

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

имени М. В. ЛОМОНОСОВА

ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ

Кафедра новых медиа и теории коммуникации

КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ТРАНСЛЯЦИИ

КАК ТРЕНД СПОРТИВНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

Выпускная квалификационная работа

студентки IV курса

дневного отделения

Алексеевой Анастасии Николаевны

Научный руководитель:

Амзин А.А.

Москва, 2016

АННОТАЦИЯ

В выпускной квалификационной работе анализируется явление киберспортивной трансляции и его специфика, а именно: жанровая принадлежность, характерные черты, особенности внешнего вида и комментирования. Также киберспортивная трансляция рассматривается как журналистский продукт и как тренд. Анализ явления проводится на примере пяти трансляций финалов киберспортивного соревнования League of Legends World Championship 2011-2015 годов.

Исследование направлено на то, чтобы определить место киберспортивной трансляции в системе журналистских жанров, продемонстрировать медийную актуальность и коммерческий потенциал данного вида продукта.

ABSTRACT

The graduation paper "Cybersports broadcasts as a trend of sports journalism" examines the phenomenon of cybersports live broadcasting, its genre, characteristic features, specificity of its visual appearance and commentary. Cybersports live broadcasting is also considered as a product of journalism and as a trend. The analysis focuses on the example of 5 live broadcasts of the League of Legends World Championship finals from 2011 to 2015.

The research aims at defining the place of cybersport live broadcast in the system of journalistic genres, demonstrating the media relevance and commercial potential of this type of product.

Работа написана мною самостоятельно и не содержит неправомерных
заимствований.

“ ”

Содержание

Введение.....	4
Глава 1. Генезис жанра киберспортивной трансляции.....	9
1.1. Первые трансляции в радиовещании и на телевидении.....	13
1.2. Развитие и видоизменение формата трансляции в Интернете.....	16
1.3. Технология потокового видео.....	19
1.4. Зарождение киберспорта и рост его популярности.....	20
Глава 2. Киберспортивная трансляция как журналистский продукт.....	29
2.1. OnGameNet, MBCGames и SPOTV.....	29
2.2. Twitch.tv – ESPN в области киберспорта.....	33
2.3. League of Legends: разработка, становление, особенности геймплея.....	36
2.4. Анализ трансляций чемпионатов <i>League of Legends</i>	41
2.5. Внешний вид киберспортивной трансляции.....	50
2.6. Особенности комментирования киберспортивной трансляции.....	53
2.7. Актуальность киберспорта в медийной и развлекательной индустрии.....	56
Заключение.....	64
Библиографический список.....	67
Приложение 1.....	79
Приложение 2.....	80
Приложение 3.....	91

Введение

За последние пять лет киберспорт, традиционно считавшийся лишь банальным увлечением видеоиграми, из занятия для скромного объединения геймеров в различных уголках планеты превратился в почти миллиардную индустрию с многомиллионным сообществом. Согласно отчету ведущего аналитического центра *SuperData Research*, поставляющего данные по рынку видеоигр и цифровых медиа, объем киберспортивного рынка в 2015 году составил 748 млн. долларов, и, по прогнозам, к 2018 году может вырасти до 1,9 млрд. долларов. При этом почти половина объема рынка приходится на Азию – 321 млн. долларов.¹ 77% дохода составляют не прямые поступления – спонсорство и прибыль от рекламы, так как многие бренды, заметив стремительный рост популярности киберспорта, стали оказывать спонсорскую поддержку командам и успешным игрокам. По объему спонсорских денег киберспорт лишь на 28% уступает известной баскетбольной лиге *NBA*.² Однако по количеству зрителей некоторые киберспортивные мероприятия превосходят финалы многих спортивных чемпионатов. Так, в 2013 году трансляцию финала Чемпионата мира по киберспортивной дисциплине *League of Legends* посмотрело 32 млн. человек, тогда как аудитория финальных матчей *NBA* того же года составила лишь 26,3 млн. человек, а мировой серии Главной бейсбольной лиги (*Major League Baseball, MLB*) – 14,9 млн. человек.³

При этом с увеличением числа зрителей растет и призовой фонд киберспортивных турниров. В 2013 году аудитория киберспорта составляла 71,5 млн. человек, а размер денежного приза оценивался в 25 млн. долларов.⁴ В 2015 году цифры увеличились более чем в два раза: заинтересованных в электронном спорте зрителей стало 188,3 млн. человек⁵, а призовой фонд со-

¹ eSports Market Brief, October 2015. SuperData Research. 2015. – P. 5.

² Там же. – С. 9.

³ eSports: Digital Game Brief, April 2014. SuperData Research. 2014. – P. 4.

⁴ Там же.

⁵ eSports Market Brief, October 2015. SuperData Research. 2015. – P. 10.

ставил около 71 млн. долларов, продемонстрировав рост в 15 раз за 5 лет – в 2010 году призеры киберспортивного состязания делили между собой всего лишь 5,2 млн. долларов.⁶

Немаловажную роль в привлечении аудитории сыграли стриминговые платформы, обеспечивавшие прямые трансляции многих киберспортивных турниров. Передача по сети Интернет, характеризующейся своей трансграничностью, во многом определила глобальность аудитории электронного спорта. Ведущей платформой является *Twitch.tv*: в 2015 году он оказался самым посещаемым видеостриминговым сервисом в США (36%). При этом ориентация на онлайн-трансляции является краеугольным камнем в маркетинговой стратегии видеоигр и оказывает серьезное влияние на дизайн и функционал продукции – многие игры имеют встроенную инструментальную поддержку трансляций.⁷ Большое значение среди зрителей киберспортивных мероприятий имеют фанаты: 32% от всей аудитории смотрит турниры исключительно ради своей любимой команды (которая есть у 76% любителей профессионального гейминга) или конкретного игрока (свои «любимчики» есть у 69% зрителей). Вместе с тем социально-демографические показатели аудитории разнообразны, она не соответствует сложившимся стереотипам о фанатах видеоигр и может быть крайне привлекательной для крупных брендов: среди киберспортивных энтузиастов в США 55% находятся в возрастной группе 21-35 лет, 53% имеют работу с полной занятостью, 30% имеют высокий доход.⁸ Ожидается, что в 2017 году аудитория киберспорта составит 238,1 млн. человек.⁹

На этом фоне не удивительно, что быстрорастущей и популярной нишей заинтересовались медийные игроки и СМИ. Материалы о профессиональном гейминге стали появляться даже в непрофильных изданиях, а транс-

⁶ Global Esports Market in 2015. Newzoo. 2015. – P. 5.

⁷ eSports Market Brief, May 2015. SuperData Research. 2015. – P. 11.

⁸ Global Esports Market in 2015. Newzoo. 2015. – P. 6.

⁹ eSports Market Brief, October 2015. SuperData Research. 2015. – P. 10.

ляции киберспортивных соревнованиях были включены в эфир кабельных и спутниковых телеканалов.

В связи с этим **объектом** данного исследования выбраны онлайн-видеотрансляции киберспортивных матчей в дисциплине *League of Legends*. **Предметом** работы является определение специфики явления как нового жанра, полноценного журналистского продукта и тренда.

Актуальность исследования обусловлена выходом киберспорта на профессиональный международный уровень и связанным с этим ростом популярности видеостриминга различных киберспортивных матчей и соревнований.

Новизна работы состоит в исследовании явления видеостриминга и его истории, в определении его характеристик и особенностей, в анализе киберспортивных трансляций как жанра и как продукта при условии малой изученности явления в России и отсутствии значимого числа научных исследований на эту тему.

Гипотеза исследования состоит в утверждении о том, что трансляции киберспортивных матчей действительно являются трендом в спортивной журналистике. На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Киберспортивные трансляции могут рассматриваться как продукт журналистской деятельности.
2. Киберспортивные трансляции – жанр журналистики, имеющий свою специфику.
3. Киберспортивные трансляции имеют свою аудиторию и коммерческий потенциал на медийном рынке.

Задачи данного исследования:

- Сформулировать понятие киберспортивной трансляции;

- Выделить её характерные черты;
- Определить жанровую принадлежность киберспортивной трансляции;
- Обосновать причисление киберспортивной трансляции к продуктам журналистики;
- Обозначить медийные тренды, связанные с киберспортом.

В работе используются следующие методы исследования: анализ киберспортивных трансляций финалов Чемпионата мира по League of Legends, сопоставление и сравнение, изучение научных источников и СМИ, анализ статистики.

Основу теоретической базы составили книги «Спортивная журналистика» К.С. Алексеева, «Интернет-СМИ: Теория и практика» под редакцией М.М. Лукиной, «Социология массовой коммуникации» Т.В. Науменко, учебники «Радиожурналистика» под редакцией А.А. Шереля и «Тележурналистика» под редакцией Г.В. Кузнецова, работы зарубежных исследователей: «О научной актуальности киберспорта» (“On the Scientific Relevance of eSport”) М. Вагнера, «Попурри смыслов: выводы на примере геймплея Лиги Легенд» (“A Medley of Meanings: Insights from an Instance of Gameplay in League of Legends”) М. Уотсона, «Публичный гейминг: киберспорт и событийный маркетинг в экономике впечатлений» (“Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy”) М. Бороуи, «Электронный спорт и его влияние на будущее видеоигр» (“Electronic sports and its impact on future of games”) К. Йонассона и Дж. Зиборга, а также другие отечественные и зарубежные научные статьи. Кроме того, в качестве дополнительного источника информации используется интервью автора исследования с членами киберспортивной командой Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова.

Эмпирической базой исследования являются киберспортивные трансляции финалов Чемпионата мира по *League of Legends* разных лет.

Временные рамки исследования определены периодом с 2011 по 2015 год, так как первая трансляция финала Чемпионата мира вышеупомянутой киберспортивной дисциплины имела место в 2011 году. С тех пор мероприятие проводилось ежегодно. Временной промежуток в 5 лет позволяет охватить все трансляции этого события, что гарантирует максимально полный анализ явления. В исследовании используются 5 киберспортивных трансляций.

Результаты исследования могут стать основой для последующего изучения киберспортивных трансляций.

Данная работа состоит из введения, заключения и двух глав.

Глава 1. Генезис жанра киберспортивной трансляции

Как появившийся сравнительно недавно феномен, киберспортивные трансляции не имеют зафиксированного в научной литературе и общепризнанного определения. Однако анализ ряда киберспортивных трансляций в главе 2 данного исследования позволил выделить некоторые особенности этого типа контента, такие как:

- распространение в формате видео;
- трансляция в режиме реального времени с места события;
- совпадение по продолжительности с самим событием;
- превалирующий канал распространения – Интернет;
- предмет трансляции – киберспортивное состязание;
- на всем протяжении передачи сопровождается комментарием специалиста.

Таким образом, на основании анализа мы можем задействовать следующее рабочее определение киберспортивной трансляции: это трансляция киберспортивного соревнования посредством видео через Интернет в режиме реального времени с места события, сопровождаемая комментарием специалиста.

Кроме того, прилагательное «киберспортивный» в названии данного явления позволяет сделать вывод о его видовой принадлежности к спортивным трансляциям, которые, в свою очередь, являются тематической разновидностью прямой трансляции.

Прямая трансляция (англ. live, live broadcast) – это репортаж в режиме реального времени на радио, телевидении или в Интернете.¹⁰ Трансляция во втором своем значении – «передача спектакля, концерта, спортивного сорев-

¹⁰ Наскуп, Тони. "live." In A Dictionary of Journalism. : Oxford University Press, 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199646241.001.0001/acref-9780199646241-e-767>

нования, митинга, демонстрации или любого другого события с места, где оно происходит»¹¹. Также является синонимом понятия «прямой эфир» – вида радио- или телевизионного вещания, «отличительная черта которого – одновременность действия-события, трансляции его в эфир и приема зрителями или слушателями, то есть непосредственный выход в эфир прямо с места события и в течение его»¹².

В отечественной радиожурналистике этим термином стали обозначать событийные трансляции, имевшие два видовых отличия от прочих радиопрограмм: «совместность по времени с событием, о котором они рассказывают»¹³, то есть совпадение продолжительности трансляции с продолжительностью события, и «внестудийность, то есть местом непосредственного рождения радиосообщения являлись не студия радио, а аудитория собрания, театральный или концертный зал или вообще открытое уличное пространство»¹⁴. Как правило, такие трансляции выполняли общественно-политические (прямые передачи заседаний съездов партии, например), просветительские (трансляции лекций и концертов) и развлекательные функции (передачи в прямом эфире спортивных мероприятий).

Прямая трансляция («живая» передача) для телевидения, в частности, есть самое яркое проявление таких его специфических особенностей, как непосредственность и simultанность. Под непосредственностью телевидения понимается его «способность к созданию и распространению нефиксированных сообщений»¹⁵, то есть сообщение о событии или действии передается непосредственно в момент его совершения без предварительной фиксации на каких-либо носителях. Симультанность неразрывно с этим связана, это одновременность наблюдения и показа, трансляции.

¹¹ Радиожурналистика: учебник / под ред. А.А. Шереля. М.: Изд-во Моск. Ун-та: Наука, 2005. – С. 474.

¹² Там же. – С. 467.

¹³ Там же. – С. 26.

¹⁴ Там же.

¹⁵ Телевизионная журналистика: учебник / редкол.: Г.В.Кузнецов, В.Л.Цвик, А.Я.Юровский. – М.: Изд-во Моск. Ун-та: Наука, 2005. – С. 29.

Исследователи Р.А. Борецкий и В.Л. Цвик рассматривают трансляцию события без комментария (или некомментируемый репортаж) как начальную форму репортажа, то есть как подвид соответствующего журналистского жанра, которая используется «при показе важнейших общественно-политических или культурных событий, где интерес для зрителей представляет все происходящее, без каких бы то ни было исключений»¹⁶. К некомментируемым репортажам ими причисляются трансляции заседаний высших законодательных органов страны, пресс-конференций государственных деятелей, спортивных соревнований, где комментарий почти отсутствует, и трансляции некоторых концертов и спектаклей. В комментированных прямых трансляциях журналист-комментатор оказывается активным действующим лицом, хотя большую часть времени остается за кадром (если речь идет о телевидении). Он играет роль «гида» для зрителя, своим знанием материала и эмоциональным отношением помогая «понять суть экранного действия»¹⁷.

В традиции радиовещания, где репортаж является самым распространенным жанром, его основными жанровыми признаками называются «документальность, достоверность, оперативность, которые базируются на актуальности информации»¹⁸, а его задачей – «отражать события, связанные с воплощением информационного, временного процесса их»¹⁹. Образцом классического репортажа, идущего в эфир прямо с места события, называется радиорепортаж со спортивных соревнований.

К.С. Алексеев и С.Н. Ильченко относят прямую трансляцию спортивного состязания к аналитическому жанру комментария, который, ввиду «современной диффузии жанров и форматов электронного вещания»²⁰, может быть частью такой жанровой формы, как репортаж. Комментарием в виде репортажа, по мнению исследователей, является «любая трансляция фут-

¹⁶ Там же. – С. 190.

¹⁷ Там же.

¹⁸ Радиожурналистика: учебник / под ред. А.А. Шереля. М.: Изд-во Моск. Ун-та: Наука, 2005. – С. 201.

¹⁹ Там же.

²⁰ Алексеев К.А. Спортивная журналистика. М.: Издательство Юрайт, 2013. – С. 349.

большого или хоккейного матча, соревнования по какому-либо другому виду спорта и даже околоспортивные состязания (жеребьевки турнира, выборы стран – хозяек спортивных состязаний и т.д.)»²¹. Также практикуется использование этого жанра в форме комментирования спортивных событий «непосредственно перед их началом, в перерыве и сразу после окончания»²². Такая форма работы в эфире в терминологии профессиональных спортивных журналистов называется «студией». Исследователи предлагают называть эту форму организации трансляций форматом, так как она имеет четкую структуру, элементы которой (пролог, событие, перерыв, постсобытийный комментарий или обсуждение) определяют ее содержание.

При комментировании спортивных трансляций, выходящих в прямой телевизионный эфир, обычно встречается такой вид присутствия журналистов, как закадровое присутствие. Для зрителя представляет интерес само комментируемое событие, ему важнее наблюдать за действием, а не комментатором. «"Картинка" имеет большее значение, нежели журналист... Комментатор играет роль того же зрителя, который находится на месте событий и ведет диалог с аудиторией, объясняя некоторые моменты, происходящие на экране, отвечая на импровизированные вопросы аудитории, давая свою оценку происходящему»²³.

Следует отметить, что существует мнение, в соответствии с которым некомментируемые репортажи не могут считаться продуктом журналистского творчества. Об этом, в частности, говорит Т.В. Науменко, объясняя разницу понятий «журналистика», «пресса», «СМИ» и «массовая коммуникация»: «Такие содержательные моменты деятельности СМК [средств массовой коммуникации – прим. авт.], как, например, прямая трансляция по телевидению (или публикация в газете стенограммы) заседания какого-либо съезда или сессии парламента, трансляция по телевидению или радио балета

²¹ Там же.

²² Там же.

²³ Там же. – С. 375.

(спектакля, эстрадного концерта), публикация (оглашение) законодательных актов, указов и прочих нормативных актов государственных властей, трансляция урока английского (или любого другого) языка, трансляция (публикация) программы передач, сводки погоды, рекламы очередного товара, «революционизировавшего» рынок и т. д., даже при самом расширительном толковании понятия журналистика, актами таковой признаны быть не могут».²⁴ По её мнению, трансляция признается продуктом журналистики, только когда на её фоне слышен голос спортивного комментатора, дающего оценку события или процесса. Таким образом, в соответствии с точкой зрения данного исследователя, киберспортивные трансляции являются продуктом журналистики, так как на всем своем протяжении они сопровождаются комментарием специалиста.

1.1. Первые трансляции в радиовещании и на телевидении

Первые прямые радиотрансляции развлекательного и просветительского характера датируются 1920-м годом. Так, в августе этого года в Аргентине в прямом эфире *Sociedad Radio Argentina* состоялась трансляция оперы Рихарда Вагнера «Парсифаль» из театра «Колизей» в Буэнос-Айресе.²⁵ В этот же период в США студентами различных колледжей предпринимались попытки наладить прямые трансляции спортивных соревнований между университетскими командами.²⁶ Первым спортивным журналистом-радиокомментатором стал Гарольд Арлин, сотрудничавший с радиостанцией *KDKA* в Питтсбурге, которая ныне принадлежит *CBS Radio*. Арлин комментировал первую радиотрансляцию бейсбольного матча, состоявшегося 21 августа 1921 года между командами «Пираты» – «Филис»²⁷. А в октябре того

²⁴ Науменко Т.В. Социология массовой коммуникации. СПб.: Питер, 2005. – С. 183-184.

²⁵ Carlos A. Altgelt. Early history of radio broadcasting in Argentina // The Broadcast Archive. [Электронный ресурс] URL: <http://www.olderadio.com/archives/international/argentin.html>

²⁶ Charles R. Schultz. Early play-by-play radio broadcast of a Texas college football game // Brazos County Historical Commission, 2003. [Электронный ресурс] URL: <http://www.brazoscountyhistory.org/sites/bchc/files/EarlyFootballBroadcast.pdf>

²⁷ Алексеев К.А. Спортивная журналистика. М.: Издательство Юрайт, 2013. – С. 186.

же года он провел прямую трансляцию футбольного матча между университетами Питтсбурга и Западной Виргинии.²⁸

Прямым трансляциям концертов в СССР предшествовали радиоконцерты – исполнение музыкальных произведений в прямом эфире в радиостудии, первый из которых состоялся 17 сентября 1922 года. А уже в 1924 году в эфире Радиостанции им. Попова шла трансляция концерта из Большого театра.²⁹ Кроме того, в СССР практиковались прямые трансляции со Съездов партии, из приемных начальников ЦИК. Спортивные трансляции в СССР начались с прямого радиорепортажа о матче сборных Москвы и Киева на стадионе «Динамо» в июне 1929 года. Комментировал игру Вадим Синявский, впоследствии ставший легендарным спортивным комментатором.³⁰ В 1930 году уже велась трансляция хоккейного матча между командами Москвы и Ленинграда. Длительность обеих передач превышала час. С 1954 года советское радио первым начало регулярные трансляции шахматных турниров.

Одним из первых опытов спортивных телетрансляций можно назвать Олимпийские игры 1936 года, проходившие в Берлине. Они транслировались в прямом эфире немецкого телевидения.³¹ Однако изображение немного запаздывало из-за того, что применялась комбинированная кинотелевизионная система. Тем не менее, несмотря на небольшую задержку, качество изображения было намного выше, к тому же, такая система позволяла затем повторять спортивные репортажи. Кроме того, успех электронных телетрансляций с Берлинской Олимпиады «стимулировал аналогичные работы во многих странах»³².

²⁸ KDKA firsts // CBS Pittsburgh. [Электронный ресурс] URL: <http://pittsburgh.cbslocal.com/2010/04/01/kdka-firsts/>

²⁹ Керчели И.И. Музыкальные программы Всесоюзного радио // Музыка и время. – 2004. – №5. [Электронный ресурс] URL: http://www.tvmuseum.ru/catalog.asp?ob_no=5743&page=1

³⁰ Алексеев К.А. Спортивная журналистика. М.: Издательство Юрайт, 2013. – С. 190.

³¹ Там же. – С. 200.

³² Маковеев В. Олимпийскому телевидению – 70 лет! Берлинская Олимпиада 1936 года // Broadcasting. Телевидение и радиовещание. – 2006. – №5. [Электронный ресурс] URL: http://broadcasting.ru/articles2/humanit/olimp_televideniyyu_70 лет/

Начало прямым трансляциям с футбольных матчей было положено в апреле 1938 года. Жители Великобритании в прямом эфире могли наблюдать финал Кубка Англии, где за звание чемпионов сражались «Хаддерсфилд Таун» и «Престон Норт Энд».³³

В СССР первым внестудийным телерепортажем (прямой трансляцией даже без текстового комментария) стал показ Первомайской демонстрации 1948 года. По сути это были заводские испытания передвижной телевизионной станции. Первой полноценной прямой телевизионной трансляцией стал репортаж о футбольном матче на стадионе «Динамо» в 1949 году, где зритель впервые стал очевидцем происходивших на стадионе событий. Спортивный репортаж, комментируемый из-за кадра (причем «комментарий был тем же, который передавался для радиослушателей»³⁴) был одним из двух видов репортажа, доступных телевидению того периода. Вторым была некомментируемая трансляция митинга, торжественного собрания, концерта или спектакля. Закадровый комментарий, аналогичный спортивным передачам, она получила позже.³⁵

После 1951 года, после создания Центральной студии телевидения, стали обязательными прямые трансляции театральных спектаклей, включая премьерные показы. Были изданы соответствующие распоряжения, обязывавшие руководителей театров «беспрепятственно допускать телевизионную аппаратуру (ПТС) к себе в зал»³⁶. А во время Всемирного фестиваля молодежи и студентов 1957 года, когда в прямом эфире транслировалось по не-

³³ Чаушьян С. Футбол в массы: от первой радиотрансляции до матча в формате 3D // Аргументы и факты. 2015. [Электронный ресурс] URL:

http://www.aif.ru/sport/football/futbol_v_massy_ot_pervoy_radiotranslyacii_do_matcha_v_formate_3d

³⁴ Телевизионная журналистика / редкол.: Г.В.Кузнецов, В.Л.Цвик, А.Я.Юровский. М.: Изд-во Моск. Ун-та: Наука, 2005. – С. 60.

³⁵ Алексеев К.А. Спортивная журналистика. М.: Издательство Юрайт, 2013. – С. 202.

³⁶ Борецкий Р.А. Беседы об истории телевидения. Лекции, прочитанные на факультете журналистики МГУ. М.: Икар, 2012. – С. 85.

сколько часов «шествие делегаций во время открытия фестиваля»³⁷, утвердился жанр прямого телевизионного репортажа.

В 1950-е годы спортивные трансляции активно внедрялись в эфирную сетку вещателей разных стран мира. Зимние Олимпийские игры 1956 года стали первым международным спортивным турниром, с которого велись регулярные телевизионные трансляции. А с Летних Олимпийских игр 1972 года в Мюнхене утверждается эра цветных прямых трансляций.³⁸

1.2. Развитие и видоизменение формата трансляции в Интернете

В связи со становлением и распространением Интернета в конце XX века традиционные СМИ также начинают стремительно осваивать новый канал коммуникации. Первыми в Сеть пришли газеты, так как «для передачи вербальной информации не требуется серьезных пропускных способностей интернет-канала»³⁹. Многие печатные издания размещали свой контент в электронном виде еще до появления веб-браузеров. С изобретения браузера *Netscape Navigator* в 1994 году начался массовое создание веб-версий (адаптированных для Интернета) газет и других печатных изданий. Присущая Интернету, среди прочих, возможность быстрого обновления контента («вплоть до режима реального времени»⁴⁰) создала благодатную почву для экспериментов в интернет-СМИ. Примером одного из них, раскрывшего потенциал Всемирной Паутины как канала информационного вещания, можно назвать организованную в 1996 году российской *Национальной службой новостей* текстовую трансляцию в онлайн-режиме результатов президентских выборов.

1993 год считается точкой отсчета истории радиовещания в Интернете – тогда была открыта первая в мире американская интернет-радиостанция *Internet Talk Radio*. *ITR* не вещало в режиме реального времени, а, скорее, пред-

³⁷ Там же. С. 119.

³⁸ Алексеев К.А. Спортивная журналистика. М.: Издательство Юрайт, 2013. – С. 201.

³⁹ Интернет-СМИ: Теория и практика / под ред. М.М. Лукиной. М.: Аспект Пресс, 2010. – С. 174.

⁴⁰ Там же. – С. 95.

ставляла собой сервер, где хранились звуковые файлы радиопрограмм, записанных радиожурналистами специально для этой станции.⁴¹ Следующим шагом после *ITR* стало создание в 1994 году *RT-FM*, которая вела прямые аудио- (иногда видео-) эфиры разнообразных конференций, круглых столов и заседаний, в том числе – заседания Объединенного комитета по экономике. В том же году американская группа *Rolling Stones* дала первый мультивещательный онлайн-концерт.⁴²

В 1996 году была создана первая официально лицензированная на вещание в прямом эфире 24 часа в сутки американская интернет-радиостанция *Sonicwave.com*. А *Virgin Radio London* стала первой европейской радиостанцией, начавшей круглосуточную ретрансляцию своего эфира в Интернет. В России в это же время радиостанция *Европа Плюс*, проявив интерес к новой форме вещания, запустила авторскую программу Артемия Троицкого «FM Достоевский» в режиме *Real Audio* – трансляцию через Интернет одновременно с обычным эфиром.⁴³

Отдельно стоит отметить, что Интернет позволил радиовещанию преодолеть такой его главный недостаток, как отсутствие визуализации, с помощью прямых видеотрансляций из студии. В России первыми такой формат видеоконтента освоила радиостанция *Наше Радио*, которая с 2003 года вела на своем сайте трансляцию программы «Воздух».⁴⁴

Началом телевещания в Интернете можно считать экспериментальную трансляцию через Сеть американским каналом *ABC* программы «World News» в 1994 году. Первый профессиональный интернет-канал – *Broadcast.com* – был запущен в 1998 году. Его владелец Марк Кьюбан «сделал

⁴¹ Markoff J. Turning the Desktop PC Into a Talk Radio Medium // New York Times. New York, N.Y.: Mar 4, 1993.

⁴² Peter H. Lewis. Peering Out a 'Real Time' Window // New York Times. 1995. [Электронный ресурс] URL: <http://www.nytimes.com/1995/02/08/business/business-technology-peering-out-a-real-time-window.html>

⁴³ Радиожурналистика: учебник / под ред. А.А. Шереля. М.: Изд-во Моск. Ун-та: Наука, 2005. – С. 109.

⁴⁴ Литвиненко И.В. Прямые видеотрансляции из студий радиостанций: специфика и типология // Вестник ЧелГУ. 2015. №5 (360). [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/pryamyje-videotranslyatsii-iz-studiy-radiostantsiy-spetsifika-i-tipologiya>

ставку на трансляцию новостей, футбольных матчей и судебных слушаний»⁴⁵. Впоследствии канал был куплен компанией *Yahoo!*. В 1999 году стартовал интернет-проект *NetAid*, который транслировал в Сеть концерты поп-звезд.

В России первым вещание в Интернете начал телеканал *ТВ-Центр*, использовавший технологию *RealVideo*. Из-за существовавших ограничений в скорости доступа смотреть передачи одновременно могли не более 200 пользователей.⁴⁶ Первым развлекательным интернет-телепроектом стало реалити-шоу «За стеклом», на сайте которого круглосуточно велась прямая трансляция.

Онлайновая природа канала Интернет, позволяющая быструю публикацию сообщений и частое обновление, привела к переосмыслению жанра репортажа.⁴⁷ С развитием различных медийных платформ, в частности, сервиса микроблогов *Twitter* стало возможным оперативное и удобное освещение длительных событий короткими содержательными сообщениями в режиме реального времени – так называемый твиттер-репортаж, по сути являющийся текстовой трансляцией.⁴⁸

Что касается конкретно трансляций спортивных состязаний в Интернете, то Е.А. Войтик предлагает систематизацию их по структурно-содержательным особенностям на 3 вида, в значительной степени базирующихся на возможностях традиционных СМИ:

1. Текстовые (краткие представляют только текущий счет или результат и время, прошедшее с момента начала соревнования; полные в нескольких предложениях рассказывают основные события конкретного матча).

⁴⁵ Интернет-СМИ: Теория и практика / под ред. М.М. Лукиной. М.: Аспект Пресс, 2010. – С. 208.

⁴⁶ Там же. – С. 209.

⁴⁷ Там же. – С. 208.

⁴⁸ Сафина А.Р. Особенности жанров интернет-СМИ // Известия Самарского научного центра РАН . 2013. №2-1. [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-zhanrov-internet-smi>

2. Аудио (собственные интернет-трансляции; трансляции на радиостанциях, вещающих в Интернете).
3. Видео (фрагментарная – основана на архивных материалах и презентует наиболее яркие моменты события; прямые и архивированные, сохраняющиеся недолгое время; собственные трансляции).⁴⁹

1.3. Технология потокового видео

Одной из часто используемых форм организации видеотрансляции в Интернете стало потоковое видео с места событий. Оно является частью потокового трафика – типа трафика, характерной чертой которого является просмотр и/или прослушивание информации по мере ее поступления в оборудование пользователя. Термином «видеопоток» (или стрим, от англ. Stream – поток) обозначают передачу видео в режиме реального времени. Среди синонимов этого термина употребляются «живая трансляция», «потоковое видео», «линейное вещание», «прямая трансляция в Интернет», «трансляция в режиме реального времени».⁵⁰

Главной особенностью потокового видео является отсутствие у пользователя необходимости ждать полной загрузки файла для его просмотра. Трансляция видео происходит в виде последовательности сжатых файлов в специальном формате. Возможность просмотра появляется при достаточной буферизации (накоплении) данных, что обеспечивает их равномерное отображение.⁵¹

Различают два способа передачи потокового видео – последовательный (англ. progressive streaming) и в реальном времени (англ. real-time streaming). При первом способе видео воспроизводится с носителя, куда предварительно записывается. Это повышает качество изображения, однако имеет несколько

⁴⁹ Алексеев К.А. Спортивная журналистика. М.: Издательство Юрайт, 2013. – С. 326.

⁵⁰ Беднаж В. А., Огурцова А. М. О некоторых вопросах передачи потокового видео // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук . 2013. №11-1. [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/o-nekotoryh-voprosah-peredachi-potokovogo-video>

⁵¹ Там же.

недостатков, например, «невозможность просмотра по эпизодам и возможность переполнения носителя информации на приемной стороне»⁵². Вторым способом требует наличие специального потокового сервера (streaming server), где находится видеофайл. На стороне клиента он при этом не сохраняется, что имеет ряд удобств для просмотра файлов большого объема.

Обычно при трансляции каких-либо событий (концертов, митингов, спортивных состязаний и др.) используется система из двух составляющих: транслятора и приемника. Под транслятором понимается как сервер-инициатор трансляции, так и многочисленные сервера-ретрансляторы, выступающие в роли промежуточного звена между главным сервером и конечным клиентом. Приемником может выступать как любая страница в Интернете со встроенным плагином, так и специализированная программа.⁵³

На сегодняшний момент существует множество Интернет-сервисов, позволяющих пользователю создавать собственные видеотрансляции, например, *YouTube*, *VyRT* и, в частности, *Twitch.tv*, речь о котором подробнее пойдет в главе 2 исследования. Вскоре после их появления стало заметно превалирование стримов игровой тематики, вызванное ростом популярности видеоигр вообще и киберспорта в частности.

1.4. Зарождение киберспорта и рост его популярности

Киберспорт – это умственные и физические игровые соревнования, которые проводятся с помощью компьютерных технологий, а виртуальное пространство, в пределах которого происходит соревнование, моделируется компьютером.⁵⁴ Его также определяют как спорт внутри киберпространства и

⁵² Там же.

⁵³ Манакова И.П., Петров К.Б. К вопросу о подключении пользователей к мультимедиа-сети // Инновации в науке . 2013. №16-1. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-podklyuchenii-polzovateley-k-multimedia-seti>

⁵⁴ Шаховцев П.А. История становления киберспорта // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2014. №36. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stanovleniya-kybersporta>

посредством его.⁵⁵ В западной научной литературе это понятие принято обозначать термином «eSports» – от «electronic sports» (электронный спорт). Впервые этот термин был употреблен в 1999 году в пресс-релизе, посвященном основанию *Online Gamers Association*, в качестве сопоставления с традиционными видами спорта.⁵⁶ Кроме того, распространены и употребляются как синонимичные термины «professional gaming» (или «pro-gaming») – профессиональный гейминг (от англ. game – игра, играть), «competitive gaming» – соревновательный гейминг (от англ. competition – соревнование).

Киберспортивные турниры включают в себя несколько дисциплин, разница между которыми определяется особенностями виртуального пространства, игровыми задачами и требуемыми навыками игроков. Наиболее распространенные жанры киберспортивных дисциплин – это стратегия в режиме реального времени (англ. real-time strategy, RTS), например, *StarCraft* и *WarCraft III*; файтинг (англ. fighting), например, *Mortal Kombat* и *Street Fighter*; шутер от первого лица (англ. first-person shooters, FPS), например, *Quake* и *Counter-Strike*; многопользовательская онлайн-арена для сражения (англ. multiplayer-online battle arena, MOBA), например, *League of Legends* и *DoTA 2*; спортивный симулятор (англ. sports games), например, *FIFA*. На профессиональных киберспортивных турнирах, как правило, ведутся прямые трансляции матчей, а победители вместе с чемпионским титулом получают определенную сумму вознаграждения из призового фонда. Кроме того, профессиональные киберспортсмены, на регулярной основе выступающие за ту или иную команду, получают заработные платы.

Некоторые исследователи по-разному определяют точку отсчета истории киберспорта. К. Йонассон и Дж. Зиборг называют годом начала электронного спорта 1991 год и связывают его происхождение с запуском Все-

⁵⁵ Kalle Jonasson, Jesper Thiborg. Electronic sports and its impact on future of games // *Sports in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*. Vol. 13. № 2. 2010. – P.288

⁵⁶ Wagner, M. G. On the Scientific Relevance of eSport. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development.

мирной Паутины в 1989 году и появлением в начале 1990-х годов программного и технического обеспечения для сетевых и мультиплеерных функций.⁵⁷ М. Вагнер отмечает, что в США и Европе начало истории соревновательного гейминга обычно ассоциируется с появлением сетевых шутеров от первого лица, в частности, с релизом в 1993 году игры *Doom* и *Quake* в 1996 году.⁵⁸

Однако корни этого явления лежат в 1980-х годах, в эпоху первых компьютерных состязаний лицом к лицу, связанных с ростом популярности игровых автоматов и видеоигр аркадного жанра.⁵⁹ «Взрыв аркад», связанный с появлением в тот период наиболее культовых наименований, среди которых *Pac-Man*, *Centipede* и *Donkey Kong*, привлек к индустрии внимание публики. Для продвижения игр их разработчики стали устраивать официальные турниры с участием спонсоров и зрителей, а также освещавшиеся в СМИ. Самым первым подобным соревнованием стал *Space Invaders Tournament*, организованный компанией *Atari* в 1980 году. В нем приняли участие более 10 тыс. человек.⁶⁰

Первым шагом в институционализации соревновательного гейминга как вида спорта стало создание в 1981 году *Twin Galaxies*, официальной организации, фиксировавшей рекорды и достижения и имена их авторов в различных видеоиграх. Впоследствии подобные рекорды стали фиксироваться Книгой Рекордов Гиннеса. Вторым шагом оказалось рождение в США первой профессиональной команды по видеоиграм (*U.S. National Video Game Team*), которая на регулярной основе принимала участие в киберспортивных соревнованиях и сама помогала их организовывать. Зарождающийся интерес медиа к этому явлению привел к освещению аркадных турниров в газетах и

⁵⁷ Kalle Jonasson, Jesper Thiborg. Electronic sports and its impact on future of games // *Sports in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*. Vol. 13. № 2. 2010. – P.288

⁵⁸ Wagner, M. G. On the Scientific Relevance of eSport. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development.

⁵⁹ Michael Borowy. Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. Simon Fraser University, 2012. – P. 38

⁶⁰ Tyler F.M. Edwards. eSports: A brief history // Adanai. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://adanai.com/esports/>

выпусках новостей на телевидении. Кроме того, в 1982-1984 годах на *WTBS* выходила программа *Starcade* – первое телевизионное шоу о видеоиграх с элементами соревновательного гейминга. А в 1983 году в эфире телешоу *That's Incredible!* телеканала *ABC 3* профессиональных игрока в аркады сражались за звание национального чемпиона видеоигр.⁶¹

Выход в 1987 году видеоигры *Street Fighter*, положившей начало такому жанру игр, как файтинг, серьезно изменил соревновательную составляющую аркад. Прежние погони за рекордами и высшими строками в рейтингах сменились состязаниями непосредственно между игроками, их способностями и навыками. Эта возможность персонализированного соревнования в виртуальном пространстве ненадолго оживила увядающую в тот момент под натиском домашних консольных игр индустрию аркадных автоматов.⁶² Новый подход к соревнованиям также сказался и в организации турниров. Турнир *Powerfest*, который в 1990 году провела корпорация *Nintendo*, проходил в два этапа: игрок против машины (англ. *player-versus-machine*), когда на стадии квалификации от участников требовалось набрать установленное комитетом турнира количество очков (что было типично для киберспорта в эру аркад), и игрок против игрока (англ. *player-versus-player*), когда участники турнира состязались непосредственно друг с другом (что характерно для современного киберспорта).⁶³

В 1990-е годы аркадные автоматы оказались полностью вытеснены рынком игровых консолей и персональных компьютеров. Стало зарождаться такое немаловажное для современного киберспорта явление, как интернет-кафе – места, где за определенную плату можно было получить доступ к компьютеру с сетью. Одно из первых интернет-кафе появилось в Сан-Франциско в 1991 году.⁶⁴ Изначально наиболее часто компьютеры в таких

⁶¹ Michael Borowy. *Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy*. Simon Fraser University, 2012. P. 42-44

⁶² Там же. – С. 50

⁶³ Там же. – С. 56

⁶⁴ Там же. – С. 67

кафе использовались для отправки электронных писем. Однако с ростом популярности сетевых компьютерных игр в интернет-кафе стали собираться геймеры, как когда-то они собирались возле аркадных автоматов.

Новым поворотом в соревновательном гейминге стало появление компьютерных игр в жанре шутера от первого лица – *Doom* в 1993 году и *Quake* в 1996 году, – которые поддерживали возможность сетевой игры. При помощи модема и выхода в Интернет два человека могли играть друг против друга на расстоянии. Вошел в употребление и стремительно популяризировался термин «deathmatch» (с англ. «смертельный бой») – вид виртуального состязания между игроками многопользовательской компьютерной игры, задачей которого ставилось уничтожение противника.⁶⁵ Объединяясь в команды (называемые тогда «кланы»), игроки участвовали в онлайн-турнирах.⁶⁶ Одновременно с тем росла популярность игр по локальным сетям (англ. LAN – local area network), которые часто организовывались в интернет-кафе, что также способствовало объединению людей в команды и «кланы». Так было положено начало созданию первых киберспортивных лиг.⁶⁷

В 1997 году прошел турнир *Red Annihilation* по игре *Quake*, в котором приняли участие более 2 тыс. человек. Главным призом турнира стал автомобиль *Ferrari*, ранее принадлежавший основному разработчику игры Джону Кармаку.⁶⁸ А парой недель позже группой индивидуальных предпринимателей и объединением профессиональных и полу-профессиональных геймеров была организована первая Кибератлетическая Профессиональная Лига (*Cyberathlete Professional League, CPL*). Ее бизнес-концепция во многом была скопирована с профессиональных спортивных лиг США. *CPL* занималась организацией киберспортивных турниров и их популяризацией среди зрителей,

⁶⁵ Там же. – С. 69

⁶⁶ Wagner, M. G. On the Scientific Relevance of eSport. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development.

⁶⁷ Michael Borowy. Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. Simon Fraser University, 2012. – P. 73

⁶⁸ Tyler F.M. Edwards. eSports: A brief history // Adanai. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://adanai.com/esports/>

поэтому все ее соревнования, в том числе *The Foremost Roundup of Advanced Gamers* в 1997 году, проходили вживую перед аудиторией.⁶⁹ Несколько месяцев спустя при огромной спонсорской поддержке была создана *The AMD Professional Gamer's League (PGL)*.⁷⁰ Однако обе эти лиги, несмотря на свой многообещающий старт, окончили свое существование в 2007-2008 годах.

Центром развития киберспорта в Азии стала Южная Корея, где культура публичного гейминга в интернет-кафе была особенно популярна. Об этом можно судить уже по значительному росту их количества за весьма короткий срок: от 100 на всю Корею в 1997 году до 25 тыс. в 2002 году.⁷¹ Причины этого явления кроются, в том числе, в политике государства, крайне одобрявшей распространение в стране технологий и при этом, в силу политико-культурных факторов, запрещавшей внедрение японских товаров, например, игровых консолей. Так в конце 90-х годов в Южной Корее появилось поколение геймеров, которым «компьютерные клубы заменили баскетбольные площадки и турники»⁷². Главенствующей дисциплиной оказалась выпущенная в 1998 году стратегия в режиме реального времени *StarCraft*. Разработчиком игры была компания *Blizzard Entertainment*, авторы другого не менее популярного проекта – *WarCraft*. Однако именно *StarCraft* стал культовой игрой для Южной Кореи. Локальные турниры по *StarCraft* в интернет-кафе для многих корейских геймеров до сих пор остаются более привлекательными, чем соревнования по Сети, хотя разработчик игры *Blizzard Entertainment* еще за год до её выхода выпустил специальное приложение, позволяющее игрокам подбирать себе соперников через Интернет. Многие корпорации, увидев в таком интересе молодежи коммерческий потенциал, стали организовывать турниры и спонсировать наиболее успешных игроков. Киберспорт активно

⁶⁹ Wagner, M. G. On the Scientific Relevance of eSport. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development.

⁷⁰ Michael Borowy. Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. Simon Fraser University, 2012. – P. 74.

⁷¹ Там же. – С. 76

⁷² Плутцов И. Киберспорт в Южной Корее // Vostok Magazine. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://vostalk.net/kibersport-v-yuzhnoj-koree/>

поддерживался и государством. В 2000 году при участии министерства культуры, спорта и туризма Кореи была организована *KeSPA* – Корейская киберспортивная ассоциация (*Korean eSports Association*). Её главной целью было институционализация профессионального гейминга, его признание как вида спорта. Кроме того, ассоциация занимается организацией всевозможных турниров, оказывает поддержку киберспортсменам и защищает их права. Также *KeSPA* регулирует освещение турниров в СМИ и их трансляции на телевидение.⁷³

На международном уровне серьезной заслугой корейского киберспорта стала организация в 2000 году при активном содействии компании *Samsung* чемпионата *World Cyber Games*, ставшего в своем роде «Олимпийскими играми компьютерного спорта»⁷⁴. Участниками первого межнационального турнира стали профессиональные геймеры из 17 стран мира, соревновавшиеся в четырех дисциплинах. Чемпионат начинался церемонией открытия, а наградой победителям, помимо денежных призов, являлись настоящие медали. Призовой фонд первого чемпионата составил 200 тыс. долларов. В чемпионате 2001 года впервые приняли участие киберспортсмены из России, где в том же году компьютерный спорт был официально признан и внесен в перечень видов спорта.⁷⁵ Однако уже в 2006 году киберспорт был выведен из Всероссийского реестра видов спорта (ВРВС) как «не отвечающий пункту 3 Положения “О Всероссийском реестре видов спорта”»⁷⁶ – наличие развития «в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегист-

⁷³ Michael Borowy. Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. Simon Fraser University, 2012. – P. 87.

⁷⁴ Щепилов А. Денежный (кибер)спорт // TJournal. 2014. [Электронный ресурс] URL: <https://tjournal.ru/p/cybersport-riotgames>

⁷⁵ О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания: Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 [Электронный ресурс] URL: <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=EXP;n=301217;div=LAW;dst=100003,-1;rnd=203280.9588078714689243>

⁷⁶ О компьютерном спорте: Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту от 4.07.2006 № 414 [Электронный ресурс] URL: <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=EXP;n=370681;div=LAW;dst=100003,0;rnd=203280.860378881315204>

рированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения»⁷⁷.

Чемпионат *World Cyber Games* проводился ежегодно вплоть до 2014 года, когда было объявлено о его закрытии.⁷⁸ На протяжении этих лет росло число дисциплин, по которым проводились соревнования, увеличивалось количество участников и размер призового фонда. Игры жанра МОБА (*League of Legends* и *DoTA 2*) были включены в программу турнира только после 2011 года, когда стали проводиться их собственные турниры – *League of Legends Worlds Championship* и *The International*, хотя разработки жанра многопользовательской арены для сражений начались еще в 2003 году с создания карты для *WarCraft III Defense of the Ancients*.⁷⁹

На сегодняшний день можно говорить о международном признании профессионального гейминга как вида спорта, состоящего из множества дисциплин. Основаниями для этого может служить, во-первых, существование многочисленных киберспортивных организаций и проводимых ими соревнований национального и международного уровня; во-вторых, выдача рядом государств рабочих виз некоторым киберспортсменам как профессиональным атлетам (например, Японией⁸⁰ и США⁸¹); в-третьих, выплата определенными университетами стипендий студентам, занимающимся киберспортом

⁷⁷ Положение «О Всероссийском реестре видов спорта (ВРВС)» (утв. Приказом Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму от 28 сентября 2004 г № 273) [Электронный ресурс] URL: <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=EXP;n=391778;div=LAW;dst=100012,0;rnd=203280.06631268021973802>

⁷⁸ Himanshu Arora. World Cyber Games to close down all tournaments in 2014 // Techspot. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.techspot.com/news/55594-world-cyber-games-to-close-down-all-tournaments-in-2014.html>

⁷⁹ Steve Feak, Steve Mescon. Postmortem: Defense of the Ancients // Gamasutra. 2009. [Электронный ресурс] URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/3966/postmortem_defense_of_the_ancients.php

⁸⁰ John Paolo Bago. The Japanese Government Will Now Award Foreign Working Visas to eSports Gamers // Esports Inquirer. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://esports.inquirer.net/14544/the-japanese-government-will-now-award-foreign-working-visas-to-esports-gamers>

⁸¹ Paresh Dave. Online game League of Legends star gets U.S. visa as pro athlete // Los Angeles Times. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://articles.latimes.com/2013/aug/07/business/la-fi-online-gamers-20130808>

(например, Университетом Роберта Морриса в Иллинойсе, США⁸²). Кроме того, все члены профессиональных команд получают фиксированную заработную плату. Все киберспортивные турниры имеют свои каналы на стриминговых платформах и ведут регулярные трансляции матчей, количество зрителей которых иногда превышает несколько миллионов человек.

Немаловажным является также тот факт, что в январе 2015 года киберспорт был признан Олимпийским видом спорта 2-го уровня, правда, только корейским олимпийским комитетом.⁸³ Тем не менее, на Зимней Олимпиаде в Сочи киберспорт в какой-то мере присутствовал – среди знаменосцев, вынесших во время церемонии открытия Олимпиады олимпийский флаг, был киберспортсмен Алан Енилеев, чемпион *World Cyber Games* в дисциплине *Need For Speed*.⁸⁴

⁸² Jason Keyser. School Lures Talent with Gaming Scholarship; Video Game Scholarship at Robert Morris U. Is First in the Nation // The Charleston Gazette. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.questia.com/read/1P2-37253031/school-lures-talent-with-gaming-scholarship-video>

⁸³ Efigenio Toledo. eSports Now Recognized as 2nd-Level Olympic Sport // Esports Inquirer. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://esports.inquirer.net/4377/esports-now-recognized-as-2nd-level-olympic-sport>

⁸⁴ В Сочи открылись зимние Олимпийские игры // РБК. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rbc.ru/society/07/02/2014/904078.shtml>

Глава 2. Киберспортивная трансляция как журналистский продукт

В предыдущей главе мы говорили, что впервые соревновательный гейминг демонстрировался по телевидению в начале 1980-х годов. Хотя попытки транслировать киберспортивные соревнования по телевидению периодически предпринимались в разное время в разных странах, наиболее развитой и устойчивой эта инфраструктура оказалась в Южной Корее. Также мы упоминали, что регулированием телевизионных киберспортивных трансляций в Корее занимается *KeSPA*. Рассмотрим подробнее основные корейские телеканалы, специализирующиеся на киберспорте.

2.1. OnGameNet, MBCGames и SPOTV

Кабельный канал *OnGameNet (OGN)* был основан в 2000 году как побочный продукт аниме-канала *Tooniverse* после того, как предпринятые каналом трансляции турниров по крайне популярной в Корее игре *StarCraft* побили все мыслимые рекорды по количеству просмотров.⁸⁵ До 2010 года канал принадлежал вещательной компании *ON Media*, затем в результате слияния капиталов оказался в активе медиакомпания *CJ E&M*.

Особую популярность каналу принес организованный регулярный турнир по *StarCraft* – *OnGameNet Starleague (OSL)*, который, начиная с 2000 года, проводился раз в полгода и был закрыт в 2013 году. В 2003 году каналом была запущена профессиональная командная лига по *StarCraft* – *Proleague*, которая в 2005 году усилиями *KeSPA* была объединена с командной лигой конкурирующего канала *MBCGame* – *KPGA Tour Team*.

Главный конкурент *OGN*, кабельный канал *MBCGame*, был основан в 2001 году под названием *GeMBC* как дочернее предприятие вещательной корпорации *MBC*. В 2001 году канал транслировал матчи *World Cyber Games*, в том же году было организовано проведение первого командного турнира

⁸⁵ MBCGame. In Memoriam // TeamLiquid. 2012. [Электронный ресурс] URL: <http://www.teamliquid.net/forum/brood-war/307766-mbcgame-in-memoriam#riplamewheel>

среди профессиональных геймеров *StarCraft – KPGA Tour*. В 2003 году *GeMBC* сменил название на *MBCGame* и одновременно с этим запустил другой турнир – *MBCGame StarCraft League (MSL)*, заменивший *KPGA Tour* и ставший главным конкурентом *OSL*. Однако в глазах фанатов игры *MBCGame* всегда оставался на втором месте после своего основного соперника – *OnGameNet* – по причине более позднего запуска и меньших затрат на продвижение. Противостояние между каналами доходило до того, что в эфире никогда не упоминалось название конкурента, а проводимая им профессиональная лига именовалась «другой лигой».⁸⁶

С 2002 года канал транслировал соревнования по *WarCraft III*, а с 2003 года запустил собственный турнир – *Prime League*, который в 2005 году был дискредитирован из-за скандала с вмешательством одного из продюсеров в игровые настройки, что спровоцировало быстрое закрытие лиги и охлаждение интереса корейцев к *WarCraft*. В 2009 году телеканал обратил свое внимание на популярную, но до сих пор не освещаемую дисциплину *Tekken* – игру в жанре файтинга – и стал проводить турнир *Tekken Crash League*. Посвященные этой игре передачи и трансляции несколько лет оставались ведущим контентом *MBCGame*.

Начиная с 2011 года стали циркулировать слухи о желании холдинга *MBC Plus Media*, владельца канала, прекратить его работу. В феврале 2012 года канал был упразднен, а его место занял музыкальный канал *MBC Music*.⁸⁷ С этого момента канал *OnGameNet* оказался единственным транслятором матчей турнира *Proleague*.

Также в 2012 году *OGN* впервые начал транслировать турниры *League of Legends*, а в 2014 году канал объявил об окончательном переключении на

⁸⁶ Там же.

⁸⁷ Spencer. Starcraft Channel MBC Game Begins Its Final Month On TV // Siliconera. 2012. [Электронный ресурс] URL: <http://www.siliconera.com/2012/01/02/starcraft-channel-mbc-game-begins-its-final-month-on-tv/>

трансляции соревнований по *Hearthstone*⁸⁸ и *League of Legends*, что означало сокращение количества контента, посвященного *StarCraft*. Каналу несколько лет принадлежали эксклюзивные права на трансляцию матчей *League of Legends Champions Korea (LCK)* – одной из сильнейших лиг данной дисциплины. Однако в ноябре 2015 года появилась информация⁸⁹, что *Riot Games* планируют передать часть прав на вещание платному каналу *SPOTV*, что вызвало большое волнение среди болельщиков и внутри игрового сообщества. На что разработчик отреагировал объявлением, где объяснялись намерения компании и причины такого решения, а также сообщалось, что *SPOTV* получит права на частичную трансляцию только весеннего сезона *LCK*, все остальные соревнования будут транслироваться только на *OGN*. Однако в планах *Riot Games* продолжить сотрудничество с *SPOTV*: разработчик предложил каналу помощь в поисках профессиональных англоязычных комментаторов и организации трансляций. *Riot Games* объясняют это намерение желанием улучшить качество освещения киберспортивных мероприятий путем создания здоровой конкуренции.⁹⁰

Киберспортивный канал *SPOTV Games* входит в состав вещателя *SPOTV*, предоставляющего услуги платного телевидения. *SPOTV* был основан в 2010 году и известен своими программами о спорте и спортивными трансляциями бейсбольных, футбольных, баскетбольных и других матчей. Помимо этого, вещатель вел трансляции нескольких турниров по *StarCraft* и *World Cyber Games-2013*. Канал *SPOTV Games*, запущенный в 2013 году⁹¹, посвящен исключительно профессиональному геймингу. Начиная с 2014 го-

⁸⁸ *Hearthstone* – также разработанная Blizzard Entertainment компьютерная карточная игра по мотивам вселенной *WarCraft*.

⁸⁹ Jacob Wolf. OnGameNet may lose exclusive broadcast rights to the LCK // The Daily Dot. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.dailydot.com/esports/ongamenet-spotv-lck/>

⁹⁰ Riot Games. LCK Broadcast: Agreement with OGN and Plans for the 2016 // League of Legends. 2015. [Электронный ресурс] URL: http://www.leagueoflegends.co.kr/?m=news&cate=notice&mod=view&schwrd=&page=1&idx=252174#Vw0Yv_mLQdV

⁹¹ SPOTV GAMES 채널 개국 2차 영상 - (SPOTV GAMES Channel) // eSportsTV на YouTube. 2013. [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8akvQ80OuIA>

да, после переключения *OGN* на другие дисциплины, он является официальным транслятором *Proleague*.

Однако, несмотря на тесное сотрудничество с телеканалами в Южной Корее, трансляции киберспортивных состязаний по телевидению не являются основной целью для многих разработчиков игр. Об этом, в частности, заявил вице-президент *Riot Games* Дастин Бэк в интервью *Forbes*. По словам Бэка, нынешнее поколение фанатов киберспорта уникально тем, что для них телевидение не является основным поставщиком контента. Даже имея в доме телевизор, они, скорее всего, предпочтут смотреть трансляцию *LCS (League of Legends Championship Series)* на компьютере. Компания не ставит приоритетом выход на телеэкраны, тем не менее, если это случится – это будет органичным побочным продуктом происходящему.⁹² Схожей точки зрения придерживается Томас Херманссон, директор по киберспорту в *Dreamhack* – крупном организаторе киберспортивных соревнований. Он считает, что давняя мечта всех геймеров – чтобы киберспорт транслировался по телевизору – уже мертва. Электронный спорт давно держит рекорд по количеству просмотров в Интернете. Его успех во многом обусловлен интернет-стримингом. И традиционные медиа, проявляющие интерес к киберспорту, на самом деле пытаются узнать, как можно привлечь такое огромное количество молодежи, уверен Херманссон.⁹³

Аналогичную позицию высказывает и эксперт в киберспорте, писатель Джонатан Гротенштейн. Говоря о заинтересованности соревновательного гейминга в освещении такой влиятельной спортивной телесетью, как *ESPN*, Гротенштейн заявил, что правильнее спросить, а так ли нужен киберспорту *ESPN*. В этой сфере *Twitch.tv* может стать рынком сам по себе, он даже может

⁹² Daniel Tack. Riot Games, League of Legends, And The Future Of eSports // Forbes. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://www.forbes.com/sites/danieltack/2013/09/04/riot-games-league-of-legends-and-the-future-of-esports/#35ee75e910b5>

⁹³ Radoslav Kolev. DreamHack partners with MTG for eSports studio in Stockholm // Gosu Gamers. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://www.gosugamers.net/starcraft2/news/25446-dreamhack-partners-with-mtg-for-esports-studio-in-stockholm>

стать *ESPN* для следующего поколения.⁹⁴ Таким образом, согласно мнению экспертов, для киберспорта куда приоритетнее трансляции посредством Интернета и стриминговых платформ, нежели телевизионные, поэтому следует подробнее рассмотреть этапы становления и развития признанного лидера видеостриминга – портал *Twitch.tv*.

2.2. Twitch.tv – ESPN в области киберспорта

История ведущей платформы стриминга игровых видео и трансляций киберспортивных турниров началась в 2007 году со стартапа *Justin.tv*. На заре формирования технологии потокового видео четверо друзей – Джастин Кан, Эммет Шир, Майкл Сейбел и Кайл Вогт – создали сайт, где в режиме 24/7 на протяжении девяти месяцев интернет-пользователи могли наблюдать повседневную жизнь Кана через прикрепленную к его голове веб-камеру. Проект начинался как новая форма развлечения, своеобразное реалити-шоу в Интернете, и не имел под собой бизнес-плана. Когда же основатели *Justin.tv* стали задумываться об эволюции своего детища в нечто более доходное, посетители сайта обратились к ним с просьбой дать им возможность создавать собственные стримы. Тогда Шир и Вогт написали приложение, позволившее любому транслировать в Сеть видео со своей веб-камеры. Тогда же Джастин Кан отключил камеру на своей голове. И тогда *Justin.tv* родился вновь – но уже как сервис для видеостриминга.

Как и многие появившиеся в тот период подобные проекты, *Justin.tv* был разделен на категории: спортивные видео, видео о животных, новости, трансляции покерных матчей и прочее. На тот момент неотъемлемая ныне часть индустрии видеоигр *Twitch.tv* была всего лишь одним из каналов, где транслировались игровые видео, при этом самым быстро растущим каналом. К началу 2011 года игровые стримы стали наиболее популярным контентом на платформе. И тогда создатели пришли к выводу, что каналу пора подарить

⁹⁴ Storms Reback. Skipper's Folly. Does eSports need ESPN... or is it the other way round? // All In Magazine. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.allinmag.com/e-sports/inside-esports/the-business/jan-15-reback-blog-esports-business-espn>

отдельный «дом», чтобы снизить нагрузку на сервер, поддерживающий другие разделы сайта. Так в 2011 году был запущен *Twitch.tv*.

Twitch.tv был полностью посвящен видеоиграм и стримингу игрового процесса, по сути оставаясь тем же *Justin.tv*, но в другом оформлении. Название платформы происходит от особого типа геймплея в сценарии видеоигры (*twitch gameplay*), когда от игрока требуется быстрая реакция на происходящее на экране. В отличие от своего «родителя», *Twitch.tv* изначально задумывался как успешный бизнес-проект, так как число посетителей игрового канала на *Justin.tv* было внушительным, а уже через месяц после запуска новой платформы посещаемость *Twitch.tv* достигла 8 миллионов уникальных пользователей⁹⁵ и продолжала стремительно расти.

Специально для трансляций матчей МОБА-игр, например, *League of Legends*, *Dota* и другие, где знание местонахождения противника и приобретаемых им предметов стратегически важно и может существенно влиять на игру, разработчики *Twitch.tv* создали сервер задержки (англ. *delay server*), который транслировал видео этих игр с некоторым запозданием, что предотвращало утечку информации в пользу той или другой стороны. Это нелогичное на первый взгляд нововведение оказалось впоследствии необходимым инструментом для трансляции важных киберспортивных турниров. Уже в 2012 году *Twitch.tv* выступил официальным транслирующим каналом ежегодного международного чемпионата *World Cyber Games*.

Кроме того, создатели платформы предусмотрели удобное внедрение рекламы непосредственно в потоковое видео, давая возможность заработка авторам каналов с помощью партнерских программ. В отличие от других серверов, где реклама перманентно выскакивает через определенные интервалы времени, рискуя прервать трансляцию, *Twitch.tv* позволяет самостоятельно выбирать момент для запуска рекламных роликов. Доходы от рекла-

⁹⁵ Leena Rao. Justin.TV's Video Gaming Portal Twitch.TV Is Growing Fast // TechCrunch. 2011. [Электронный ресурс] URL: <http://techcrunch.com/2011/08/11/justin-tvs-video-gaming-portal-twitch-tv-growing-fast/>

мы для стримера напрямую зависит от количества зрителей на канале. Как утверждает вице-президент компании по маркетингу Мэттью ДиПьетро, многие стримеры вполне комфортно могут существовать на эти деньги, «на все шесть цифр»⁹⁶.

В 2012-2013 годах *Twitch.tv* активно спонсировался за счет венчурного капитала⁹⁷ компаний, когда-то помогавших в раскрутке *Skype* и *Instagram*. После закрытия его прямого конкурента *Own3d.tv* сайт стал самым популярным сервисом для игрового видеостриминга, за что был окрещен «ESPN в области киберспорта» и «почти монополистом»⁹⁸. Сосредоточенность *Twitch.tv* исключительно на видеоиграх привлекла к нему внимание крупных производителей игровых консолей *Sony* и *Microsoft*. В 2013 году было объявлено, что этот сервис потокового вещания будет внедрен в новое поколение консолей – *PlayStation 4* и *Xbox One*,⁹⁹ что впоследствии привело к созданию еще 1,7 млн трансляций только владельцами *PS4*.

В феврале 2014 года *The Wall Street Journal* назвал *Twitch.tv* четвертым по величине источником интернет-трафика в США после таких корпораций, как *Netflix*, *Google* и *Apple*¹⁰⁰. В том же месяце «родительская» компания *Justin.tv, Inc.* приняла решение о смене названия на *Twitch Interactive* ввиду того, что «дочерняя» платформа игрового видеостриминга стала намного важнее и прибыльнее изначального проекта. А уже в августе 2014 года оригинальный сайт *Justin.tv* был закрыт с целью сфокусировать все ресурсы на *Twitch.tv*¹⁰¹.

⁹⁶ Tracey Lien. Twitch: when watching beats playing // Polygon. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.polygon.com/features/2014/3/17/5491040/twitch-when-watching-beats-playing>

⁹⁷ Венчурный капитал – капитал, который используется внешними инвесторами для финансирования новых компаний.

⁹⁸ Ben Popper. Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport // The Verge. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>

⁹⁹ Samit Sarkar. Twitch secures \$20M investment to prepare for PS4, Xbox One // Polygon. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://www.polygon.com/2013/9/30/4786450/twitch-series-c-20m-investment-ps4-xbox-one>

¹⁰⁰ Drew Fitzgerald, Daisuke Wakabayashi. Apple Quietly Builds New Networks // The Wall Street Journal. 2014. [Электронный ресурс] URL:

<http://www.wsj.com/news/articles/SB10001424052702304851104579361201655365302>

¹⁰¹ Steven Musil. Twitch pulls the plug on video-streaming site Justin.tv // CNET. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.cnet.com/news/twitch-pulls-the-plug-on-video-streaming-site-justin-tv/>

Также в мае 2014 года появились первые слухи о возможности приобретения платформы *Twitch.tv* более чем за \$1 млрд корпорацией *Google* для дальнейшего объединения с видеохостингом *YouTube*. Однако уже через три месяца стало ясно, что продажа не состоится, чем тут же воспользовалась другая американская корпорация, *Amazon.com, Inc.*, заявившая о приобретении *Twitch.tv* за \$970 млн¹⁰². 25 сентября 2014 года сделка была завершена.

В настоящее время *Twitch.tv* является основной платформой для онлайн-трансляций большинства важных игровых событий, таких как международные чемпионаты по *Dota 2* и *League of Legends*, европейская киберспортивная лига *ESL*, конференции *E3* и *BlizzCon*. Одной из ведущих по количеству просмотров дисциплин является *League of Legends*, более подробному изучению которой будут посвящены следующие параграфы.

2.3. League of Legends: разработка, становление, особенности геймплея

Самая популярная на данный момент киберспортивная дисциплина, игра в жанре MOBA *League of Legends* является первым и единственным масштабным проектом разработчика компьютерных игр «Riot Games». Компания была основана в сентябре 2006 года Марком Мерриллом и Брэндон Бэком. Своей целью Меррилл и Бэк, финансисты по образованию, но заядлые геймеры в душе, поставили модернизацию недавно появившегося жанра онлайн-боевой арены, остановившегося на тот момент в развитии на таких продуктах другого известного разработчика видеоигр *Blizzard Entertainment*, как *StarCraft* и *WarCraft*.¹⁰³ В 2008 году *Riot Games* сделали анонс своей первой игры – *League of Legends: Clash of Fates*, которая во многом походила на популярный тогда мод к игре *WarCraft III – Defense Of The Ancient*, однако,

¹⁰² Ryan Mac. Amazon Pounces On Twitch After Google Balks Due To Antitrust Concerns // Forbes. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.forbes.com/sites/ryanmac/2014/08/25/amazon-pounces-on-twitch-after-google-balks-due-to-antitrust-concerns/>

¹⁰³ John Gaudiosi. How Riot Games created the most popular game in the world // Fortune. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://fortune.com/2013/07/10/how-riot-games-created-the-most-popular-game-in-the-world/>

по утверждению её создателей, имела ряд существенных отличий.¹⁰⁴ В июне 2009 года стало известно о переходе в команду *Riot Games* Тома Кадвелла и Шона Карнеса, бывших сотрудников *Blizzard Entertainment*, занимавшихся разработкой *World of Warcraft*.¹⁰⁵ А уже 27 октября того же года состоялся официальный релиз *League of Legends* в Европе и Северной Америке. Принципиальным отличием детища *Riot Games* от прочих игр был полностью бесплатный доступ к основному контенту при наличии внутренних микро-транзакций и, кроме того, уникальный игровой мир, делающий *League of Legends* независимым проектом, а не приложением к более крупной и известной игре (каковым являлась *DoTA*)¹⁰⁶. Спустя год после запуска *Лига Легенд* завоевала пять наград на ежегодном *Game Developers Choice Online Awards*¹⁰⁷. В 2011 году крупнейший китайский интернет-провайдер *Tencent Holdings Limited*, ранее инвестировавший в *Riot Games*, приобрел основную часть её акций. При этом разработчики *League of Legends* заявили, что компания сохранит свою независимость и будет управляться прежним руководящим составом.¹⁰⁸

Летом того же года состоялся первый Чемпионат мира по *League of Legends*, на котором разработчики впервые представили публике «режим наблюдателя» (англ. *Spectator Mode*) – особый игровой режим, позволяющий наблюдать за ходом сражения, не принимая в нем непосредственного участия. Наблюдатель не принадлежит ни к одной команде, он не управляет действиями чемпионов, однако у него есть ряд уникальных возможностей. Настройки камеры позволяют уследить за всеми важными событиями на карте, в то время как перематка, а также замедление или ускорение видеотрансля-

¹⁰⁴ Anthony Gallegos. *Riot Games' League of Legends Announced* // 1UP. 2008. [Электронный ресурс] URL: <http://www.1up.com/news/riot-games-league-legends-announced>

¹⁰⁵ Kath Brice. *Blizzard developers join Riot Games' online title* // GamesIndustry. 2009. [Электронный ресурс] URL: <http://www.gamesindustry.biz/articles/blizzard-developers-join-riot-games-online-title>

¹⁰⁶ John Gaudiosi. *How Riot Games created the most popular game in the world* // Fortune. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://fortune.com/2013/07/10/how-riot-games-created-the-most-popular-game-in-the-world/>

¹⁰⁷ Archive | The First Annual Game Developers Choice Online Awards // Game Developers Choice Online Awards. 2010. [Электронный ресурс] URL: http://www.gdconlineawards.com/archive/gdcoa_1st.html

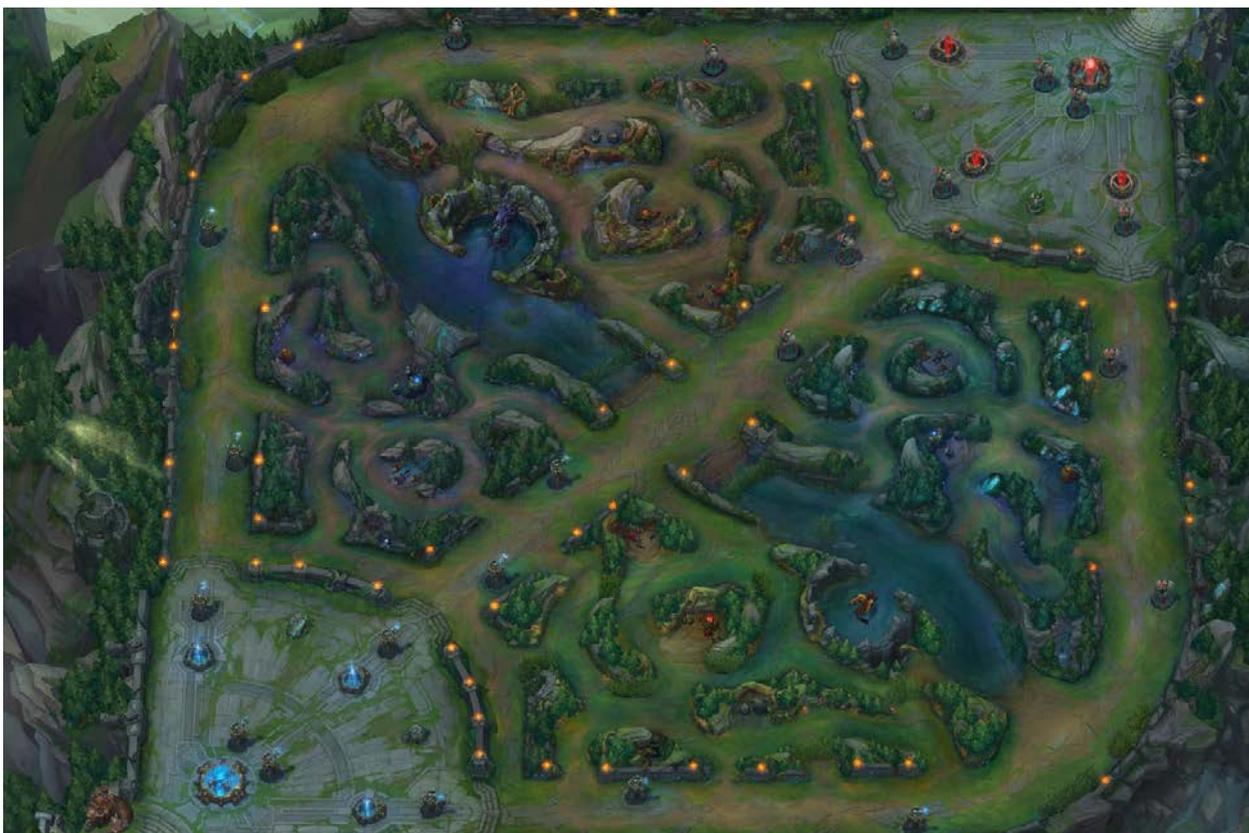
¹⁰⁸ *Tencent Holdings acquires majority stake in game publisher Riot Games* // Riot Games. 2011. [Электронный ресурс] URL: http://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/110204_NEWS_lol_tencentinvest.pdf

ции дает возможность детально рассмотреть ход каждой схватки или «проскочить» скучную фазу. Кроме того, наблюдатель мог следить за всеми перемещениями игроков как одной, так и другой команды и видеть все поставленные на карте видящие тотемы – стратегически важные предметы, освещающие область карты для игроков той команды, которая их поставила. В ноябре 2011 года «режим наблюдателя» был открыт для бета-тестирования, а уже в апреле 2012 года его официально добавили в клиент игры.¹⁰⁹ Любой пользователь *League of Legends* теперь мог наблюдать за чужими играми тремя способами: 1) подключившись к матчу своих друзей; 2) выбрав один из предложенных матчей на главной странице клиента, где, скорее всего, будет играть кто-то из игроков высокого ранга; 3) выбрав матч в лобби «своей игры» (англ. Custom Game). По сути, это положило начало массовым стримам по *Лиге Легенд* и стало неотъемлемым элементом при проведении киберспортивных турниров. Для того чтобы избежать утечки информации о действиях команд в стан противника, *Riot Games* включили задержку старта трансляции, аналогичную той, которую использовал *Twitch.tv*. Следящий за ходом игры пользователь наблюдает её с отставанием в 3 минуты, поэтому все, что он видит, оказывается неактуальным на текущий момент матча. Однако во время турниров трансляция ведет без этой задержки.

Геймплей *Лиги Легенд* типичен для игр жанра МОВА. Противостояние между командами, в каждой из которой пять игроков, происходит на карте, в противоположных по диагонали углах которой находятся базы – «нексусы». Победа присуждается той команде, которая первой разрушит базу противника. В зависимости от игрового режима количество путей (линий) между двумя «нексусами» варьирует от одного до трех. Классической картой, на которой проводятся все основные киберспортивные турниры, считается 3х-линейное Ущелье Призывателей (англ. Summoner's Rift). В течение каждого матча игрок управляет персонажем («чемпионом»), обладающим индивиду-

¹⁰⁹ League of Legends - Spectator Mode // League of Legends на YouTube. [Электронный ресурс] URL: <https://youtu.be/oqT14k6BsCO>

альным набором умений. На данный момент в *League of Legends* доступно около 130 чемпионов.¹¹⁰ Начиная матч с самого низкого 1 уровня, игрок развивает своего персонажа, получая деньги и опыт за уничтожение объектов на карте или вражеских чемпионов. На заработанные монеты игрок приобретает предметы, усиливающие его персонажа и увеличивающие его полезность для команды, соответственно, повышая свои шансы на победу.¹¹¹



«Summoners Rift». League of Legends. Riot Games

Как отмечает Макс Уотсон, кандидат наук в социальной антропологии, *League of Legends* – яркий пример того, как в играх жанра МОБА смешиваются особенности ролевых компьютерных игр (англ. Role-Playing Game), геймплей которых строится вокруг персонажей с известной предысторией с учетом их навыков, способностей и приобретенных в процессе игры предметов, и стратегий в режиме реального времени (англ. Real-Time Strategy), отличающихся изометрическим отображением игрового поля и тактическим

¹¹⁰ Чемпионы // League of Legends. URL: <http://gameinfo.ru.leagueoflegends.com/ru/game-info/champions/>

¹¹¹ Руководство для новых игроков // League of Legends. URL: <http://gameinfo.ru.leagueoflegends.com/ru/game-info/get-started/new-player-guide/>

управлением несколькими объектами в режиме реального времени.¹¹² Игровой клиент, который запускает на своем компьютере каждый пользователь *League of Legends*, во многом связан с ролевыми играми. Регистрируясь в игре, пользователь получает аккаунт с уникальным именем, под которым он будет известен в игровом пространстве. По сути, этот аккаунт и является тем центральным персонажем, которого игроку предстоит развивать. В мире *League of Legends* он приобретает звание «призывателя», за каждый матч получает определенное количество очков опыта, способствующих повышению его уровня и открытию дополнительных возможностей, и игровой валюты, позволяющей приобретать необходимые предметы. Непосредственно игровая зона, открывающаяся отдельно с началом индивидуального матча – наследие стратегий в режиме реального времени: игроки управляют происходящим на поле с изометрической перспективой с тем отличием, что в играх жанра МОВА каждому пользователю подчиняется лишь один персонаж. Цитируя известного разработчика видеоигр Сида Мейера, Уотсон описывает *League of Legends* и подобные ей игры как «серию интересных решений»: с самого запуска игрового клиента пользователю приходится делать ряд выборов, непосредственно оказывающих влияние на его игру.¹¹³ Например, какого чемпиона выбрать, на какую позицию встать, как вести себя на своей линии, как реагировать на действия союзников и прочее.

Вероятно, именно в этом сочетании экшена и стратегии, зрелищности и соревновательного азарта, командной игры и психологии кроется причина популярности турниров по *League of Legends*. Помимо мирового чемпионата, *Riot Games* также проводят ряд региональных лиг, победители которых автоматически получают право побороться за звание лучшей команды мира. Это уже упоминавшиеся выше *League of Legends Championship Series*, подразделяющиеся на североамериканский и европейский регионы (*NA LCS* и *EU LCS*

¹¹² Max Watson. A Medley of Meanings: Insights from an Instance of Gameplay in League of Legends. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6, no. 1. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.questia.com/read/1P3-3809309331/a-medley-of-meanings-insights-from-an-instance-of>

¹¹³ Там же.

соответственно) и *League of Legends Champions Korea (LCK)*, а также *The Tencent League of Legends Pro League (LPL)*, проводимая в Китае и *The League of Legends Master Series (LMS)*, определяющая лучшие команды в Тайване, Гонконге и Макао. Кроме того, есть профессиональные лиги в Юго-Восточной Азии, Бразилии и Латинской Америке, Японии, Турции и Океании, а также полупрофессиональная лига на территории СНГ, которые тоже предоставляет возможность командам-победителям пройти отбор на мировой чемпионат. Все матчи вышеперечисленных лиг, а также некоторых любительских турниров, вроде Битвы Университетов в России, транслируются в прямом эфире на специальных каналах *Twitch.tv*, *YouTube* и других платформ. Формат трансляции напрямую связан с формой проведения матча. Некоторые отборочные встречи команд могут проходить в режиме онлайн, то есть игроки не встречаются лично, а играют по Сети. Тогда идет полностью закадровый комментарий к трансляции, без включения изображений ведущих или игроков. Все значимые матчи, как правило, проводятся в режиме LAN – по локальной сети, когда команды сталкиваются лицом к лицу на киберспортивной площадке.¹¹⁴ В таком случае в перерывах между играми в кадре могут появляться ведущие, а в трансляцию непосредственно матчей внедряется съемка игроков и зала. Более подробно история и внешний вид киберспортивных трансляций по *League of Legends* будет рассмотрен в следующих параграфах на примере стримов финалов Чемпионата мира как самых первых, важных, зрелищных и популярных трансляций в данной дисциплине.

2.4. Анализ трансляций чемпионатов *League of Legends*

Первый в истории *League of Legends* международный официальный чемпионат проходил с 18 по 21 июня 2011 года на крупнейшем фестивале видеоигр и киберспорта *Dreamhack* в Йенчепинге, Швеция. Таким образом – выявив восьмерку лучших команд – *Riot Games* хотели подвести итоги пер-

¹¹⁴ Алексеева А. Лига Легенд в МГУ (Приложение 2)

вого сезона существования игры. Призовой фонд чемпионата тогда составил 100 тыс. долларов. Квалификационные матчи проходили в конце мая, после закрытия сезона. После этого 8 команд, показавших наилучшие результаты (из них 6 из Европы и Северной Америки и 2 из Южно-Восточной Азии), встретились лицом к лицу в Йенчепинге. Наблюдать за сражениями можно было не только вживую – в обязательном порядке велись прямые трансляции матчей в Интернете на сайте чемпионата, где в том числе можно было опробовать в деле прототип позже встроенного в клиент игры «режима наблюдателя». Число зрителей стримов квалификационных матчей в общей сложности составило 300 тыс. уникальных пользователей при пике в 69 тыс. смотрящих одновременно. Показатели трансляции финального матча в разы выше: 1,7 млн. зрителей всего, самый высокий показатель одновременного просмотра – более 210 тыс. зрителей. Вживую сражение за титул чемпионов наблюдали около 300 человек.¹¹⁵



Скриншот 1. Запись финала League of Legends World Championship 2011. Источник: LoL Esports. URL: <https://youtu.be/bMTI1kYG4h0>

¹¹⁵ John Funk. League of Legends Championship Draws 1.69 Million Viewers // The Escapist. 2011. [Электронный ресурс] URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/111254-League-of-Legends-Championship-Draws-1-69-Million-Viewers>

Уже тогда стали формироваться каноны ведения трансляции матча *League of Legends*. Игру комментировали два человека, сотрудники *Riot Games* – Дэвид *Phreak* Турли и Ривингтон *RivingtonThe3rd* Бисланд. Близкое знакомство с особенностями и нюансами игры, а также владение статистической информацией о прошлых играх команд-финалистов помогало им анализировать и прогнозировать действия игроков в ходе стадии «банов и пиков» (англ. *Ban and Pick* – подготовительная стадия игры, когда каждая из двух команд банит, то есть «запрещает», трех персонажей, которых она не хочет видеть в этой игре, а затем каждый из игроков по очереди выбирает чемпиона, за которого он планирует провести этот матч) и на поле боя.

Комментаторы внимательно следили за происходящим на карте, в умеренно-эмоциональной манере описывая как спокойный процесс фарма (англ. *Farm* – процесс получения опыта и золота посредством убийства миньонов, управляемых компьютером мини-бойцов), так и напряженные и захватывающе групповые сражения. В промежутках между играми (за первое место между командами игралось три матча) шла аналитика: комментаторы анализировали действия команд, разбирали удачные моменты и ошибки. После третьего матча комментаторы поздравляли победителей, и на этом трансляция кончалась.

Второй чемпионат, завершающий второй сезон *League of Legends*, проходил куда масштабнее. На его проведение было затрачено 5 млн. долларов, из них 2 млн. составляли призовой фонд – крупнейший на тот момент в истории киберспорта. В стадии плей-офф принимали участие 12 команд, в том числе команда из России, которая в итоге заняла 4 место. Мероприятие проходило в октябре 2012 года в Лос-Анджелесе, США. В отличие от чемпионата первого сезона, в этот раз игре за звание чемпиона предшествовала почти часовая церемония открытия, включавшая в себя выступление оркестра, видеоподборку с лучшими моментами из игр плей-офф и полуфиналов, а также презентацию Кубка Призывателей. В зале *UTC Galen Center* присутствовало

более 8 тыс. зрителей. Прямая трансляция на *Twitch.tv* велась на 13 языках. Всего стримы чемпионата (включая отборочные и серию плей-офф) посмотрело более 8 млн. человек. Пик просмотров пришелся на финальный матч – число зрителей, следящих за трансляцией одновременно, достигло 1,1 млн. человек, что сделало Чемпионат мира по «Лиге Легенд»- 2012 наиболее популярным на тот момент киберспортивным событием.¹¹⁶



Скриншот 2. Запись финала League of Legends World Championship 2012. Источник: RiotGames. URL: <https://www.twitch.tv/riotgames/v/38127920>

Среди организационных новшеств сезона следует отметить разделение обязанностей комментаторов. Аналитика стала отдельным, полноценным блоком программы, который в англоязычной трансляции также вели специалисты от *Riot Games* – Дэвид *Phreak* Турли и Ривингтон *RivingtonThe3rd* Бисланд. Им выделялось время до начала матча, между играми и после финальной игры. Ход остальной части мероприятия – открытие, сами матчи и церемонию закрытия, также ставшую нововведением этого сезона, – комментиро-

¹¹⁶ League Of Legends Season Two Championship // Riot Games. 2012. [Электронный ресурс] URL: <http://www.riotgames.com/articles/20150519/549/league-legends-season-two-championship>

вали профессиональные киберспортивные ведущие Джошуа *Jatt* Лисман и Лей *Deman* Смит.

Церемония закрытия включала в себя поздравления команде победителей от со-основателей игры Марка Меррилла и Брэндона Бэка, а также вручение Кубка Призывателей. Впоследствии организационная структура финала второго сезона Чемпионата мира по *Лиге Легенд* стала традиционной для всех последующих подобных мероприятий.

Финал третьего сезона Чемпионата мира *League of Legends* также проходил в Лос-Анджелесе, США в *Staples Center* в октябре 2013 года. Число команд, допущенных в стадию плей-офф, на этот раз составило 14: Riot Games добавили два места для победителей двух киберспортивных турниров, проходивших в течение сезона. Своей организацией финал третьего сезона полностью соответствовал структуре, заданной финалом прошлого года – церемония открытия с музыкальным шоу и видеопрезентацией команд, три матча, перемежаемые аналитикой, и церемония закрытия. Прежним остался и приз за первое место – 1 млн. долларов.



Скриншот 3. Запись финала League of Legends World Championship 2013. Источник: RiotGames. URL: <https://www.twitch.tv/riotgames/v/38126448>

Среди нововведений необходимо отметить изменение числа комментаторов в англоязычной трансляции: основную трансляцию вели Джошуа Лисман, Лей Смит и Ривингтон Бисланд, а компанию Дэвиду Турли и Тревору *Quickshot* Генри за аналитическим столом составили три известных игрока – Митч *Krepo* Вурспелс, Йелианг *Doublelift* Пенг и Кристофер *MonteCristo* Майклз, – принимавших участие в чемпионате в составе своих команд, но не дошедших до финала. Возможность оценки действий киберспортсменов на игровом поле не только с точки зрения компетентных наблюдателей, но и с точки зрения таких же игроков, как и они, оживила аналитический комментарий, позволила затронуть нюансы, на которые непрофессиональный киберспортсмен не обратил бы внимания.

По количеству просмотров прямой трансляции финала третьего сезона был установлен новый рекорд: сражение за титул чемпионов в режиме реального времени наблюдали 32 млн. человек, максимальное число смотревших матч одновременно составило 8,5 млн. зрителей.¹¹⁷ Трансляции велись на 13 языках на официальных каналах чемпионата на трех площадках: *Twitch.tv*, *YouTube* и *AzubuTV*.

Чемпионат мира по *Лиге Легенд-2014* стал первым официальным турниром *League of Legends*, отборочные этапы которого проходили в разных странах – в Тайване, Сингапуре и Южной Корее. Финальные матчи состоялись 19 октября на стадионе в Сеуле – том же, где в 2002 году имел место один из этапов Чемпионата мира по футболу.

В связи с тем, что желающих посмотреть мероприятие было очень много (около 40 тыс. человек), их не удалось вовремя разместить на стадионе, поэтому церемония открытия была отложена. В это время стрим вели комментаторы-аналитики, обсуждая шансы каждой из команд на победу. В прямую трансляцию также включались разнообразные записанные сюжеты, на-

¹¹⁷ One World Championship, 32 million viewers // League of Legends. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers>

пример, интервью с игроками, с ведущим шоу – известным корейским комментатором, а также с американской группой *Imagine Dragons*, записавшей при содействии *Riot Games* песню *Warriors*, ставшую своеобразным гимном киберспорта. В перерывах между матчами после выступления аналитиков делались прямые включения из кинотеатров в разных странах мира, где также велись трансляции. Кроме того, в прямой эфир включались интервью с игроками других команд, тоже присутствующих на мероприятии. Для зрителей на стадионе игру, а также церемонии открытия и закрытия комментировал известный корейский ведущий телеканала *OGN* Чжон Ён Чжун.



Скриншот 4. Запись финала League of Legends World Championship 2014. Источник: LoL Esports. URL: <https://youtu.be/bY-hTW1W-DU>

Во время церемонии награждения победителей впервые была вручена награда «Самый ценный игрок» (Most Valuable Player) – игроку, показавшему себя наиболее полезным в ходе чемпионата. Помимо этого, необходимо отметить значительное расширение церемонии закрытия, которая на этот раз включала в себя выступление группы *Imagine Dragons*, пост-матчевую аналитику и интервью с победителями.

Все матчи Чемпионата 2014 года транслировались на 19 языках 40 партнерами-вещателями, в том числе через официальные каналы *Riot Games* на *Twitch.tv*, *AzubuTV* и *YouTube*. Финал чемпионата также транслировался через стриминговый сервис *ESPN3*, принадлежащий крупному медийному конгломерату *ESPN Inc.*, специализирующемуся на освещении спортивных событий.¹¹⁸ Кроме того, были распроданы билеты для просмотра трансляции финала в сети кинотеатров *Cinemark*.¹¹⁹ Всего трансляцию финального матча смотрело 27 млн. человек при максимальном показателе одновременного просмотра в 11 млн. зрителей.¹²⁰

Перед пятым соревновательным сезоном в *League of Legends* разработчики анонсировали несколько нововведений: во-первых, второй международный официальный турнир, проходящий в середине сезона – *Mid-Season Invitational*, и связанное с ним увеличение числа участников Чемпионата; во-вторых, регламентом турниров во время фазы «банов и пиков» теперь предусматривалось нахождение на сцене вместе с командами их главных тренеров, которые могли бы коммуницировать со своими игроками посредством голосового чата. Тем самым *Riot Games* сделали тренерскую должность официально признанной в своей киберспортивной дисциплине.

Этапы Чемпионата мира по *Лиге Легенд* 2015 года также, как и в предыдущий год, проходили в разных странах, однако теперь местом действия стала Европа: групповые стадии проходили в Париже, Франция; четвертьфиналы принимал Лондон, Великобритания; полуфиналы состоялись в Брюсселе, Бельгия; финальные матчи прошли 31 октября на *Mercedes-Benz Arena* в Берлине, Германия. Число команд-участниц Чемпионата мира увели-

¹¹⁸ Watch League of Legends World Championship Final Live Online at WatchESPN // WatchESPN. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://espn.go.com/watchESPN/index/?id/2118425/league-legends-world-championship-final>

¹¹⁹ League Of Legends 2014 World Championship Final To Be Broadcast In Theaters // IGN. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.ign.com/articles/2014/10/16/league-of-legends-2014-world-championship-final-to-be-broadcast-in-theaters>

¹²⁰ Worlds 2014 By The Numbers // Riot Games. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.riotgames.com/articles/20141201/1628/worlds-2014-numbers>

чилось до 16. Во время церемонии награждения победителям впервые вручались медали. Также была вручена награда «Самый ценный игрок».

Все матчи Чемпионата транслировались через официальные каналы *Riot Games* на *Twitch.tv*, *YouTube* и *AzubuTV*. Кроме того, *BBC* вел онлайн-трансляцию турнира на канале *BBC Three*, правда, доступна она была только жителям Великобритании.¹²¹ Стрим финала Чемпионата посмотрело 36 млн. человек, максимальное число одновременных просмотров достигло 14 млн. зрителей.¹²²



Скриншот 5. Запись финала League of Legends World Championship 2015. Источник: RiotGames. URL: <https://www.twitch.tv/riotgames/v/23301549>

Примечательно, что финал пятого сезона Чемпионата мира по Лиге Легенд стал первым киберспортивным мероприятием, показанным на российском телевидении. Канал 2x2 освещал событие с отставанием в несколько часов от прямой трансляции. В эфире телеканала была показана «зрелищная церемония открытия, решающая игра серии и награждение победителей в со-

¹²¹ BBC Three – eSports, League of Legends World Championship, 2015 // BBC. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.bbc.co.uk/programmes/p034q153>

¹²² Worlds 2015 Viewership // League of Legends. 2015. [Электронный ресурс] URL: http://www.lolesports.com/en_US/articles/worlds-2015-viewership

проведении профессиональных комментариев на русском языке»¹²³. Таким образом, почти 6-часовая прямая трансляция была заменена 1,5 часами телевизионного эфира. Доля эфира телеканала (т.е. количество зрителей данной трансляции от общего числа смотревших телевизор в это время) составила 5%, а общая аудитория – 600 тыс. человек.¹²⁴

Проанализировав пять трансляций главного ежегодного киберспортивного события в дисциплине *League of Legends*, мы можем говорить о наличии определенной устоявшейся структуры трансляции, определяемой организацией непосредственно мероприятия и схожей с построением хода многих традиционных спортивных событий. Так, основные структурные элементы киберспортивной трансляции включают в себя церемонию открытия, аналитический блок перед игрой, три матча, аналитические блоки между матчами, церемонию награждения и закрытия. Данное построение хода киберспортивного мероприятия и, как следствие, трансляции выработывалось на протяжении нескольких лет. О том, как на протяжении этого времени менялся вид киберспортивной трансляции по *Лиге Легенд*, речь пойдет в следующем параграфе.

2.5. Внешний вид киберспортивной трансляции

Изменения во внешнем виде трансляций во многом обусловлены модификациями интерфейса игры, а также техническими возможностями режиссеров и операторов. Как правило, трансляция киберспортивного матча, проходящего в режиме LAN, строится по принципу полиэкрана – «симульном проецировании на один экран нескольких изображений».¹²⁵ Так, на скриншоте 1 со стрима финала первого сезона можно заметить наличие всего лишь одного экрана, где ведется передача изображения с места события, тогда как на скриншотах трансляций последующих лет таких экранов всегда

¹²³ Пресс-релиз 2x2 (Приложение 1)

¹²⁴ Итоги трансляции грандфинала по League of Legends на 2x2 // Блог на сайте телеканала 2x2. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://2x2tv.ru/blog/league-of-legends-result/>

¹²⁵ «Полиэкранный» // Лексикон неонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. / Под ред. В.В.Бычкова. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2003. – С. 340.

два – по одному на команду. Начиная со второго сезона, стали использоваться веб-камеры, прикрепленные на компьютерах игроков, для включения в трансляцию в режиме реального времени их реакций и эмоций. На скриншоте 3 под экранами команд можно заметить специально предусмотренное место для подписи названия команды или никнеймов изображаемых игроков, дабы упростить зрителям визуальную идентификацию киберспортсменов. Кроме того, во время стрима финала первого сезона при отключении экрана, передающего изображение с места событий, становились видны элементы управления «режимом наблюдателя». В последующих трансляциях эта область закрывалась рекламными логотипами спонсоров мероприятий, что, в том числе, позволяло реализовывать коммерческий потенциал киберспортивных трансляций.

Во время организационных частей трансляции (церемоний открытия, награждения и закрытия), а также во время аналитики в кадре трансляции могут находиться комментаторы, ведущие, игроки, участники церемоний. В ходе трансляции самой игры комментаторы в кадре не появляются. Стандартные визуальные элементы, всегда присутствующие на экране во время трансляции непосредственно киберспортивного матча по *League of Legends*, включают в себя:

1. Очки команд (англ. Score Display). Располагается в верхней центральной части экрана. Включает в себя тэги (трехбуквенные обозначения) команд, счет в текущей игре (количество убийств с каждой стороны), общий счет (если идет серия матчей), количество золота, заработанного каждой из команд, количество снесенных башней и взятых объектов, а также время, пройденное с момента начала игры.

2. Иконки синей и красной команд (англ. Blue team/Red team frames). Находятся вертикально слева и справа. Отображают состояние каждого члена команды – уровень, количество здоровья и маны/энергии у персонажа, готовность умений призывателя и абсолютного умения.

3. Миникарта (англ. Minimap). Располагается в правом нижнем углу. На ней отображаются все перемещения персонажей по игровому полю. Белой рамкой обозначается область, куда в данный момент направлена камера наблюдателя.

4. Счет (англ. Scoreboard). Находится снизу по центру. Является сводной таблицей персонажей обеих команд. Включает в себя персональный счет каждого игрока (количество убийств/смертей/присутствий при убийствах), количество убитых миньонов, приобретенные предметы.

5. Панель настроек «режима наблюдателя». Во время турниров закрывается рекламными логотипами спонсоров и организатора соревнования.

6. Панель цели (англ. Target Frame). Располагается выше рекламных логотипов. Отображает подробное состояние одного конкретного персонажа, на которого в данный момент направлена камера. Включает в себя все показатели персонажа, количество его здоровья, маны и опыта, а также доступные умения и уровень их усовершенствования.

7. Экраны команд. Экран синей команды находится внизу между панелью цели и счетом. Экран красной командой занимает место внизу между счетом и миникартой. Транслируют изображения с веб-камер, установленных на компьютерах игроков.

Некоторые из вышперечисленных элементов по своим функциям аналогичны визуальным элементам спортивных трансляций. Очки команд соответствуют, к примеру, табло счета, присутствующему на экране во время трансляции футбольного матча, а таблица счета – периодически возникающей таблице со статистикой владения мяча, реализованных штрафных и прочего. Схожесть киберспортивных стримов с традиционными спортивными трансляциями можно также проследить и в подаче комментария, о чем пойдет речь в следующем параграфе.

2.6. Особенности комментирования киберспортивной трансляции

В ходе анализа трансляций финалов Чемпионата мира по *League of Legends* нами подчеркивалось разделение обязанностей комментаторов: комментирование непосредственно игры осуществляли одни специалисты, аналитический блок вели другие. Это разделение обуславливается существованием двух основных типов киберспортивных комментаторов, аналогичных двум типам спортивных комментаторов. В английской терминологии спортивный комментатор часто обозначается как «sportscaster» (от англ. «sports» – спортивный и «-caster» – сокращение от «broadcaster» – диктор). Различают два вида спортскастеров: «play-by-play caster» – комментатор, дающий подробный отчет обо всем, происходящем в ходе спортивного события,¹²⁶ и «colorcaster» – диктор, предоставляющий аналитическую и дополнительную информацию о спортивном событии¹²⁷. Термин «color» («цвет» по-англ.) служит отсылкой к главной функции такого комментатора – своеобразному «раскрашиванию» трансляции путем привнесения в нарратив комментатора интересных деталей, закономерностей, собственных идей и объяснений происходящему, прогнозов. Он часто использует статистику, неофициальную информацию, циркулирующую внутри сообщества, и сведения, почерпнутые из интервью с игроками. Как правило, колоркастер работает в паре с плей-бай-плей-комментатором.¹²⁸

В электронном спорте для обозначения комментатора вместо «sportscaster» используется другой термин – «shoutcaster» (от англ. «shout» – крик, возглас). Это объясняется эмоциональной и энергетической составляющей, всегда присутствующей при комментировании киберспортивных матчей, в результате чего комментаторы нередко повышают голос. Шауткастеры яв-

¹²⁶ play-by-play. (n.d.) American Heritage® Dictionary of the English Language, Fifth Edition. 2011. [Электронный ресурс] URL: <http://www.thefreedictionary.com/play-by-play>

¹²⁷ colorcaster. Dictionary.com. Dictionary.com Unabridged. Random House, Inc. [Электронный ресурс] URL: <http://www.dictionary.com/browse/colorcaster>

¹²⁸ Tom Gresham. What Is a Color Commentator? // Global Post. [Электронный ресурс] URL: <http://everydaylife.globalpost.com/color-commentator-12656.html>

ляются закрепленной должностью на некоторых телеканалах, посвященных киберспорту (например, на *OGN*), на крупных турнирах и в киберспортивных организациях. Как и среди спорткастеров, среди шауткастеров выделяют комментаторов «play-by-play» и колоркастеров. В обязанности плей-бай-плей-комментатора (по мнению компании *Riot Games*, в которой шауткастеры также являются закрепленной должностью) входит «с опорой на собственное знание гейминга и свою личностную уникальность, энергичность и эмоциональность снабжать зрителей детальным отчетом о начале и исходе командных боев, засадах, убийствах на линиях и любых происшествиях на экране, формируя при этом цельный рассказ о ходе матча»¹²⁹. Обязанности колоркастеров, в трактовке *Riot Games*, отличаются образовательной функцией – колоркастер «забрасывает бомбы знаний», его комментарий одновременно воодушевляет и обучает, он объясняет, насколько исключительным и важным было то или иное действие игрока, перемещение и стратегическое решение. Как правило, колоркастеры в *Riot Games* выступают до и после матчей, сидя за столом аналитиков (англ. *Analyst Desk*). Они анализируют выбор персонажей и командную игру, а также заводят дискуссию с гостями.¹³⁰

Все перечисленные в ходе анализа трансляций комментаторы до сих пор занимают или занимали ранее позицию шауткастеров в *Riot Games*. Помимо финальных матчей Чемпионата мира, они на постоянной основе комментируют игры региональных лиг и разнообразных киберспортивных мероприятий, проводимых разработчиком. Кроме того, Кристофер *MonteCristo* Майклз является постоянным комментатором на *OnGameNet*, также в 2011 году им было создано СМИ, специализировавшееся на освещении и создании

¹²⁹ EU Shoutcaster – Play By Play // Riot Games. [Электронный ресурс] URL: <http://www.riotgames.com/careers/130961>

¹³⁰ EU Shoutcaster – Colour // Riot Games. [Электронный ресурс] URL: <http://www.riotgames.com/careers/130963>

профессионального журналистского контента по *League of Legends*.¹³¹ Многие из шауткастеров *Riot Games* начинали комментировать киберспортивные игры задолго до появления *Лиги Легенд*, специализируясь на других дисциплинах, сотрудничая с различными лигами, к примеру, *CPL* и *ESL (Electronic Sports League, Электронная спортивная лига)*.

Каноны комментирования киберспортивного матча, несомненно, восходят к традициям комментирования спортивных трансляций. Комментарий ведется непрерывно на протяжении всей игры. С начала подготовительной фазы «банов и пиков» шауткастеры озвучивают все происходящее на экране – выбранных и забаненных чемпионов, попутно объясняя возможные причины тех или иных решений. Они знакомят зрителей с игроками, рассказывая об их предпочитаемых персонажах и статистике прошлых игр. С переходом на игровое поле шауткастеры комментируют все передвижения игроков, их стратегические преимущества в виде поставленных видящих тотемов и захваченных мировых объектов, действия во время командных сражений вплоть до быстрого перечисления названий использованных умений. Они обращают внимание на приобретенные игроками предметы и полученные преимущества, на тактические ходы и целесообразность тех или иных решений. Речь комментаторов, как правило, диалогична, так как трансляцию традиционно ведут два и более шауткастера. Стилль речи – разговорный, характеризуется высокой эмоциональностью, энергичностью и обилием специфических терминов. Также в киберспортивной трансляции нередко использование юмора и языковой игры.

Аналитический блок, как правило, характеризуется более глубоким анализом игры. Колоркастеры детально разбирают наиболее интересные моменты матча, проводят параллели с прошлыми играми, отмечают определенные тенденции, объясняют те или иные действия игроков. Речь комментато-

¹³¹ I am MonteCristo. AMA // Reddit. 2012.[Электронный ресурс] URL: https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/14zuta/i_am_montecristo_shoutcaster_founder_of/c7hyw2v

ров-аналитиков изобилует терминами и статистическими данными. Она также диалогична ввиду того, что за столом аналитиков находится 3-4 колоркастера. В ходе обсуждения возможно даже завязывание дискуссии.

Таким образом, в общих чертах, за вычетом игровой специфики, комментарии киберспортивных трансляций тождественны комментариям традиционных спортивных трансляций. Наличие определенных профессиональных требований для киберспортивных комментаторов, официальное закрепление профессии шауткастера рядом организаций и СМИ, её с исконно журналистской специальностью спортивного комментатора позволяет говорить о квазижурналистской (схожей с журналистской) сущности профессии шауткастера. А в связи с тем, что киберспортивные трансляции, помимо обычных для себя интернет-каналов, периодически становятся телевизионным контентом, можно говорить о киберспортивной трансляции как журналистском продукте, имеющем ряд характерных особенностей, выделенных нами в ходе их анализа. Это, во-первых, распространение в формате видео через Интернет, во-вторых, трансляция киберспортивного состязания в режиме реального времени с места события в сопровождении комментария специалиста и, в-третьих, совпадение по продолжительности с самим событием.

2.7. Актуальность киберспорта в медийной и развлекательной индустрии

О современной актуальности киберспорта и связанных с ним продуктов, в том числе киберспортивных трансляциях, можно судить по инициативам и новым проектам крупнейших игроков на рынке медиа и высоких технологий. Так, рост популярности электронного спорта и многопользовательских игр спровоцировал увеличение числа интернет-порталов, специализирующихся на стриминге игровых видео. Ранее эта ниша была прочно занята *Twitch.tv*. Теперь его гегемония всячески подрывается. В марте 2016 года *Yahoo* запустил *Yahoo eSports*, киберспортивный новостной портал, где пла-

нирует делать акцент на оригинальном видео-контенте: освещении киберспортивных турниров, комментариях и интервью с игроками. В центре внимания портала оказались пять крупных многопользовательских игр в жанре MOBA. Ради запуска *Yahoo eSports* компания отказалась от ряда своих проектов. Новый портал должен стать важной частью спортивной вертикали *Yahoo*. Для работы над сайтом были приглашены журналисты, ранее специализировавшиеся на программах об электронном спорте.¹³²

Кроме того, свой собственный игровой проект в августе 2015 года запустил крупнейший видеохостинг *YouTube* – *YouTube Gaming*, который доступен не только в веб-версии, но и через специальные приложения для *Android* и *iOS*. Многие элементы функционала портала были заимствованы с сайта его главного конкурента – *Twitch.tv*. Например, список популярных и находящихся в тренде игр при поиске каналов, чат, доступный при включении стрима.¹³³ Также приложения *YouTube Gaming* позволяют вести прямые трансляции при игре на мобильных устройствах, используя при этом фронтальную камеру смартфона. Платформа также интегрирована на игровую консоль *PlayStation*. Помимо этого, как заявил Райан Уайт, директор игрового контента в *YouTube*, приоритетным направлением для *YouTube Gaming* является продвижение панорамного видео, охватывающего 360 градусов.¹³⁴

О заинтересованности в киберспорте рынка СМИ говорит появление специализирующихся на профессиональном гейминге изданий. Ведущее в России электронное издание о спорте *Sports.ru* в июле 2015 года запустило отдельный проект, посвященный киберспорту – *Cyber.sports.ru*. Цель портала – создать независимую от игровых разработчиков и киберспортивных команд медийную площадку, поставляющую качественный журналистский контент о

¹³² Todd Spangler. Yahoo Launches eSports News and Video Site // Variety. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://variety.com/2016/digital/news/yahoo-esports-video-league-of-legends-1201719675/>

¹³³ Romain Dillet. Meet YouTube Gaming, Twitch's Archenemy // TechCrunch. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://techcrunch.com/2015/08/26/meet-youtube-gaming-twitches-archenemy/>

¹³⁴ Debra Kaufman. YouTube Gaming Focuses on Live, Mobile Capture, 360 VR // Etcentric. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.etcentric.org/youtube-gaming-focuses-on-live-mobile-capture-360-vr/#more-103002>

соревновательном гейминге. По словам Дмитрия Навоши, главы *Sports.ru*, на российском рынке подобные проекты отсутствуют, тогда как в англоязычном мире их слишком много, чтобы выделить доминирующих игроков. Помимо сайта, были запущены мобильные приложения о киберспорте для смартфонов. На данный момент издание специализируется на трех дисциплинах: *Dota 2*, *Counter-Strike: Global Offensive* и *League of Legends*. На сайте и в приложениях «доступен дайджест новостей по основным киберспортивным дисциплинам, интервью, репортажи и другие материалы от авторов киберспортивных медиа, онлайны игр и основная статистика, а также сообщество с блогами спортсменов, команд и обычных пользователей»¹³⁵. Помимо этого, посвященные киберспорту разделы появляются на сайтах многих спортивных электронных СМИ, в частности, *SovSport.ru*¹³⁶, *СПОРТ.UA*¹³⁷, *Eurosport.ru*¹³⁸.

Кроме того, в последние годы активизировалось сотрудничество телеканалов с поставщиками киберспортивных трансляций. В 2014 году стало известно, что *Valve*, разработчик *Dota 2*, заключил партнерство с *ESPN* для трансляции своего международного чемпионата *The International 4*, которое было продлено и на следующий год. В августе 2015 года в программе *SportsCenter* – ежедневном выпуске новостей, ведущей передаче канала, – был показан репортаж с места киберспортивного турнира *The International 5*. Сотрудница телеканала, присутствовавшая на мероприятии в Сиэтле, рассказала о сути игры, основных правилах и об огромном призовом фонде в 18 млн. долларов.¹³⁹ Финал чемпионата транслировался в прямом эфире на

¹³⁵ Фролов А. Издание *Sports.ru* запустило проект о киберспорте — *Cyber.sports.ru* // *VC.ru*. 2015. [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/p/cyber-sports>

¹³⁶ Киберспорт // Советский спорт. [Электронный ресурс] URL: <http://www.sovsport.ru/games/>

¹³⁷ Киберспорт // СПОРТ.UA. [Электронный ресурс] URL: <http://cyber.sport.ua/>

¹³⁸ Киберспорт // Eurosport. [Электронный ресурс] URL: <http://www.eurosport.ru/e-sports/>

¹³⁹ T15 on SportsCenter // ESPN Interactive Games. Vimeo. 2015. [Электронный ресурс] URL: <https://vimeo.com/135689694>

ESPN3. Анонсы мероприятия также демонстрировались на других каналах сети.¹⁴⁰

Весной 2015 года *ESPN3* также вел прямые трансляции *Heroes of the Dorm* – киберспортивного турнира для университетских команд по игре в жанре MOBA *Heroes of the Storm (HotS)* от разработчика *Blizzard Entertainment*. Финальные матчи транслировались в прямом эфире на *ESPN 2* – одном из основных телеканалов сети.¹⁴¹ Доля канала во время трансляций оказалась крайне мала – 0,1% зрителей от всех смотревших в тот момент телевизор.¹⁴² Однако, несмотря на крайне низкие рейтинги, год спустя *ESPN* решил повторить опыт. В марте 2016 года стриминговый сервис сети транслировал отборочные матчи турнира, а полуфиналы и финал *Heroes of the Dorm*, проходившие в апреле, шли в прямом эфире по *ESPN 2*.¹⁴³ Такое увлечение киберспортом ведущей американской спортивной телесети особенно интересно на фоне заявления её президента Джона Скиппера в августе 2014 года, что «электронный спорт не является спортом. Это соревнование. Шахматы – это соревнование, шашки. Я заинтересован в настоящем спорте».¹⁴⁴

Внимание киберспорту уделил и норвежский коммерческий телевизионный вещатель *TV 2*. В феврале 2015 года компания объединилась с *House of Nerds* – норвежской киберспортивной организацией. Трансляции киберспортивных состязаний поделили между собой два канала сети – большинство отошло второстепенному *TV 2 Sumo*, наиболее важные взял на себя основной *TV 2 Sport*. Среди дисциплин, на которых фокусируется вещатель, – *Counter-Strike: Global Offensive*, *League of Legends* и *StarCraft 2*. По словам главного

¹⁴⁰ Brett Molina. ESPN networks to carry 'Dota 2' championships // USA Today. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2014/07/17/espn-dota/12792079/>

¹⁴¹ Brett Molina. Blizzard unveils 'Heroes of the Storm' tournament // USA Today. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2015/03/06/heroes-of-the-storm-tournament/24493989/>

¹⁴² Mike Minotti. Heroes of the Dorm didn't exactly make ratings history, but ESPN's still happy // Venture Beat. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://venturebeat.com/2015/04/29/heroes-of-the-dorm-didnt-exactly-make-ratings-history-but-espns-still-happy/>

¹⁴³ Tyler Erzberger. Heroes of the Dorm returns to ESPN in March // ESPN. 2016. [Электронный ресурс] URL: http://espn.go.com/esports/story/_/id/14665411/heroes-dorm-college-tournament-returns-espn-march

¹⁴⁴ Nick Schwartz. ESPN's president says that eSports are not 'real sports,' and he's wrong // USA Today Sports. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://ftw.usatoday.com/2014/09/espn-esports-league-of-legends-dota>

редактора *TV 2 Sports* Майкла Гровена, киберспортивные трансляции «являются захватывающим и инновационным телевизионным контентом»¹⁴⁵.

В октябре 2015 года было объявлено о создании в России круглосуточного телеканала о киберспорте. Автором инициативы выступил Алексей Бурдыко, генеральный директор группы компаний *Game Show*. На территории России и СНГ канал *Game Show* доступен в форматах HD и SD через крупнейших спутниковых и кабельных операторов.¹⁴⁶ Например, с 7 апреля 2016 года телеканал стал частью основного пакета оператора «Триколор ТВ». Также эфиры *Game Show* доступны через мобильные приложения и некоторые видеостриминговые платформы. В контент телеканала, помимо блока новостей, научно-популярных программ об играх и специальных программ для геймеров, также включены прямые трансляции важных киберспортивных событий.¹⁴⁷

Кроме того, в ходе анализа стримов финалов Чемпионата мира по *League of Legends* мы упоминали об их трансляциях на каналах *ESPN3*, *BBC Three* и *2x2* (см. п.2.4.), что тоже немаловажно в контексте актуальности киберспортивных трансляций.

Коммерческий потенциал киберспорт имеет и для индустрии развлечений, в частности, для сетей кинотеатров. Нами уже говорилось о том, что американская сеть *Cinemark* в 2014 году транслировала финал Чемпионата по *League of Legends* в своих кинотеатрах и на эти сеансы были распроданы все билеты. В 2016 году *Riot Games* объявили о заключении партнерства с австралийской группой *Hoys*, владеющей рядом кинотеатров в Австралии и Новой Зеландии, для трансляции на больших экранах основных киберспортивных турниров по *League of Legends*, от региональной лиги до финалов Чем-

¹⁴⁵ Jared Wynne. Esports are coming to television in Norway // The Daily Dot. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.dailydot.com/esports/esports-norway-tv2/>

¹⁴⁶ В ноябре в России начнет вещание телеканал о киберспорте // Газета.Ру. 2015. [Электронный ресурс] URL: http://www.gazeta.ru/sport/news/2015/10/30/n_7831529.shtml

¹⁴⁷ Главная // Сайт телеканала Game Show. [Электронный ресурс] URL: <http://gameshow.ru/#about>

пионата мира. Ранее компания уже устраивала коллективные просмотры трансляций Чемпионата 2015 года для фанатов дисциплины, которые посетили более 1500 человек. Теперь это станет обязательной частью репертуара кинотеатров.¹⁴⁸

Подобной инициативой также заинтересовались российские кинотеатры. В апреле 2016 года в ряде кинотеатров сети *Синема Парк* в пяти крупнейших городах России шли прямые трансляции финального матча Континентальной лиги – главного регионального турнира по *League of Legends* в СНГ. Каждый посетитель этих специальных киносеансов получал подарок от разработчика игры.¹⁴⁹ Это не первый опыт сотрудничества компании с *Riot Games* – в 2015 году кинотеатры *Синема Парк* в 18 городах России транслировали на больших экранах киберспортивное событие *All-Stars Event 2015*, где принимала участие сборная из СНГ. Руководство кинотеатральной сети назвало свой проект с *Riot Games* «подарком всем геймерам России».¹⁵⁰

По оценкам специалистов, рынок киберспорта в России на данный момент является самым объемным в Европе. Он оценивается в 35,4 млн. долларов, тогда как весь европейский киберспортивный рынок составляет 300 млн. долларов и к 2018 году, по прогнозам, может вырасти до 389 млн. долларов. При этом Россия также находится в лидерах по числу участников в киберспорте – 2 млн. человек. Всего в Европе так или иначе связаны с профессиональным геймингом 23 млн. человек.¹⁵¹ Кроме того, у российского киберспортивного рынка есть свои крупные инвесторы. В 2015 году компания *USM Holdings*, принадлежащая российскому миллиардеру Алишеру Усманову, также владеющему издательским домом «Коммерсантъ», заявила о своей го-

¹⁴⁸ Edmond Tran. Competitive League of Legends Comes To Movie Theatres // Gamespot. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.gamespot.com/articles/competitive-league-of-legends-comes-to-movie-theat/1100-6435928/>

¹⁴⁹ Фомин В. Трансляция гранд-финала Континентальной лиги по League of Legends пройдет в кинотеатрах // Советский спорт. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.sovsport.ru/news/text-item/894205>

¹⁵⁰ Прямые трансляции League of Legends: 2015 All-Star Event в кинотеатрах СИНЕМА ПАРК // Синема Парк. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.cinemapark.ru/news/show/2470>

¹⁵¹ Рождественская Я. Россияне больше всех любят киберспорт // Коммерсант. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.kommersant.ru/doc/2961000>

товности вложить 100 млн. долларов в развитие группы компаний *Virtus.pro* – крупнейшей киберспортивной организации в России, в состав которой входят команды по ключевым дисциплинам соревновательного гейминга, компании-организаторы различных киберспортивных турниров, интернет-ресурсы, студии видео- и аудиозаписи, производящие уникальный контент для аудитории в 30 млн. человек по всему миру. Инвестиции направлены на популяризацию киберспорта в России: «запуск новых турниров, постройку киберспортивных арен и создание медийных каналов для освещения состязаний»¹⁵². Первый киберспортивный стадион компания планирует открыть в Москве уже в октябре 2016 года. Площадь строящейся площадки *Arena Moscow* может составить 5 тыс. кв.м, что сделает ее крупнейшим киберспортивным стадионом не только в России, но и в мире. Объем инвестиций в этот проект компании *ESforce Holding* (бывшей *Virtus.pro Group*) превысил 5 млн. долларов. На сегодняшний день в активе *ESforce* – более 180 интернет-ресурсов, имеющих 40 млн. уникальных пользователей в год и обеспечивающих охват 80% зрителей киберспорта в России и СНГ.¹⁵³

Помимо Усманова, в киберспорт также вложился другой российский предприниматель – Юрий Мильнер, совладелец *Mail.Ru Group*. В августе 2015 года он инвестировал 26 млн. долларов в компанию *Super Evil Mega Corp.*, разработчика ряда игр, в том числе мобильной MOBA *Vainglory*. А в 2014 году акционер *Mail.Ru Group*, китайский холдинг *Tencent*, совместно с компанией *Wargaming*, разработчиком популярной многопользовательской игры *World of Tanks*, инвестировал 15 млн. долларов в развитие сервиса для записи и трансляции видеоигр *Kamcord*.¹⁵⁴

По мнению аналитика инвестиционного холдинга «ФИНАМ», преподавателя факультета журналистики МГУ Леонида Делицына, киберспорт –

¹⁵² Калюков Е. Алишер Усманов инвестирует \$100 млн в киберспорт // РБК. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rbc.ru/business/15/10/2015/561f7c839a7947c6fddf46f4>

¹⁵³ Архангельская Е., Русяева П. Компания Усманова построит один из крупнейших в мире киберстадионов // РБК. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rbc.ru/rbcfreeneews/570282999a7947cb78926670>

¹⁵⁴ Там же.

это быстрорастущая ниша, которая к 2018 году может составить около 2 млрд. долларов. По сравнению с заработками социальных сетей или технологических гигантов вроде *Google*, киберспортивный рынок невелик, однако скорость его роста высока. Как сообщает исследовательская компания *SuperData Research*, объем мирового рынка киберспорта в 2015 году превысил 600 млн. долларов, а общая аудитория составила 130 млн. человек.¹⁵⁵

Таким образом, можно говорить о растущем интересе крупных медийных игроков к киберспорту, нашедшем свое выражение в нескольких тенденциях:

- появление новых СМИ и интернет-ресурсов, посвященных профессиональному геймингу;
- превращение киберспортивных трансляций в контент спортивных телеканалов и его выход на экраны кинотеатров;
- ежегодное увеличение аудитории киберспорта и зрителей киберспортивных состязаний¹⁵⁶;
- крупные инвестиции в рынок электронного спорта и его быстрый рост.

Из вышеперечисленного следует, что киберспорт вообще и киберспортивные трансляции в частности становятся трендом как в экономике, так и в журналистике, особенно в её ипостаси, посвященной спорту. Кроме того, киберспортивные трансляции также являются трендом на рынке мобильных игр, по мнению Дмитрия Терехина, генерального директора компании-разработчика *Nekki*.¹⁵⁷

¹⁵⁵ Соколов Н. «Киберспорт — это большая и быстрорастущая ниша» // Коммерсант. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.kommersant.ru/doc/2956376>

¹⁵⁶ Диаграмма 1. Количество зрителей трансляций финалов Чемпионата мира по League of Legends (Приложение 3)

¹⁵⁷ Концаренко Ф. Как разбогатеть в 2016 году: 7 трендов на рынке мобильных игр // VC.ru. 2015. [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/p/game-trends-2016>

Заключение

В теоретической части исследования было предложено рабочее определение понятию киберспортивная трансляция, сформулированное на основе анализа трансляций финалов Чемпионата мира по *League of Legends*, выбранных как яркий образец жанра, привлекающий внимание многомиллионной аудитории. Киберспортивная трансляция – это трансляция киберспортивного соревнования посредством видео через Интернет в режиме реального времени с места события, сопровождаемая комментарием специалиста. Кроме того, мы рассмотрели различные интерпретации жанра трансляции в терминологии радио- и тележурналистики, а также спортивной журналистики. Среди характеристик жанра общими чертами во всех трактовках являются:

- совпадение по времени события и трансляции;
- прямой эфир с места события;
- наличие комментария на всем протяжении трансляции.

В процессе работы также были исследованы основные этапы развития жанра трансляции, его видоизменения в связи с переходом на платформу Интернета и появлением новых возможностей, в частности, технологии потокового видео. В ходе обзора истории электронного спорта на основании ряда фактов (например, существовании огромного количества киберспортивных организаций и выдачи киберспортсменам рабочих виз как профессиональным атлетам) был сделан вывод о международном признании киберспорта наравне с традиционными видами спорта. Все это вместе позволило определить место киберспортивных трансляций в процессе эволюции жанра трансляции.

В практической части исследования были рассмотрены основные каналы распространения киберспортивных трансляций – кабельные и спутниковые телеканалы (на примере киберспортивных каналов Южной Кореи) и видео-

стриминговые платформы (на примере *Twitch.tv*). В связи с тем, что для современной молодежи, являющейся основной аудиторией киберспортивных трансляций, основным поставщиком контента является не телевидение, а Интернет, видеостриминговые платформы рядом разработчиков видеоигр и экспертов признаются более приоритетным каналом распространения. Поэтому дальнейший анализ явления киберспортивной трансляции строился на примере стримов финальных матчей Чемпионата мира по *League of Legends*, транслировавшихся посредством *Twitch.tv*.

Рассмотрев пять трансляций киберспортивного соревнования, проходившего ежегодно с 2011 года, мы выделили типичную структуру киберспортивной трансляции, которая во многом определяется ходом освещаемого события и формой его организации – по локальной сети или онлайн. Основные структурные элементы киберспортивной трансляции включают в себя церемонию открытия, аналитический блок перед игрой, три матча, аналитические блоки между матчами, церемонию награждения и закрытия. Кроме того, были обозначены особенности внешнего вида киберспортивной трансляции, в частности, её ведение по принципу полиэкрана, и характерные визуальные элементы, тождественные визуальному сопровождению традиционной спортивной трансляции.

Также в ходе исследования мы изучили специфику профессии киберспортивных комментаторов, которые в киберспорте обозначаются особым термином «шауткастеры». Нами были выделены основания, по которым шауткастеры делятся на два типа: комментаторов «плей-бай-плей», дающих подробный отчет обо всем происходящем на игровом поле, и «колоркастеров», предоставляющих аналитическую информацию, – а также требования, предъявляемые к таким специалистам профессиональным сообществом. Наличие определенных сходств в приемах комментирования киберспортивной и традиционной спортивной трансляции, а также выделение шауткастеров в отдельную специальность рядом коммерческих организаций позволило гово-

речь о квазижурналистской (схожей с журналистской) сущности данного рода деятельности.

В результате проведенного в ходе работы анализа новостных сообщений, посвященных киберспорту, за 2014-2016 годы был выделен ряд тенденций, свидетельствующих о современной заинтересованности крупных игроков на рынке медиа и высоких технологий в профессиональном гейминге и связанных с ним продуктах, в частности, киберспортивных трансляциях:

- создание новых медийных проектов, посвященных киберспорту;
- внедрение киберспортивных трансляций в эфир телеканалов;
- крупные инвестиции в быстрорастущий рынок электронного спорта.

На основании этих тенденций был сделан общий вывод о превращении электронного спорта вообще и киберспортивных трансляций в частности в экономический и журналистский тренд.

Таким образом, в ходе исследования мы доказали, что киберспортивные трансляции – это:

- 1) имеющий аудиторию и коммерческий потенциал **продукт журналистики**, так как в их создании принимают участие профессионалы схожей с журналистикой специализацией, а каналом распространения все чаще выступает телевидение;
- 2) родственный традиционной спортивной трансляции **жанр журналистики**, специфика которого определяется особенностями освещаемого события и способом распространения;
- 3) обусловленный быстрым ростом рынка, ежегодным увеличением размера аудитории, а также растущим интересом инвесторов и медийных игроков **тренд в экономике и спортивной журналистике**.

Библиографический список

1. Алексеев К.А. Спортивная журналистика. М.: Издательство Юрайт, 2013.
2. Архангельская Е., Русяева П. Компания Усманова построит один из крупнейших в мире киберстадионов // РБК. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rbc.ru/rbcfreenews/570282999a7947cb78926670>
3. Беднаж В. А., Огурцова А. М. О некоторых вопросах передачи потокового видео // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2013. №11-1. [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/o-nekotoryh-voprosah-peredachi-potokovogo-video>
4. Борецкий Р.А. Беседы об истории телевидения. Лекции, прочитанные на факультете журналистики МГУ. М.: Икар, 2012.
5. В ноябре в России начнет вещание телеканал о киберспорте // Газета.Ру. 2015. [Электронный ресурс] URL: http://www.gazeta.ru/sport/news/2015/10/30/n_7831529.shtml
6. В Сочи открылись зимние Олимпийские игры // РБК. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rbc.ru/society/07/02/2014/904078.shtml>
7. Интернет-СМИ: Теория и практика / под ред. М.М. Лукиной. М.: Аспект Пресс, 2010.
8. Итоги трансляции грандфинала по League of Legends на 2x2 // Блог на сайте телеканала 2x2. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://2x2tv.ru/blog/league-of-legends-result/>
9. Калюков Е. Алишер Усманов инвестирует \$100 млн в киберспорт // РБК. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.rbc.ru/business/15/10/2015/561f7c839a7947c6fddf46f4>

10. Керчели И.И. Музыкальные программы Всесоюзного радио // Музыка и время. – 2004. – №5. [Электронный ресурс] URL: http://www.tvmuseum.ru/catalog.asp?ob_no=5743&page=1
11. Концаренко Ф. Как разбогатеть в 2016 году: 7 трендов на рынке мобильных игр // VC.ru. 2015. [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/p/game-trends-2016>
12. Лексикон неклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. / Под ред. В.В.Бычкова. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2003.
13. Литвиненко И.В. Прямые видеотрансляции из студий радиостанций: специфика и типология // Вестник ЧелГУ . 2015. №5 (360). [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/pryamye-videotranslyatsii-iz-studiy-radiostantsiy-spetsifika-i-tipologiya>
14. Маковеев В. Олимпийскому телевидению – 70 лет! Берлинская Олимпиада 1936 года // Broadcasting. Телевидение и радиовещание. – 2006. – №5. [Электронный ресурс] URL: http://broadcasting.ru/articles2/humanit/olimp_televideniyu_70_let/
15. Манакова И.П., Петров К.Б. К вопросу о подключении пользователей к мультимедиа-сети // Инновации в науке . 2013. №16-1. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-podklyuchenii-polzovateley-k-multimedia-seti>
16. Науменко Т.В. Социология массовой коммуникации. СПб.: Питер, 2005.
17. О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания: Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 [Электронный ресурс] URL:

- <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=EXP;n=301217;div=LAW;dst=100003,-1;rnd=203280.9588078714689243>
18. О компьютерном спорте: Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту от 4.07.2006 № 414 [Электронный ресурс] URL: <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=EXP;n=370681;div=LAW;dst=100003,0;rnd=203280.860378881315204>
19. Плутцов И. Киберспорт в Южной Корее // Vostok Magazine. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://vostalk.net/kibersport-v-yuzhnoj-koree/>
20. Положение «О Всероссийском реестре видов спорта (ВРВС)» (утв. Приказом Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму от 28 сентября 2004 г № 273) [Электронный ресурс] URL: <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=EXP;n=391778;div=LAW;dst=100012,0;rnd=203280.06631268021973802>
21. Радиожурналистика: учебник / под ред. А.А. Шереля. М.: Изд-во Моск. Ун-та: Наука, 2005.
22. Рождественская Я. Россияне больше всех любят киберспорт // Коммерсант. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.kommersant.ru/doc/2961000>
23. Сафина А.Р. Особенности жанров интернет-СМИ // Известия Самарского научного центра РАН . 2013. №2-1. [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-zhanrov-internet-smi>
24. Соколов Н. «Киберспорт — это большая и быстрорастущая ниша» // Коммерсант. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.kommersant.ru/doc/2956376>
25. Телевизионная журналистика: учебник / редкол.: Г.В.Кузнецов, В.Л.Цвик, А.Я.Юровский. М.: Изд-во Моск. Ун-та: Наука, 2005.

26. Фомин В. Трансляция гранд-финала Континентальной лиги по League of Legends пройдет в кинотеатрах // Советский спорт. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.sovsport.ru/news/text-item/894205>
27. Фролов А. Издание Sports.ru запустило проект о киберспорте — Cyber.sports.ru // VC.ru. 2015. [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/p/cyber-sports>
28. Чаушьян С. Футбол в массы: от первой радиотрансляции до матча в формате 3D // Аргументы и факты. 2015. [Электронный ресурс] URL: http://www.aif.ru/sport/football/futbol_v_massy_ot_pervoy_radiotranslyacii_do_matcha_v_formate_3d
29. American Heritage® Dictionary of the English Language, Fifth Edition. 2011. [Электронный ресурс] URL: <http://www.thefreedictionary.com/play-by-play>
30. Anthony Gallegos. Riot Games' League of Legends Announced // 1UP. 2008. [Электронный ресурс] URL: <http://www.1up.com/news/riot-games-league-legends-announced>
31. Archive | The First Annual Game Developers Choice Online Awards // Game Developers Choice Online Awards. 2010. [Электронный ресурс] URL: http://www.gdconlineawards.com/archive/gdcoa_1st.html
32. Ben Popper. Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport // The Verge. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>
33. Brett Molina. Blizzard unveils 'Heroes of the Storm' tournament // USA Today. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2015/03/06/heroes-of-the-storm-tournament/24493989/>

34. Brett Molina. ESPN networks to carry 'Dota 2' championships // USA Today. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2014/07/17/espn-dota/12792079/>
35. Carlos A. Altgelt. Early history of radio broadcasting in Argentina // The Broadcast Archive. [Электронный ресурс] URL: <http://www.olderadio.com/archives/international/argentin.html>
36. Charles R. Schultz. Early play-by-play radio broadcast of a Texas college football game // Brazos County Historical Commission, 2003. [Электронный ресурс] URL: <http://www.brazoscountyhistory.org/sites/bchc/files/EarlyFootballBroadcast.pdf>
37. Daniel Tack. Riot Games, League of Legends, And The Future Of eSports // Forbes. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://www.forbes.com/sites/danieltack/2013/09/04/riot-games-league-of-legends-and-the-future-of-esports/#35ee75e910b5>
38. Debra Kaufman. YouTube Gaming Focuses on Live, Mobile Capture, 360 VR // Etcentric. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://www.etcentric.org/youtube-gaming-focuses-on-live-mobile-capture-360-vr/#more-103002>
39. Dictionary.com. Dictionary.com Unabridged. Random House, Inc. [Электронный ресурс] URL: <http://www.dictionary.com/>
40. Drew Fitzgerald, Daisuke Wakabayashi. Apple Quietly Builds New Networks // The Wall Street Journal. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.wsj.com/news/articles/SB10001424052702304851104579361201655365302>

41. Edmond Tran. Competitive League of Legends Comes To Movie Theatres // Gamespot. 2016. [Электронный ресурс] URL:
<http://www.gamespot.com/articles/competitive-league-of-legends-comes-to-movie-theat/1100-6435928/>
42. Efigenio Toledo. eSports Now Recognized as 2nd-Level Olympic Sport // Esports Inquirer. 2015. [Электронный ресурс] URL:
<http://esports.inquirer.net/4377/esports-now-recognized-as-2nd-level-olympic-sport>
43. eSports: Digital Game Brief, April 2014. SuperData Research. 2014.
44. eSports Market Brief, May 2015. SuperData Research. 2015.
45. eSports Market Brief, October 2015. SuperData Research. 2015.
46. EU Shoutcaster – Colour // Riot Games. [Электронный ресурс] URL:
<http://www.riotgames.com/careers/130963>
47. EU Shoutcaster – Play By Play // Riot Games. [Электронный ресурс] URL: <http://www.riotgames.com/careers/130961>
48. Global Esports Market in 2015. Newzoo. 2015
49. Harcup, Tony. A Dictionary of Journalism. Oxford University Press, 2014.
[Электронный ресурс] URL:
<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199646241.001.001/acref-9780199646241>
50. Himanshu Arora. World Cyber Games to close down all tournaments in 2014 // Techspot. 2014. [Электронный ресурс] URL:
<http://www.techspot.com/news/55594-world-cyber-games-to-close-down-all-tournaments-in-2014.html>

51. Jacob Wolf. OnGameNet may lose exclusive broadcast rights to the LCK // The Daily Dot. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.dailydot.com/esports/ongamenet-spotv-lck/>
52. Jared Wynne. Esports are coming to television in Norway // The Daily Dot. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.dailydot.com/esports/esports-norway-tv2/>
53. Jason Keyser. School Lures Talent with Gaming Scholarship; Video Game Scholarship at Robert Morris U. Is First in the Nation // The Charleston Gazette. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.questia.com/read/1P2-37253031/school-lures-talent-with-gaming-scholarship-video.>
54. John Funk. League of Legends Championship Draws 1.69 Million Viewers // The Escapist. 2011. [Электронный ресурс] URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/111254-League-of-Legends-Championship-Draws-1-69-Million-Viewers>
55. John Gaudiosi. How Riot Games created the most popular game in the world // Fortune. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://fortune.com/2013/07/10/how-riot-games-created-the-most-popular-game-in-the-world/>
56. John Paolo Bago. The Japanese Government Will Now Award Foreign Working Visas to eSports Gamers // Esports Inquirer. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://esports.inquirer.net/14544/the-japanese-government-will-now-award-foreign-working-visas-to-esports-gamers>
57. Kalle Jonasson, Jesper Thiborg. Electronic sports and its impact on future of games // Sports in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics. Vol. 13. № 2. 2010.

58. Kath Brice. Blizzard developers join Riot Games' online title // GamesIndustry. 2009. [Электронный ресурс] URL: <http://www.gamesindustry.biz/articles/blizzard-developers-join-riot-games-online-title>
59. KDKA firsts // CBS Pittsburgh. [Электронный ресурс] URL: <http://pittsburgh.cbslocal.com/2010/04/01/kdka-firsts/>
60. League Of Legends Season Two Championship // Riot Games. 2012. [Электронный ресурс] URL: <http://www.riotgames.com/articles/20150519/549/league-legends-season-two-championship>
61. Leena Rao. Justin.TV's Video Gaming Portal Twitch.TV Is Growing Fast // TechCrunch. 2011. [Электронный ресурс] URL: <http://techcrunch.com/2011/08/11/justin-tvs-video-gaming-portal-twitch-tv-growing-fast/>
62. Markoff J. Turning the Desktop PC Into a Talk Radio Medium // New York Times. New York, N.Y.: Mar 4, 1993.
63. Max Watson. A Medley of Meanings: Insights from an Instance of Gameplay in League of Legends. Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology 6, no. 1. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.questia.com/read/1P3-3809309331/a-medley-of-meanings-insights-from-an-instance-of>
64. MBCGame. In Memoriam // TeamLiquid. 2012. [Электронный ресурс] URL: <http://www.teamliquid.net/forum/brood-war/307766-mbcgame-in-memoriam#ripflamewheel>
65. Michael Borowy. Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. Simon Fraser University, 2012.

66. Mike Minotti. Heroes of the Dorm didn't exactly make ratings history, but ESPN's still happy // Venture Beat. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://venturebeat.com/2015/04/29/heroes-of-the-dorm-didnt-exactly-make-ratings-history-but-espns-still-happy/>
67. Nick Schwartz. ESPN's president says that eSports are not 'real sports,' and he's wrong // USA Today Sports. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://ftw.usatoday.com/2014/09/espn-esports-league-of-legends-dota>
68. One World Championship, 32 million viewers // League of Legends. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers>
69. Paresh Dave. Online game League of Legends star gets U.S. visa as pro athlete // Los Angeles Times. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://articles.latimes.com/2013/aug/07/business/la-fi-online-gamers-20130808>
70. Peter H. Lewis. Peering Out a 'Real Time' Window» // New York Times. 1995. [Электронный ресурс] URL: <http://www.nytimes.com/1995/02/08/business/business-technology-peering-out-a-real-time-window.html>
71. Radoslav Kolev. DreamHack partners with MTG for eSports studio in Stockholm // Gosu Gamers. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://www.gosugamers.net/starcraft2/news/25446-dreamhack-partners-with-mtg-for-esports-studio-in-stockholm>
72. Riot Games. LCK Broadcast: Agreement with OGN and Plans for the 2016 // League of Legends. 2015. [Электронный ресурс] URL: http://www.leagueoflegends.co.kr/?m=news&cate=notice&mod=view&sch wrd=&page=1&idx=252174#.Vw0Yv_mLQdV

- 73.Romain Dillet. Meet YouTube Gaming, Twitch's Archenemy // TechCrunch. 2015. [Электронный ресурс] URL:
<http://techcrunch.com/2015/08/26/meet-youtube-gaming-twitchs-archenemy/>
- 74.Ryan Mac. Amazon Pounces On Twitch After Google Balks Due To Anti-trust Concerns // Forbes. 2014. [Электронный ресурс] URL:
<http://www.forbes.com/sites/ryanmac/2014/08/25/amazon-pounces-on-twitch-after-google-balks-due-to-antitrust-concerns/>
- 75.Samit Sarkar. Twitch secures \$20M investment to prepare for PS4, Xbox One // Polygon. 2013. [Электронный ресурс] URL:
<http://www.polygon.com/2013/9/30/4786450/twitch-series-c-20m-investment-ps4-xbox-one>
- 76.Spencer. Starcraft Channel MBC Game Begins Its Final Month On TV // Siliconera. 2012. [Электронный ресурс] URL:
<http://www.siliconera.com/2012/01/02/starcraft-channel-mbc-game-begins-its-final-month-on-tv/>
- 77.Steve Feak, Steve Mescon. Postmortem: Defense of the Ancients // Gamasutra. [Электронный ресурс] URL:
http://www.gamasutra.com/view/feature/3966/postmortem_defense_of_the_ancients.php
- 78.Steven Musil. Twitch pulls the plug on video-streaming site Justin.tv // CNET. 2014. [Электронный ресурс] URL:
<http://www.cnet.com/news/twitch-pulls-the-plug-on-video-streaming-site-justin-tv/>
- 79.Storms Reback. Skipper's Folly. Does eSports need ESPN... or is it the other way round? // All In Magazine. 2015. [Электронный ресурс] URL:

- <http://www.allinmag.com/e-sports/inside-esports/the-business/jan-15-reback-blog-esports-business-espn>
80. Storms Reback. Skipper's Folly. Does eSports need ESPN... or is it the other way round? // All In Magazine. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://www.allinmag.com/e-sports/inside-esports/the-business/jan-15-reback-blog-esports-business-espn>
81. Tencent Holdings acquires majority stake in game publisher Riot Games // Riot Games. 2011. [Электронный ресурс] URL: http://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/110204_NEWS_lol_tencentinvest.pdf
82. Todd Spangler. Yahoo Launches eSports News and Video Site // Variety. 2016. [Электронный ресурс] URL: <http://variety.com/2016/digital/news/yahoo-esports-video-league-of-legends-1201719675/>
83. Tom Gresham. What Is a Color Commentator? // Global Post. [Электронный ресурс] URL: <http://everydaylife.globalpost.com/color-commentator-12656.html>
84. Tracey Lien. Twitch: when watching beats playing // Polygon. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.polygon.com/features/2014/3/17/5491040/twitch-when-watching-beats-playing>
85. Tyler Erzberger. Heroes of the Dorm returns to ESPN in March // ESPN. 2016. [Электронный ресурс] URL: http://espn.go.com/esports/story/_/id/14665411/heroes-dorm-college-tournament-returns-espn-march
86. Tyler F.M. Edwards. eSports: A brief history // Adanai. 2013. [Электронный ресурс] URL: <http://adanai.com/esports/>

87. Wagner, M. G. On the Scientific Relevance of eSport. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development.
88. Worlds 2014 By The Numbers // Riot Games. 2014. [Электронный ресурс] URL: <http://www.riotgames.com/articles/20141201/1628/worlds-2014-numbers>
89. Worlds 2015 Viewership // League of Legends. 2015. [Электронный ресурс] URL: http://www.lolesports.com/en_US/articles/worlds-2015-viewership
90. aAa vs fnatic - Grand Final Season 1 Championship // LoL Esports. YouTube. 2013. [Электронный ресурс] URL: <https://youtu.be/bMTI1kYG4h0>
91. Season 2 World Finals // RiotGames. Twitch.tv. 2012. [Электронный ресурс] URL: <https://www.twitch.tv/riotgames/v/38127920>
92. Worlds 2013 Final // RiotGames. Twitch.tv. 2013. [Электронный ресурс] URL: <https://www.twitch.tv/riotgames/v/38126448>
93. 2014 Worlds Final - Samsung White vs. Star Horn Royal Club - 10/18/14 // LoL Esports. YouTube. 2014. [Электронный ресурс] URL: <https://youtu.be/bY-hTW1W-DU>
94. 2015 World Championship – Finals // RiotGames. Twitch.tv. 2015. [Электронный ресурс] URL: <https://www.twitch.tv/riotgames/v/23301549>



30.10.2015

ВПЕРВЫЕ в истории российского ТВ
ВПЕРВЫЕ эфир на 2x2 в день финала мирового события

ЗАВТРА

Главная киберспортивная премьера года на канале 2x2

Финал Чемпионата мира по игре League of Legends!

31 октября в 23:10 на телеканале 2x2



Известны финалисты главного киберспортивного турнира по LoL. В эпической схватке сразятся две сильнейшие команды мира – **«SKT T1»** и **«KOO Tigers»!**



Европейцы отчаянно боролись за выход в финал – «Origen» и «Fnatic» оказали героическое сопротивление корейцам. Но обе полуфинальные серии игр закончились сокрушительной победой последних.

Изначально 16 лучших игровых команд из 7 регионов мира сражались в **Париже** за право выхода в стадию плей-офф. Только 8 из них отправились в 1/4 финала на стадион Уэмбли в **Лондон**, где в бескомпромиссной борьбе турнир покинули команды из Тайваня и Китая. В полуфинале 2 европейские команды и 2 южно-корейских коллектива бились в **Брюсселе** за выход в финал LoL. В итоге «KOO Tigers» и «SKT T1» доказали свое право считаться лучшими. Нас ждет грандиозный финал в **Берлине** – на стадионе Mercedes-Benz Arena. Смотрите решающую схватку между «KOO Tigers» и «SKT T1» за чемпионский кубок и 1 миллион долларов. Телезрители 2x2 увидят на канале Финал по игре League of Legends вместе с многомиллионной аудиторией болельщиков по всему миру 31 октября в 23.10!

ВПЕРВЫЕ на отечественном ТВ канал 2x2 будет транслировать киберспортивный гранд-финал в один день с мировым событием. Задержка эфира составит всего несколько часов! Зрителей ждут самые яркие моменты эпического дня чемпионата 2015 по LoL: зрелищная церемония открытия, решающая игра и награждение победителей в сопровождении профессиональных комментариев на русском языке.

Телеканал 2x2 и компания Riot Games приглашают всех телезрителей, любителей киберспорта, прогрессивных геймеров и фанатов к просмотру исторического события – **31 октября в 23:10.**

ГЛАВНАЯ БИТВА ГОДА В САМОЙ ПОПУЛЯРНОЙ ИГРЕ ПЛАНЕТЫ LEAGUE OF LEGENDS НА 2x2!

LoL в цифрах:

- более 67 миллионов активных игроков каждый месяц;
- более 27 миллионов играют как минимум 1 игру каждый день;
- более 7,5 миллионов игроков в пике одновременно находятся в онлайн каждый день;
- 90% игроков – мужчины, 10% - женщины.

Дополнительная информация:

Виктория Джигкаева, PR-директор телеканала 2x2,
раб. +7 (495) 644-22-24 #5009, моб. +7 (910) 418-6128, vdzhigkaeva@2x2tv.ru, www.facebook.com/vdzhigkaeva
Владимир Торцов, PR-менеджер Riot Games,
моб. +7 (903) 789-27-53, vtortsov@riotgames.com

Приложение 2

Лига Легенд в МГУ

Анастасия Алексеева

Спорт всегда был неотъемлемой частью студенческой жизни. Футбольной, баскетбольной, волейбольной или еще какой-нибудь командой университета уже давно никого не удивить. Но еще пару лет назад было невозможно представить, что честь альма-матер будет защищаться не только на спортивных площадках, но и в сражениях на виртуальных аренах. Сегодня это реальность.

Сейчас практически в каждом университете есть свои команды по киберспортивным дисциплинам, в том числе и команды по онлайн-игре «Лига Легенд», появившиеся во многом благодаря проекту «Студенческие гильдии» от Riot Games. Главный вуз страны не стал в этом плане исключением.

Сегодняшний основной состав команды МГУ «Lomonosov Squad Alpha» – это Адалят «DT Krookie» Мамедов, Влад «DT YouJinn» Самоха, Иван «коку4» Николаев и Симон «Primordial» Бадалян.

Адалят учится на 4 курсе факультета биоинженерии и биоинформатики и при этом, являясь КМС по баскетболу, играет за баскетбольную сборную биофака. Ваня – пятикурсник мехмата, в свободное время занимается плаванием. Влад учится на 2 курсе восточного отделения ИСАА, изучает корейский язык, совмещая тем самым специальность и свое увлечение Кореей – ее культурой и играми, которые там популярны. Симон – второкурсник социологического факультета и вратарь в любительской футбольной лиге своего города Балашихи.

Вопреки распространенному мнению, что увлечение компьютерными играми сильно вредит учебе, ребятам хватает сил без проблем закрывать сессии, за-

ниматься другими видами спорта и при этом показывать неплохие результаты в «Лиге Легенд».

«ЛоЛ» – инструкция по применению

«Лига Легенд» («LoL», «League of Legends») – это компьютерная игра в жанре МОБА (многопользовательская арена для онлайн-сражений). В каком-то смысле «Лигу Легенд» можно сравнить с виртуальным футболом, но с некоторыми отличиями: здесь надо не забить мяч, а сломать «ворота» (нексус); игроков в каждой команде всего пять; поле не большое и бескрайнее, а представляет собой три дороги (линии), соединяющие лежащие в противоположных углах базы команд с «воротами», и лес между ними; и кроме игроков по полю бегают маленькие «болельщики» – миньоны, которые активно сражаются между собой и помогают своим игрокам ломать вражеские башни. Верхняя линия называется «топом», средняя – «мидом», а нижняя – «ботом». Пространство между линиями называется лесом или джунглями. Роль каждого игрока, а также его выбор персонажа обуславливается линией, на которой он стоит.

Разрушить вражеские «ворота» не так-то просто. На пути к нему на каждой линии стоят еще по 3 защитные башни, ингибитор и 2 башни у самого нексуса. Кроме того, каждая команда, естественно, нападает и защищается, и придется проявить все свое мастерство, чтобы выйти живым из сражения.

По достижении 30 уровня в «Лиге Легенд» можно получить ранг – дивизион, определяющий умения игрока. Дивизион высчитывается по соотношению побед и поражений в ранговых играх. Всего их шесть, самый низший – «бронза», затем идут «серебро», «золото», «платина» и «алмаз», предел мечтаний и мастерства – дивизион «мастер».

Антанта – потому что муравьи

Попытки собрать команду по Лиге Легенд предпринимались студентами МГУ, Адалятом Мамедовым и Иваном Николаевым, еще до запуска проекта «Студенческие гильдии», когда проходила Московская Киберспортивная Лига, организованная Федерацией киберспорта, но особым успехом затея не увенчалась – не нашлось достаточно игроков с действительно хорошим уровнем игры.

В декабре 2014 года разработчики «Лиги Легенд» Riot Games анонсировали проект для русского сервера – «Студенческие гильдии». Основной целью проекта было привлечение новых игроков. Создать гильдию своего родного университета мог любой – достаточно было заполнить анкету и подать заявку. Разработчики отбирали наиболее достойных, по их мнению, и отправляли приглашения. Первым главой студенческой гильдии МГУ стал игрок из «серебряного» дивизиона, и созданная им команда носила название «Антанта».

– Я спрашивал у него тогда, на заре, почему он так назвал команду. Я тоже думал, что это как-то связано с войной, – рассказывает Симон Бадалян. – Но он отвечал, что Антанта – это как муравьи. Они трудолюбивые и работают в команде.

Гильдиям из МГУ и ВШЭ первым пришла в голову мысль играть друг с другом. Так стали проводиться неофициальные товарищеские матчи. Велись онлайн-трансляции (стримы) этих игр, которые собирали под 500 человек зрителей, среди которых были многие топовые игроки СНГ. Это привлекло внимание Riot Games.

– Riot заметили, что гильдии охотно играют друг с другом, и написали, что у них появилась идея создать студенческие игры, – говорит Влад.

– До студгильдий мы просто играли для себя. С появлением проекта ты начинаешь играть за свой университет, ты защищаешь честь своего университета в матчах против ребят из других университетов, – объясняет Симон. – То есть ты играешь за что-то конкретное и против кого-то конкретного. И это

еще больше усиливает соревновательный дух. И, мне кажется, именно это просили люди и этим обусловлен успех программы.

Адалят уверен, что студенческие гильдии – это шанс для игроков с низким уровнем мастерства почувствовать себя настоящими киберспортсменами. На профессиональном поле у них ничего не вышло, зато получилось реализоваться в студгильдиях. Riot Games вкладывали в это много денег, активно рекламировали проект и в результате получили большую популярность.

– Конечно, они ориентируются на привлечение новых людей из этих вузов и поэтому всячески поощряют гильдии, которые приглашают новичков, – говорит Влад. – Сейчас в нашей гильдии около 60 человек.

Но сформировать сильный основной состав оказалось не так-то просто. К моменту, как Riot Games решили проводить первый закрытый турнир, у ребят были лесник и игрок средней линии – Адалят и Влад, долгое время игравшие вместе и на двоих разработавшие беспроегрывающую стратегию.

– У нас был лесник и мидер, нам нужны были... – начинает объяснять Адалят, но его перебивает Влад, в шутку заканчивая фразу за друга: – Еще три любых плюса, чтобы выиграть первый сезон. И у нас они появились.

Для полного состава команде не хватало игрока верхней линии (топера) и двух игроков нижней линии – стрелка (ад-керри) и игрока поддержки (саппорта). На верхнюю линию сразу было решено взять Ваню «коку4», потому что кроме него никто из гильдии хорошо на топе не играл. Позицию стрелка занял Симон «Primordial».

Первые победы...

Первый турнир между студенческими гильдиями проходил в режиме закрытого бета-тестирования. На отборочный этап были приглашены 16 университетских команд, занявшие первые строчки рейтинга гильдий. До самого фи-

нала все матчи проходили онлайн по турнирной сетке, составленной Riot Games буквально за несколько часов до начала соревнования.

По словам ребят, в принципе турнир был не очень сложный. По-настоящему сильных команд практически не было, мало было и индивидуально умелых игроков, тогда как у команды МГУ почти все игроки на тот момент имели ранг не ниже «платины», Влад был «алмазом» западно-европейского сервера, а Ваня зарабатывал звание «мастера» ru-сервера.

– Поскольку никто на этом турнире из мидеров, кроме Влада Самохи, не умел играть в «Лигу Легенд», у нас были все шансы делать давление на мид и выигрывать игру, – говорит Адалят. – Структура игры тогда это позволяла. Сейчас это так не работает.

В итоге в финал первого закрытого турнира вышли команда МГУ, победившая в полуфинале ВШЭ, и РАНГХиС. Решающая игра проходила по локальной сети в холле Центра Международной Торговли на Совете Гильдий – грандиозном собрании, которое Riot Games устроили, по сути, для презентации своего проекта «Студенческих гильдий». Там для участников гильдий разъяснялись организационные моменты, проводились конкурсы, раздавались призы. Частью развлекательной программы была финальная игра.

– Мы играли оффлайн перед лицом почти тысячи человек. Это был матч до одной победы, то есть не очень киберспортивный. Но атмосферу Riot Games постарались сделать киберспортивной, – вспоминает Симон. – Зал, большой экран, на котором транслируется игра, комментаторы. Если у «Круки» или «Кокича» был какой-то опыт, то для меня это был первый LAN, пусть и не сверхмасштабный. Мы начали не очень хорошо, отдали «first blood» («первое убийство», за которое дается дополнительное золото), и меня взял мандраж. Я тогда сидел с краю, и в этот момент очень громко закричал: «Давайте, парни, порвем их!» и что-то нецензурное.

– Потом случилось то, из-за чего трансляцию матча никуда не дали, – подхватывает Адалят. – Я играл за Джарвана IV, у которого, если правильно использовать игровой ландшафт и комбинацию двух способностей, можно продлить расстояние перемещения. И я, как профи, во время важного сражения решил продлить – и застрял в текстурах. За моей спиной стояли представители Riot Games, я скинул наушники и начал выражать им свое недовольство.

– Все мои впечатления – это то, что стрелок приходит за 10 минут до начала игры, топер молчит, слева от меня всю игру орет лесник, и у меня дрожат руки. Я даже плохо помню, как шла игра, – делится воспоминаниями Влад.

– Мы взяли игру в свои руки и не отпускали преимущество до самого конца игры, – говорит Симон. – Когда мы нанесли последний удар по вражеской базе, мы все буквально вскочили с мест. Очень радовались победе. Поблагодарили за игру соперников. Потом нас пригласили на сцену, всех, даже проигравших, наградили призовыми мышками – хоть что-то для самого первого сезона.

Совет Гильдий был яркой демонстрацией намерений Riot Games. Они анонсировали "Битвы Университетов" – турниры с денежным призовым фондом в 1 миллион рублей.

...и первые поражения

Последующие два турнирных сезона оказались для команды из МГУ не такими успешными. В весенней серии игр они срезались в полуфинале и в итоге заняли 4 место. Причин поражения было много, но одна из основных – несыгранность команды.

– К весеннему сезону у нас появилось два новых игрока. Мы попрощались с Симоном и взяли нового стрелка и нового игрока поддержки – Кирилла «Likkrit» Малофеева. Я считаю Кирилла лучшим саппортом СНГ, безусловно сильным игроком, но на момент финалов мы с ним не сыграли ни одной иг-

ры: у него были матчи в Минске за команду VirtusPro, мы с Владом играли в про-серии, – рассказывает Адалят. – Бауманка, например, отыграла вместе 150 часов. Мы пытались выехать на индивидуальном мастерстве, повезет-не повезет.

Не повезло: в полуфинале команда МГУ встретилась с киевским НАУ и проиграла со счетом 2:0.

– В первой игре Likkrit отказался играть, надеясь, что мы выиграем НАУ сами. Хочется отметить, что мы бы выиграли НАУ сами, но у Влада, который сидел слева от меня, была температура под 40. И когда я попросил Riot Games перенести матч, поменять два полуфинала местами, дать нам хотя бы 3 часа, чтобы человек антибиотиками закинулся, они сказали «нет», – говорит Адалят. – Влад в игре попросту забывал нажимать кнопки. После первой проигранной карты ворвался Кирилл, сказал, что сейчас все затащит. Начал гнать игру в какой-то не понятной для нас манере, мы за ним просто не успевали. Так мы вышли в матч за 3 место против МГТУ им. Баумана.

Но и Бауманку команда МГУ не смогла победить, хотя вначале преимущество было за Университетом, они уверенно выиграли первую карту и стабильно опережали соперников в ранней стадии. Действительно сказалась несыгранность команды: если на линиях все стояли прекрасно, то большинство командных боев («тимфайтов») МГУ проиграл. Но кусок призового «пирога» ребята все же урвали – заняв 4 место, домой они увезли 100 тысяч рублей.

В летней серии «Битвы Университетов» ситуация, к сожалению, повторилась. Вновь столкнувшись с МГТУ им. Баумана, но уже в четвертьфинале, команда МГУ проиграла 2:0 и выбыла из турнира.

– На индивидуальном уровне мы были сильнее каждый. На уровне команды – слабее из-за того, что мы почти не играли вместе, – объясняет Влад. С каждым сезоном повышается общий уровень мастерства из-за того, что появля-

ются сильные игроки, и стратегии, которые помогали без особых проблем побеждать на первом турнире, уже не работают на втором.

«Лига Легенд» – достаточно эмоциональная игра, и свои поражения ребята переживали очень сильно. Играть перед тысячей человек всегда волнительно до того, что трясутся руки, сжимающие мышку, и всякая ошибка воспринимается очень близко к сердцу.

– Больше всего я расстроился, когда проиграл полуфинал из-за высокой температуры. Подвел команду этим. На финалах тоже был очень огорчен и даже раньше ушел, чем была церемония награждения, – говорит Влад.

– И только я остался непобежденным. Один финал, одна победа, – смеется Симон. – Я самый стабильный лан-игрок СНГ.

Сами, все сами

Руководство МГУ, однако, интереса к киберспорту не проявляет. Как считают ребята, во многом это объясняется консервативностью вуза. У МГУ и без того хватает, чем гордиться. Команда «по какой-то игрушке» Университету не нужна.

– Есть другие университеты, более слабые, где нет практически ничего, – считает Адалят. – Поэтому когда появляется Лига Легенд, они хватаются за нее. У МАИ была своя система – МАИ Cyber Team, кажется, которая занимается поиском игроков. Поэтому у них есть три «мастера» восточно-европейского сервера и три «мастера» России, при этом двое из них играют в одной команде на про-серии. А в МГУ, самом большом вузе страны, где на 40 тысяч студентов наверняка есть хорошие игроки в Лигу, никого не найдешь. Очень разобщены факультеты, нет никакой группы, где можно было бы собраться. Мы давали даже объявление в паблик «Подслушано МГУ», но бесполезно.

– Например, в последнем сезоне у нас появился новый хороший игрок Djess, который попросту не знал про студенческие гильдии. Если бы он появился раньше, возможно, мы бы победили, – говорит Влад. – Наш мастер гильдии собирается презентовать проект киберспортивного клуба МГУ, чтобы его зарегистрировали как официальную группу.

Ребята уверены, что эта идея важная и нужная. В других российских университетах киберспортивные команды поддерживаются руководством. Гильдии СПбГУТ им. Бонч-Бруевича, занявшей на весеннем турнире 2 место, университет выделил отдельные компьютерные комнаты для тренировок. Ректор МГТУ «Станкина» говорит о Лиге Легенд на Дне открытых дверей. Это дополнительная реклама для университета. Когда вуз не только предоставляет интересующие тебя знания, но и поддерживает твоё хобби, позволяет как-то реализовываться и в этой сфере – это дополнительный стимул стремиться именно сюда.

– Лига Легенд объединяет очень много разных людей. Состав гильдии разнообразен настолько, что у нас был и аспирант психологического факультета, и вьетнамский студент, – рассказывает Влад.

Варежки против одного миллиона рублей

Среди инициатив Riot Games в отношении «Студенческих гильдий», которые в большинстве своём были восприняты очень положительно, есть одна, вызвавшая у некоторых игроков очень скептическое отношение. Для студгильдий была введена система очков, которые начислялись за игру с членами своей гильдии. По итогам сезона в зависимости от количества заработанных очков можно было получить различные призы, как игровые, так и реальные. Правда, доставка призов сильно задерживается. Кроме того, как считает Адалят, эта погоня за призами сильно отвлекает от совершенствования своего индивидуального мастерства.

– Вместо того чтобы идти в ранговые игры, развивать свой сольный «скилл» [от англ. skill – умение, мастерство], гильдия почему-то зарабатывает очки на мышки, толстовки, варежки! Пацаны, вам по 20 лет! Какие варежки? – возмущается Адалят. – МАИ правильно относится к вопросу: у вас есть шанс заработать миллион, давайте лучше возьмем лучших игроков, сыграем, заберем миллион. А пацаны говорят: «Эх, сейчас бы варежки».

– Riot Games очень противоречивы, конечно: с одной стороны, они пытаются создать систему киберспортивного турнира, с другой, они сами же отвлекают игроков от этих турниров, заставляя играть «по фану», обычные, не ранговые игры и тем более на ru-сервере, – соглашается с другом Влад.

Чтобы совершенствоваться в Лиге Легенд, уверен Адалят, необходимо играть в ранговые игры, желательно на западно-европейском сервере, или найти себе команду уровнем повыше и играть в ней, учиться у знающих игроков. Научить человека играть в команде намного проще, чем научить правильно нажимать на кнопки. Благо, что времени хватает.

Игра для души или дело всей жизни

О том, чтобы полностью посвятить себя киберспорту и строить там карьеру в качестве игроков, ребята никогда не задумывались – не тот уровень игры, да и в России киберспортсмены еще не зарабатывают столько, чтобы хватало на жизнь. Сейчас в эту индустрию вкладываются большие деньги, например, Усманов инвестировал \$100 млн в проект Virtus Pro. Но по сравнению с зарплатами киберспортсменов, например, из турецких команд, получающими 9 тысяч евро в месяц, 7 тысяч рублей в среднем для профессиональных российских игроков в «Лигу Легенд» смотрятся очень несерьезно.

– Если и работать в киберспорте, то не игроком, а в какой-нибудь компании – Riot Games, например, – замечает Симон.

– Когда-нибудь Россия достигнет уровня сегодняшней Америки, конечно, но это будет нескоро. Уровень развития киберспорта там очень высокий. Темпы

роста в России хорошие, но по сравнению с развитыми странами у нас киберспорта нет вообще, – признает Влад.

Но бросать свое увлечение парни не собираются. Следующую «Битву Университетов» Riot Games обещали провести через сезон, то есть весной. И команда МГУ намерена принимать в нем участие. Правда, для победы придется хорошенько озаботиться поиском новых, действительно хороших игроков и поработать над игрой в команде.

– У нас с Ваней специалитет, он может еще два года играть, я могу три, – говорит Адалят. – Потом пойду в аспирантуру, буду играть еще дольше.



Диаграмма 1. Количество зрителей трансляций финалов Чемпионата мира по League of Legends