



## СТРУКТУРНО-ТЕМАТИЧНА ОРГАНІЗАЦІЯ КОНТЕНТУ САЙТІВ КІБЕРСПОРТУ

*Тяпкіна Н.І., к.філол.н., доцентка, кафедра видавничої справи та редагування,  
Запорізький національний університет*

*Падалко Я.М., студент, кафедра видавничої справи та редагування,  
Запорізький національний університет*

Кіберспорт на сьогодні перетворився з нішевого хобі в масову культурну та спортивну індустрію. За останні роки спостерігається значне зростання зацікавленості глядачів та учасників у цій сфері [2]. Зазначимо, до початку повномасштабного вторгнення український кіберспорт був тісно пов'язаний із російським, функціонувала навіть спільна назва для глядачів пострадянського простору – «СНД-ком'юніті», команди могли об'єднувати гравців з України, Білорусії, Казахстану та Росії [1]. Останні десять довоєнних років наша держава «стала одним із головних кіберспортивних хабів Європи». Велика війна вплинула на все, кіберспорт не виняток: «українські організації трансформувалися», змінилися підходи до ведення бізнесу, з'явилися нові проєкти з виходом на нові ринки [1].

Підвищення популярності кіберспорту супроводжується збільшенням кількості вебресурсів, призначених для цієї аудиторії. Мета нашого дослідження – окреслити структурно-тематичну організацію контенту сайтів кіберспорту в контексті підвищення ефективності комунікації з реципієнтами та просування престижності цього виду спорту.

Контент є ключовим показником якості будь-якого вебпроєкту. Особливості контенту на сайтах кіберспорту полягають у широкому охопленні різних аспектів цієї галузі. Формати контенту можуть варіюватися від текстових матеріалів до відеороликів та трансляцій змагань. Вибір структурно-тематичної моделі залежить від цілей та потреб вебсайту. Вимоги до організації контенту на сайтах включають логічність, зручність навігації, інформативність, актуальність та привабливість, що сприяє успішності ресурсу.

Для опису контенту сайтів кіберспорту обрано чотири популярні ресурси: HLTV.org та ESL (іноземні); Gameinside.ua та Sport.ua-Cyber (українські), станом на 2024 рік. Для візуалізації кореляції контенту сайтів кіберспорту пропонуємо ознайомитися з інформацією в таблиці 1.

Таблиця 1 – Організація контенту сайтів кіберспорту

	<b>HLTV.org</b>	<b>ESL</b>	<b>Gameinside.ua</b>	<b>Sport.ua-Cyber</b>
новини	+	+	+	+
статті	+	+	+	+
турніри	+	+	-	+
команди	+	+	-	-
гравці	+	+	-	-
трансляції	+	+	-	-

Кожен із обраних сайтів має свої унікальні особливості та переваги. Наприклад, HLTV.org відзначається широким спектром розділів, які охоплюють різні сфери кіберспорту, від новин до статистики матчів і форумів спільноти. Сайт ESL надає різноманітну інформацію, проте з більшим фокусом на конкретні ігри, наприклад, Counter-Strike, Dota 2 та StarCraft 2. Українські сайти Gameinside.ua та Sport.ua-Cyber хоча й мають менший обсяг контенту



порівняно з іноземними аналогами, проте вони активно розвиваються та намагаються задовольнити потреби місцевої публіки. Gameinside.ua зосереджується на наданні актуальних новин та аналітики, в той час як Sport.ua-Cyber пропонує зручний інтерфейс для перегляду головних подій у кіберспорті.

Тематика кіберспортивних сайтів визначається потребами аудиторії саме на цих ресурсах. На нашу думку, основними тематичними напрямками, котрі обов'язково повинні бути на аналізованих сайтах, є:

- новини про кіберспорт (результати змагань, трансфери гравців, анонси нових турнірів тощо);
- статті про кіберспорт, (наприклад, аналітика змагань, інтерв'ю з гравцями, огляди ігор тощо);
- інформація про кіберспортивні команди та гравців (склади команд, статистика гравців, біографії гравців тощо);
- інформація про кіберспортивні турніри (календар турнірів, правила турнірів, призовий фонд тощо);
- трансляції кіберспортивних змагань;
- статистика кіберспортивних змагань.

Українські кіберспортивні сайти відрізняються від своїх іноземних аналогів за кількістю контенту, якістю оформлення та рівнем активності користувачів. Це може бути пояснено тим, що іноземні кіберспортивні ресурси мають ширше охоплення аудиторії, оскільки в економічно розвинених країнах кіберспорт є дуже популярним (Південна Корея, КНР, США та країни Європейського Союзу). Аналізовані іноземні сайти мають доступ до більшого фінансування через рекламу, а також через платне користування контентом, що сприяє їхньому зростанню й розвитку, а також залученню до роботи на ресурсі кращих спеціалістів.

На локальному ринку українські кіберспортивні ресурси стикаються з конкуренцією з іноземними аналогами. Також на сьогодні українські сайти демонструють відсутність взаємодії з відвідувачами, наприклад, немає форумів, закриті коментарі або відсутні можливості зв'язку з авторами контенту. Все це обмежує залучення аудиторії. Аналізовані сайти не адаптовані до різних типів пристроїв (наприклад, мобільних телефонів, планшетів), користувачі можуть мати проблеми з доступом до контенту на своїх пристроях.

На нашу думку, вітчизняні кіберспортивні сайти можуть мати великий потенціал для розвитку, особливо за умови правильної стратегії, активної взаємодії з аудиторією та розуміння переваг місцевого ринку.

#### Список літератури

1. Techno.nv. (2023). Кіберспорт і війна. Як український кіберспортивний бізнес змінився від початку повномасштабного вторгнення. <https://techno.nv.ua/ukr/innovations/kibersport-v-ukrajini-shcho-zminilosya-pid-chas-viyuni-kontrakti-partneri-perspektivi-50328450.html>.
2. Sport.nv. (2024). NAVI увійшли в історію Counter-Strike. Стало відомо, скільки українська кіберспортивна команда заробила після перемоги на турнірі. <https://sport.nv.ua/ukr/other-sport/navi-uviyshli-v-istoriyu-counter-strike-voni-zarobili-ponad-10-mln-dolariv-prizovih-50406518.html>.
3. Тяккіна, Н. (2020). Характеристика комп'ютерних ігор як електронних видань індустрії розваг. Соціальні комунікації: стратегічні взаємодія та взаємовплив. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. Запорізький національний університет, факультет журналістики. (с. 148-153). [https://sites.znu.edu.ua/znu\\_news/2020/1/mater\\_ali\\_konferents\\_yi\\_v\\_dredagovano.pdf#page=154](https://sites.znu.edu.ua/znu_news/2020/1/mater_ali_konferents_yi_v_dredagovano.pdf#page=154).
4. Чайка, Є.В. (2018). Стан та динаміка росту ринку кіберспорту. Економічний вісник Національного технічного університету України "Київський політехнічний інститут", (15), 443-452.