

СВОЕОБРАЗИЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ В ИНТЕРНЕТ-ИЗДАНИЯХ АЗИАТСКИХ СТРАН

Л. С. Мосейчук

*Казанский (Приволжский) федеральный университет,
ул. Профессора Нужи́на, 1/37, 42000, г. Казань, Россия,
moseychuk_1995@mail.ru*

*Научный руководитель – Р. П. Баканов,
кандидат филологических наук, доцент*

В статье представлены результаты исследования своеобразие репрезентации киберспортивной журналистики в странах Азии, а именно Китая и Южной Кореи за 2023 год. Используются методы сплошного мониторинга медиатекстов, содержательного и сравнительно-сопоставительного анализа эмпирической базы, составившей 20 публикаций. На основе полученных данных авторы считают, что данное направление в журналистике является одним из видов популяризации киберспорта в обществе, а также отметили разнообразие жанров публикаций в киберспортивном СМИ Китая, а киберспортивное издание Южной Кореи в свою очередь отмечено однообразием жанров и форматов публикаций, а также оперативностью публикаций.

Ключевые слова: киберспорт; киберспортивная журналистика; Китай; Южная Корея; интернет-издание.

THE PECULIARITY OF THE REPRESENTATION OF ESPORTS JOURNALISM IN ONLINE PUBLICATIONS OF ASIAN COUNTRIES

L. S. Moseychuk

*Kazan (Volga region) Federal University,
1/37, Professor Nuzhin Str., Kazan, 420000, Russia
Corresponding author: L. S. Moseychuk (moseychuk_1995@mail.ru)*

*Research advisor – R. P. Bakanov,
candidate of Philology, associate professor*

The article presents the results of a study of the originality of the representation of esports journalism in Asian countries, namely China and South Korea in 2023. The methods of continuous monitoring of media texts, meaningful and comparative analysis of the empirical base of 20 publications were used. Based on the data obtained, the authors believe that this area of journalism is one of the types of popularization of esports in society, and also noted the variety of genres of publications in the Chinese esports media, and the South Korean esports publication, in turn, is marked by the monotony of genres and publication formats, as well as the speed of publications.

Key words: esports; esports journalism; China; South Korea; online edition.

Киберспортивная журналистика – одно из направлений популяризации киберспорта в мире и в настоящее время является пока малоизученным видом деятельности по сравнению с игровой или спортивной журналистикой. Мы выбрали два азиатских издания, одно из которых является крупным интернет-СМИ в Китае. Данное издание является крупным китайским порталом, который освещает культуру, политику, экономику, спорт, киберспорт и многие другие сферы [1]. Исходя из анализа китайского издания, мы можем отметить, что китайские киберспортивные СМИ делают упор на локальную аудиторию, так как зачастую освещают именно азиатские команды и матчи, в которых участвуют игроки Китая, хотя имеют немалую часть азиатской аудитории, в той же Корее достаточно распространен китайский киберспорт. Также стоит отметить, что китайская киберспортивная журналистика отличается творческим подходом к созданию материалов, а именно добавлением фотоиллюстраций к практически каждому абзацу в материале, тем самым данное СМИ старается визуализировать информацию для аудитории. Можно отметить, что китайское СМИ старается освещать события более глубоко, с подробностями, акцентируя внимание читателей на деталях и эксклюзивности контента. Из жанровых особенностей мы выявили следующее: заметка, статья, фоторепортаж, комментарии и социальные опросы.

Издание Южной Кореи также освещает локальный киберспорт, однако материалы публикуют не только о командах и игроках Южной Кореи, а о всей Азии в целом [2]. Данное издание направлено на освещение азиатского киберспорта, также можно встретить и материалы про китайские команды, японских игроков, монгольские киберспортивные организации. Из жанровых особенностей мы можем выделить следую-

щее: привычная многим новостная заметка, однако иногда в подобных материалах есть еще опросы, например заметка посвящена результатам матча, в таком случае, часто можно встретить опрос в самой публикации, на подобие: Какой игрок лучше всего проявил себя данным матчем? Данные опросы являются небольшой особенностью материалов в этом издании.

Наше исследование показало, что киберспортивные издания в Китае и Южной Корее имеют свои недостатки и преимущества. В китайском СМИ мы выделили следующие положительные стороны: а) разнообразие жанров и форматов материалов, так как зачастую материалы публикуют в разных жанрах и форматах, что мы отметили ранее; б) периодичность, потому что в среднем, ежемесячно данное издание публикует более 60 материалов; в) эксклюзивность контента – данное издание имеет определенное влияние на команды и игроков из-за своей масштабности, поэтому достаточно часто можно встретить эксклюзивные комментарии и эксклюзивные материалы в целом;

Из недостатков работы китайского СМИ можно выделить следующее: а) малоразвитость социальных сетей – данное издание не использует социальные сети для распространения контента и обратной связи с аудиторией, конечно, на сайте присутствуют комментарии под материалами, однако их количество на достаточно низком уровне, поэтому ключевыми недостатками китайского СМИ является малоразвитость социальных сетей, а также низкий уровень обратной связи с аудиторией; б) оперативность публикаций – данное издание публикует материалы по тем же итогам матчей спустя лишь 5–6 часов, что показывает уровень отсутствия оперативности.

В СМИ Южной Кореи мы можем выделить следующие положительные стороны: а) оперативность публикаций – данное издание, наоборот, придерживается фактору «новости», так как материал публикуют не более, чем через 30–40 минут после того, как произошло событие; б) освещение азиатского региона – данное издание освещает многие команды, игроков и матчи, которые являются или связаны с представителями соседних стран, что теоретически показывает большой охват аудитории, так как читатели из Китая, Японии, Монголии могут ознакомиться с интересующими их материалами; в) периодичность публикаций – в среднем, ежемесячно издание публикует более 50 материалов, что является достаточным уровнем периодичности публикаций;

Недостатками практики деятельности киберспортивного СМИ Южной Кореи мы считаем: а) однообразие форматов и жанров материалов – так как материалы чаще всего написаны в виде новостной заметки; б) слабую развитость социальных сетей – данное издание, как и предыдущее не так активно использует социальные сети, соответственно обратная связь с аудиторией также находится под вопросом, однако можно отметить, что читатели под материалами значительно чаще оставляют реакцию и комментарий;

Наше исследование показало, что киберспортивное издание в Китае находится на более профессиональном уровне развития, так как работает по сложившимся принципам журналистики, то есть подход китайских журналистов интересней и более схож со всеми видами журналистики. Китайская аудитория получает полную и разнообразную информацию о том или ином событии, ведь авторы включают свои материалы интерактивность, детали, комментарии, также используют различные жанры и форматы в своих работах.

А вот аудитория корейского издания пока получает выборочно выделенные факты, потому что авторы стараются работать на количество и скорость, а не на качество, поэтому в основном делают упор на «эффект новости».

На наш взгляд, киберспортивным изданиям обеих стран есть к чему стремиться и совершенствовать свою деятельность. Текущее состояние данных СМИ позволяет всесторонне изучать структуру материалов, качество публикаций и применяемые авторами творческие приемы привлечения аудитории.

Библиографические ссылки

1. Китайское интернет–издание, раздел «киберспорт» [Электронный ресурс]. URL: <https://new.qq.com/ch/esport> (дата обращения: 29.01.2024).
2. Корейское интернет–издание, раздел «киберспорт» [Электронный ресурс]. URL: https://game.naver.com/esports/League_of_Legends/home (дата обращения: 29.01.2024).