**Освещение киберспорта основными киберспортивными организациями России**

Киберспорт – соревновательный гейминг, в рамках которого квалифицированные игроки и команды соревнуются друг с другом в организованных турнирах и лигах [2]. С весны 2022 года крупнейшие российские киберспортивные клубы стали лишать права участия в международных соревнованиях. Несмотря на это, киберспорт в России продолжает развиваться, приобретая национальный статус и получая поддержку правительства. Например, на организацию мультиспортивного турнира (серия соревнований на стыке киберспорта и спорта классического [3]) «Игры будущего»  в Казани было выделено около 5 млрд рублей, а призовой фонд турнира составил 25 млн $, что превышает сумму главных всемирных турниров по киберспорту.

С ростом интереса к киберсоревнованиям со стороны аудитории растет и интерес к киберспорту со стороны медиа. За последние несколько лет в киберспортивном сообществе было сформировано собственное медиапространство, ядром которого стали сайты cybersport.ru и cyber.sports.ru [1]. Тем не менее, в первую очередь информационное сопровождение кибертурниров осуществляют пресс-службы киберспортивных организаций – именно их материалы становятся первоисточником официальных изданий.

На данный момент в научном обществе не сформировано целостное представление о киберспортивной журналистике в России. Целью данного исследования является выявление особенностей освещения киберспорта основными киберспортивными организациями России с активными командами-участницами международных и национальных турниров.

В рамках данного исследования выполнен анализ официальных сайтов и групп в социальной сети ВКонтакте трех основных российских киберспортивных организаций: Team Spirit, Virtus.pro, Winstrike. Критерии оценивания публикаций: частота, количество, формат и тематика.

Выявленные в ходе исследования особенности освещения киберспорта могут быть использованы в качестве опорного материала для развития киберспортивной журналистики в России.

**Литература**

1. Симакова С.И., Сидунова М.К. Особенности освещения киберспортивных мероприятий // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2020. № 1 (35).

2. Яськов И.О. (рук. авт. кол.), Пашкова Д.В., Н.А. Зарипов [и др.] Состояние студенческого киберспорта в высших учебных заведениях Российской Федерации: экспертно-аналитический доклад // Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2023

3. Игры Будущего: https://gofuture.games/