети экспертов и другие СМИ. Результаты исследования позволяют выявить характерные черты жанровой структуры киберспортивных медиа и отражают специфику их контентного производства.

Ключевые слова: киберспортивная журналистика, жанры журналистики, контент-анализ, заметка

Для цитирования: Галеев Р.А. Жанровые особенности киберспортивной журналистики // Вестник филологических наук. 2025. Том 5. № 10. С. 209 – 214.

Поступила в редакцию: 05 сентября 2025 г.; **Одобрена после рецензирования:** 20 сентября 2025 г.; **Принята к публикации:** 07 октября 2025 г.

¹ Galeev R.A.

¹ Penza State University

Genre features of esports journalism

Abstract: this article analyzes the genre diversity of esports journalism in the Russian media space, using publications from escorenews.com between May 6 and May 12, 2024, as a case study. Russia was the first country in the world to officially recognize esports as a sport, and Russian players have achieved significant success in Dota 2 and Counter-Strike, stimulating the development of specialized media. The study considers esports journalism as a distinct branch of sports journalism and a new media phenomenon, where bloggers, live broadcasts, and social media play a central role. Using K.A. Alekseev's classification, which includes both informational and analytical genres – information, video information, news item, statement, report, interview, reportage, commentary, discussion, press conference, review, conversation, and article – the content of 160 publications was analyzed. The most common genres were commentary, statement, and news item, while short informational materials and insider news were less frequent. Primary information sources included live streams, social media of experts, and other media outlets. The findings reveal characteristic features of the genre structure of esports media and highlight the specifics of their content production.

Keywords: esports journalism, genres of journalism, content analysis, note

For citation: Galeev R.A. Genre features of esports journalism. Philological Sciences Bulletin. 2025. 5 (10). P. 209 – 214.

The article was submitted: September 05, 2025; Approved after reviewing: September 20, 2025; Accepted for publication: October 07, 2025.

Введение

Россия стала первой страной в мире, официально признавшей компьютерный спорт видом спорта, в 2001 году. Российские киберспортсмены занимают лидирующие позиции во многих дисциплинах компьютерного спорта – от боевых арен (Dota 2) до тактических шутеров (Counter-Strike). Успехи российских спортсменов породили спрос на особую отрасль спортивной журналистики, занимающуюся освещением киберспорта. В российском медиапространстве вот уже несколько лет существуют отдельные профильные киберспортивные СМИ (cybersport.ru, escorennews.com), а крупнейшие спортивные СМИ открывают разделы о киберспорте ("Чемпионат", Sports.ru). Однако отечественные исследователи уделяют мало внимания жанровым особенностям киберспортивных СМИ, хотя за время существования этой сферы они выработали собственные характерные черты. Стоит отметить работы Мальцевой И.А. и Викулова В.В., в которых представлена история развития киберспортивной журналистики. Интересно, что разные исследователи по-разному видят корни киберспортивной журналистики. Так, Парфенова Д.И. пишет, что изначально "она зародилась как разновидность спортивной журналистики, и лишь со временем отделилась в самостоятельную отрасль [3, 6]. С другой стороны, киберспортивную журналистику часто представляют как логичное ответвление журналистики игровой. Цупко Л.А. дополняет картину и отмечает, что в киберспортивная журналистика во-многом сформирована блогерами, то есть не профессиональными журналистами. Также она отмечает, что киберспортивная журналистика можно отнести к явлениям новых медиа, на это указывают:

Развитие киберспортивной журналистики исключительно в интернет-среде.

Огромная роль обратной связи между автором и читателем.

Возможность создать блог на двух основных киберспортивных ресурсах - cybersport.ru и cyber.sports.ru [8].

Материалы и методы исследований

В исследовании проанализированы публикации российского киберспортивного медиа escorennews.com за период с 6 по 12 мая 2024 года, всего 160 материалов, с целью выявления жанрового разнообразия киберспортивной журналистики. Для классификации использовалась система К.А. Алексеева, включающая информационные жанры (информация, видеоинформация, заметка, выступление, отчет, интервью, репортаж) и аналитические жанры (комментарий, дискуссия, пресс-конференция, обозрение, беседа, статья). Каждый материал исследовался с точки зрения жанровой принадлежности, источника информации и характера информационного повода. Особое внимание уделялось комментариям, выступлениям и заметкам, которые оказались наиболее распространенными жанрами, а также публикациям типа «инсайды» и короткой информации. Источниками контента служили прямые трансляции киберспортивных событий, социальные сети экспертов и другие СМИ, что отражает специфику современных новых медиа. Контент-анализ позволил систематизировать материалы по количественным показателям и тематическим категориям, выявить характерные особенности жанровой структуры киберспортивных СМИ и определить, какие жанры чаще всего используются для освещения событий, связанных с профессиональными игроками, соревнованиями и внутренними процессами медиа.

Результаты и обсуждения

В настоящую эпоху, особенно когда речь идет о новых медиа, конвергентность жанров делает классификацию по жанрам крайне затруднительной. Разные классификации не могут найти единой поддержки ученого сообщества [9, 10]. Однако в рамках данной работы будет использоваться классификация, предложенная К.А. Алексеевым, так как она наиболее приближена к реалиям спортивной журналистики. Он выделяет следующие информационные жанры журналистики:

- Информация.
- Видеоинформация.
- Заметка (сюжет).
- Выступление.
- Отчет.
- Интервью.

– Репортаж.

К группе аналитических жанров спортивной журналистики ученый относит 7 видов журналистских работ [1, 5]:

- Комментарий.
- Интервью.
- Дискуссия.
- Пресс-конференция.
- Обзорение.
- Беседа.
- Статья.

Журналист выбирает наиболее подходящий и уместный жанр, исходя из информационного повода, по случаю которого пишется текст. Типология информационных поводов в спортивной журналистике хорошо представлена в работе К.В. Киуру, он делит инфоповоды на три больших категории:

Спортивные соревнования. Сюда ученый относит все события, связанные непосредственно с турнирами, а именно:

Результаты соревнований.

Неадекватное поведение зрителей на соревнованиях. Здесь кажется важным дополнить и расширить категорию К.В. Киуру до «нетипичного» поведения, так как информационным поводом могут стать и социально одобряемые действия фанатов. Так, болельщики сборной Японии стали предметом обсуждения на Чемпионате мира по футболу 2018 год в России благодаря своей привычке убирать после себя трибуны, не оставляя за собой мусора.

Информация о травмах спортсменов.

Форс-мажорные ситуации.

Неспортивное поведение спортсменов.

Дисквалификация спортсменов.

Спортивные пресс-конференции и брифинги. К этому типу автор относит мероприятия для СМИ, проводимые по особому поводу, когда организации или отдельному спортсмену нужно сделать объявление и дать комментарии к нему. Нам кажется важным дополнить этот пункт таким информационным поводом, как выпуск пресс-релиза. Сам термин с распространением интернета претерпел серьезная изменения. Если раньше адресатом пресс-релиза был журналист, и цель этого сообщения была в том, чтобы заинтересовать журналиста, то сейчас пресс-релиз понимается как важная новость для широкой аудитории. Все чаще пресс-релизы не рассыпаются почтовой рассылкой в редакции, а публикуются на собственных платформах компаний (в нашем случае это может быть сайт футбольной команды или соцсети спортсмена). В таком случае пресс-релиз публикуется журналистами фактически в неизменном виде, так как такой «модифицированный» пресс-релиз представляет собой законченный материал [2].

Спортивные интервью, которые, в свою очередь, делятся на 4 типа:

- Интервью-мнение о планах на предстоящие соревнования, которое проводится перед турниром.
- Интервью-мнение после соревнований, где, как правило, обсуждаются причины победы или поражения.
- Событие в личной жизни спортсменов. Например, выход в свет автобиографии или объявление о завершении карьеры.
- Награждение спортсменов за особые достижения [4].

Для анализа жанрового многообразия киберспортивных СМИ были выбраны публикации сайта escorenews.com с 6 мая по 12 мая 2024 года. За это время на сайте было выпущено 160 публикаций.

Дата	06.05.24	07.05.24	08.05.24	09.05.24	10.05.24	11.05.24	12.05.24
Кол-во публикаций	24	23	24	26	21	19	23

Самый популярный жанр, обнаруженный в ходе контент-анализа, – комментарий. Комментарий представляет собой разъяснение смысла актуального события, факта или ситуации, их оценка. Всего был обнаружен 71 комментарий. Особенность киберспортивной журналистики в том, что, как правило, журналист не запрашивает комментарий на определенную тему у эксперта, берет готовый комментарий из одного из трех источников:

- Трансляции и прямые эфиры киберспортивных ивентов.
- Социальные сети экспертов.
- Другие средства массовой информации.

Примером таких комментариев могут стать новости «NS раскритиковал BetBoom Team за пассивность», «Collapse: «Раньше мы выкладывались на 80%, 90%, может даже 100%, но этого было недостаточно» и «TORONTOTOKYO про поражение от G2.iG: «Могли побеждать, но допустили слишком много лишних ошибок».

Второй по популярности жанр на страницах escorenews.com – выступление. Согласно Алексееву, это единица медийного контента, в которой, как правило, один человек сообщает официальную версию события или какую-либо информацию по конкретному поводу. С 6 по 12 мая было опубликовано 52 выступления, примером могут служить новости «Глава Virtus.pro прокомментировал слухи о подписании тренера 9Pandas» и Вице-президент BLAST: «Для нас было бы честью однажды провести The International».

В отдельный подвид заметок можно отнести слухи или «инсайды». Такие материалы имеют четкую структуру:

Суть слуха (что случится / случилось?).

Источник инсайда (кто это сказал?).

Есть ли комментарий официального представителя (опровергли ли слух?).

Справка по теме (Почему этот слух важен?).

Дополнительный контекст (Есть ли поводы, заставляющие поверить или усомниться в слухе?).

Так, этой структуре полностью соответствуют новости «Инсайдер: Virtus.pro может сменить тренера – dastan работает с Jame с 2017 года» и «Nine может стать стендином Falcons на PGL Wallachia».

«Победитель The International 2022 Леон «Nine» Кирилин может заменить Станислава «Mael1ne» Потоцкого в Team Falcons на PGL Wallachia Season 1 по Dota 2. Информацию опубликовал комментатор Владимир «Maelstorm» Кузьминов. Ранее керри Team Falcons Оливер «skiter» Лепко рассказал, что команде, возможно, сможет помочь «старый друг». Однако он не назвал ник игрока. Nine не выступает на профессиональной сцене с ноября 2023 года».

Всего за исследуемый период было опубликовано 4 заметки со слухами.

Самый короткий жанр в классификации Алексеева, информация, встречается гораздо реже – 23 публикации за неделю. Примером этого жанра может служить новость с заголовком «Началась регистрация на открытые квалификации Regional Clash Arena от FISSURE». Ее текст состоит всего из 692 символов с учетом пробелов и содержит в себе лишь факт о возможности поучаствовать в открытых отборочных на турнире и информация о самом турнире – призовые, даты проведения и список участников, получивших приглашения. Как правило, под жанр «информация» попадают короткие анонсы, не имеющие большого общественного резонанса. Еще один пример информации – новость «Sonneiko объявил о возвращении на прошенну», где указан сам факт и дан небольшой бэкграунд:

«Последней командой Бутаева была StoRm, которую саппорт покинул еще в сентябре 2023 года. Спустя полгода он признался, что устал от профессиональной сцены, поэтому взял перерыв».

Еще один пример информации – новость «Путин поручил контролировать рынок компьютерных игр», где сообщается об указе «Об утверждении основ государственной политики РФ в области исторического просвещения» и кратко описана суть пункта, касающегося игровой индустрии.

Оставшиеся 10 материалов трудно отнести к конкретному жанру спортивной журналистики, так как представляют собой материалы, характерные для журналистики игровой. Часто их называют «гайдами», или руководствами. Пример такого материала на escorenews.com – «Как сделать 120 ФПС в Стандофф 2».

За выбранный временной отрезок не было опубликовано ни одного материала аналитического жанра кроме комментария, однако иногда они появляются на страницах сайта. Так, 29 апреля вышло обозрение финала турнира ESL One Birmingham, а 25 апреля читатели escorenews.com увидели интервью с чемпионом The International 2011 Дмитрием «LightofHeaven» Куприяновым, где журналист Полина Машина и спикер рассуждают о современном состоянии киберспортивных трансляций:

– Нет ли ощущения, что раньше у нас была конкуренция студия – студия, а сейчас будто бы конкурируют студии и комьюнити-кастеры?

– Ну слушай, назови комьюнити-кастеров: NS, Nix, ТрапоМаН – это все BetBoom... Если смотреть на часть картины, то выглядит, будто NS и Nix конкурируют с FISSURE. Если на всю картину, то для меня это выглядит так, что BetBoom конкурируют с BetBoom, только в разных форматах. С новыми правилами для тех комьюнити-кастеров, которые не принадлежат букмекеру, купившему права на турнир, конкуренция давно вымерла. Привет NS и Nix, удачи им поконкурировать в касте турниров ESL с их правилами.

– Формально да, они на контракте, но стримят же на своих каналах из DotaTV, поэтому они – комьюнити-кастеры.

– А в чём разница? Допустим, NS возьмёт ключ от канала Фиссуры и запустит там. Всё то же самое...

Выводы

В результате проведённого исследования выявлено, что киберспортивная журналистика в российском медиапространстве формируется как отдельное направление спортивной журналистики, при этом она активно использует возможности новых медиа. На основе анализа публикаций escorennews.com за неделю с 6 по 12 мая 2024 года установлено, что основу контента составляют жанры комментарий, выступление и заметка, что отражает потребность аудитории в быстрых, понятных и оценочных материалах. Жанры информационного характера, включая короткие анонсы и новости, встречаются реже, а публикации аналитических жанров за выбранный период практически отсутствовали, что указывает на преобладание оперативного и реактивного подхода к освещению киберспортивных событий. Особенностью киберспортивных медиа является широкое использование комментариев, взятых из прямых трансляций, социальных сетей экспертов и других СМИ, что подчеркивает влияние блогеров и интерактивной среды на журналистику. Также выявлена тенденция к созданию контента, ориентированного на конкретные информационные поводы: результаты соревнований, трансферы, слухи, события в жизни игроков и заявления представителей индустрии. Полученные результаты позволяют лучше понять жанровую структуру киберспортивных СМИ и могут служить основой для дальнейших исследований, направленных на анализ развития жанров, их влияния на аудиторию и формирование профессиональных стандартов в киберспортивной журналистике.

Список источников

1. Алексеев К.А., Ильченко С.Н. Основы спортивной журналистики: учеб. пособие для студентов вузов. М.: Издательство «Аспект Пресс», 2016. 240 с.
2. Горновая В.А. Пресс-релиз как ведущий жанр PR-коммуникации // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2016. № 3 (20). С. 51 – 56.
3. Давыдов А.Н. Медиадизайн в игровой журналистике: к постановке проблемы // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2025. № 2 (57). С. 304 – 317.
4. Куру К.В. Типология информационных поводов в спортивной журналистике // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 5 (259). С. 88 – 91.
5. Очkin А.С. Вариативность информационных жанров журналистики в сфере киберспорта // Вопросы устойчивого развития общества. 2022. № 8. С. 293 – 298.
6. Парфенова Д.И. Киберспортивная журналистика как новый формат спортивной журналистики // Журналистика в цифровую эпоху: антропологический поворот: сборник материалов Студенческих научных чтений. Екатеринбург, 14 апреля 2022 года. Екатеринбург: Департамент «Факультет журналистики» УГИ УрФУ, 2022. С. 126 – 129.
7. Сергеев А.А. Язык и стиль киберспортивной журналистики: анализ уникальных лингвистических черт // Наука и школа. 2024. № 6. С. 84 – 90.
8. Чупко Л.А. Киберспортивная журналистика в контексте новых медиа // Век информации (сетевое издание). 2018. Т. 2. № 4 (5). С. 98 – 106.
9. Чевозерова Г.В. Основы теории журналистики: учебник и практикум для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2022. 329 с.
10. Яблоновская Н.В., Маснюк В.В. Особенности подачи киберспортивной информации в новых медиа (на примере «cybersport.ru») // МедиаВектор. 2024. № 11. С. 105 – 110.

References

1. Alekseev K.A., Ilchenko S.N. Fundamentals of Sports Journalism: A Textbook for University Students. Moscow: Aspect Press Publishing House, 2016. 240 p.
2. Gornovaya V.A. Press Release as a Leading Genre of PR Communications. Sign: A Problematic Field of Media Education. 2016. No. 3 (20). P. 51 – 56.
3. Davydov A.N. Media Design in Game Journalism: Toward a Problem Statement. Scientific Notes of Novgorod State University. 2025. No. 2 (57). P. 304 – 317.
4. Kiuru K.V. Typology of News Hooks in Sports Journalism. Bulletin of Chelyabinsk State University. 2012. No. 5 (259). P. 88 – 91.
5. Ochkin A.S. Variability of Information Genres of Journalism in the Sphere of Esports. Issues of Sustainable Development of Society. 2022. No. 8. P. 293 – 298.

6. Parfenova D.I. Esports Journalism as a New Format of Sports Journalism. Journalism in the Digital Age: An Anthropological Turn: Collection of Materials from the Student Scientific Readings. Ekaterinburg, April 14, 2022. Ekaterinburg: Department of Journalism Faculty of UrFU, 2022. P. 126 – 129.
7. Sergeev A.A. Language and Style of Esports Journalism: Analysis of Unique Linguistic Features. Science and School. 2024. No. 6. P. 84 – 90.
8. Tsupko L.A. Esports Journalism in the Context of New Media. Information Age (online publication). 2018. Vol. 2. No. 4 (5). P. 98 – 106.
9. Chevozerova G.V. Fundamentals of Journalism Theory: Textbook and Workshop for Universities. Moscow: Yurait Publishing House, 2022. 329 p.
10. Yablonovskaya N.V., Masnyuk V.V. Features of Presenting Esports Information in New Media (using “cybersport.ru” as an Example). MediaVector. 2024. No. 11. P. 105 – 110.

Информация об авторах

Галеев Р.А., кафедра «Журналистика», Пензенский государственный университет,
Romangaleev1999@gmail.com

© Галеев Р.А., 2025