

Розрахований цей інтернет-ресурс на патріотично налаштованих українців, але цей факт не заважає вести публікації двома мовами, не обмежуючи російськомовних громадян.

Визначною та важливою якістю «Деро.ua» є оперативність його роботи. Оновлення новин на порталі відбувається постійно, що можна побачити на стрічці новин. За характером відображення та соціальною орієнтацією портал «Деро.ua» слід відносити до якісно-масового.

Отже, суспільно-політичний портал «Деро.ua» є яскравим прикладом інтернет-ЗМІ, в якому витримані всі відносні типологічні ознаки. Він зручний в користуванні, має як навігаційну частину, так і свій оригінальний контент і сервіси, відрізняється жанровим і тематичним різноманіттям, має широку спрямованість на різну аудиторію.

Литовченко С. В.,
студентка,
Бердянський державний
педагогічний університет

ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЖУРНАЛІСТИКИ

Актуальність. Кіберспорт – одна з сфер молодіжної культури, яка розвивається швидкими темпами. Якщо два роки тому шанувальників змагального сегмента комп'ютерних ігор налічувалося не так багато, то на сьогодні кількість гравців і шанувальників по всьому світу збільшується. Кіберспорт налічує близько десятка ігор по яким проходять змагання, з розміром призового фонду в рамках одного турніру до 11 мільйонів доларів. Він був визнаний офіційним видом спорту в багатьох країнах світу.

Мета дослідження – визначити проблеми, які на сьогодні існують у сфері кіберспортивної журналістики та проаналізувати перспективи в цій сфері. Вирішення поставленої мети передбачає розв'язання наступних завдань: узагальнити і систематизувати такі поняття як «кіберспорт», «кіберспортивна журналістика»; дослідити проблеми кіберспортивної журналістики; визначити роль журналіста у висвітленні питань, що стосуються теми кіберспорту; проаналізувати роботу двох найбільших студій з висвітлення кіберспортивних подій в СНД: Starladder і RuHub.

Об'єкт дослідження – проблеми та перспективи кіберспортивної журналістики. *Предмет дослідження* – специфіка висвітлення кіберспортивних трансляцій і відеопродакшн Starladder і RuHub.

Методи дослідження: загальнонаукові методи аналізу та синтезу, метод порівняння, метод контент-аналізу.

Через те, що кіберспорт – явище досить нове, тому кіберспортивна журналістика ще не виробила чіткої моделі роботи. У цій сфері існує низка проблем, і першу з них піднімає Тед Отті – ентузіаст кіберспорту, який пропрацював контент-продюсером у кіберспорті більше десяти років. Він виділяє таких журналістів, які працюють в галузі кіберспорту:

1. Журналісти, які працюють на компанії-організаторів кіберспортивних заходів, такі як MLG, IEM, DreamHack і інші, і що висвітлюють ці події.

2. Журналісти, які пишуть авторські колонки й провідні статті в різні кіберспортивні видання.

3. Окрема група людей, які випускають контент, що безпосередньо відноситься до кіберспорту [2].

Таким чином, до кіберспортивної журналістики не належать: автори, які переписують або копіюють новини для різних сайтів-агрегаторів, наприклад TeamLiquid; люди, що випускають щотижневий контент не відповідають, на думку автора, критеріям своєчасної подачі інформації; і нарешті журналістами не можна вважати авторів-аматорів, що публікують новини на сайтах, які дозволяють публікувати матеріали будь-якому зареєстрованому користувачу, наприклад ESFI, Readmore, Fragster.

Журналісти, які професійно пишуть на кіберспортивну тематику вкрай необхідні кіберспорту. Якщо в політичній журналістиці «самі виборці без допомоги журналістів не можуть скласти уявлення ні про політику, ні про можливі форми громадської участі» [1], то у кіберспорті журналістика допомагає не тільки розібратися у внутрішньоігровій механіці, але і в житті гравців поза офіційними змаганнями.

Проаналізувавши матеріали та репортажі студій Starladder і RuHub можна стверджувати, що транслітерація є основою мови кіберспортивної журналістики. Як показує аналіз, більшу частину мови кіберспортивних коментаторів складають саме англійські слова в їх транслітерованому вигляді. Велика кількість специфічних слів робить мову коментатора фактично незрозумілою сторонньому глядачеві. Вимова окремих термінів, нікнеймів гравців може мати і індивідуальний характер, що залежить від рівня володіння мовою, звичкою проголошення коментаторів. Наприклад: «orchid» має варіанти «орхид» і «орчід», «qojqva» – «кошква», «койква».

Останні тенденції в кіберспорті показали, що немає чіткого розгалуження між ролями оператора, коментатора і аналітика.

На відміну від коментаторів в традиційних спортивних змаганнях, коментатор в кіберспорті виконує одночасно і роль оператора. Саме він керує трансляцією, вибираючи ділянку ігрової карти, доступної для перегляду глядачам. Коментатор не залежить від режисера і оператора в плані показу якої-небудь важливої інформації. У той же час він може пропустити якусь важливу подію на карті, якщо у нього немає помічника-сокастера.

Проте на великих турнірах з «Дота2» (наприклад, світовий чемпіонат The International, Dream League) з'явилися люди, які виконують функції оператора. Головний оператор обирає найбільш важливий момент і виводить його на монітор коментатора. У цьому плані коментування кіберспортивних змагань починає наближатися до роботи традиційних спортивних журналістів.

Аудиторії кіберспортивних змагань мало простого показу матчу, в результаті чого як до матчу, так і під час і після нього, коментатор виконує функцію аналітика. Це необхідно не тільки для пояснення дій гравців зі стратегічної точки зору, але і для прогнозування подій. Публіка вимагає широких аналітичних здібностей коментаторів, у результаті чого коментатор в кіберспорті крім простого володіння мовою й адекватною реакцією повинен володіти великим ігровим досвідом і розвиненим аналітичним мисленням. Тому коментаторами все частіше стають колишні гравці, які грали на професійній сцені, наприклад, Дмитро «LighTofHeaveN» Купріянов, Ярослав «NS» Кузнецов або Андрій «Dread» Голубєв.

Таким чином, проаналізувавши роботу таких студій з висвітлення кіберспортивних подій як Starladder і RuHub можна стверджувати, що у кіберспортивній журналістиці наявні такі проблеми:

- аудиторія віддає більшу перевагу коментатору-гравцю, ніж коментатору-журналісту, тим самим відзначаючи велику важливість розуміння гри, ніж професійних якостей. Саме тому часто кіберспортивна журналістика стає аматорською, а не професійною;
- у кіберспорті на коментатора покладається більше функцій і обов'язків (оператора, режисера, модератора та ін.), не всі з них можуть виконуватися повноцінно і кваліфіковано;
- мова кіберспортивних коментаторів складна для сприйняття звичайному слухачеві, тому йому складно зрозуміти, про що саме йдеться через велику кількість термінології і іноземних слів, що може дещо відштовхувати потенційну аудиторію, не ознайомлену із грою.

Не зважаючи на означені проблеми, кіберспорт активно розвивається. За інформацією компанії NewZoo, яка займається вивченням глобального ринку ігор, відомі бренди витратили 128 млн доларів на кіберспорт. Згідно з аналітичним матеріалом порталу NewZoo до 2019 року ринок зросте до 463 млн [3]. Якщо ця індустрія буде продовжувати рости та привертати увагу спонсорів, то у більш молодих організацій, таких як StarLadder та RuHub з'явиться можливість фінансувати більш професійних робітників, що безпосередньо впливатиме на якість контенту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вартанова Е. Л. О современном понимании СМИ и журналистики [Электронный ресурс] / Е. Л. Вартанова // Экономика и менеджмент СМИ. Ежегодник 2009. – М. : Медиамир, 2010. – Режим доступу до ресурсу : <http://www.mediascope.ru/node/521>
2. Ottey T. Do eSports Journalists Exist? (Part I) [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу : <http://div3rse.com/2011/10/26/do-esports-journalists-exist-part-i/>
3. Takashi D. Esports market to grow 43% to \$463M in 2016 and reach \$1.1B by 2019 [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу : <http://venturebeat.com/2016/01/25/esports-market-to-grow-43-to-465m-in-2016-and-reach-1-1b-by-2019/>

Новак В. В.,
студент,
Запорізький національний
технічний університет

СПЕЦИФІКА СТВОРЕННЯ БЛОГУ «ТАІГА» НА ПЛАТФОРМІ WORDPRESS

Журналістська діяльність в мережі інтернет є одним зі складних явищ, які необхідно розглядати в контексті глобального цивілізаційного та культурного процесу. Важливим напрямком сьогодні є блогерство. Блоги змінили світ. Не лише світ Інтернету, а й все глобальне суспільство. Блоги перетворили мережу з місця, де є інформація, з бібліотеки, на середовище комунікації, обміну досвідом, думками та ідеями. В будь-якому випадку блогери виконують важливу соціальну функцію. В регіонах, де відбувається наступ влади на свободу слова та тиск на офіційні засоби масової інформації, блогери стають для громадян єдиним джерелом правдивих даних в світі замовних та цензурованих публікацій. Існує безліч визначень поняття «блог». Розглянувши деякі з них,