

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра журналистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Зорин К. А.
«____» ____ 2017 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

42.03.02 Журналистика

**Киберспортивные трансляции как журналистский продукт (на
примере трансляций League of Legends в России)**

Руководитель _____ профессор, доктор наук В.И. Тармаева

Выпускник _____ Я.В. Яскевич

Нормоконтролер _____ старший преподаватель О.В. Богуславская

Красноярск 2017

Аннотация выпускной квалификационной работы

Яскевича Яна Викторовича

«Киберспортивные трансляции как журналистский продукт (на примере трансляций League of Legends в России)»

Научный руководитель – Тармаева Виктория Ивановна, профессор, доктор филологических наук.

Количество страниц: Общее число страниц – 62 (в их числе титульный лист и список использованных источников).

Количество использованных источников: 40

Перечень ключевых слов: Киберспорт, спорт, аудитория, соревнования, LCL, League of Legends, Riot Games, журналистика, обозреватели, комментаторы, аналитики, трансляция.

Актуальность: Индустрия киберспорта и киберспортивных трансляций во всем мире и в России в частности в последние годы получила очень мощное развитие. Киберспорт в России получил статус официального вида спорта второй категории. Однако большинство людей, невовлеченных в индустрию электронных развлечений, продолжают считать киберспорт чем-то несерьезным, детским, а его обозревателей — непрофессионалами.

Цель: Разобрать медиа-контент мира киберспорта, его обозревателей, дать сравнение с традиционной спортивной журналистикой.

Новизна работы состоит в том, что киберспортивная индустрия в России стала развиваться сравнительно недавно, и подобные исследования в нашей стране практически не проводились.

Главной задачей данной работы является: анализ киберспортивных трансляций, программ, публикаций, и прочего контента.

Объект данного исследования — работа обозревателей на киберспортивных мероприятиях, а **предмет** — контент киберспортивных обозревателей и аналитиков.

Теоретическая база: труды исследователей и организаций, занимающихся анализом киберспортивного рынка.

Эмпирической базой данного исследования будут являться записи трансляций, программ и публикации видных киберспортивных обозревателей.

Структура и краткое содержание работы: Данная работа состоит из двух глав: теоретической и практической. **Первая глава** состоит из двух параграфов. Первый параграф имеет четыре подраздела: Первый подраздел кратко характеризует понятие киберспортивной игры. Второй расширяет понятие и разделяет игры по жанрам. Третий рассказывает о получении киберспортом статуса официального вида спорта в России. Четвертый кратко характеризует положение киберспорта в российской сфере трансляций. Во втором параграфе разбирается конкретно жанр прямой киберспортивной трансляции. В первом подпункте дается определение трансляции. Второй рассказывает о связи трансляций и «стримов». Третий рассказывает конкретно о League of Legends, как представителе жанра. **Вторая глава** данной работы будет посвящена непосредственно практическому исследованию. Она состоит из четырех параграфов, в каждом из которых мы разберем различные элементы киберспортивного обозрения. В первом параграфе освещается и анализируется официальные трансляции по LoL в мире и в России, и работа обозревателей на них. Второй параграф анализирует киберспортивные трансляции как жанр. Третий освещает киберспортивный контент вне трансляций. Такой контент не является предметом нашего исследования, однако косвенно влияет и на трансляции, а значит, должен быть освещен. Четвертый параграф подводит итог главы и анализирует образ киберспортивного журналиста. Завершает работу **заключение**, главный тезис которого заключается в том, что киберспортивное обозрение действительно можно назвать полноправной отраслью журналистики.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Общие сведения о киберспорте и его обозрении	
1.1 История и определение понятия «киберспорт».....	7
1.1.1 Краткая характеристика киберспортивной игры.....	7
1.1.2 Жанровые особенности киберспорта.....	8
1.1.3 Киберспорт как официальный вид спорта в РФ.....	9
1.1.4 Российский сегмент киберспортивных трансляций.....	12
1.2 Жанр киберспортивной трансляции.....	14
1.2.1 Определение термина.....	14
1.2.2 Киберспорт и «стримы»	15
1.2.3 League of Legends как представитель киберспортивного жанра.....	17
2 Киберспортивный медиа-контент League of Legends в России	
2.1 Официальные трансляции League of Legends.....	22
2.1.1 Трансляции финалов. От первого сезона до наших дней.....	22
2.1.2 «StarSeries» и Континентальная Лига LCL. Развитие русскоязычных трансляций.....	24
2.1.3 Полупрофессиональные чемпионаты СНГ-сцены.....	27
2.2 Характеристика прямых трансляций.....	30
2.2.1 Характерные черты киберспортивной трансляции.....	30
2.2.2 Киберспортивная аудитория. Трансляции LCL для новичков.....	32
2.2.3 Деятельность аналитиков, комментаторов, ведущих, корреспондентов в ходе трансляции.....	34
2.3 Киберспортивный медиа-контент вне прямых трансляций.....	37
2.3.1 Вспомогательный контент трансляций.....	37
2.3.2 Внестудийные программы.....	40
2.3.3 Читательский контент.....	42
2.3.4 «Пресс-службы» в мире киберспорта.....	44

2.4 Характеристика киберспортивного обозревателя.....	46
2.4.1 Необходимые навыки.....	46
2.4.2 Сравнение и проблематика.....	49
Заключение.....	52
Список использованных источников.....	55
Приложение А. Статья «LCL. Итоги 2016» от редакции LolEsports.....	59
Приложение Б. Основатели Riot Games получат премию.....	60
Приложение В. Интервью с известным футбольным комментатором Виктором Гусевым для ФКС.....	61
Приложение Г. О привлекательности киберспорта для бизнеса.....	62

ВВЕДЕНИЕ

Индустрія видеоигр имеет богатую историю, берущую начало едва ли не с появления самых первых вычислительных систем и персональных компьютеров. Даже устаревшие технологии прошлого века позволяли нескольким игрокам взаимодействовать между собой в игре, находясь вместе за одним компьютером или консолью. С развитием технологии интернета и появлением высокоскоростных сетей видеоигры шагнули за порог индивидуальных развлечений и создали целый пласт жанров, ориентированных на взаимодействие множества игроков онлайн, в режиме реального времени. Даже в самых первых онлайновых видеоиграх игрокам уже предоставлялась возможность играть против себе подобных. Подобная система позднее получила обобщающий термин «PvP» (*player versus player*), или «игрок против игрока». В каких-то играх PvP был лишь одной из многих возможностей и составляющих, в каких-то он ложился в основу всего игрового процесса. Именно из второго типа игр в конце-концов сформировался новый вид электронных увлечений, названный «киберспортом».

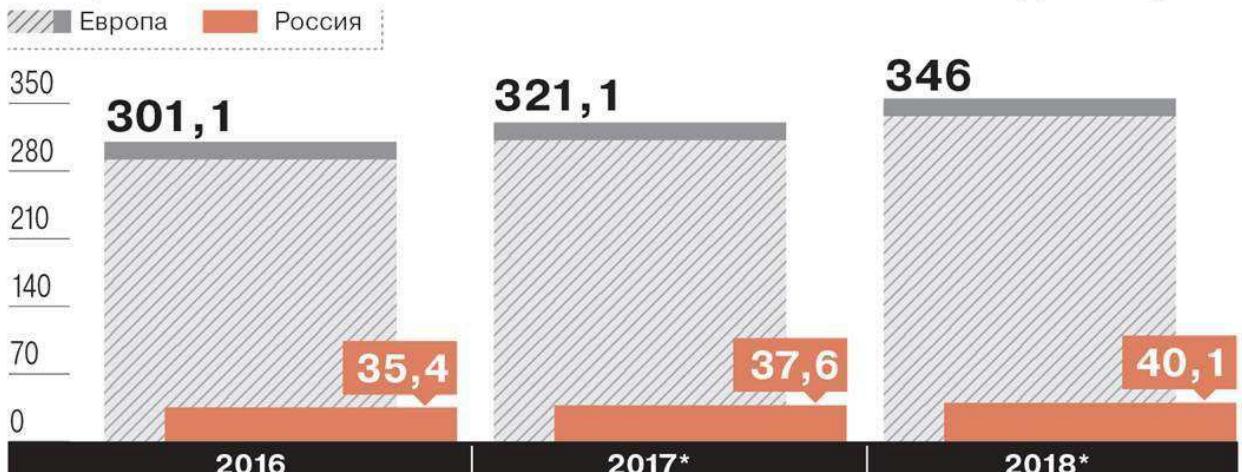
С течением времени аудитория электронных развлечений в целом, и киберспортивных мероприятий в частности, росла в геометрической прогрессии. Сформировались все признаки «высокого спорта»: из всей массы «простых игроков», воспринимающих определенную игру больше как развлечение, сформировалась группа «профессионалов», которая овладела механикой этой игры в совершенстве. Появление турниров или иных мероприятий по этой игре породило киберспортивные команды, со своими участниками, тренерами, и даже спонсорами. Аудитория «простых игроков» в свою очередь сформировала зрителей и болельщиков, следящих за киберспортивными мероприятиями. Таким образом, в игровой индустрии появились две очень важные вещи. Во-первых, это медийное событие – какое-нибудь киберспортивное мероприятие, а во-вторых аудитория, представляющая собой как зрителей и болельщиков, так и заинтересованных лиц вроде

спонсоров и организаторов. Там, где существуют эти два элемента, нельзя обойтись и без третьего. Людей, которые будут освещать эти события, комментировать игровой процесс, экспертов, которые будут предоставлять аналитику, корреспондентов, которые будут предоставлять аудитории материал относительно игры и игроков, одним словом – журналистов.

В игровой индустрии пласт журналистики сформировался уже очень давно, во всех его формах, от печатных материалов до телепередач и интернет-порталов. Игровая журналистика пристально следит за анонсами и разработкой новых игр, дает свою оценку продукта читателю или зрителю, сообщает о каких-то новинках в сфере электронной продукции. Однако традиционная игровая журналистика, как ни странно, практически не занимается освещением киберспортивных мероприятий.

А между прочим, зря. Последние несколько лет сфера киберспорта растет устрашающими темпами. Если обратиться к аналитическому изданию «SuperData», занимающемуся сбором статистических данных киберспортивных дисциплин, становится очевиден бурный рост индустрии. Согласно исследованиям, рынок киберспорта к 2017 году достигнет отметки в \$1 млрд. Основным денежным потоком является, как наверное и в любом виде спорта, реклама и спонсорство, а так же призовые фонды, букмекерская выручка и продажи билетов на мероприятия. Пропорционально рынку растет и аудитория. Согласно тем же исследованиям SuperData, большая часть аудитории – молодые люди от 18 до 25 лет. Аудитория трансляций различных киберспортивных мероприятий в 2016 году составила более двухсот миллионов зрителей по всему миру [SuperData, 2016].

ОБЩИЙ ОБЪЕМ ВЫРУЧКИ НА РЫНКЕ КИБЕРСПОРТА (\$ МЛН)



ИСТОЧНИК: PAYPAL, SUPERDATA.

*Прогноз.

Рисунок 1 – Исследование объема выручки

Таким образом, мы подходим к основной теме нашего исследования – киберспортивным трансляциям. Необходимо разобраться, можно ли назвать их журналистским продуктом, а их исполнителей – журналистами. Однако сфера киберспорта невероятно сложна и многогранна. В различных странах киберспорт находится на разных стадиях развития, а сам материал может сильно различаться в зависимости от жанра киберспортивной дисциплины.

1 Общие сведения о киберспорте и его обозрении

1.1 История и определение понятия «киберспорт»

1.1.1 Краткая характеристика киберспортивной игры

В введении мы уже немного разобрались в том, что из себя представляет киберспорт. Остановимся на этом термине подробнее, чтобы далее у нас не возникло затруднений.

Возможность взаимодействия игроков в одной игре заложена в большое количество видеоигр. В каких-то играх это является просто optionalной возможностью (например, серия Dark Souls), игнорирование которой не сильно повлияет на игровой процесс. В каких-то играх мультиплерность является краеугольным камнем всей механики (серия игр World of Warcraft, серия игр Battlefield), и без взаимодействия с другими участниками игровой процесс практически невозможен. Однако есть одна важная черта, которая выделяет потенциально относящиеся к киберспорту игры среди массы многопользовательских. Этой чертой является соревновательность. Условно говоря, игровой процесс киберспортивной платформы должен быть направлен на противостояние двух игроков, либо двух команд. Грань между киберспортивными и не киберспортивными многопользовательскими играми достаточно тонкая и условная, однако для опытных фанатов разница становится довольно очевидна. Попробуем разобраться подробнее на конкретных примерах, для чего нам следует исследовать жанровое многообразие киберспортивных игр.

1.1.2 Жанровые особенности киберспорта

Все киберспортивные дисциплины так или иначе попадают в один из указанных ниже жанров:

- FPS (First Person Shooter) – жанр классических «стрелялок» с видом от первого (из глаз) либо от третьего (из-за спины) лица. Типичными представителями данного жанра являются два классических титана шутеров – Counter Strike и Quake. В играх данного жанра противостояние обычно происходит между командами игроков на заранее подготовленных небольших аренах, а залогом успеха является скорость реакции и шутерные навыки. Отличаются высокой динамичностью.
- RTS (Real Time Strategy) – стратегический жанр, в котором игрок является эдаким «наблюдателем сверху», который координирует действия целой армии в режиме реального времени. Игроку необходимо отстраивать базы, управлять войсками, добывать ресурсы и т.д. Классическими представителями данного жанра являются Starcraft и Warcraft, которые легли в основу всего жанра киберспортивных стратегий. Схватки в RTS обычно происходят между двумя игроками.
- Fighting – не слишком популярный жанр, распространенный в основном в азиатских странах. В файтинге игрок берет под свое управление персонажа с определенными навыками единоборств, после чего сражается 1x1 (обычно – в рукопашной схватке) со своим противником. Типичные представители – Mortal Kombat, Tekken, Street Fighter. Что интересно, файтинг – единственный киберспортивный жанр, в качестве игровой платформы использующий чаще всего не персональные компьютеры, а игровые консоли вроде Playstation или Xbox. Это накладывает определенную специфику на сами соревнования.
- МОВА (Massive Online Battle Arena) – наиболее популярный в наши дни жанр, требующий от игрока как развитые экшен-навыки, так и тактическое мышление. На арене, представляющей из себя большую пересеченную

местность, сражаются две команды персонажей, имеющих свои индивидуальные особенности и навыки. Целью игры обычно является уничтожение вражеской базы. Самые крупные представители этого жанра – Dota и League of Legends.

Как можно заметить, все эти жанры объединяются чертой спортивности. В любой киберспортивной игре противостояние происходит между двумя игроками или небольшими командами (обычно не более пяти-шести человек), находящихся в равных, сбалансированных условиях. Количественный «ценз» на размер команд существует не просто так. Например, игры серии Battlefield относятся к жанру FPS, однако там битвы происходят в формате 64 игроков и более. Нетрудно догадаться, что подобная игра служит неплохим онлайновым развлечением, но не может считаться серьезной киберспортивной дисциплиной.

Помимо этого, важным пунктом любой киберспортивной игры является наличие определенного внутриигрового рейтинга, определяющего успешность и профессионализм игрока. Это может быть как просто четырехзначная цифра, которая тем лучше, чем она больше (система MMP в Dota 2), система воинских званий (Counter Strike), или же развитая система лиг и дивизионов (League of Legends). Важно отметить, что подобная система должна отмечать и демонстрировать успешность игрока, но не давать ему никаких материальных преимуществ перед игроками, находящимися на более низких ступенях [Оводков, 2013].

1.1.3 Киберспорт как официальный вид спорта в РФ

Предварительно стоит отметить, что в 2001 году киберспорт получил статус официального вида спорта в России. Однако уже к 2006 году министерство спорта решило исключить его из реестра. Ситуацию прокомментировал Вячеслав Фетисов, руководивший ведомством в тот момент. По его словам, это произошло, поскольку по киберспорту не проводились

официальные чемпионаты. Причины такой ситуации мы разберем в последующих главах.

«В этом вопросе, судя по всему, речь идет о компьютерном спорте, и здесь необходимо сказать следующее. Данный вид спорта в 2000 году был признан Госкомспортом России и затем внесен во Всероссийский реестр видов спорта. Однако, принимая во внимание, что за последние 2 года по этому виду спорта не проводилось официальных соревнований (чемпионатов и кубков России), в текущем году он был исключен из Всероссийского реестра видов спорта, а также из перечня признанных видов спорта». [Фетисов, 2006]

Киберспортивная общественность поставила под сомнение слова Фетисова. Дело в том, за два года, упомянутые Фетисовым, в России прошло два кубка страны, два чемпионата России, и несколько более мелких турниров, которые проводились под эгидой Федерации компьютерного спорта, о которой будет упомянуто позднее. Высказывались мнения, что в ФКС попросту забывали вовремя сдавать отчетные документы в министерство спорта.

Однако относительно недавно киберспорт в России был снова восстановлен в своем официальном статусе. Это решение было опубликовано в соответствующем приказе № 470 Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016: «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» [Министерство спорта РФ, 2016].

Разберемся, какие возможности это открывает для киберспорта:
Во-первых, киберспортивные мероприятия в статусе официального вида спорта получают возможность проходить под эгидой Министерства спорта. Это очевидно открывает новые возможности по финансированию и согласованию с властями места и времени проведения мероприятий. Не стоит однако забывать, что мероприятия, финансируемые исключительно Министерством спорта будут

связаны определенными обязательствами и условиями перед государством, так что минусов в этом статусе на самом деле так же достаточно.

Во-вторых, киберспортсмены смогут получать звания Мастера спорта России, Мастера спорта международного класса и Заслуженного мастера спорта России. Как бы странно ни звучало, киберспортсмены отныне могут запросто встать в один ряд с профессиональными представителями более «традиционных» в РФ видов спорта, получая соответствующий статус и привилегии.

Стоит отметить, что киберспорт был включен в Первый раздел Всероссийского реестра видов спорта. Этот раздел включает признанные, но не считающиеся национальными или «развиваемыми на общероссийском уровне» виды спорта. В этот список входят такие несерьезные на первый взгляд дисциплины как автомодельный спорт, роллер спорт, скейтбординг, серфинг, фрисби. Туда был включен и киберспорт. Ненадолго.

Официальным приказом Министерства спорта от 16.03.2017 киберспорт перешел во Второй раздел реестра видов спорта, где и находится по сей день. Таким образом, он получил статус и привилегии, равные футболу, хоккею или теннису. Отныне любой школьник, которого родители заставляют выключить компьютер, может на полном серьезе сказать, что занимается спортом. Этот же приказ обозначил практикуемые в РФ виды киберспорта: «боевая арена», «соревновательные головоломки», «стратегия в реальном времени» и «технический симулятор» [Министерство спорта РФ, 2017].

Стоит сказать, что вышеозначенные приказы уже вызывали кое-какой эффект. В 2016 году в России произошло два немаловажных события. Бизнесмен Алишер Усманов вложил \$100 млн. в киберспортивную организацию «Virtus.Pro», и по совместительству организатора киберспортивных турниров в России. Другой бизнесмен, Юрий Мильнер, вложил \$26 млн. в «Super Evil Megacorp» – разработчика онлайн-платформы «Vainglory». Таким образом, на российском рынке формируются все более и более благоприятные условия для развития киберспортивной сферы [TJ, 2016].

Прим. – пользуясь классификацией министерства спорта, League of Legends стоит относить к дисциплине «боевая арена», как впрочем 9 из 10 активно практикуемых в наши дни киберспортивных платформ.

1.1.4 Российский сегмент киберспортивных трансляций

Однако ничего подобного нельзя сказать про Россию. Киберспорт в СНГ-регионе долгое время находился в состоянии стагнации, остановившись где-то на зачаточном уровне. Локальные мероприятия проводились достаточно периодически и не пользовались громким успехом, а для успешного дебюта на международном уровне в СНГ была готова буквально одна-две команды. Справедливости ради стоит заметить, что российская команда Moscow Five, выступавшая на чемпионате мира по League of Legends пять лет назад завоевала титул поистине легендарной, и заставила зрителей всего мира обратить внимание на команды СНГ.

Стоит отметить организацию «Russian e-Sport Federation», она же Федерация компьютерного спорта (ФКС). Она была образована 24 марта 2000 года. ФКС всячески содействовала развитию киберспортивных соревнований в России, однако как уже отмечалось, после событий 2006 года, без официальной поддержки государства или разработчиков киберспортивные мероприятия в России носили полуофициальный, любительский характер.

Ситуация начала меняться буквально несколько лет назад. Команды из СНГ постепенно набирали популярность и опыт, понемногу выходя на международный уровень. Отдельно стоит отметить мультиплатформенные киберспортивные коллективы Virtus.pro (Россия) и NaVi (Украина), которые внесли огромный вклад в развитие киберспортивной репутации СНГ-региона.

Можно сказать, что развитие киберспорта в России подтолкнули два титана игровой индустрии, компании Valve и Riot Games. Компания Valve локализовала на русский язык два своих популярных киберспортивных продукта, Dota 2 и Counter Strike, а так же открыла русскоязычные серверы.

Схожим образом поступила и компания Riot, открыв русскоязычный сервер League of Legends и локализовав игру на русский язык. Стоит отметить, что русскоязычное коммьюнити в этих играх существовало и до открытия серверов, однако с официальным появлением русских серверов игровые платформы стали популяризироваться в России и странах СНГ. Это связано не только с внутриигровым языком, но так же с качеством интернет-соединения на новых серверах, которое гарантировало игрокам из России стабильный коннект. Одновременно с развитием аудитории стали развиваться и русскоязычные киберспортивные трансляции. Самым значимым событием российской киберспортивной сферы являлось открытие собственной лиги СНГ в League of Legends, о чем уже упоминалось выше. Открытие лиги LCL фактически официально утвердило Россию как киберспортивный регион.

Однако, несмотря на весь прогресс киберспорта в России в последние годы, русскоязычные трансляции очень неохотно покидают интернет-пространство. Вероятно это связано с тем, что российские инвесторы еще не готовы вложить средства в настолько новое и необычное предприятие, как телевизионные киберспортивные трансляции. Стоит однако отметить, что некоторые кабельные каналы, такие как 2x2 в качестве эксперимента периодически транслируют киберспортивные мероприятия в прямом эфире. Однако эти трансляции носят непостоянный характер. Чаще всего российские телеканалы транслируют однодневное мероприятие. В качестве примера можно вспомнить финалы ЧМ по League of Legends 2015-2016 годов.

Так же интересным экспериментом в российском сегменте являются периодические трансляции киберспортивных событий на экранах кинотеатров. Можно вспомнить сеть кинотеатров Cinema Park, которые транслировали некоторые киберспортивные мероприятия по League of Legends в том числе в Красноярске. Последней трансляцией совсем недавно стали финалы чемпионата мира 2016 по League of Legends.

1.2 Жанр киберспортивной трансляции

1.2.1 Определение термина

Поскольку явление киберспортивных трансляций сформировалось относительно недавно, в научной литературе еще не существует определения этого термина. Таким образом, нам придется самостоятельно сформировать основные тезисы, определяющие киберспортивный контент, и на их основании выстроить определение.

Сам по себе термин «трансляция» подразумевает передачу информации в режиме реального времени. Поскольку в киберспорте все действие происходит в игре и требует обработки зрительной информации, основным форматом трансляции является видео. Безусловно, возможны так же трансляции в формате аудио и текста, но они настолько непопулярны, что практически не существуют в киберспортивном сегменте.

Наиболее удобным каналом передачи прямой видеотрансляции в XXI веке является интернет. Множество стриминговых сервисов, а также встроенные возможности трансляции на сайтах-видеохостингах и даже в социальных сетях делают интернет практически единственным используемым вариантом на этом рынке. Так же немаловажным фактором является техническая сторона вопроса. Киберспортивные соревнования происходят с использованием персональных компьютеров, в свою очередь соединенных через интернет. Таким образом съемка непосредственно игрового процесса на обычную телевизионную камеру не даст возможности качественной передачи информации, а запись, ведущуюся с персональных компьютеров, гораздо проще и удобнее транслировать через вышеуказанные источники в сети интернет.

Очевидно, что трансляция не происходит сама по себе. Во время всей передачи происходящее сопровождается комментариями специалистов, подготовленных для ведения трансляции. Эти специалисты должны обладать

навыками ведения или комментирования трансляции, и при этом владеть техническими и механическими познаниями в игре, для того чтобы ориентироваться в происходящем и сопровождать его корректными комментариями.

Из всего вышесказанного мы можем сформировать основные тезисы киберспортивной трансляции:

- Трансляция распространяется в режиме реального времени.
- Форматом вещания является видеотрансляция.
- Преимущественной платформой для трансляции являются различные сервисы интернета.
- Трансляция сопровождается комментариями специалистов.
- И наконец, предметом трансляции является киберспортивное событие, происходящее на платформе многопользовательской игры.

Собственно, тезисы говорят сами за себя. Киберспортивная трансляция является распространяемым в сети интернет видео в режиме реального времени, посвященным какому-то киберспортивному событию. Теперь проанализируем озвученные принципы более подробно.

1.2.2 Киберспорт и «стримы»

С появлением высокоскоростного интернета произошел настоящий бум прямых трансляций через сеть. Первые эксперименты с вещанием в реальном времени относятся ко второй половине 90-х годов и принадлежат американским радиостанциям. Sonicwave.com стала первой официально лицензированной радиостанцией с круглосуточным вещанием через интернет. Примерно в это же время начинаются первые попытки телевизионных трансляций. Первым успешным каналом на этом поприще можно считать сайт broadcast.com. Таким образом, первое появление интернет-трансляций

датировано еще концом прошлого века, хотя конечно трансляции того времени не имели ничего общего с киберспортом.

С развитием технологий интернета, появлением высокоскоростных сетей и протоколов шифрования TCP/IP наиболее популярным способом видеотрансляции стала передача потокового видео. Если быть кратким, потоковое видео представляет собой прямую трансляцию, для просмотра которой пользователю не нужно ждать полной закачки файла. Видеофайл передается на компьютер пользователя прямо по ходу трансляции, что разумеется требует постоянного подключения к интернету. Отдельно стоит отметить, что видеофайл загружается на специальный потоковый сервер, не загружая ненужными процессами компьютер зрителя.

Данное явление получило название «стрим», или «стриминг», от английского слова stream (поток). При помощи специальных стриминговых сайтов процесс трансляции изображения прямо с персонального компьютера стал настолько удобен, что тематика стримов быстро была монополизирована компьютерными играми.

В числе первых стриминговых хостингов фигурирует сайт Justin.tv. Пользователи могли совместно просматривать или записывать стримы. В 2011 году часть Justin.tv преобразовалась в новую платформу, получившую название Twitch.tv. Новый сайт оказался настолько удобен и функционален, что уже через пару лет стал популярнее своего прародителя. Twitch стал фактически символом стриминговых сервисов.

Сама за себя говорит и сделка, совершенная в 2014 году, когда сервис Twitch был куплен компанией Amazon за почти \$1 млрд. В 2015 году сервис опубликовал данные о посещаемости сайта. Ежемесечная аудитория Twitch колебалась в районе 100 млн. человек, из которых примерно миллион были самими стримерами [Twitch.tv, 2015].

Если зайти на Twitch.tv, становится очевидно, что главенствующие позиции занимают именно каналы с киберспортивными трансляциями на различных платформах. Топ-2 просмотров стабильно сохраняется за Dota и

League of Legends, еще несколько первых мест держат менее популярные киберспортивные дисциплины.

Безусловно, подавляющая часть просмотров стримов приходится именно на сервис Twitch. Однако с прогрессом популярности стриминговой культуры каналы для прямых трансляций появились и в других сервисах. Например, популярный видеохостинг Youtube уже достаточно давно предоставляет услуги по трансляции стримов. В 2016 году эта тенденция перешла и в некоторые социальные сети, в частности, в «Вконтакте».

Именно со стримами прочно ассоциируются трансляции киберспортивных соревнований. В некоторых странах, в которых киберспортивная сфера достаточно развита, прямые трансляции происходят не только в интернете, но и на телевидении. В качестве примера можно назвать Южную Корею. Исторически сложилось, что Южная Корея стала колыбелью и мировым центром всего киберспортивного движения. Киберспорт в стране давно возведен на национальный уровень, а киберспортсмены приравниваются к профессиональным спортсменам с соответствующими лицензиями. В связи с этим в Корее существует огромное количество телеканалов, специализирующихся исключительно на игровой тематике, такие как OnGameNet, MBCGames и SPOTV. Другим примером страны с развитым уровнем киберспорта можно назвать США, хотя размах киберспортивного движения там намного скромнее, чем в Южной Корее, а американские киберспортсмены выглядят достаточно бледно на фоне корейских.

1.2.3 League of Legends как представитель киберспортивного жанра

Если бы мы захотели по отдельности рассмотреть все киберспортивные жанры и дисциплины, это заняло бы не одну сотню страниц. Поэтому в данной работе мы будем рассматривать жанр киберспорта и киберспортивных трансляций на примере одной дисциплины. League of Legends (далее – LoL) была выбрана мной не случайно. На данный момент LoL является самой

популярной киберспортивной дисциплиной со стомиллионной аудиторией. Разберемся подробнее в сути этой игры.

League of Legends относится к жанру MOBA, и была выпущена компанией «Riot Games» в 2009 году. Игра распространялась, и по сей день продолжает распространяться по модели Free-to-Play. Это означает, что сама по себе игра доступна для бесплатного скачивания, однако внутри игры присутствует возможность внутриигровых покупок за реальную валюту. Поскольку принадлежность к киберспортивному жанру требует от игровой механики сбалансированности между всеми игроками, внутриигровые покупки носят в основном косметический характер или предоставляют услуги, не влияющие на игровой процесс.

Сама по себе игра происходит в виде игровых сессий, протяженностью в среднем по 30-45 минут. Перед началом игры участник выбирает одного из игровых персонажей, над которым берет управление. Каждый персонаж имеет собственную историю, уникальную внешность, а так же различные боевые и/или магические способности. На данный момент LoL насчитывает почти полторы сотни персонажей. В зависимости от личных предпочтений игрок занимает одну из ролей в команде, после чего попадает на арену, представляющую из себя пересеченную местность с различными строениями и объектами на карте. В зависимости от режима карта и количество игроков в команде может меняться, однако подавляющее большинство киберспортивных турниров происходит в формате классической игры 5x5. В этом режиме арена представляет из себя три условные дороги – линии, разделенные между собой лесом, рекой, и прочими объектами. По линиям с баз обеих команд время от времени проходят группы компьютерных существ – миньонов, убийство которых приносит золото и опыт персонажам. Персонажи в ходе игры разучивают новые способности и покупают предметы, которые влияют на их характеристики и наделяют дополнительными способностями. Целью игры является уничтожение защитных башен противника на линиях и снос вражеской базы. Помимо защитных строений команд на карте

располагается множество нейтральных объектов, контроль над которыми приносит дополнительные бонусы. После завершения игры прогресс опыта и золота персонажей сбрасывается, и в следующей игре участники снова начинают «с нуля».

Игры жанра МОВА в целом, и League of Legends в частности отличает также наличие определенных ролей игроков, которых они придерживаются в течении игры. Фактически эти роли – специализации, вроде вратаря, полузащитника или нападающего в футболе. Всего их пять, по числу игроков в команде.

- Top Lane (игрок верхней линии): Игрок данной роли занимает верхнюю линию на карте, являющуюся самой протяженной. Из-за того, что добираться до верхней линии дальше всего, игроки-топлейнеры первую половину игры вынуждены сражаться один на один, удерживая свою линию как можно дальше. Как следствие, выбором топлейнеров становятся выносливые персонажи, способные долгое время сражаться автономно от команды и выживать в тяжелых условиях.

- Mid Lane (игрок средней линии): Средняя линия является самым коротким путем между двумя противоборствующими базами. Следовательно, центральное расположение линии делает её наиболее важным объектом, за господство над которым команды сражаются в первую очередь. Выбором мидлейнеров становятся мобильные персонажи, способные наносить большое количество урона, и выживающие в основном за счет скорости, а не выносливости.

- Jungle (лесник): Единственный игрок в команде, не имеющий своей линии. Вотчиной этого члена команды становится лес, разделяющий линии, в котором он сражается с нейтральными монстрами для заработка опыта и золота. Главной обязанностью лесника является так называемый ганк – засады на вражеских игроков на всех линиях, а так же контроль над нейтральными объектами. Персонажи-лесники могут иметь самые разнообразные

специализации, однако должны обладать хорошей скоростью зачистки нейтральных монстров.

- ADC (стрелок): Наиболее хрупкий член команды, занимающий нижнюю линию. Как понятно из названия, выбором стрелка становятся персонажи дальнего боя, наносящие колossalный урон на расстоянии, но практически не имеющие возможности выживать в одиночку.

- Support (поддержка): Второй игрок на нижней линии, основной обязанностью которого является защита и поддержка своего стрелка. Так же саппорт обязан контролировать обзор на карте для предотвращения засад. В зависимости от своих предпочтений, саппорт может выбрать выносливого персонажа, «танка», который будет стоять в авангарде, принимая на себя урон, «утилити», который будет поддерживать и усиливать своих союзников в тылу, или же саппорта, который будет наносить большое количество урона.

Обычно игроки тренируются играть на определенной роли для достижения высокого уровня мастерства. Вышеназванные роли являются фактическим составом любой команды. Так же важной частью команды является тренер, который работает над тактикой команды и занимается тренировками её членов.

В League of Legends присутствует система отображения прогресса игрока, на игровом жаргоне называемая «эло». Все игроки, достигшие определенного уровня развития, попадают в систему лиг и дивизионов. Лиги разделяются на бронзовую, серебряную, золотую, платиновую и алмазную, каждая по пять дивизионов. Выше этих лиг так же стоят обособленные лиги мастеров и претендентов. Подобная система позволяет игрокам достаточно легко интегрироваться из числа всей аудитории в число профессиональных киберспортсменов. Поскольку показатель «эло» фактически отображает уровень мастерства игрока, киберспортивные команды зачастую ищут и набирают новых участников из лиг с высоким эло. Таким образом, для того, чтобы попасть в мир высокого киберспорта, достаточно поднять свое эло на уровень алмазной лиги, или, еще лучше, лиги мастера или претендента. Однако

сделать это не так просто как кажется. Большая часть игроков оседает в серебряной и золотой лиге. Согласно статистике Riot Games, суммарное количество игроков алмазной лиги, лиги мастеров и претендентов на всех серверах не превышает 2% от общего числа игроков. Таким образом, система лиг в игре отсеивает потенциальных киберспортсменов и остальную аудиторию.

На данный момент в League of Legends сформировалась устойчивая киберспортивная структура. Все игровые регионы разделены на собственные локальные лиги. Например, LCL – континентальная лига – подразумевает под собой СНГ-регион. LCK – корейская лига. EU и NA LCS – европейская и североамериканская лиги соответственно. Все лиги делятся на два типа – старые профессиональные регионы вроде Кореи и Европы, и новые, слабые регионы-аутсайдеры, которые называют общим термином WildCard, куда в том числе входит LCL. Каждый год стартует новый сезон League of Legends, в котором команды играют внутри своих лиг за право попасть в число сильнейших и отправиться на чемпионат мира, которым завершается киберспортивный сезон. Помимо основных игр сезона существует множество промежуточных мероприятий, вроде лиги звезд All Stars, IWCI или IEM.

2 Киберспортивный медиа-контент League of Legends в России

Прежде чем приступить к этой главе, вспомним, что из себя вообще представляет термин «медиа-контент». В традиционной журналистике под контентом обычно понимается информационное наполнение какого-то источника, то есть медиа: газеты, канала, сайта. Это в буквальном смысле любое содержание, которое несет в себе какую-нибудь информацию, будь это текст, видео- и аудиофайл, инфографика, да даже маленькая фотография. А значит, выражаясь простым языком, медиа-контент – это то, что смотрит, слушает и читает аудитория.

2.1 Официальные трансляции League of Legends

2.1.1 Трансляции финалов. От первого сезона до наших дней

Самый первый международный чемпионат по League of Legends состоялся в июне 2011 года в Йенчепинге, Швеция. Этот чемпионат стал финальной точкой первого киберспортивного сезона Лиги Легенд. По итогам отборочного тура на чемпионат пробились восемь команд-финалистов, большая часть из Европы и Северной Америки. Несмотря на довольно скромное количество зрителей, вживую присутствовавших на мероприятии – всего около трехсот человек – финалы чемпионата на стриминговых сервисах посмотрели в общей сложности почти 2 млн. человек. Ведущими и комментаторами всего мероприятия тогда выступили два сотрудника Riot Games, Дэвид Турли и Ривингтон Бисланд. Комментаторы озвучивали весь происходящий игровой процесс, отвечали за аналитику в перерывах между матчами и знакомили зрителей с интересными фактами и статистикой команд [GMBOX, 2016].

Второй сезон получился куда более масштабным. По итогам отборочного сезона в финалах столкнулись 12 команд, на этот раз сражавшиеся за общий призовой фонд в \$2 млн. – неслыханная для того времени сумма. По сравнению с первым сезоном была проведена гораздо более масштабная работа. Открытие и закрытие чемпионата отмечалось масштабными церемониями, транслируемыми в прямом эфире более чем на десятке языков. Стоит отметить, что в том сезоне League of Legends поставил рекорд количества зрителей, единовременно наблюдавших за трансляцией чемпионата – 1,1 млн. человек, вкупе с восемью тысячами «живых» зрителей. Тогда же сложился основной принцип киберспортивной трансляции, который, с незначительными изменениями, сохраняется по сей день [R. McCormick, 2013].

Именно во втором сезоне произошло разделение аналитического и комментаторского блоков. Как оказалось, аналитика такой механически сложной игры как LoL оказалась настолько важным и обособленным

элементом, что в студии были приглашены отдельные специалисты-аналитики. Они комментировали состав и ротации команд, анализировали так называемую «стадию драфта» - этап выбора игровых персонажей – после чего передавали слово комментаторам на время игры. После игры комментаторы вновь уступали место аналитическому столу, который подробно разбирал действия команд в игре.

Третий сезон не привнес ничего кардинально нового в сам чемпионат. Однако стоит отметить появление новой практики на трансляциях, которая заключалась в том, что за стол аналитики приглашались игроки из профессиональных команд, которые делились своими мнениями и опытом со зрителями. Опыт оказался настолько удачным, что впоследствии некоторые игроки стали совмещать свою карьеру с аналитической работой.

Финал четвертого сезона, прошедший в Сеуле, поставил новый рекорд по одновременному количеству зрителей – 11 млн. человек. Трансляции чемпионата велись на 19 языках. Так же финалы четвертого сезона впервые транслировались на экранах Cinema Park [L. Jackson, 2015].

Не менее масштабным получился и пятый сезон. В отборочных этапах появился новый чемпионат – MSI, который позволил расширить количество претендентов на участие в финальном чемпионате. Этапы финалов проходили в нескольких городах Европы, а всего чемпионат посмотрело в общей сложности 36 млн. человек. Так же в пятом сезоне телеканалом 2x2 была предпринята первая попытка трансляции чемпионата, которая, однако, происходила с многочасовой задержкой.

Увы, шестой сезон, окончившийся в 2016 году, не принес ничего кардинально нового в систему трансляций. Стоит отметить разве что повышенный интерес русскоязычных зрителей к чемпионату мира шестого сезона, поскольку туда, впервые со времен второго сезона, прошла российская команда Albus Nox Luna, достаточно успешно выступившая в групповом этапе.

Шестой сезон League of Legends, однако, был отмечен куда более значимым для СНГ-региона событием. В 2016 году была основана

континентальная лига LCL. По итогам весеннего и летнего сплитов команда Hard Random, позднее сменившая название на Albus Nox Luna, заработала путевку на чемпионат мира.

2.1.2 «StarSeries» и Континентальная Лига LCL. Развитие русскоязычных трансляций

До открытия официального российского сервера League of Legends игрокам из СНГ приходилось довольствоваться небольшими локальными турнирами на базе сервера Восточной Европы. С открытием русскоязычного сервера в 2013 году все соревнования СНГ-региона были перенесены на новый сервер.

В том же году прошли небольшие турниры, которые являлись своеобразной подготовкой к первой лиге СНГ – StarSeries. С появлением StarSeries сформировались и первые профессиональные русскоязычные трансляции. Стоит отметить, что изначально StarSeries финансировались компанией Riot только частично. Основное бремя организации лиги легло на киберспортивную игровую площадку Starladder. Площадка была организована силами нескольких спонсоров, в том числе Intel, ASUS, российской кампанией-разработчиком Wargaming.net и стриминговым сервисом Twitch.tv. Именно на базе Старладдера происходили первые профессиональные турниры СНГ.

Все матчи всех шести сезонов StarSeries транслировались на официальном канале StarLadder в сервисе Twitch.tv. Бессменным комментатором всех сезонов StarSeries являлся Михаил Зверев, больше известный публике под псевдонимом «Olsior». Первые несколько сезонов вместе с ним вел трансляцию Александр Табота, он же «Fiftyseven». Поскольку первые трансляции StarSeries не имели серьезного финансирования, Зверев и Табота выполняли одновременно функции аналитиков, комментаторов и ведущих всех трансляций. Позднее Табота покинул трансляции, и его место

занял Игорь «ATRemains» Радкевич. Именно Зверев и Радкевич стали, можно сказать, лицом русскоязычных трансляций «Лиги Легенд» [А. Кирюкин, 2014].

Помимо трансляций СНГ-сцены новоявленный коллектив российских комментаторов Старладдера занимался комментированием иностранных лиг. Наибольшее внимание российские комментаторы уделяли EU и NA LCS лигам.

Однако недостаток финансирования сказывался на играх российской сцены. В отличие от профессиональных киберспортсменов других стран, которые помимо призовых наград получали официальную зарплату, а также финансирование команд, игроки СНГ-сцены не могли уделять подготовке к соревнованиям все свое время. Полуофициальное положение СНГ-команд тормозило развитие киберспортивной лиги, поэтому к 2016 году компания Riot Games взяла финансирование и проведение СНГ-лиги в свои руки. Так появилась Континентальная Лига LCL [Я. Гафнер, 2016].

Лига LCL состоит из двух сплитов – весеннего и летнего. По итогам каждого сплита команда-победитель получает путевку на чемпионат «International Wildcard Invitational», в котором получает право сразиться за слот на Чемпионате «Mid-Season Invitational», который в свою очередь открывает дорогу к Чемпионату Мира. Такой сложный путь обуславливается тем, что LCL входит в число так называемых «WildCard» регионов – аутсайдеров, которые вынуждены сражаться с другими WildCard-регионами за право попасть в «высшую лигу».

С переходом организации лиги в руки Riot Games игроки и команды получили необходимое финансирование для получения зарплат и аренды игровых домов. Помимо этого русскоязычные трансляции вышли на новый уровень.

Во-первых, изрядно расширился состав комментаторов. С появлением лиги LCL российские комментаторы так же, как и прочие развитые регионы, получили возможность разделить блок аналитики и блок комментирования. Помимо Зверева и Радкевича, перешедших в трансляции LCL из StarSeries, появились так же новые лица, быстро заработавшие репутацию и авторитет.

Некоторые комментаторы являлись бывшими членами киберспортивных команд, некоторые ими и остались. Среди самых видных комментаторов и аналитиков стоит отметить Николая «ColdStar» Морозова, Алексея «Genes1s» Романова (являвшегося, по совместительству, тренером команд NaVi и Tornado ROX), а так же бывшего игрока команды Hard Random Юрия «FlashintheNight» Шиленкова. Помимо устойчивого состава комментаторов за стол аналитики часто приглашались игроки и тренеры команд-участников СНГ-лиги.

Все трансляции лиги LCL происходят на высоком техническом уровне. Помимо самого процесса трансляции корреспонденты Riot записывают интервью, обзоры и сюжеты с отдельными игроками или целыми командами лиги LCL, запись которых ставили в перерывах между матчами. Сама трансляция стала разделяться на несколько этапов. Перед игрой слово берет стол аналитики, за которым присутствует один-два эксперта и ведущий, который задает тон трансляции. За столом могут присутствовать как профессиональные эксперты-аналитики, так и приглашенные гости из числа игроков и тренерского состава. Стол аналитики разбирает предстоящую игру и состав команд, анализирует стадию драфта, после чего передает слово двум комментаторам, которые комментируют непосредственно игровой процесс. После завершения матча стол аналитики делится впечатлениями и занимается анализом прошедшего матча. Однако в трансляциях LCL появилось еще одно интересное нововведение. После матча, помимо стола аналитики, слово берет еще один эксперт, который подробно разбирает самые ключевые и интересные моменты матча, и анализирует ошибки игроков, демонстрируя все это при помощи графического экрана.

Помимо комментаторов и аналитиков над трансляцией так же работают операторы, которые ведут студийную съемку, а так же контролируют съемку игрового процесса во время матча.

Российские комментаторы так же продолжили обозревать лиги зарубежных стран, однако теперь основное внимание обозревателей уделялось лиге LCL, и лиги других стран комментировались по остаточному принципу.

Обычно этим занимались не более двух-трех ведущих, которые брали на себя одновременно и обязанности аналитиков, и обязанности комментаторов. Во время международных чемпионатов бывали случаи, когда один из комментаторов отправлялся заграницу вместе с командами из СНГ, чтобы брать у них интервью, давать информацию с места событий и создавать эффект присутствия.

Стоит так же отметить отличную работу монтажа. Игровой интерфейс во время матча предоставлял всю необходимую информацию об игроах, состоянии их персонажей и течении игры. При переключении внимания на определенных персонажей в интерфейсе так же выводятся изображения с веб-камер игроков, которые управляют этими персонажами. Так же комментаторы охотно вводили новые «изюминки», которые позволяли разбавить процесс трансляции и служили развлекательным целям. В качестве примера можно привести комментирование Николая «ColdStar» Морозова. Морозов в числе прочего прославился словом «пгнали», которое очень часто говорил перед началом матча. Это слово настолько понравилось аудитории и стало прочно ассоциироваться с Морозовым, что в летнем сплите LCL в трансляцию был встроен специальный «Пгнали-метр», который появлялся каждый раз, как Морозов произносил это слово, и считал, сколько раз он произнесет его в течении всего сплита. Другой интересной фишкой можно назвать традицию стола аналитики перед игрой делать прогнозы на одну из команд. Эта особенность так же понравилась зрителям и стала официальным визуализированным предматчевым действием.

2.1.3 Полупрофессиональные чемпионаты СНГ-сцены

Показательно, что отдельную нишу в среде киберспортивных трансляций занимают полупрофессиональные и непрофессиональные лиги. В этом параграфе мы разберем два случая.

С 2015 года в формате League of Legends стартовал формат студенческой лиги. Он появился вскоре после добавления в игру возможности объединяться с другими игроками в студенческие гильдии. Представители одного института в университете могли объединиться и сразиться с подобными им командами за специальные призы, заявленные в конце сезона. Формат быстро шагнул дальше, и вскоре была заявлена лига под названием «Битвы Университетов». Отличительной чертой стало то, что в этой лиге принимали участие полупрофессиональные и совершенно непрофессиональные игроки. Последние, впрочем, достаточно быстро отсеивались в отборочном и групповом этапе.

С появлением Континентальной лиги LCL помимо основного состава лиги, куда входит 8 команд, появилась так же Лига Претендентов. Команды в составе лиги сражаются за два места в финале, где победители получат право перейти из Лиги Претендентов в основную Континентальную Лигу. Примечательно, что в Лигу Претендентов так же попадают две команды, по итогам сезонного сплита LCL оказавшиеся последними.

Трансляции полупрофессиональных лиг происходят обычно с заметным снижением качества. Обусловлено это в первую очередь тем, что для участия в обеих лигах игрокам нет необходимости ехать в специальную студию, и играть они могут прямо на дому. В связи с этим и обозреватели редко появляются в кадре, ограничиваясь голосовой трансляцией. В этом случае обозреватель нередко совмещает в себе функции комментатора и аналитика, а сами трансляции зачастую проходят с участием неопытных, только начинающих свою «карьеру» обозревателей.

Как уже упоминалось ранее, киберспорт был восстановлен в качестве официального вида спорта в РФ. Обязательным условием подобного статуса является регулярное проведение соревнований в масштабе страны, как например Кубок России. Поэтому проведение подобных мероприятий и соответственно их трансляция снова стали проходить под эгидой Федерации компьютерного спорта (далее федерация или ФКС). С 2016 года ФКС

утвердила два киберспортивных направления для различных платформ, в т.ч. и League of Legends.

Всероссийская киберспортивная студенческая лига – это соревнования между университетскими сборными. К слову, не стоит путать студенческую лигу и Битвы Университетов, которые проходят под эгидой Riot Games.

В 2016 году стартовал первый сезон Студенческой лиги с призовым фондом в 7 миллионов рублей. В каждой дисциплине университет выставляет отдельные команды или одиночных участников. Итого, в сборную любого университета входят три команды (по Dota 2, CS:GO и League of Legends) и двое участников (FIFA 17 и Hearthstone).

Вторым мероприятием под покровительством ФКС является Кубок России по киберспорту. Примечательно, что единственным ограничением для участия является возрастной ценз (16+). В кубке России так же разыгрываются четыре дисциплины (CS:GO по непонятным для меня причинам туда не попал). Общий призовой фонд кубка так же составил 7 миллионов рублей [ФКС, 2017].

Трансляции проходят собственными силами ФКС, хотя на мой взгляд качество их исполнения уступает аналогичным трансляциям лиги LCL.

Если же составить примерную итоговую схему, то Континентальная Лига LCL выглядит следующим образом:

- В течение сплита команды «Лиги Претендентов» сражаются между собой за два слота в основной лиге LCL.
- Следом проходит основной сплит Континентальной лиги между восемью командами-участниками за звание финалиста сезонного сплита LCL.
- В зависимости от сезона финалист LCL получает путевку на один из двух турниров. Во время весеннего сплита финалист отправляется на MSI, где сражается за чемпионский титул Mid-Season Invitational, а финалист летнего сплита получает право на участие в IWC – International Wild Card, в котором участвуют финалисты сезона из регионов «неосновного состава». Два победителя IWC получают путевку на Worlds, где могут сразиться с сильнейшими командами мира за звание Чемпиона Мира сезона.

Помимо основного сплита в СНГ проходят Битвы Университетов и LCL Open Cup, который не входит в общую структуру соревнований. Особняком стоят трансляции Российской студенческой лиги и Кубка России, проходящие под эгидой Федерации компьютерного спорта.

Среди зарубежных соревнований, в которых участвуют команды из СНГ, фигурируют:

- MSI – Mid-Season Invitational
- IEM – Intel Extreme Masters
- IWC – International Wilde Card
- All-Star
- World Championship

2.2 Характеристика прямых трансляций.

2.2.1 Характерные черты киберспортивной трансляции.

На первый взгляд из всего вышесказанного может показаться, что киберспортивная журналистика имеет не так уж много отличий от традиционной спортивной. Однако киберспортивная журналистика выделяется рядом неочевидных особенностей.

- Сленговая транслитерация.

Киберспортивный жанр, как никакой другой, просто битком набит специальной терминологией. Поскольку подавляющее большинство киберспортивных дисциплин основывается на играх зарубежного производства, которые далеко не сразу локализуются на русский язык, речь киберспортивного комментатора буквально напичкана иноязычной терминологией в виде транслита. Буквально каждое внутриигровое действие имеет свое сленговое название, которое и применяется комментаторами, в том числе русскоязычными, делая речь комментатора практически недоступной для понимания неподготовленным зрителем. К примеру фраза «мид дефни тавер» означает посыл: игрок средней

линии (mid lane – центральная линия), защиты (Defense (деф) – защита) башню (Tower – тавер). Транслитерация так же может смешиваться с аббревиацией, создавая еще большую головную боль у случайного слушателя. К примеру, распространенная русскоязычная аббревиатура «ГГ» на самом деле означает «Хорошая игра (Good Game – GG)». Помимо специальной терминологии, которая более-менее устойчива в пределах одного игрового жанра, встречается так же специфическая игровая терминология. К примеру, название предмета «Guardian Angel», на русский локализованного как «Ангел-Хранитель» обычно обозначается аббревиатурой «ГА (GA)». И в качестве совсем уж неочевидного примера – одно из умений персонажа по имени Thresh, благодаря которому он бросает в цель цепь, и подтягивает её к себе. Эта способность обычно кратко обозначается как «хук», поскольку цепь персонажа похожа на крюк (Hook в английском языке).

- Киберспортивная ориентированность.

Как становится очевидно из предыдущего пункта, разобраться в игровом процессе профессиональной сцены с насекома не получится. Даже для того, чтобы просто понимать то, что происходит во время трансляции и о чем говорят комментаторы, необходимо отыграть несколько сотен часов в этой игре. А уж когда речь идет о том, чтобы заняться комментированием или аналитикой, количество наигранного времени должно переваливать за несколько тысяч часов. Помимо этого, недостаточно просто наиграть определенный опыт. Одной из черт онлайновой продукции является постоянное обновление и изменение составляющих. С каждым новым обновлением игровой процесс, терминология, какие-то неочевидные тонкости могут круто меняться. Таким образом, киберспортивный комментатор или аналитик должен не только быть опытным игроком, но и постоянно оттачивать свои познания в игре. То же самое касается и зрителей.

- Вовлеченность в игру.

Ни для кого не секрет, что все киберспортсмены выступают под игровыми псевдонимами – так называемыми никнеймами. Действительно, заучивать

имена всех именитых корейских спортсменов было бы слишком сложно. Однако помимо игроков никнеймы так же имеют тренеры, комментаторы, аналитики. Зачастую никнеймы комментаторов более известны, чем их имена. Это обуславливается тем, что все они так или иначе были, или до сих пор остаются участниками игрового процесса.

- Персонализация персонажей.

В играх жанра МОВА, и в League of Legends в том числе все игровые персонажи имеют свои характерные особенности, проработанные характеры, историю. Они могут шутить во время игры, говорить какие-то прописанные фразы и взаимодействовать между собой. Поэтому нередко во время трансляции комментаторы озвучивают действия игроков, называя их не по их именам, а по именам персонажей под их управлением.

- Слияние ролей.

Как уже отмечалось выше, в отличие от традиционной спортивной журналистики киберспортивный обозреватель нередко должен совмещать в себе роль комментатора, аналитика, ведущего, а иногда даже и оператора.

- Интерактивность.

В отличие от традиционных спортивных трансляций, технология стрима позволяет стримеру взаимодействовать с аудиторией. К примеру – посредством встроенных в сервис комментариев.

- Культ личности.

Во многих спортивных трансляциях комментатор фигурирует не больше чем безличный голос, комментирующий игру. В киберспортивных трансляциях личность комментатора или аналитика привлекает куда большее внимание. Некоторые известные обозреватели зачастую приобретают культовый статус благодаря каким-то «изюминкам» своего поведения, коронным фразам и проч.

2.2.2 Киберспортивная аудитория. Трансляции LCL для новичков

Как уже упоминалось в введении, согласно исследованиям SuperData и Newzoo, основную аудиторию киберспортивных трансляций составляют молодые люди от 18 до 25 лет, владеющие персональным компьютером с выходом в интернет. Это логично, ведь подростки до 18 лет интересуются игрой скорее как средством развлечения, нежели видом спорта. Приоритеты людей после 25 лет смещаются от электронных развлечений в сторону более материальных ценностей. Впрочем, тенденции развития киберспорта таковы, что вскоре планка верхнего возраста может подняться, что наглядно демонстрирует пример Южной Кореи.

Агентство Newzoo представило свежее исследование зрительской аудитории за 2017 год в различных киберспортивных дисциплинах, в том числе в League of Legends. Согласно докладу, 42% зрителей следят за соревнованиями по играм, в которые не играют. При этом 23% из них вообще не проводят время за компьютерными играми. Более 45% активных игроков не являются зрителями киберспортивных соревнований. В то же время 26% из них принимают участие в подобных турнирах [Newzoo, 2017].

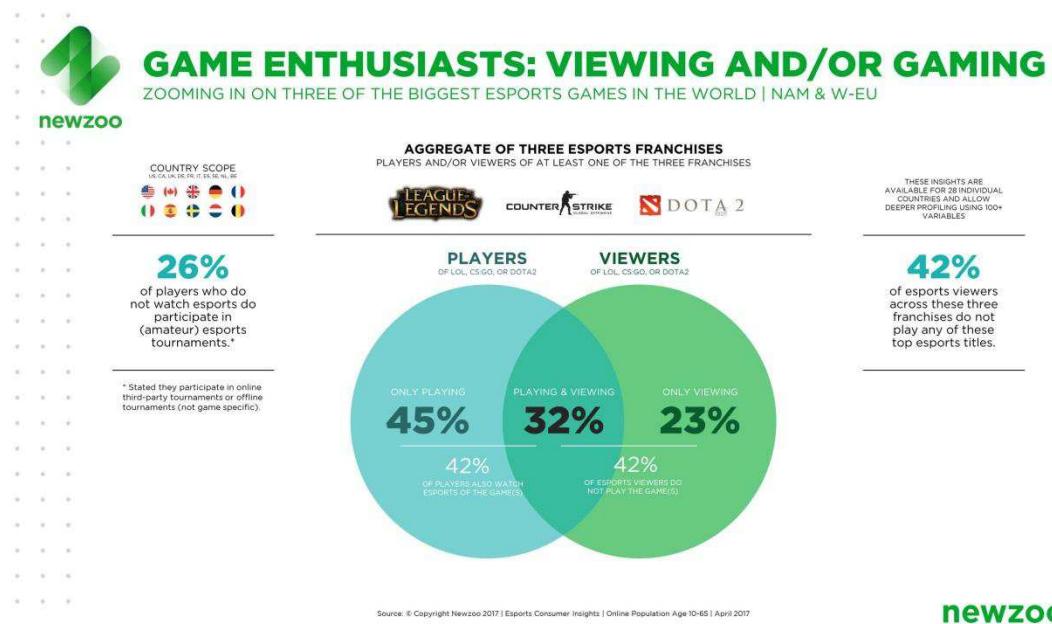


Рисунок 2 – Исследование аудитории Newzoo

Помимо возраста, характерной чертой киберспортивной аудитории является вовлеченность. Как уже было отмечено в предыдущем параграфе, для

того, чтобы хорошо ориентироваться в ходе профессионального киберспортивного матча, необходимо иметь солидный игровой опыт. Поэтому подавляющее большинство зрителей либо являются участниками игрового процесса, либо недавно являлись ими. С одной стороны, механическая сложность освоения киберспортивной игры делает игровые матчи невероятно разнообразными и интересными, с другой стороны препятствует распространению киберспортивных трансляций среди неискушенного населения.

Однако некоторый компромисс был найден вскоре после открытия лиги LCL. Параллельно с основной трансляцией комментаторы запускают упрощенную трансляцию для новичков, в которой комментаторы говорят максимально простым и доступным языком, тщательно объясняя все игровые моменты зрителям. Такой подход позволил не только расширить зрительскую аудиторию, но и способствует обучению новичков тонкостям профессиональной игры. К сожалению, на данный момент трансляции для новичков доступны только во время ключевых для региона соревнований, таких как Континентальная Лига или Чемпионат Мира.

2.2.3 Деятельность аналитиков, комментаторов, ведущих и корреспондентов в ходе трансляции

Для того чтобы лучше понимать деятельность киберспортивных обозревателей, которые являются одним из ключевых пунктов анализа, мы по порядку разберем их в зависимости от роли на трансляции.

Ключевой фигурой в ходе всей трансляции является ведущий. Именно он «открывает» трансляцию, задает тон и регламент всему происходящему на экране действу. Ведущий задает вопросы для аналитиков, а так же знакомит зрителей с составом команд и интересными фактами об участниках. Следует отметить, что ведущий лишь косвенно участвует в деятельности аналитического стола и совершенно не участвует в процессе комментирования.



Рисунок 3 - Стол аналитики на Mid-Season Invitational 2017. Слева направо: Ведущий Алексей Genes1s Романов, аналитики Александр Darth Zak Щербаков и Игорь ATRemains Радкевич

Стол ведущего делят аналитики. В зависимости от значимости трансляции аналитик может быть один, или же их может быть два-три. Аналитики так же участвуют в обсуждении состава команд, однако основная их роль наступает с началом «драфт-фазы» на трансляции. Аналитики комментируют выбор игроков, те или иные связки и возможности для розыгрыша персонажей, в конце делают прогноз, после чего передают слово комментаторам. После игры аналитики в подробностях разбирают прошедшую игру и действия игроков. Нетрудно догадаться, что для роли аналитика наиболее важно разбираться в тонкостях игровой механики и нынешних тенденциях «меты». В Континентальной Лиге одно время проводился эксперимент, когда один из аналитиков дополнительно работал с графическим экраном, транслируя моменты из прошедшего матча, и сопровождая их своими комментариями и различными схемами, рисуемыми прямо на экране.

Комментаторы сопровождают своими наблюдениями непосредственно игровой процесс. Зачастую они так же занимаются аналитикой во время трансляции, однако их аналитика более оперативная и поверхностная.

Ключевым навыком для комментатора естественно является умение говорить и правильно ставить речь. Зачастую комментатор вынужден своими замечаниями развлекать зрителей в те моменты игры, когда на экране не происходит ничего интересного. В процессе комментирования обычно участвуют два комментатора, реже их число достигает трёх или наоборот, сокращается до одного.



Рисунок 4 - Комментаторы Михаил Olsior Зверев и Юрий FlashInTheNight Шиленков перед началом матча на Intel Extreme Masters 2017

Наконец, нередко вклад в трансляцию вносят корреспонденты, которые находятся на месте событий (на сцене, или рядом с ней), в перерывах между матчами вступая с прямым включением. Зачастую главная задача корреспондента – взять живое интервью с одним или несколькими игроками или тренером, или рассказать о происходящем на сцене в том случае, если комментаторы туда доступа не имеют (например при зарубежных турнирах).



Рисунок 5 - Интервью Евгении Пасеки с Михаилом Kira Гармашем, игроком средней линии команды M19, весенний сплит LCL 2017

Следует помнить, что вся киберспортивная трансляция за редкими исключениями происходит в прямом эфире, что накладывает определенные обязательства на обозревателей. Им необходимо сохранять самообладание, соблюдать грамотность речи и быть готовыми к многочасовым трансляциям. Поэтому начинающие обозреватели обычно практикуются на трансляциях полупрофессиональных лиг, где зачастую даже не требуется их присутствие в студии. Так же обозреватель должен быть готов взять на себя сразу несколько ролей, и выступить как комментатор и как аналитик, а иногда еще и как ведущий.

2.3 Киберспортивный медиа-контент вне прямых трансляций

2.3.1 Вспомогательный контент трансляций

Как уже упоминалось, практически всё время трансляции занято прямым эфиром. Однако иногда это правило нарушается, и в прямую трансляцию вплетаются заранее записанные материалы. Содержание подобного контента

может быть самым разнообразным. Это и интервью с игроками, тренерами и даже самими киберспортивными обозревателями, обзор команд, интересные материалы относительно их повседневной жизни или тренировок и так далее.

В Российском сегменте практически не встречается, а за рубежом уже стало повсеместной трансляция рекламы в перерывах между матчами. Зрители могут увидеть множество знакомых для себя брендов, вроде вездесущего Gillette, хотя обычно на таких мероприятиях рекламируется игровое оборудование и прочие элементы индустрии.

Так же нередко в ход трансляции вмешиваются чисто развлекательный медиа-контент, а в перерывах между матчами и аналитикой зрителям и вовсе демонстрируется сетка турнира с таймером обратного отсчета и транслируется музыка.

Записью подобных материалов обычно занимаются специально подготовленные съёмочные группы. Процесс съемки достаточно трудоемок, поскольку даже самые простые интервью редко бывают записанными наспех. Обычно в кадре появляется хорошо поставленный свет и тщательно загrimированные участники. Монтаж так же находится на высокопрофессиональном уровне. Отдельной строкой можно выделить материалы о командах и их тренировках. Там зрители нередко могут наблюдать динамическую, порой плохо поставленную картинку, но которая, тем не менее, создает эффект присутствия и непостановочности происходящего.



Рисунок 6 – За кулисами съемок LCL 2017



Рисунок 7 - За кулисами съемок LCL 2017

2.3.2 Внестудийные программы

Визуальный контент киберспорта существует не только за счет прямых трансляций матчей. Существует так же ряд параллельных киберспортивным трансляциям программ, которые выпускаются в записи отдельным от трансляций эфиром. Зачастую в съемках участвуют популярные комментаторы и аналитики LCL. Наполнение программ может быть самым разнообразным. В качестве примера можно привести несколько программ.

Программа «То или это», появившаяся относительно недавно, но завоевавшая сердца зрителей оригинальной формой. В программе участвуют два аналитика, которые заранее специально берут одну и ту же ситуацию, а затем разбирают её с противоположных сторон. Каждый из аналитиков должен убедить зрителей, что его точка зрения правильная, а вот оппонента – ошибочная. В эфире могут звучать как вопросы из области киберспорта, в духе «успех команды N в последней неделе сплита – это случайный успех или тенденция?», так и вопросы из области непосредственно игровой механики, например о возможности реализации определенных персонажей в профессиональной игре после изменений, вносимых в игру. Несмотря на то, что порой в программе ставятся актуальные и серьезные вопросы, в целом она носит развлекательный характер.

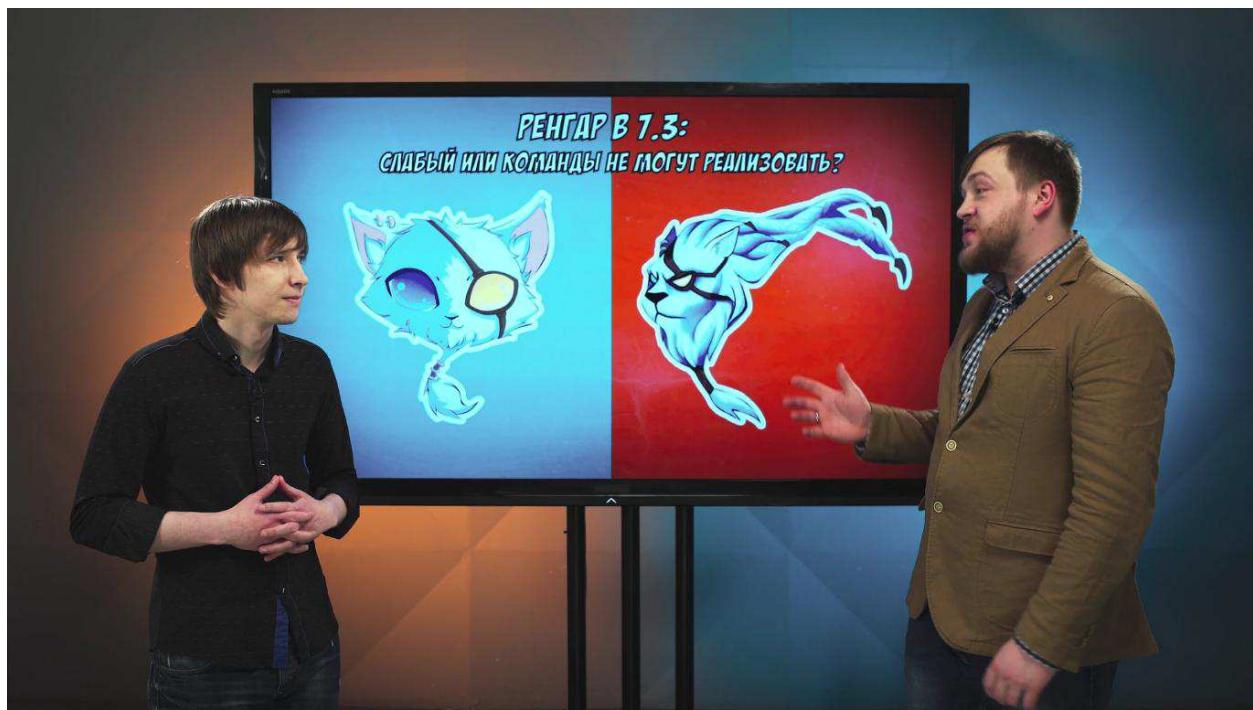


Рисунок 8 - Один из выпусков программы «То или это» с ZacQ и FlashintheNight

Программа «Континентальные новости» носит уже чисто деловой характер. Один ведущий (в данном случае бессменный Алексей Романов) рассказывает главные новости из мира киберспорта League of Legends. Повествование часто сопровождается медийными материалами вроде ссылок, скриншотов и видео. Сама по себе программа носит периодический (примерно раз в неделю) характер и всерьез претендует на лавры полноценного новостного агрегатора.



Рисунок 9 - Genez1s в программе «Континентальные новости»

И наконец, как пример чисто развлекательного контента, который при этом не требует больших усилий в создании или монтаже можно вспомнить программу «Подслушано». В ней зрителям демонстрируются игровые моменты с профессиональных матчей, однако сопровождаются они в этот момент замечаниями не комментаторов, а непосредственно игроков, в этот момент участвующих в ситуации на экране. Сам звук записан с внутриигровой связи команды, и хорошо отражает тот накал эмоций (иногда даже нецензурный), царящий на соревнованиях.

2.3.3 Читательский контент

Как ни странно, огромный пласт киберспортивного медийного контента отводится текстовым материалам. В первую очередь в виде различных статей, гайдов и заметок реализована аналитическая составляющая киберспорта. На специализированных сайтах профессионалы делают прогнозы из области киберспорта, а так же делятся практическими советами в области игромеханики для непрофессионалов.

Авторы обычно не касаются киберспортивных трансляций напрямую. Теоретически формат текстовой трансляции существует, но он разгромно проигрывает традиционному прямому эфиру в оперативности и наглядности повествования. Зато в текстовом формате отлично воспринимается аналитика постфактум. Текстовая аналитика имеет ряд преимуществ над видеотрансляциями.

- Автор статьи обычно не привязан к рамкам эфирного времени.
- Для создания контента достаточно усилий одного лишь автора.
- Ну и наконец, написание аналитического материала не требует усилий по монтажу материала, лишь верстку перед публикацией.

По моим личным наблюдениям, наибольшая часть (около 90%) текстового контента, относящегося к киберспорту, так или иначе носит аналитический характер. Объяснить это можно тем, что прочий контент в формате текста попросту не имеет смысла и сильно проигрывает прочим видам контента.

Наибольшая часть материалов публикуется на специальных интернет-порталах. Причины этому довольно очевидны. Сфера киберспорта находится в интернете, и подавляющее большинство материалов, связанных с ним, не выходит за пределы сети. Основным порталом для публикации текстов, связанных с киберспортивными событиями LoL является портал ru.lolesports.com, где свои аналитические статьи публикуют именитые игроки, а также комментаторы и аналитики. Таким образом, киберспортивные обозреватели нередко занимаются еще и публикацией читательского материала.

В основном эти материалы касаются либо аналитики киберспортивных лиг в регионах, либо же так называемых «гайдов» - практических мастер-классов для менее опытных игроков об отыгрыше тех или иных ситуаций или персонажей.

Самое главное, что необходимо иметь для написания гайда – богатый практический опыт игры. Хороший гайд отличает очень подробный разбор

игровой ситуации, вплоть до мелочей, которые зачастую оказываются решающими во время игры.

При составлении текстового гайда стоит понимать, что наибольшая часть аудитории знакомится с гайдом в практических целях – для того чтобы использовать описанные в гайде тактики и тонкости в собственной игре. Это накладывает определенные обязательства на человека, составляющего гайд. Если в видеоролике он может наглядно показать тот или иной принцип действий, в текстовом гайде самый максимум наглядной информации – это скриншоты из игры. Соответственно перед автором гайда стоит задача текстом передать принципы, по которым должен действовать игрок, чтобы добиться успеха в той или иной ситуации.

Надо понимать, что успешное (или неудачное) применение гайда на практике будет являться своеобразной мерой профессионализма автора гайда. Соответственно в первую очередь популярность определенных авторов и материалов определяется не только тем, насколько красиво он оформлен или грамотно написан, но и насколько он работоспособен на практике.

По понятным причинам первоочередными, и самыми востребованными для написания гайдов авторами являются игроки профессиональной сцены.

Аналитика киберспортивных событий не требует от автора больших игромеханических познаний. Однако взамен он обязан разбираться в особенностях региональных лиг и ротациях команд. Внимание автора в таком случае концентрируется не на игровых аспектах, а на «реальной жизни» - навыках и характеристиках игроков и команд, тренеров и проч.

2.3.4 «Пресс-службы» в мире киберспорта

Нетрудно догадаться, что помимо официальных обозревателей существуют так же те, кто занимается аналитикой и публикованием каких-то материалов от лица игровых команд. Для таких людей нет строгого определения, но обычно их называют менеджерами команды.

Как ни странно, даже в небольших командах, которые играют только в одной дисциплине (а любая крупная команда сейчас является организацией, насчитывающей десятки игроков в разных игровых дисциплинах) существует элемент продакшена. Команды активно создают медийные материалы о жизни коллектива, тренировках и заменах составов, часто создают развлекательный контент. Для фанатов ежедневно публикуются новости о киберспортивных достижениях их фаворитов. Нередко команды (или игроки по собственному желанию) устраивают прямые стриминговые трансляции с тренировок и «повседневных» игр вне турнирных мероприятий. Все это превращает киберспортивные команды в еще один производитель медийного продукта.

Большая часть команд пользуется простыми и доступными для всех ресурсами для публикации, такими как группы в социальных сетях. Однако многие крупные команды могут позволить себе иметь собственный интернет-портал, где и публикуется основная часть контента.

Если проанализировать несколько таких порталов, контент команд можно разделить на несколько типов:

- Интервью и аналитика от игроков.
 - Киберспортивные новости относительно команды.
 - Гайды, обучающие статьи, видеоролики от членов команды.
 - Трансляции команды с киберспортивных матчей, тренировок, повседневных игр и проч.
-
- Околоспортивный развлекательный контент, создающий «активность» в группе или на сайте в период отсутствия новостей.

Имеются собственные пресс-секретари и пресс-атташе и у организаций, напрямую занимающихся организацией киберспортивных мероприятий и разработкой игр. Их сфера деятельности в чем-то похожа, однако носит более массовый характер. В своих интервью с разработчиками и организаторами зрителей и читателей нередко знакомят с какими-то обновлениями, изменениями или новинками в мире киберспорта. Можно так же подвести

краткую характеристику контента, который выпускают специалисты от организаций:

- Новости разработки игр и обновлений.
- Новости об изменениях в регламенте киберспортивных мероприятий, введении новых чемпионатов, регионов и т.д.
- «Прямые линии» с разработчиками и организаторами.
- Новости из мира киберспорта.
- Публикация развлекательного игрового контента: Тизеров, клипов, публицистических текстов.

2.4 Характеристика киберспортивного обозревателя

2.4.1 Необходимые навыки

В заключающей главе стоит обсудить самих киберспортивных обозревателей с точки зрения их профессии, и сделать вывод, являются ли они полноценными членами журналистского ремесла. Прежде всего необходимо понять, какие навыки необходимы для работы в этой сфере.

Как уже говорилось выше, наибольшая часть киберспортивного контента приходится на трансляции. При этом трансляции происходят в прямом эфире, что накладывает дополнительные обязанности на людей, находящихся в кадре.

Совершенно естественно, первоочередными и самыми важными навыками являются грамотность и чистота речи. При средней длине игрового матча в МОВА-игре в 45 минут, а так же вступительной и драфт-фазах, пост-игровой аналитике один игровой матч занимает около полутора часов реального времени. И каждая минута этого времени должна быть занята «шумовым фоном» - речью обозревателей. Подобное обязательство сложилось неспроста. Если сравнить киберспортивную трансляцию, проводимую активными и разговорчивыми комментаторами с трансляцией, где комментирование минимально или отсутствует вовсе, становится понятно, что

в первом случае трансляция приковывает зрительский интерес намного лучше, чем во втором. Связано это даже не сколько с элементом аналитики или комментирования ситуации, сколько с развлекательностью и погружением зрителя в ситуацию. Благодаря комментаторам, которые непрерывно «общаются» со зрителями, создается эффект своеобразной обратной связи. Закрепляет этот эффект возможность оставлять свои комментарии прямо по ходу трансляции во встроенным мессенджере, на многих стриминговых сервисах.

Отсюда вытекает второй вывод. Киберспортивные обозреватели должны иметь быструю реакцию и уметь подстраиваться под неожиданные события, такие, как например программные сбои во время трансляции. Насколько бы неожиданной не была ситуация для самих комментаторов, они обязаны продолжать вещание, развлекая зрителя. Порой для этого им необходимо удаляться от темы эфира, выдумывая все новые и новые поводы для разговора во время длительных перерывов (которыми в свое время грешил Старладдер, и позже LCL).

Но не стоит забывать, что подвешенный язык не сработает без углубленного знания игромеханики той дисциплины, которую комментирует обозреватель. Следовательно, следующей характеристикой является глубокое знание игровых аспектов. И комментаторы и аналитики должны настолько хорошо знать предмет своего обозрения, что должны в некоторых случаях предсказывать действия команд и отдельных игроков наперед, демонстрируя зрителям свою профессиональную компетентность. Отдельной строкой идут обозреватели, задействованные на трансляциях для новичков. Эти комментаторы должны не только разбираться в игровых ситуациях и пользоваться специфическим жаргоном, но и уметь объяснять его простыми словами людям, слабо вовлеченным в игру.

Отсюда вытекает вывод, что каждый обозреватель обязан быть активным игроком в той игре, которая является киберспортивной дисциплиной. Этот фактор является основным отличием от традиционного спортивного

комментирования. Подобная ситуация сложилась потому, что в отличие от традиционных видов спорта киберспорт крайне изменчив. Правила футбола, бейсбола и прочих игр не меняются уже на протяжении десятилетий, если не столетий. Однако благодаря тому, что для киберспортивных игр обязательным является наличие непрерывного интернет подключения, разработчики могут постоянно обновлять свою игру, выпуская «патчи» и «аддоны», которые иногда вносят незначительные правки в баланс, а иногда переворачивают с ног на голову весь игровой процесс. Как если бы внезапно футбол в нашей стране превратился бы в «американский». К тому же игровая механика в киберспорте зачастую в десятки раз сложнее, чем в традиционном спорте, где игроки пользуются только заранее ограниченным сводом правил и собственными физическими возможностями. В том же League of Legends насчитывается полторы сотни игровых персонажей, которые являются альтер-эго игрока на время матча, и каждый из них со своими особенностями, будь то меткий стрелок с пистолетами, закованный в броню «танк» с щитом или вовсе нечто бесформенное, плюющееся лазерами из единственного глаза. Соответственно чтобы ориентироваться во всей этой мешанине сложной игромеханики, обновлений и правок баланса, киберспортивный обозреватель должен непрерывно играть в эту игру. В противном случае, из-за постоянного потока обновлений он менее чем за полгода полностью утратит компетентность и как аналитик, и как комментатор. К тому же это открывает новые возможности для самих обозревателей. Недавний шоу-турнир между комментаторами и аналитиками, который комментировали профессиональные игроки просто «взорвал» российский сегмент League of Legends.

Не будем так же забывать про приятную внешность и харизму. Киберспортивные обозреватели проводят в кадре огромное количество времени, особенно те, кто заняты за столом аналитики. Поэтому обозреватели должны всегда выглядеть опрятно и вызывать расположение зрителей к себе. Это не касается тех случаев, когда трансляция ведется напрямую с матча, без

«ретрансляции» через студию, что в развитых киберспортивных регионах (и России) происходит сравнительно редко.

Разумеется можно еще долго рассуждать о том, как должен выглядеть идеальный киберспортивный обозреватель в кадре, однако самые основные характеристики мы разобрали. Кроме еще одной, которая является бесполезной в мире «обычного спорта», но в киберспорте является зачастую решающей.

Речь идет об авторитете обозревателя как игрока. Как уже упоминалось, большая часть аудитории киберспорта непосредственно вовлечена в игровой процесс. Во многих играх существует даже собственная внутренняя иерархия игроков по степени их навыка. Например в League of Legends этой иерархией является система лиг. Побеждая в играх, пользователи повышают свой ранг, переходя в системе лиг и дивизионов: Бронза, Серебро, Золото, Платина, Алмаз, а так же специальные тиры Мастера и Претендента (откуда в основном и появляются на про-сцене новые, никому еще неизвестные игроки). Естественно, что авторитет обозревателя будет оцениваться по его внутриигровому рейтингу, и если он низок, то «великолепная платина» ни за что не станет прислушиваться к аналитике «какой-то бронзы». Что вынуждает обозревателей тратить еще больше времени на игру.

Похожие характеристики необходимы, и если обозреватель занимается написанием статей. Разумеется внешность перестает в таком случае иметь значение, а вот грамотность речи (то есть письма) и профессиональность выходят на первый план. Стоит помнить, что многие написанные «гайды» пользователи немедленно рвутся опробовать на практике, и если те не срабатывают, виноватым моментально оказывается обозреватель, который их написал.

2.4.2 Сравнение и проблематика

Как уже упоминалось, обозреватели преимущественно работают в условиях студии, занимая роль комментатора, аналитика или ведущего.

Некоторые обозреватели отправляются на внестудийные съемки или включаются с места событий в прямом эфире в качестве корреспондентов. Так же обозреватели зачастую выступают как авторы публицистических текстов, статей и прочих текстов. Проводя сравнение можно сказать, что все роли распределены не только как в спортивной журналистике, но и как в журналистике в общем. «Все как у людей», как говорится.

Помимо обозревателей существуют так же пресс-секретари и пресс-атташе команд и организаций, что позволяет еще плотнее провести аналогию между киберспортом и традиционными спортивными дисциплинами.

Если сравнить деятельность киберспортивных и «традиционных» обозревателей, становится понятно, что она практически идентична. Среди главных отличий можно отметить большую самостоятельность киберспортивных обозревателей, которые зачастую являются сами себе редакторами и режиссерами. Это не касается крупных киберспортивных изданий где-нибудь в Корее, однако нас сейчас интересует российский пример.

Так же не стоит забывать о ряде специфических навыков, необходимых для работы обозревателя, в частности, познаний игромеханики, что обуславливается большим количеством времени, проведенным в игре. По своему личному опыту могу сказать, что прежде чем начать разбираться в происходящем во время киберспортивных трансляций в объеме, необходимым для качественного комментирования, необходимо потратить на игру около двух-трех тысяч часов. Минимум.

Отсюда возникает вопрос профессиональной подготовки обозревателей. Если спортивный журналист может в течение четырех-пяти лет получить высшее образование в сфере журналистики, после чего потратить неделю времени на то, чтобы мастерски разбираться в правилах какого-нибудь футбола, то киберспортивному журналисту помимо получения образования необходимо затратить время еще и на знакомство с игрой. Все это делает затруднительным появление всесторонне подготовленных профессионалов своего дела. Во многих зарубежных странах вопрос уже решается открытием

школ и университетов, которые сделали киберспорт своей сферой изучения, однако в России подобный процесс по-прежнему происходит спонтанно. Профессиональные киберспортивные обозреватели с журналистским образованием и богатым опытом игры в нашей стране могут появиться только случайным образом, как например в моем случае, когда я заинтересовался League of Legends еще со старших классов школы, и пронес это хобби (не без перерывов) через обучение в университете.

Несмотря на недостаток централизованной профессиональной подготовки киберспортивных обозревателей можно смело сделать вывод, что киберспортивные обозреватели уже сейчас имеют право называться журналистами в нашей стране, и тем более – во всем остальном мире.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Становится очевидно, что киберспорт во всем мире, и в России в частности развивается огромными шагами. По мнению многих экспертов, киберспорт может стать новым медиа, объединяющим огромную аудиторию поклонников электронного спорта в интернете.

«Во всем этом уже есть элемент Голливуда. Он еще делает первые шаги, но очень быстро развивается вместе с развитием новых технологий, мобильных устройств» - В. Кислый, основатель Wargaming.net [Ведомости, 2015].

Если провести параллели между киберспортивными обозревателями, и журналистами, которые занимаются более «традиционными» видами спорта, то становится понятно, что разница между теми и другими номинальна. Журналисты в сфере киберспорта занимаются той же работой, что журналисты от обычного спорта. Это лишний раз подтверждает и политика стран по всему миру, в том числе России, по признанию киберспорта официальным видом спорта.

Киберспорт уже привлекает инвесторов со всего мира. Как показывает пример Старладдера, некоторые спонсоры даже готовы создавать собственные киберспортивные площадки. Вложениями в киберспорт уже заинтересовались такие финансовые гиганты, как Coca-Cola, American Express, Intel. Пример сверхразвитой киберспортивной индустрии уже показывает всему миру Южная Корея, однако судя по всему, главенствовать на этом рынке ей осталось недолго.

В России важные шаги на пути становления киберспорта уже сделаны. Министерство спорта РФ официально включило киберспортивные мероприятия в реестр официальных видов спорта. Это значит, что в скором будущем киберспортсмены будут пользоваться всесторонней государственной поддержкой.

Показательным является и вложение \$100 млн. бизнесмена Алишера Усманова в организацию Virtus.Pro, которая помимо игровой деятельности занимается и организацией киберспортивных мероприятий. Эта сделка

показывает, что инвесторы российского рынка уже начали усматривать потенциал в развитии киберспортивных увлечений. А значит, стоит ожидать финансового притока в сферу российского киберспорта.

Нельзя не заметить так же два очень важных шага, сделанных на отечественной киберспортивной сцене. Это постройка новейшей студии лиги LCL для турниров по League of Legends и киберспортивного комплекса Yota Arena в Москве (см. приложение).

Однако не менее важным, чем финансовые показатели, является становление киберспорта как серьезного увлечения в умах массового обывателя. Препятствия в виде стереотипного мышления в отношении киберспорта начинают постепенно уходить в прошлое.

В ходе исследования мы проанализировали явление киберспорта, а так же положение киберспортивного рынка в России и во всем мире на примере дисциплины League of Legends. После исследования киберспортивных трансляций не осталось сомнений, что киберспортивные мероприятия являются медийным поводом, трансляции – журналистским продуктом, а людей, ответственных за создание этого продукта, можно с полным правом назвать журналистами. Основанием для этого вывода послужило несомненное сходство киберспортивного вещания с традиционной спортивной журналистикой. В киберспортивных трансляциях имеется медийное событие, которое необходимо осветить, имеется специалист – журналист, который этим займется, а так же целевая зрительская аудитория. Исследование так же показало новизну и актуальность киберспортивной темы. Это недавно появившаяся, но уже получившая мощное развитие сфера продолжает прогрессировать и набирать популярность среди всё более широких кругов аудитории.

Вместе с этим становится заметно, что сфере киберспортивной журналистики предстоит пройти еще очень долгий путь. Для того, чтобы подготовить специалиста, в совершенстве владеющего как журналистскими навыками, так и предметом обозрения, требуется потратить огромное количество времени и усилий. Российская кибержурналистика едва-едва

шагнула за порог взросления, все еще нерешительно выбираясь из сети интернет. Однако нет сомнений, что эта отрасль продолжит развиваться и дальше.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Алексеев, К. А. Спортивная журналистика: учебник / К. А. Алексеев, С. Н. Ильченко. — М. : Издательство Юрайт, 2013. – 427 с.
- 2 Альберт, Н. Average revenue per monthly active PC user, January 2016 per june 2016 [электронный ресурс]: Н. Альберт // SuperData – 2016. - Режим доступа: <https://www.superdataresearch.com/>
- 3 Интернет-СМИ: Теория и практика: учебник / А. О. Алексеева, Е. Л. Вартанова, Л. А. Круглова, Н. Г. Лосева, М. М. Лукина, К. В. Лученко, А. Г. Рихтер, О. В. Смирнова, И. Д. Фомичева - М.: Аспект Пресс, 2010. – 346 с.
- 4 Ковалев, А. Зачем крупные предприниматели идут в киберспорт [электронный ресурс]: А. Ковалев, Д. Барышникова, С. Кудряшов // РБК – 2017. – режим доступа: <http://www.rbc.ru/>
- 5 Камзин, А. Короли киберспорта [электронный ресурс]: А. Камзин // DTF – 2017. – режим доступа: <https://dtf.ru/>
- 6 Медведева, Я.В. Черты российской киберспортивной журналистики: научное издание / В.В. Белозерских, О.А. Скубач, А.О. Коваленко – Алтай-циклон, 2014. – 103 с.
- 7 Наумов, М. Общий объем выручки на рынке киберспорта [электронный ресурс]: М. Наумов // Cybersport.ru – 2017. - режим доступа: <https://www.cybersport.ru>
- 8 Прохоров, Е. П. Введение в теорию журналистики: учебник / Е. П. Прохоров - М.: Аспект Пресс 2003. – 351 с.
- 9 Шаховцев, П. А. История становления киберспорта / П.А. Шаховцев // Психология и педагогика: Методика и проблемы практического применения – 2014. - №36 – с. 71-76.
- 10 Приказ о признании и включении киберспорта во Всероссийский реестр видов спорта [электронный ресурс]: Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 // Официальный интернет-портал правовой информации – режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/>

11 Русаков, К. Чем занимаются бывшие звезды киберспорта [электронный ресурс]: К. Русаков // Cybersport.ru – 2017. – режим доступа: <https://www.cybersport.ru/>

12 Тропина, А. Занятие киберспортом – огромная проблема [электронный ресурс]: А. Тропина // Cybersport.ru – 2017. – режим доступа: <https://www.cybersport.ru/>

13 ФКС. Киберспортивная студенческая лига [электронный ресурс]: ФКС // ВКСЛ – 2017. – режим доступа: <http://esportleague.ru/>

14 ФКС. Кубок России по киберспорту [электронный ресурс]: ФКС // Кубок России 2017 – 2017. – режим доступа: <http://esportcup.ru/>

15 Wonder. Что посмотреть [электронный ресурс]: Wonder // Lolelosports – 2017. – режим доступа: <http://ru.lolesports.com/>

16 EULCS1. EU LCS: MSF vs. GIA | UOL vs. VIT [электронный ресурс]: EULCS // LCS Summer Split. – 2016. - режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

17 LolStarLadder. IWC All-Star 2015 [электронный ресурс]: LolStarLadder // All-Star – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

18 LolStarLadder. World Championship Play-off 2015 [электронный ресурс]: LolStarLadder // Worlds Season 4 – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

19 LolStarLadder. LCS EU Summer Split, Semifinals 2015 [электронный ресурс]: LolStarLadder // LCS Summer Split – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

20 LolStarLadder. LCS EU Summer 2015 Playoffs [электронный ресурс]: LolStarLadder // LCS Summer Split – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

21 LolStarLadder. StarLadder StarSeries W5D2 2015 [электронный ресурс]: LolStarLadder // SL StarSeries – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

22 LolStarLadder. StarSeries Summer Split 2015, W5 D1 [электронный ресурс]: LolStarLadder // SL StarSeries – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

23 LolStarLadder. LCK Summer 2015 W3D4 [электронный ресурс]: // LolStarLadder // LCK Summer Split – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

24 LolStarLadder. SLTV Talk Show #6 [электронный ресурс]: LolStarLadder // SL Talk Show – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

25 LolStarLadder. ITZ vs BJK Game 4 - International Wild Card Invitational Day 5 – Finals [электронный ресурс] LolStarLadder // IWCI – 2015. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

26 LolStarLadder. All-Star 2014 Los-Angeles [электронный ресурс]: LolStarLadder // All-Star – 2014. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

27 LolStarLadder. StarSeries Season 4 Week 3 Day 4: M5 vs RoX.KIS [электронный ресурс]: LolStarLadder // SL StarSeries – 2014. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

28 LolStarLadder. EU Spring Promotion: Gambit Gaming vs SK Gaming Prime [электронный ресурс]: LolStarLadder // EU Spring Promotion – 2014. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

29 Newzoo service. The Esports Audience 2016 [электронный ресурс]: Newzoo // Newzoo Service – 2016. – режим доступа: <https://newzoo.com/>

30 Pannekeet J. Esports, a Franchise Perspective [электронный ресурс]: J. Pannekeet // Newzoo – 2017. - режим доступа: <https://newzoo.com/>

31 RiotGamesRu. IWC All-Star 2016 [электронный ресурс]: RiotGamesRu // All-star – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

32 RiotGamesRu. LCL open cup ANX vs VEG [электронный ресурс]: RiotGamesRu // LCL open cup – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

33 RiotGamesRu. Intel Extreme Masters Gyeonggi [электронный ресурс]: RiotGamesRu // IEM Gyeonggi – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

34 RiotGamesRu. VEG vs SAJ. IEM Challenger [электронный ресурс]: RiotGamesRu // IEM Challenger – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

35 RiotGamesRu. Grand-Final World Championship [электронный ресурс]: RiotGamesRu // Worlds Season 5 – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

36 RiotGamesRu. LCL VS vs VEG [электронный ресурс]: RiotGamesRu // LCL Summer Split – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

37 RiotGamesRu. LCL ROX vs JUST [электронный ресурс]: RiotGamesRu // LCL Summer Split – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

38 RiotGamesRu. LCL DF vs EMP [электронный ресурс]: RiotGamesRu // LCL Summer Split – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

39 RiotGamesRu. Mid-Season Invitation 2016. G2 vs SKT [электронный ресурс]: RiotGamesRu – 2016. – режим доступа: <https://www.twitch.tv/>

40 StarLadder. SL i-League League of Legends Invitational [электронный ресурс]: StarLadder // SLi Invitational – 2016. – режим доступа: <https://starladder.com/>

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Статья «LCL. Итоги 2016» от редакции LolEsports

Приложение содержит ссылку на масштабную статью с подведением первого игрового сезона LCL.

URL: <http://ru.lolesports.com/articles/552>

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Основатели Riot Games получат премию

Британская академия кино и телевизионных искусств объявила, что перед Е3 проведет ивент для вручения специальной награды BAFTA основателям Riot Games Брандону Беку и Марку Мерриллу. Данная награда призвана подчеркнуть творческий вклад ответственной за League of Legends компании в развитие игровой индустрии.

«Riot Games имеет огромное влияние на нашу индустрию — как компания, постоянно развивающий League of Legends разработчик и создатель завораживающих киберспортивных событий».

Специальной наградой BAFTA также обладают Эми Хенниг, Маркус Перссон и Брэнда Ромеро. Ее вручение основателям Riot Games пройдет 12 июня.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

**Интервью с известным футбольным комментатором Виктором
Гусевым для ФКС**

Известный футбольный комментатор Виктор Гусев уже проложил дорогу в киберспорт и начал комментировать матчи по [#FIFA17](#). Зрители гранд-финала Кубка России смогли лично убедиться в уровне его мастерства и услышали немало авторских перлов...

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ouGK5mTBVEM>

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

О привлекательности киберспорта для бизнеса

Вideoобзор РБК о том, почему развивающаяся индустрия киберспорта стала привлекательной для крупного бизнеса.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=S1-24ure7mo>

63

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра журналистики



БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

42.03.02 Журналистика

**Киберспортивные трансляции как журналистский продукт (на
примере трансляций League of Legends в России)**

Руководитель Наташа профессор, доктор наук В.И. Тармаева

Выпускник Я.В. Яскевич

Нормоконтролер О.В. Богуславская старший преподаватель

Красноярск 2017