

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**

Факультет журналістики
Кафедра журналістики та нових медіа

БАКАЛАВРСЬКА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

**«СТВОРЕННЯ САЙТУ «УКРАЇНСЬКИЙ КІБЕРСПОРТ»:
СПЕЦИФІКА НАПОВНЕННЯ»**

Здобувача першого (бакалаврського)
рівня вищої освіти
групи ЖУРБ-2-22-4.0д.
галузі знань 06 Журналістика
спеціальності 061 Журналістика
освітньої програми 061.00.01
Журналістика
Педченко Нікіта Вячеславович

Використання чужих ідей,
результатів і текстів
мають посилання на відповідне
джерело

Науковий керівник:
Безулік Г.В.,
Доцент кафедри журналістики та нових
медіа

(підпис студента) (ініціали, прізвище)

Розширена шкала _____

Кількість балів: _____ Оцінка: ECTS

Допускаю до захисту перед ЕК

І.В. Погребняк,
завідувач кафедри журналістики та
нових медіа

Голова комісії _____
(підпис) (ініціали, прізвище)

Члени комісії _____
(підпис) (ініціали, прізвище)

(підпис) (ініціали, прізвище)

(підпис) (ініціали, прізвище)

м. Київ – 2026 рік

ЗМІСТ

I. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА	3
1.1. Обґрунтування актуальності проєкту	3
1.2. Мета і завдання роботи.....	7
1.3. Перелік методів здійснення творчого пошуку	8
II. СПЕЦИФІКАЦІЯ ПРОЄКТУ «УКРАЇНСЬКИЙ КІБЕРСПОРТ»	10
2.1. Теоретико-методологічні засади	10
2.2. Структура і рубрикація медіапроєкту	16
2.3. Контент та засоби виразності	20
2.4. Технічні й програмні засоби	24
2.5. Сфера застосування та результати апробації	26
2.6. Висновки	27
III. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	30
IV. ДОКУМЕНТАЦІЯ	32
V. АНОТАЦІЯ.....	33

I. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

1.1. Обґрунтування актуальності проєкту

Counter-Strike 2 — одна з наймасовіших дисциплін жанру тактичних шутерів і опорна позиція світового кіберспортивного календаря. За даними аналітичної платформи Esports Charts, у травні 2026 року турнір PGL Astana 2026 досяг піку понад 1,16 млн одночасних глядачів і згенерував понад 23,4 млн годин перегляду, ставши найпопулярнішим турніром не-мейджорного рівня з Counter-Strike в історії організатора PGL [16]. Тижнем пізніше CS Asia Championships 2026 оновив рекорд серії — пік 342,1 тис. глядачів у перший день і 1,7 млн годин перегляду, у 2,5 раза більше за попередній розіграш [15]. Лідером сезону за переглядами лишається IEM Kraków 2026 [10]. Такі показники засвідчують, що аудиторія провідних кіберспортивних подій порівнянна з тією, яку збирають трансляції традиційних видів спорту, а попит на медіапродукт про Counter-Strike 2 є сталим.

Сталість цього попиту має кілька пояснень. По-перше, у вересні 2023 року Valve випустила Counter-Strike 2 як безплатне оновлення, що автоматично замінило попередню версію Counter-Strike: Global Offensive і перенесло на новий рушій Source 2 уже наявну багатомільйонну гравельну спільноту [9]; зміна поколінь гри не роздробила базу, а консолідувала її довкола єдиного продукту. По-друге, технічне оновлення спричинило хвилю інтересу, а провідні турнірні оператори майже одразу перенесли свої змагання на нову версію, зберігши безперервність професійної сцени. По-третє, дисципліна має зрілу турнірну систему з регулярними мейджорами й передбачуваним календарем, що формує постійний потік інформаційних приводів і регулярні піки глядацької уваги [10; 15; 16]. Нарешті, інтерес аудиторії має й глибші, не суто новинні підстави: дослідники глядацьких практик показують, що кіберспортивні трансляції задовольняють потребу в ескапізмі, здобутті знань про гру та сприйнятті змагання як видовища [11], а сам кіберспорт пройшов професіоналізацію з розбудовою обслуговуючої

медіаінфраструктури [19]. Сукупно ці чинники роблять Counter-Strike 2 стабільним джерелом запиту на оперативний і аналітичний контент.

Кіберспорт став самостійним предметом наукового аналізу: дослідники розглядають його співвідношення зі спортом, економіку індустрії, мотивацію та глядацькі практики аудиторії [11; 19]. Журналістський складник цієї сфери вивчено помітно менше. За результатами контент-аналізу новин про Counter-Strike за 2013–2023 роки Ї. Жун і Ц. Лі показують, що кіберспортивна журналістика лише формує власні професійні стандарти, а вагому частину інформаційного потоку складають повідомлення про трансфери та інсайдерська інформація різного ступеня верифікації [18]. В україномовному науковому полі профільних праць про кіберспортивний сегмент спортивної журналістики бракує, що додатково актуалізує тему дослідження.

Аудиторні показники Counter-Strike 2 контрастують зі станом україномовної інформаційної інфраструктури довкола дисципліни. Щоб оцінити цей контраст предметно, варто розглянути конкурентне середовище — ресурси, якими реально користується україномовна аудиторія, коли шукає матч-центр, оперативні новини про склади команд, дані про трансфери чи аналітику турнірів. Ці ресурси доцільно зіставити за мовою подачі, форматом (журналістський чи довідковий) і повнотою покриття інформаційних потреб.

HLTV.org — провідне англomовне профільне видання глобального ринку [12]. Його сильні сторони: вичерпний матч-центр із пораундною статистикою та історією зустрічей, рейтинги команд і гравців, ведення матчів у реальному часі, форум і розвинені інформаційні панелі. Слабкі сторони з погляду української аудиторії — виключно англomовна подача, висока щільність інтерфейсу й орієнтація на глядача, готового витратити на ресурс значний час. Прогалина: відсутність україномовного контенту й локального фокуса на українські команди.

Liquipedia — англomовний вікі-довідник із турнірами, складами та профілями гравців, близький за моделлю до Вікіпедії, але вузькоспеціалізований [14]. Сильні сторони: структурованість, повнота

довідкових даних, відкрите редагування. Слабкі сторони: довідковий, а не журналістський характер — немає оперативної новини, аналітики, редакційного голосу; до того ж англomовність. Прогалина: ресурс не задовольняє потребу в оперативному україномовному новинному потоці.

Esports Charts — аналітична платформа, що надає дані про аудиторію трансляцій: пікову й середню кількість глядачів, години перегляду, мовний розподіл [10]. Це не медіа в журналістському сенсі, а джерело верифікованої статистики, корисне радше як «мапа уваги» для редакції, ніж як конкурент.

Tribuna.com.ua — загальноспортивне україномовне видання [20]. Сильні сторони: упізнаваний бренд, україномовна подача, велика аудиторія, розвинена новинна стрічка з тематичним фільтром. Слабка сторона для сегмента Counter-Strike 2: кіберспорт присутній як одна з рубрик без тієї глибини, що, скажімо, футбол; нішеві теми отримують лише ситуативну увагу. Прогалина: брак системного, глибокого покриття саме Counter-Strike 2 українською. Ще одну групу складають україномовні телеграм-канали: вони виконують оперативну функцію, але не мають архівної структури й пошуку, тож не придатні для систематизованого доступу до інформації.

Зіставлення показує, що жоден із наявних ресурсів не покриває одночасно три умови — україномовність, журналістський (а не суто довідковий) формат і тематичну глибину саме щодо Counter-Strike 2. Саме цей незакритий перетин і обґрунтовує потребу в самостійному україномовному продукті: частина аудиторії сьогодні змушена постійно перемикатися між кількома неукраїномовними джерелами, жодне з яких не закриває її запит повністю.

Попит на україномовний продукт у цій ніші спирається й на ширшу зміну мовних практик в Україні. За даними соціологічної групи «Рейтинг», після початку повномасштабного вторгнення частка громадян, які вважають українську рідною та послуговуються нею в побуті, помітно зросла, а абсолютна більшість підтримує статус української як єдиної державної в усіх сферах [6]. Паралельно трансформується структура медіаспоживання

молодшої аудиторії: згідно з Reuters Institute Digital News Report 2025, користувачі віком 18–24 роки споживають новини передусім через соціальні мережі та відеоплатформи і майже постійно перебувають онлайн [17]. Поєднання цих тенденцій формує середовище, сприятливе для україномовного, мобільно орієнтованого контенту про популярні цифрові дисципліни. Додатковий чинник — наявність українських організацій зі сталою фанатською базою (Natus Vincere, Passion UA, B8 Esports, Monte), профільний контент про які виходить переважно англійською на HLTV.org [12] та подібних ресурсах, що лишає простір для видання, орієнтованого на «свої» команди.

Проект «Український кіберспорт», доступний за адресою <https://29t8q.weblium.site/> [8], створено як спробу заповнити окреслену прогалину базовим за функціональністю, але україномовним за редакційним підходом продуктом, сфокусованим виключно на Counter-Strike 2. Звуження тематики до однієї дисципліни є свідомим рішенням, яке обмежує предметне поле, але дає змогу витримувати глибину висвітлення. Докладний опис структури, рубрикації та контентної моделі сайту винесено до підрозділів 2.2–2.3; тут ідеться лише про загальне обґрунтування доцільності такого продукту.

Проект виконано з урахуванням законодавства про медіа — Закону України «Про медіа» [2] і Закону України «Про інформацію» [1]. Редакційні принципи спираються на Кодекс етики українського журналіста [3], зокрема щодо відокремлення фактів від коментарів, точності фактологічних тверджень, посилань на першоджерела та балансу думок у висвітленні конфліктних ситуацій. Структуру роботи узгоджено з методичними рекомендаціями факультету журналістики до прикладних бакалаврських кваліфікаційних робіт [4].

Отже, тема дослідження охоплює одну з найдинамічніших ніш сучасних онлайн-медіа, де україномовному продукту досі бракує послідовного представлення. Сайт «Український кіберспорт» розглядається не лише як навчальний продукт у межах бакалаврської роботи, а і як робоча модель

редакційного супроводу контенту про Counter-Strike 2, придатна до розгортання у повноцінне україномовне видання.

1.2. Мета і завдання роботи

Мета роботи — розробити, наповнити та описати україномовний інформаційний сайт «Український кіберспорт», присвячений дисципліні Counter-Strike 2, спираючись на журналістські стандарти, інформаційні запити цільової аудиторії та сучасні підходи до подачі спортивного контенту в онлайн-середовищі.

Для досягнення мети поставлено такі завдання:

- 1) дослідити теоретичні підходи до спортивної онлайн-журналістики та кіберспортивної журналістики як її частини, визначити особливості, що відрізняють висвітлення Counter-Strike 2 від традиційних видів спорту;
- 2) проаналізувати україномовний інформаційний простір довкола Counter-Strike 2, виокремити інформаційні запити цільової аудиторії та конкурентне середовище і визначити нішу, у якій працюватиме проєкт;
- 3) розробити структуру, рубрикацію, айдентику й контентну модель сайту «Український кіберспорт» та провести його початкове наповнення;
- 4) описати специфіку наповнення кіберспортивного інформаційного сайту в частині принципів відбору контенту, лексично-стилістичних рішень, технічних засобів реалізації та результатів апробації.

Об'єкт дослідження — інформаційне висвітлення дисципліни Counter-Strike 2 в українському онлайн-медіапросторі.

Предмет дослідження — специфіка наповнення тематичного сайту «Український кіберспорт», створеного для україномовної аудиторії Counter-Strike 2.

Концепція проєкту — інформаційний портал з мінімалістичною айденітикою, який зосереджується на трьох базових для аудиторії форматах подачі (розклад і результати матчів, новинна стрічка, трансферний розділ) і забезпечує зворотний зв'язок із читачами через інформаційний блок «Про проєкт».

Місія проєкту — надати україномовній аудиторії Counter-Strike 2 систематизований і верифікований доступ до інформації, яка зараз розпорошена між кількома неукраїномовними ресурсами, у спосіб, що відповідає сучасним стандартам цифрової спортивної журналістики.

Практичне значення роботи полягає у створенні робочого медіапродукту, готового до використання як майданчик для україномовної журналістики про Counter-Strike 2, і в систематизації редакційних принципів, які можуть бути застосовані для розгортання інших тематичних україномовних медіапроєктів кіберспортивного сегмента.

1.3. Перелік методів здійснення творчого пошуку

У роботі над проєктом застосовано комплекс взаємодоповнюваних методів, які поєднують теоретичне осмислення предмета з прикладною редакційною роботою.

Метод аналізу джерел використано для опрацювання досліджень кіберспорту та мережевих спортивних медіа, а також для систематизації галузевих ресурсів (HLTV.org, Liquipedia, Esports Charts) і профільних англійських видань про Counter-Strike 2.

Порівняльний метод дав змогу зіставити моделі подачі контенту в традиційній спортивній онлайн-журналістиці (на прикладі видання Tribuna.com.ua) і в профільній кіберспортивній журналістиці (на прикладі HLTV.org), щоб відокремити редакційні рішення, придатні до перенесення на україномовний CS2-сайт, від тих, що лишаються специфічними для футбольного чи англійського контексту.

Метод спостереження допоміг простежити поведінку аудиторії у тематичних спільнотах (україномовні телеграм-канали про CS2, коментарі під трансляціями турнірів, дискусії на форумах профільних видань): які формати викликають реакцію, яка лексика зрозуміла новому читачеві, які матеріали аудиторія обговорює довше за добу.

Метод моделювання застосовано на етапі проєктування інформаційної архітектури сайту: розроблено три варіанти рубрикації, які тестувалися на сторонній аудиторії, і лише фінальний варіант перенесено у конструктор Weblium. Це дало змогу уникнути типової помилки прикладних медіапроєктів — розробки структури без перевірки на користувачах.

Метод експерименту реалізовано через створення робочої версії сайту і подальше тестування її на представниках цільової аудиторії з фіксацією зауважень. Експериментальний характер реалізації означає, що поточна версія сайту є робочим прототипом, готовим до подальших ітерацій.

Контент-аналіз використано для класифікації та узагальнення матеріалів сайту й аналізу їхньої відповідності концепції проєкту, а також для виокремлення сталих структурних елементів кіберспортивної трансферної новини на зразках HLTV.org.

Статистичний метод дав змогу опрацювати дані про аудиторію CS2-турнірів, опубліковані Esports Charts, і підкріпити твердження щодо її обсягів та поведінкових патернів числовими показниками з верифікованим джерелом.

II. СПЕЦИФІКАЦІЯ ПРОЄКТУ «УКРАЇНСЬКИЙ КІБЕРСПОРТ»

2.1. Теоретико-методологічні засади

Counter-Strike 2 як предмет журналістського висвітлення посідає особливе місце в системі сучасних медіа: дисципліна одночасно функціонує як подія в реальному часі (трансляція матчу, яку споживають мільйони глядачів), як індустрія з розгалуженою інфраструктурою (команди, агенти, організатори, спонсори, ліги) і як цифровий об'єкт, довкола якого вибудовується значний пласт вторинного контенту — новин, аналітики, інтерв'ю, статистики. Така подвійна природа властива кіберспорту загалом і відображена в дослідженнях його професіоналізації та переходу спортивного контенту з телебачення в мережеві середовища [13; 19]. Для журналіста це означає роботу у пришвидшеному інформаційному циклі, з високою фактологічною насиченістю і з аудиторією, яка паралельно споживає першоджерела й може одразу перевірити кожне твердження.

Спортивна онлайн-журналістика як галузева спеціалізація має тривалу історію розвитку. У монографії Ю. Сазонової простежено, як в Україні спортивна журналістика поступово утверджувалася як самостійний напрям зі своїм предметом відображення та соціальною функцією [5, с. 14]. Її основні жанрові форми — оперативна новина, репортаж із події, прев'ю та ревію матчу, аналітичний коментар, інтерв'ю, оглядовий матеріал — історично формувалися під газетні й телевізійні формати і лише згодом адаптувалися до онлайн-середовища.

З посиленням ролі інтернет-журналістики жанрова система помітно змінилася. Як зазначає І. Тонкіх, мережеве середовище породжує як трансформацію традиційних пресових жанрів, так і появу нових, власне веб-жанрів, межі між якими лишаються рухливими [7, с. 56]. Середній обсяг матеріалу скоротився, центр ваги зсунувся до оперативних новинних форматів, з'явилися гібридні жанри — лонгрід зі скрол-анімацією, прев'ю-картка з інтерактивною статистикою, новина з вбудованим твітом. Розмілася

й межа між роллю творця контенту й агрегатора: значна частина сучасних публікацій є не оригінальними репортажами з місця події, а опрацюванням первинних джерел (офіційних заяв, дописів у соцмережах, статистичних дашбордів). Це і відрізняє онлайн-редакцію від класичної газетної редакції попередньої епохи.

Класичні категорії теорії тексту — композиція, тематична єдність, інформаційна щільність, мовно-стилістична відповідність аудиторії — лишаються робочим аналітичним інструментом і в онлайн-середовищі, хоча застосовуються вже до коротших та структурно рухливіших форматів, ніж ті, що описані в традиційному журналістикознавстві; саме таку адаптацію жанрово-текстових категорій до мережі фіксує І. Тонкіх [7, с. 28]. У спортивному веб-тексті ці категорії виявляються предметно: тематична єдність трансферної новини (кожне речення підкріплює основний факт переходу), інформаційна щільність ліду, нейтральний реєстр без сленгу. Особливої ваги набуває перевірка фактів і відповідальність за точність — у CS2-середовищі цей принцип реалізується через обов'язкове опрацювання щонайменше двох незалежних джерел перед публікацією.

Кіберспортивна журналістика як підспеціалізація спортивної журналістики оформилася значно пізніше — на межі 1990-х і 2000-х років, разом зі становленням індустрії електронних змагань. У монографії Т. Л. Тейлор «Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming» показано, що професіоналізація кіберспорту передбачала паралельний розвиток обслуговуючої медіаінфраструктури — від спеціалізованих новинних сайтів до студій трансляційного продакшну [19]. Counter-Strike 2 у 2026 році перебуває на стадії інтеграції з основним спортивним медіаринком: великі турніри мають акредитаційну систему, а такі видання, як HLTV.org [12], функціонують як інституції з усталеними редакційними стандартами.

Праця Б. Гатчінса і Д. Поу «Sport Beyond Television» описує ширшу тенденцію, у яку вписується кіберспортивна журналістика, — переміщення

центру ваги спортивного контенту з телебачення в цифрові середовища [13]. В епоху мережевих спортивних медіа користувач очікує не пасивного отримання контенту, а можливості «обігравати» його — фільтрувати, коментувати, ділитися фрагментами. Це прямо впливає на проєктування інформаційних сайтів про спорт і кіберспорт: вони закладають можливість зворотного зв'язку, інтеграцію із соціальними мережами, легку «копійованість» контенту.

Дослідження Ю. Гамарі та М. Шобльома у журналі «Internet Research» зосереджене на мотивації глядачів кіберспортивних трансляцій [11]. Серед основних мотиваторів автори виокремлюють ескапізм, здобуття знань про гру, новизну, естетику змагання та сприйняття гри як видовища. Це впливає на тип контенту, якого очікують від тематичного медіа: одні користувачі прагнуть деталізованої статистики й аналітичних розборів, інші — яскравих моментів і «культурних» сюжетів індустрії, треті шукають простого інформаційного потоку без зайвої когнітивної ваги. Профільний сайт про CS2 врівноважує ці запити, не сповзаючи в жодну з крайнощів.

Counter-Strike 2 добре надається до журналістського висвітлення. Дисципліна має багаторічну історію (поточна ітерація існує з 2012 року як CS:GO, у 2023 році офіційно оновлена до Counter-Strike 2 [9]), стабільну турнірну систему з регулярними мейджорами, чітку структуру професійних команд і виражену динаміку трансферного ринку. Це задає передбачуваний річний цикл інформаційних приводів: регіональні кваліфікації, турніри першого і другого ешелону, мейджори та кваліфікації до них, а між турнірними блоками — період інтенсивних трансферних повідомлень.

Конкурентне середовище проєкту докладно проаналізовано в підрозділі 1.1; для теоретико-методологічних засад важливі редакційні висновки, які впливають із цього зіставлення. Кожен із розглянутих ресурсів дає матеріал не для копіювання, а для вибіркового запозичення придатних рішень: HLTV.org [12] — еталон структури матч-центру, картки трансферної новини та профілю гравця; Liquipedia [14] — модель повноти й верифікованості

довідкових даних; Tribuna.com.ua [20] — приклад україномовної новинної стрічки з тематичним фільтром; Esports Charts [10] — джерело верифікованої статистики, що виконує для редакції роль «мапи уваги».

Із зіставлення випливає й принципове обмеження: складну модель HLTV.org недоцільно переносити на україномовний продукт один до одного на старті, бо україномовна аудиторія Counter-Strike 2 чисельно менша, а її звички мобільніші й коротші, тож ускладнення інтерфейсу радше зменшить корисність ресурсу. Доцільніша стратегія — взяти від профільного видання лише придатні до адаптації компоненти, переклавши їх у компактніший, мобільно орієнтований формат. Так формується позиціонування проєкту як «фокусованого тематичного медіа»: вузький предметний фокус компенсує обмежені редакційні ресурси й дає змогу витримувати глибину в межах однієї дисципліни.

Цільову аудиторію проєкту визначено на основі спостереження за поведінкою україномовних користувачів простору Counter-Strike 2 та загальних характеристик кіберспортивної глядацької спільноти [11; 19] і тенденцій медіаспоживання молоді [17]. Це переважно користувачі віком приблизно 16–28 років, які споживають кіберспортивний контент кілька разів на тиждень або щодня і використовують мобільні пристрої як основний канал доступу до інформації, що зумовлює технічні вимоги до верстки. За спостереженнями автора в межах апробації, під час великих турнірів активність зростає в позаробочі години, а поза турнірними періодами аудиторія зберігає інтерес до трансферів, складів команд і поточної форми гравців. Усередині аудиторії вирізняється група активних фанатів українських команд (Natus Vincere, Passion UA, B8 Esports), для якої важлива україномовна подача не лише через мовну ідентичність, а й через «код» комунікації з локальними нарративами; цей шар закордонне англomовне медіа не покриває.

Розрізнення первинних і вторинних джерел інформації у CS2-журналістиці потребує докладнішого розгляду, бо ця специфіка щільно вписана в редакційну роботу проєкту. Згідно з методичними рекомендаціями

факультету, первинне джерело надає прямі докази факту й гранично близьке до події, тоді як вторинне опрацьовує первинні дані та додає контекст [4]. Для трансферу первинним джерелом є офіційна заява команди у соцмережі «X» або на сайті організації; для результату матчу — офіційна сторінка турніру й трансляція організатора; для статистики гравця — система внутрішньоігрового збору даних, агрегована HLTV.org [12]. Вторинними джерелами є профільні видання, що працюють з первинними даними і додають журналістський контекст. Окремий пласт становлять інсайдерські повідомлення; як показує аналіз І. Жуна і Ц. Лі, у висвітленні Counter-Strike вони відіграють помітну роль, проте потребують ретельної верифікації, оскільки часто випереджають офіційне підтвердження [18].

Цей розподіл прямо формує редакційну політику сайту. Кожна публікація проходить однаковий шлях: перевірка факту щонайменше через одне незалежне вторинне джерело (HLTV.org або Liquipedia), додавання статистичного контексту і лише потім — оформлення за внутрішнім шаблоном. Дисципліна знайома авторові з футбольної онлайн-журналістики, але є принципова різниця: у футболі насичений інфопотік дає новині «прожити» довше, а в CS2 цикл коротший, тому вивіряти факт треба швидше — помилку тут помічають майже миттєво, бо аудиторія паралельно дивиться першоджерело.

Аналітика Esports Charts стала корисним робочим інструментом [10]. Платформа дає пікову й середню кількість глядачів, години перегляду, мовний розподіл аудиторії та порівняння з подіями попередніх років. У редакційній роботі ці дані працюють як «мапа уваги»: показують, які події збирають найбільшу аудиторію і потребують пріоритетного супроводу. Пік 1,16 млн глядачів на PGL Astana 2026 [16] — сигнал покрити турнір серією матеріалів від прев'ю до підсумку. Окремий блок аналітики стосується мовного розподілу аудиторії: фіксація того, що CS-трансляції досі мають значну російськомовну аудиторію (548,2 тис. одночасних глядачів на PGL Astana 2026 [16]), дає змогу реалістично оцінити темпи зміни мовного балансу — процес нешвидкий, у

якому прикладні україномовні CS2-проекти є одним з інструментів зміни звичок аудиторії.

У редакційній етиці проєкт спирається на Кодекс етики українського журналіста [3] — насамперед на точність, відокремлення фактів від оцінок, повагу до приватного життя і відсутність прихованої реклами. Останнє для кіберспорту особливо чутливе: спонсорство команд, рекламні інтеграції турнірів і букмекерські партнерства щільно переплетені з інформаційним полем, і Кодекс допомагає утримувати редакційну дистанцію. Сюди ж належить принцип балансу: якщо в переході є дві сторони, у матеріалі представлено позиції обох. Дотримання Закону України «Про медіа» [2] і Закону України «Про інформацію» [1] на рівні прикладного сайту реалізується через прозоре джерело контенту, відсутність забороненої законом інформації, коректне оприлюднення відомостей про третіх осіб та можливість оперативного виправлення помилок.

Істотне для проєкту й поняття контентної моделі — опису того, які матеріали, у яких форматах, з якою частотою і за якими правилами публікуються на сайті. Для «Українського кіберспорту» модель будується на чотирьох сталих типах матеріалу: картка матчу (короткий фактаж), трансферна новина (розширений формат), оглядовий матеріал з турніру (наразі мінімально) та публікації про сам проєкт. Це не жорсткий регламент, а базова структура, усередині якої лишається місце для експериментів на ранній стадії.

Має значення турнірний контекст 2026 року. У сезоні весна — початок літа відбулися кілька великих турнірів, що відчутно вплинули на інформаційний цикл: IEM Kraków 2026 (найпопулярніший CS-захід року за Esports Charts [10]), PGL Astana 2026 [16], CS Asia Championships 2026 [15] та IEM Atlanta 2026. Кожен турнір створює власну «хвилю» попиту, тож редакційний календар синхронізується з турнірним: анонс за тиждень до старту, оперативне покриття під час турніру, підсумок після фіналу й матеріали про трансферні наслідки. Знання «топ-листа» команд (Team Spirit,

Team Falcons, Natus Vincere, MOUZ, FaZe Clan, G2 Esports, FURIA) та гравців із найбільшим резонансом дає змогу наперед розставляти редакційні пріоритети.

Отож, теоретико-методологічна основа проєкту «Український кіберспорт» спирається на жанрову систему сучасної спортивної онлайн-журналістики [5; 7], специфіку кіберспортивного медіапродукту, висвітлену в дослідженнях [11; 13; 18; 19], емпіричний аналіз профільних ресурсів (HLTV.org, Liquipedia, Esports Charts, Tribuna.com.ua), законодавство про медіа разом із Кодексом етики українського журналіста та актуальний турнірний і кадровий контекст сцени 2026 року. На цьому фундаменті вибудовано структуру, рубрикацію та контентну модель сайту.

2.2. Структура і рубрикація медіапроєкту

Інформаційна архітектура сайту «Український кіберспорт» побудована за принципом односторінкової моделі з логічними виходами на самостійні підсторінки. На головній сторінці послідовно розміщено п'ять смислових блоків: верхнє навігаційне меню з логотипом, секція «Розклад матчів» (матч-центр), секція новин зі стрічкою публікацій, секція трансферів з виходом на повноцінну сторінку, секція «Про проєкт» з механізмом зворотного зв'язку і футер із посиланнями на соціальні мережі та повторною навігацією. Меню верхньої панелі й футер дублюють структуру, що відповідає сучасним вимогам до зручності навігації, особливо на мобільних пристроях.

Структуру не скопійовано з жодного референтного видання — вона склалася з кількох послідовних редакційних рішень. Перше з них — вибір між односторінковою і багатосторінковою моделлю. Багатосторінкова (як на HLTV.org [12]) дає більшу глибину, але потребує значного ресурсу на оновлення всіх розділів і важче сприймається на мобільному. Односторінкова з виходами на спеціалізовані підсторінки простіша в підтримці, краще працює на мобільному й концентрує увагу на основних блоках, хоча обмежує глибину. Оскільки ресурс сфокусований лише на Counter-Strike 2, такий формат із

виділеними сторінками трансферів і «Про проєкт» виявився оптимальним компромісом.

Другий вузол — порядок секцій на головній, вибудований за принципом «від найшвидшої інформації до найповільнішої» на основі практики провідних спортивних онлайн-видань (зокрема Tribuna.com.ua [20]). Користувач, який повертається до інформаційного простору CS2 після паузи, передусім шукає відповідь на питання «що сталося» (результати матчів) і лише потім — новини, трансфери й фоновий контекст. Тож пріоритет новинної інформації тут не естетичний, а функціональний вибір.

Першим після шапки йде блок «Розклад матчів» — матч-центр із результатами завершених матчів і анонсами найближчих. Кожна картка оформлена однаково: тег і логотип першої команди, рахунок серії, тег і логотип другої, під ними назва турніру й дата. Це мінімальна інформаційна одиниця, з якої швидко зчитуються ключові факти. Глибшу інформацію (статистику по мапах, особисті показники) у поточній версії свідомо не реалізовано: вона потребує або інтеграції з API HLTV (технологічно складніше для Weblium), або значного ручного редакційного навантаження.

Логіка матч-центру у CS2 відрізняється від футбольної. Рахунок «1:2» у футболі остаточний, а в CS2 показує кількість виграних мап у серії формату «до двох перемог» (BO3), тобто має «внутрішню структуру», якої картка не виводить. Є й регуляторний нюанс: футбольний матч-центр часто одразу показує коефіцієнти, а в CS2-середовищі виводити ставкову інформацію на головну етично й юридично ризиковано. Тому обрано максимально просту картку: команди, рахунок, турнір, дата.

Другим іде блок «Новини». Для CS2 у 2026 році інфопривід номер один — не результат матчу і не анонс турніру, а зміна у складі команди (трансфер, оренда, перехід в інактив). Через це новинна стрічка на головній частково перетинається з блоком трансферів: найгарячіші трансферні матеріали виходять під заголовком «Новини», а звідти користувач переходить на спеціалізовану сторінку для повного списку. Така подвійна логіка відображає

реальність CS2-простору, де трансфер і є новиною, тож жорстко відокремлювати одне від одного було б штучно.

Далі йде повноцінна сторінка «Трансфери» за власною адресою — найбільш заповнена частина проєкту: тут публікуються матеріали із заголовком, ілюстрацією, датою, лідом і розширеним текстом. Структура лінійна: матеріали подано у зворотному хронологічному порядку, що зручно тим, хто приходить «по найновіше». На момент написання роботи розділ містить матеріали, опубліковані протягом квітня 2026 року, кожен за єдиним внутрішнім шаблоном (його розбір — у підрозділі 2.3). У поточній версії всі матеріали відображаються одним списком без пагінації, що працює, поки матеріалів небагато.

Завершує головну інформаційна сторінка «Про проєкт» із подвійним навантаженням: вона знайомить нового користувача з концепцією і місією сайту і слугує точкою зворотного зв'язку (електронна адреса й телефонний контакт для пропозицій, зауважень чи повідомлень про неточності). Це і вимога редакційної етики, і практичний інструмент доведення продукту до ладу на ранній стадії.

Новий користувач типово проходить траєкторію: шапка → матч-центр → новинна стрічка → сторінка трансферів → блок «Про проєкт», де кожен наступний блок поглиблює інформацію попереднього. Це «перевернута піраміда», розгорнута на рівні цілої сторінки: спершу найважливіше, далі деталі, наприкінці контекст. Для повторюваного користувача важлива стабільність розташування блоків, тому після затвердження архітектури автор уникав структурних змін.

Айдентика тримається на одному акцентному кольорі — синьому (#187dee). Синій у кіберспортивному медіа нейтральний: він не прив'язується до конкретної команди (на відміну від червоного, що нагадає Falcons чи FaZe Clan, або жовтого — Natus Vincere). Відтінок достатньо насичений для акценту, але не такий темний, щоб заважати читанню, добре тримається на мобільних екранах і культурно зчитується як «технологічний» і «спортивний»

водночас. Типографічне рішення — безшрифний шрифт за замовчуванням платформи Weblium, без додаткових експериментів зі шрифтовими парами; логотип простий, переважно типографічний. Така мінімалістична айдентика легко відтворюється у різних форматах, не конкурує з логотипами команд і повільно «застаріває» візуально.

Назви рубрик лаконічні: «Розклад матчів», «Новини», «Трансфери», «Публікації», «Про проєкт» — зрозумілі і новому користувачеві, і досвідченому читачеві. «Брендовіші» варіанти на кшталт «Матч-центр» чи «Трансферна біржа» додавали б когнітивного навантаження без функціональної вигоди. Заголовки конкретних матеріалів побудовано за шаблоном (детальний розбір — у підрозділі 2.3): заголовок містить нікнейм гравця або тег команди в перших словах, щоб користувач при швидкому скануванні стрічки міг ідентифікувати тему. Це базова відмінність від футбольної стрічки, де ту саму функцію виконує прізвище гравця або назва клубу.

Сайт реалізує адаптивну верстку: один макет автоматично перебудовується під різні роздільності. Тестування проведено на трьох форматах: десктоп 1920×1080, планшет (iPad), мобільний (iPhone 13). На мобільному горизонтальні картки матч-центру шикуються в стовпець, секція трансферів подається з фотографією зверху і текстом знизу, навігаційне меню згортається в «бургер». Weblium забезпечує базову адаптивність без додаткового програмування, що є і перевагою (швидкий запуск), і обмеженням (немає тонкого контролю над поведінкою компонентів).

Цю архітектуру свідомо не завершено. Її задумано як «робочий мінімум», що покриває базові інформаційні потреби україномовної аудиторії CS2 і лишає простір для розширення — глибшого матч-центру, рейтингів команд, профілів гравців, фічерових матеріалів — коли зростуть редакційні ресурси.

2.3. Контент та засоби виразності

Контентна модель сайту «Український кіберспорт» — текстова-графічна. Усі матеріали будуються на комбінації журналістського тексту з мінімальним графічним супроводом: логотипи команд у матч-центрі, фотографії гравців у трансферних публікаціях, елементи типографічної ієрархії. Мультимедійні формати (відео, інтерактивні діаграми, аудіо) свідомо не реалізовано — пріоритетом було спершу довести до робочого стану базовий текстовий кістяк. Така стратегія знайома з англомовної практики: HLTV.org значною мірою тримається на текстовому контенті [12], і це не заважає йому бути найвпливовішим CS-виданням.

Аналіз публікацій сайту дає змогу виокремити кілька типів контенту. Перший — картка матчу (елемент матч-центру), найкоротший інформаційний жанр: команда, рахунок, команда, дата, турнір. Особливість картки для Counter-Strike 2 в тому, що рахунок «1:2» означає не остаточний рахунок гри, а кількість виграних мап у форматі «до двох перемог» (BO3, рідше — «до трьох перемог», BO5). Це знає досвідчений читач, але новий користувач може зіткнутися з незрозумінням. У поточній версії формат серії явно не позначений у картці — обмеження, зафіксоване в результатах апробації (підрозділ 2.5). Можливе рішення — маркер «BO3» або «BO5» поряд із рахунком — технічно нескладне, але потребує перебудови картки.

Другий тип — трансферна новина як основний жанр сайту. Саме шаблон трансферної новини найвиразніше проявляє специфіку наповнення кіберспортивного сайту порівняно з традиційним спортивним. Шаблон складається з шести елементів: заголовок, ілюстрація, дата публікації, лід-абзац (1–2 речення з головним фактом), бекграунд переходу (контекст рішення, попередня команда, причини зміни), статистичний блок (показники гравця в попередній команді — кількість зіграних мап, середній рейтинг, ключові досягнення).

Цей шаблон зовні схожий на трансферну новину у футбольному медіа, але має кілька принципових відмінностей. Перша — заголовок. У футбольній новині заголовок типу «Шевченко перейшов до Мілана» миттєво ідентифікує

подію через відоме прізвище. У CS2-новині такий підхід не працює, бо більшість гравців відомі нікнеймами, а не прізвищами. Тому заголовки використовують нікнеймову ідентифікацію: «karrigan став гравцем Falcons», «sdy приєднався до Passion UA на правах оренди». Друга відмінність — лід-абзац: у CS2-медіа він коротший (1–2 речення), оскільки основний канал споживання мобільний. Третя — бекграунд: фокус на попередній команді й контексті рішення (часто пов'язаному з ротацією ролей), що робить його радше «технічним», ніж емоційно-нарративним. Четверта — статистичний блок: кількість зіграних мап, середній рейтинг (HLTV Rating 2.0), роки кар'єри та ключові трофеї; для верифікації показників щоразу використано дані HLTV.org [12] і Liquipedia [14]. П'ята — мовна тканина: до загальної лексики угод CS2-новина додає галузеву («оренда», «інактив», «бенч», «ротація ролей», «ребренд»), яку доповнюють поясненнями там, де новий читач може не зчитати сенс.

Третій тип контенту — анонс турніру, наразі представлений компактно через матч-центр із підписом-турніром, але в перспективі здатний розгорнутися в самостійний жанр із форматом турніру, призовим фондом і розкладом. Четвертий тип — інформаційні матеріали категорії «про проєкт» (опис місії, концепції, контактів і потенційний блок редакційної політики).

Засоби виразності проєкту можна розглядати у двох категоріях: лексичні й візуальні. На лексичному рівні редакційна політика спирається на кілька усвідомлених принципів. Перший — відмова від оцінних епітетів: прикметники на кшталт «неймовірний», «легендарний» у текстах не з'являються; замість «легендарний karrigan» — «36-річний karrigan», замість «фантастичний рейтинг» — «середній рейтинг 0,90 за 919 мап у складі FaZe Clan». Фактологічна характеристика витриваліша в часі за оцінний епітет.

Другий принцип — обережне ставлення до англomовних термінів. Підхід гібридний: терміни з усталеними українськими відповідниками подаються українською («ріфлер», «снайпер»); вузькоспеціальні без точних відповідників лишаються в оригіналі («entry-fragger», «AWP-er», «in-game

leader», «utility», «pop-flash», «lurker», «clutch»); нові для читача терміни супроводжуються коротким поясненням у дужках. Це стосується і назв ролей у команді, які мають описові українські відповідники, але в професійній мові вживаються переважно в оригіналі.

Третій принцип — точність роботи з числами: кожна цифра у тексті (вік гравця, кількість зіграних матчів, середній рейтинг, рік початку кар'єри) є результатом верифікації за щонайменше двома незалежними джерелами (HLTV.org [12] і Liquipedia [14]). Четвертий принцип — мовно-стилістична подібність: однаковий формат дати, однакова логіка заголовків (нік + дієслово + контекст), однакова структура ліду й оформлення ілюстрацій. Така узгодженість — фактор довіри: користувач, який зникає до сталого «голосу» сайту, інтуїтивно очікує певного рівня якості.

На візуальному рівні засоби виразності зведено до мінімуму. У матч-центрі візуальним кодом є логотипи команд — вони забезпечують миттєву ідентифікацію. У трансферних матеріалах основним візуальним елементом є фотографія гравця у формі команди, дібрана так, щоб ідентифікаційна функція була підкреслена контекстом форми. Декоративних надбудов — банерів, анімацій, фонових ілюстрацій — у текстах немає. Окреме рішення — формат подачі дати «27 квітня, 2026» (прийменниковий запис місяця замість цифрового): він людяніший, читабельніший на мобільному і відповідає українським редакційним стандартам якісних видань.

Жанрово трансферні публікації найближчі до короткої розширеної новини — гібридного формату, що поєднує оперативність новини з мінімальним аналітичним розгортанням. У жанровій системі онлайн-журналістики цей формат займає проміжне місце між «жорсткою» новиною і «м'яким» аналітичним матеріалом і добре працює у нішах з високою інформаційною інтенсивністю. Заголовок у спортивній онлайн-журналістиці виконує три функції одночасно: інформативну, інтригуючу і — у разі CS2 — ідентифікаційну. Заголовок «karrigan став гравцем Falcons» повідомляє факт, дає інтригу й ідентифікує гравця і команду; абстрактний «Досвідчений гравець

перейшов до саудівського клубу» містив би ті самі дані, але не ідентифікував би нікого, що в CS2-середовищі є грубою редакційною помилкою. Уточнення «на правах оренди» у заголовку про sdy критично важливе, бо змінює інтерпретацію події — короткострокова історія проти довгострокової.

Редакційну ідентичність проекту тримають чотири принципи: стриманість (без оцінних епітетів, сленгу й декоративних надбудов), точність (перевірка факту за двома джерелами і конкретні цифри), упізнаваність (нікнеймова й тегова ідентифікація як основний код, типографічна послідовність) і функціональність (кожен елемент несе конкретне навантаження). Кожен матеріал перед публікацією проходить внутрішній чеклист: відповідність заголовка шаблону, довжина ліду, наявність бекграунду й статистичного показника, перевірка факту за двома джерелами, витриманість формату дати. Чеклист існує як усталена редакційна звичка автора і в майбутньому має бути формалізований у документі редакційної політики.

Вибір ілюстрації будується на трьох послідовних запитаннях: чи можна з фотографії однозначно впізнати гравця; чи відповідає форма гравця актуальному статусу (після переходу до Falcons доречніше фото у формі Falcons); чи нейтральний емоційний тон знімка. Оптимальним є спокійне фото з пресконференції або командного фотосету. Підписи до ілюстрацій мінімалістичні: у короткій трансферній новині розгорнутий підпис перевантажує стиснений лід-блок, тому лишається тільки атрибуція джерела у службовому блоці наприкінці матеріалу. Послідовність у дрібних мовних рішеннях (як писати «Counter-Strike 2» і «CS2», повну назву команди й тег, дати, рахунки, валюту призового фонду) закріплено у внутрішній редакційній політиці: при першій згадці — «Counter-Strike 2 (CS2)», далі — «CS2»; при першій згадці команди — повна назва, далі — тег; дати — «27 квітня, 2026»; рахунки — «1:2»; призові — у доларах США з аббревіатурою «\$».

2.4. Технічні й програмні засоби

«Український кіберспорт» зібрано на платформі Weblium — конструкторі сайтів з готовими блоками й базовою системою адаптивної верстки; ресурс доступний за технічною адресою <https://29t8q.weblium.site/> [8]. Вибір платформи обґрунтований кількома практичними міркуваннями. Передусім проєкт журналістський, а не технічний: завдання полягало в розробці контентної моделі, структури й редакційного підходу, а не в демонстрації володіння HTML, CSS чи JavaScript. Конструктор дав змогу зосередитися на специфіці наповнення, а не на верстці інтерфейсу з нуля.

Друга причина — готові блоки. Weblium надає адаптивну верстку зі стандартними елементами медіапроєкту: навігаційні меню, картки новин, форми зворотного зв'язку, футер. Оскільки блоки попередньо протестовані на сумісність з основними браузерами й мобільними платформами, з автора знімається значний шар тестування. Важила й гнучкість: рубрикацію і структуру головної можна швидко перебудувувати, що критично на ранніх етапах. За час роботи структуру головної сторінки змінено тричі, і щоразу правка займала кілька годин — за ручної розробки такі зміни коштували б істотно більше.

Платформа має й обмеження. Перше — слабкий контроль над тонким налаштуванням SEO: Weblium дозволяє задати метатеги й базові параметри для пошукових систем, але не дає глибокого керування мікророзміткою schema.org для специфічних кіберспортивних об'єктів, тож у тематичному пошуку сайт буде менш видимим. Друге — відсутність прямого доступу до серверних логів, що ускладнює аналітику трафіку; базова аналітика доступна через підключення Google Analytics, а глибша поведінкова — лише на платних тарифах. Третє — обмежена гнучкість у створенні нестандартних інтерактивних елементів. У майбутньому, коли проєкт потребуватиме інтегрованого матч-центру з оновленням у реальному часі чи системи коментарів, конструктор доведеться замінити на повноцінну CMS (наприклад, WordPress) або самописне рішення. Weblium — платформа для прототипу і ранньої стадії, а не для зрілого видання з активною аудиторією.

Для роботи з контентом використано допоміжний набір інструментів: текстовий редактор Google Docs (написання й редагування матеріалів), графічний редактор Photoshop (кадрування, зміна розміру, формування візуальних блоків для соціальних мереж), вбудовані інструменти Weblium (завантаження зображень, типографічне оформлення). Спеціалізоване програмне забезпечення для відеомонтажу чи інтерактивної інфографіки на поточному етапі не використовувалося, оскільки відповідні формати контенту в проєкті ще не представлені.

Зображення для матеріалів — логотипи команд, фотографії гравців, ілюстрації до турнірних матеріалів — отримано з відкритих джерел: офіційних акаунтів команд у соцмережах («X», Instagram), сторінок організаторів турнірів, довідника Liquipedia [14]. У кожному випадку перевірялася ліцензія, і використано лише ті зображення, що дозволені для некомерційних інформаційних матеріалів. У майбутньому при розширенні проєкту потрібно буде або самостійно знімати фотоматеріал на турнірах, до яких отримано акредитацію, або укласти угоди з фотобанками.

Тестування проводилося на трьох роздільностях: десктопній 1920×1080, планшетній (iPad) і мобільній (iPhone 13). Перевірялося коректне відображення карток матч-центру, навантаженість меню, читабельність заголовків і лідів, робота посилань, відсутність горизонтальних смуг прокручування. Особливу увагу приділено мобільному відображенню, оскільки основна аудиторія CS2-медіа — мобільні користувачі. У поточній версії персональні дані користувачів практично не збираються — форма зворотного зв'язку працює як одноразовий канал передачі повідомлення. Щойно з'являться повноцінна розсилка і коментарі, потрібно буде додати політику обробки персональних даних, повідомлення про використання cookie та інші обов'язкові елементи.

2.5. Сфера застосування та результати апробації

Сайт «Український кіберспорт» спроектовано як прикладний інформаційний продукт, готовий до запуску й подальшого розвитку. Сферу його застосування можна окреслити кількома векторами. Перший — самостійне україномовне видання про Counter-Strike 2, орієнтоване на повнолітню аудиторію дисципліни: у цьому сценарії сайт функціонує як точка щоденного звертання уболівальника, що потребує регулярного редакційного супроводу — щонайменше одного матеріалу на день у трансферний період і кількох публікацій під час великих турнірів. Другий — інтегрована частина ширшої медіасистеми, де сайт виконує функцію бази даних та архіву, а соціальні мережі — оперативного каналу. Третій — основа для розширення в межах CS-сегмента (жіночий CS2, регіональні турніри Східної Європи, академічні турніри) без виходу в інші дисципліни. Жіночий CS2-сегмент, наприклад, в українському інформаційному просторі практично не покритий, попри наявність українських гравчинь у складах міжнародних команд.

Апробація на стадії підготовки роботи проводилася шляхом фокус-демонстрації представникам цільової аудиторії. У ній взяли участь п'ятеро користувачів віком 18–25 років, які щотижня або частіше стежать за турнірами Counter-Strike 2. Демонстрація відбувалася у неконтрольованому форматі: учаснику давався доступ до сайту без вступного інструктажу, з проханням пройти ним самостійно і поділитися першими враженнями.

Зворотний зв'язок звівся до трьох помітних ліній. Найперше — схвальна оцінка матч-центру: усі п'ятеро відзначили, що результати завершених матчів зручно бачити одразу при заході, що підтвердило правильність послідовності «від найшвидшого до найповільнішого». Майже всі сформулювали однакове прохання — додати у картку матчу позначення формату серії (BO1, BO3, BO5): четверо з п'яти звернули увагу, що без формату важко інтерпретувати рахунок (приміром, 2:0 у BO3 означає завершення серії). Це зауваження зафіксовано як пріоритетне для наступної ітерації. Двоє учасників побажали хронологічний фільтр у розділі трансферів — за датами або тижнями: коли в

архіві назбирається кілька десятків матеріалів, навігація без фільтра ускладниться.

Ще одна складова апробації — самоаналіз готового продукту в порівнянні з референтними ресурсами. Порівняно з HLTV.org [12] сайт поступається у глибині покриття (немає профілів гравців, рейтингу команд, пораундної статистики), але виграє у мовній доступності для українського користувача. Порівняно з кіберспортивним сегментом Tribuna.com.ua [20] сайт виграє у тематичній глибині (повне покриття трансферного ринку CS2, власний матч-центр), але поступається у впізнаваності бренду й доступі до аудиторії. Це позиціонування — між «глибиною без локалізації» (HLTV.org) і «локалізацією без глибини» (загальноспортивні видання) — визначає роль проєкту. Учасники апробації відзначили саме «легкість» і «зрозумілість» сайту як його ключові переваги.

Загальний висновок з апробації: проєкт у поточному вигляді виконує заявлену функцію — дає україномовній аудиторії CS2 базовий, але достатній інформаційний майданчик з чіткою структурою, зрозумілою навігацією і витриманою редакційною стилістикою. Конкретні напрями подальшої роботи, що випливають з апробації та самоаналізу: поглиблення матч-центру; україномовний рейтинг гравців і команд з поясненням метрик; мультимедійні формати; спільнотна складова (обговорення, опитування). Усі вони потребують значно більших ресурсів і задають реалістичний горизонт розвитку проєкту на найближчі 2–3 роки.

2.6. Висновки

Розробка сайту «Український кіберспорт» показала, що специфіка предмета — дисципліни Counter-Strike 2 — визначає рішення на всіх рівнях медіапродукту, від концепції до лексики заголовків. Counter-Strike 2 як медіапредмет вирізняють швидкий і безперервний інформаційний цикл без поділу на сезон і міжсезоння; нікнеймова й тегова ідентифікація учасників; англійський термінологічний пласт, лише частина якого має українські

відповідники; аудиторія, зміщена до молодшої вікової групи й мобільного споживання, з мовною стратифікацією, у якій український сегмент зростає, але ще не домінує. Через це усталені шаблони традиційної спортивної онлайн-журналістики не переносяться у кіберспортивний сегмент без адаптації: заголовок переробляється під нікнеймову ідентифікацію, лід коротшає, бекграунд стає технічнішим, статистичний блок змінюється повністю, а матч-центр пристосовується до багатомапного формату серій.

На цій основі побудовано сам продукт: структуру — за принципом «від найшвидшої інформації до найповільнішої», контентну модель — на чотирьох редакційних принципах (стріманість, точність, упізнаваність, функціональність) і гібридній термінологічній політиці, візуальну мову — свідомо мінімалістичною. Технічна реалізація на конструкторі Weblium виправдана для прикладного проєкту, але стане обмеженням при масштабуванні, де логічним кроком буде перехід на повноцінну CMS. Початкова апробація підтвердила коректність базових рішень і виявила конкретні точки доопрацювання — позначення формату серії в картці матчу та хронологічний фільтр у трансферах.

Поза межами одного сайту робота фіксує, що україномовний CS2-сегмент має незакритий попит, а успіх такого медіапроєкту залежить передусім від чіткої редакційної моделі та послідовної термінологічної політики, а не від бюджету чи технологічного стеку. Свідомо окреслені обмеження — невеликий обсяг апробації, реалізація однією людиною, можливості Weblium і короткий горизонт спостережень — задають реалістичні рамки інтерпретації результатів, не знецінюючи їх.

Завдання роботи виконано: теоретичні підходи досліджено, україномовний інформаційний простір і конкурентне середовище проаналізовано, сайт розроблено й наповнено, специфіку наповнення описано, редакційні принципи сформульовано. Теоретична цінність роботи — у систематизації редакційних підходів до висвітлення Counter-Strike 2 в україномовному середовищі, прикладна — у створенні робочого

медіапродукту, придатного до подальшої експлуатації та розгортання у повноцінне видання.

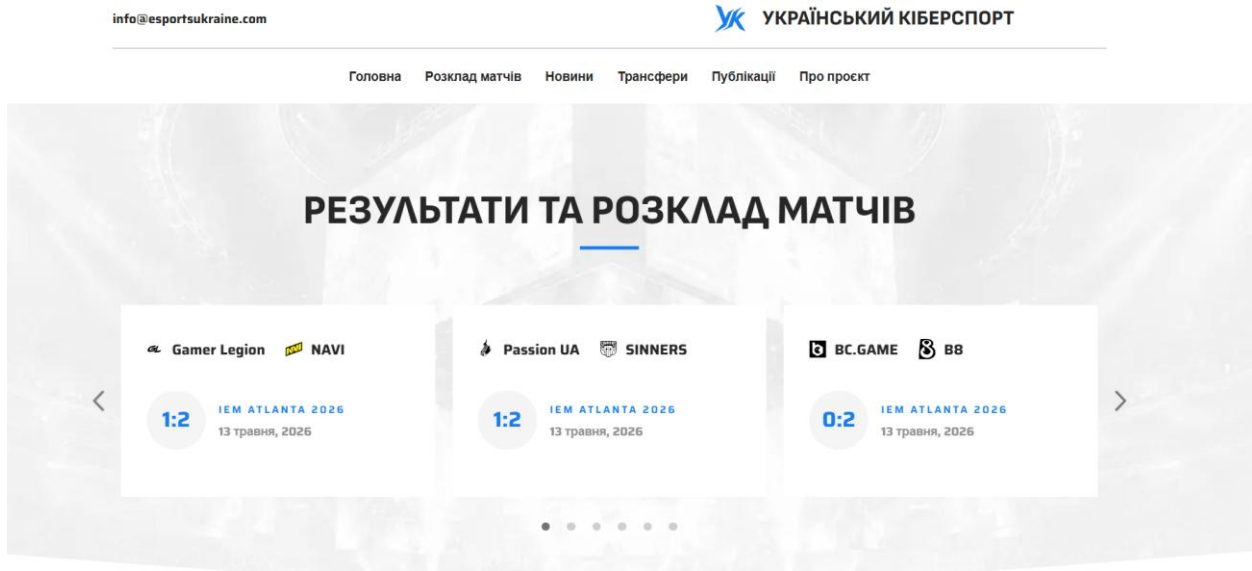
III. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Закон України «Про інформацію» від 02.10.1992 № 2657-XII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-12> (дата звернення: 01.06.2026).
2. Закон України «Про медіа» від 13.12.2022 № 2849-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2849-20> (дата звернення: 01.06.2026).
3. Кодекс етики українського журналіста / Комісія з журналістської етики. URL: <https://www.cje.org.ua> (дата звернення: 01.06.2026).
4. Методичні рекомендації до підготовки прикладних бакалаврських кваліфікаційних робіт для студентів спеціальності 061 Журналістика / уклад.: Погребняк І. В., Фруктова Я. С., Лісневська А. Л. Київ : КУБГ, 2023. 27 с. URL: <https://fj.kubg.edu.ua> (дата звернення: 01.06.2026).
5. Сазонова Ю. О. Спортивна журналістика України: історія, еволюція, трансформація : монографія. Миколаїв : ЧНУ ім. Петра Могили, 2020. 320 с.
6. Соціологічна група «Рейтинг». Шосте загальнонаціональне опитування: мовне питання в Україні (19 березня 2022). 25 березня 2022. URL: https://ratinggroup.ua/research/ukraine/language_issue_in_ukraine_march_19th_2022.html (дата звернення: 01.06.2026).
7. Тонкіх І. Ю. Інтернет-журналістика. Жанри в інтернеті : навчальний посібник. Запоріжжя : ЗНТУ, 2017. 130 с.
8. Український кіберспорт : інформаційний сайт. URL: <https://29t8q.weblium.site/> (дата звернення: 01.06.2026).
9. Counter-Strike : official Valve website. URL: <https://www.counter-strike.net> (дата звернення: 01.06.2026).
10. Esports Charts. Counter-Strike: viewership and statistics. URL: <https://escharts.com/uk/games/csgo> (дата звернення: 01.06.2026).
11. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? Internet Research. 2017. Vol. 27, No. 2. P. 211–232. DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.

12. HLTV.org : Counter-Strike news, demos, results. URL: <https://www.hltv.org> (дата звернення: 01.06.2026).
13. Hutchins B., Rowe D. Sport Beyond Television: The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport. New York : Routledge, 2012. 224 p.
14. Liquipedia Counter-Strike Wiki. URL: <https://liquipedia.net/counterstrike> (дата звернення: 01.06.2026).
15. Murko D. CS Asia Championships 2026 breaks series viewership record during Falcons vs. BC.Game. Esports Charts. 21.05.2026. URL: <https://escharts.com/uk/news/cs-asia-championships-2026-day1-viewership> (дата звернення: 01.06.2026).
16. Murko D. Donk vs. m0nesy hype drives PGL Astana 2026 to historic 1.16M Peak Viewers. Esports Charts. 18.05.2026. URL: <https://escharts.com/uk/news/pgl-astana-2026-historic-116m-peak-viewers> (дата звернення: 01.06.2026).
17. Newman N., Fletcher R., Robertson C. T., Arguedas A. R., Nielsen R. K. Digital News Report 2025. Oxford : Reuters Institute for the Study of Journalism, 2025. URL: <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2025> (дата звернення: 01.06.2026).
18. Rong Y., Li J. The role played by insider transfer information in esports coverage. *Frontiers in Sports and Active Living*. 2024. Vol. 6. Article 1346984. DOI: 10.3389/fspor.2024.1346984.
19. Taylor T. L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge, MA : MIT Press, 2012. 312 p.
20. Tribuna.com.ua : спортивне інтернет-видання. URL: <https://tribuna.com/ua/> (дата звернення: 01.06.2026).

IV. ДОКУМЕНТАЦІЯ

Додаток А. Скриншоти головної сторінки сайту «Український кіберспорт» з блоками «Розклад матчів», новинною стрічкою з виходом на сторінку трансферів та секцією «Про проєкт» з контактною інформацією.



НОВИНИ



13 Май 2026

VLADZ: «НАЙЦІКАВИШЕ ТЕ, ЩО ЯКЩО ПРИХІД KARRIGAN НЕ СПРАЦЮЄ, ТО ПРОБЛЕМА FALCONS ТОЧНО НЕ В IGL»



13 Май 2026

AREX: «ЯКЩО В SIMPLE БУДЕ ХОРОША КОМАНДА, ВІН ЗМОЖЕ ПОВЕРНУТИСЯ»

Капітан Team Vitality Ден «arEX» Мадесклер



12 Май 2026

МОНТЕ ПРОКОМЕНТУВАЛИ РУКОСТИСКАННЯ З РОСІЙСЬКИМИ ГРАВЦЯМИ FALCONS ПІСЛЯ ОЧНОГО МАТЧУ

ТРАНСФЕРИ



15 КВІТНЯ, 2026

STAVN ПРИЄДНАВСЯ ДО NIP

До складу приєднався один із найвідоміших данських ріфлерів сучасної сцени.



20 КВІТНЯ, 2026

KARRIGAN СТАВ ГРАВЦЕМ FALCONS

Саудівська організація оформила один із найгучніших трансферів сезону



18 КВІТНЯ, 2026

MOUZ ОРЕНДУВАЛИ JL НА PGL ASTANA ТА CS ASIA CHAMPIONSHIPS

У команді тимчасово зіграє один із найвідоміших гравців сцени.



27 КВІТНЯ, 2026

SDY ПРИЄДНАВСЯ ДО PASSION UA НА ПРАВАХ ОРЕНДИ

До команди Зінченка тимчасово приєднався досвідчений українець, який грав у NAVI.

ПРО ПРОЄКТ

Сучасний інформаційний портал, присвячений дисципліні Counter-Strike 2 та українській кіберспортивній сцені. Основною метою проєкту є оперативне висвітлення найважливіших подій зі світу CS2 у зручному та сучасному форматі. Дизайн сайту виконаний у мінімалістичному стилі з акцентом на читабельність, швидку навігацію та комфортне сприйняття контенту.

На сайті представлені основні розділи, необхідні для користувачів, які слідкують за кіберспортом: новини, трансфери та розклад матчів. У розділі новин публікуються актуальні матеріали про турніри, команди та гравців, а окремий блок трансферів дозволяє швидко отримувати інформацію про зміни у складах команд. Також на платформі доступний розклад матчів, який допомагає користувачам стежити за майбутніми іграми та турнірами у дисципліні CS2.

Окрему увагу в проєкті приділено взаємодії з аудиторією та зворотному зв'язку. На сайті передбачена можливість зв'язку з адміністрацією для надсилання пропозицій, зауважень або повідомлень щодо контенту. Це дозволяє підтримувати комунікацію з користувачами, покращувати якість матеріалів та робити платформу більш зручною й актуальною для української кіберспортивної спільноти.

[ЗВ'ЯЗАТИСЯ З НАМИ](#)

Додаток Б. Скриншоти сторінки «Трансфери» з відображенням опублікованих матеріалів. Знімки виконано в десктопному форматі з повним відображенням заголовків, ілюстрацій, лідів і розширених текстів.



MOUZ ОРЕНДУВАЛИ JL НА PGL ASTANA TA CS ASIA CHAMPIONSHIPS

18 квітня, 2023

Європейський клуб MOUZ повідомив про кадрові перестановки у складі команди.

Напередвиступів на PGL Astana та CS Asia Championships колектив представить оновлений розклад. До команди на правах оренди приєднається Юстас «JL» Штайнерс із клубу Vitality, а також орендує ігровий MOUZ NXT Адріан Біччі. Вони тимчасово замінять Лорда «Vrolyan» Бродіна та Демі «Imperial» Сато. Після завершення цих турнірів і перед стартом мейджера в Китаї Vitality повернеться до основної складу. Боденас «JL» продовжить виступати у складі зовнішньої лігги.

Роль капітана на PGL Astana, CS Asia Championships та IEM Cologne виконуватиме Даріан «n1ckol» Берман.



KARRIGAN СТАВ ГРАВЦЕМ FALCONS

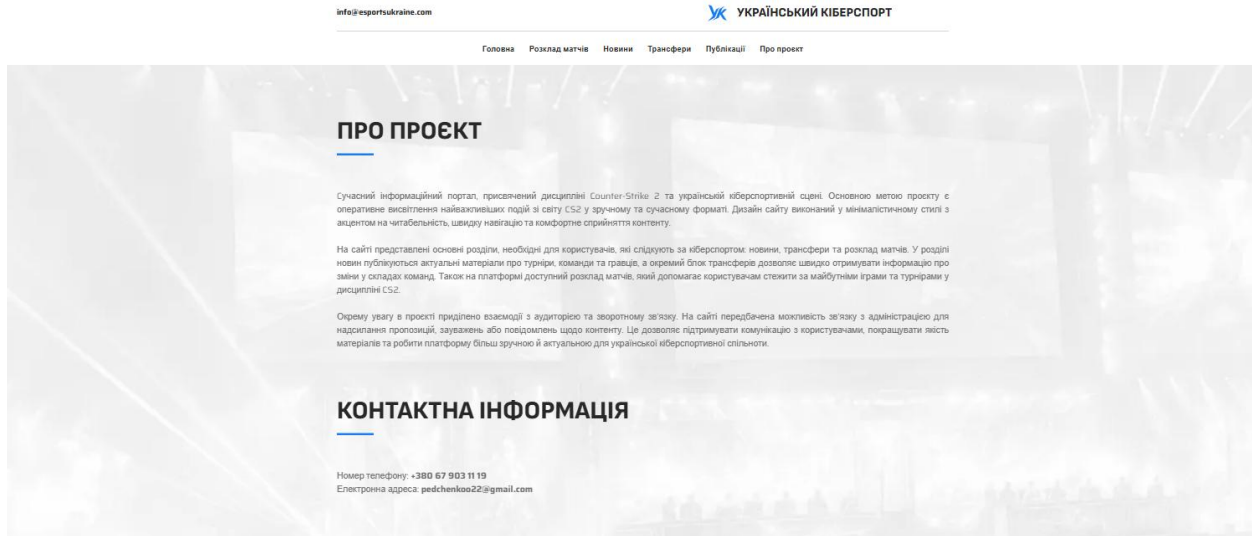
20 квітня, 2023

Falcons офіційно представили нового капітана — до складу команди приєднався Віл «Karrigan» Андретт.

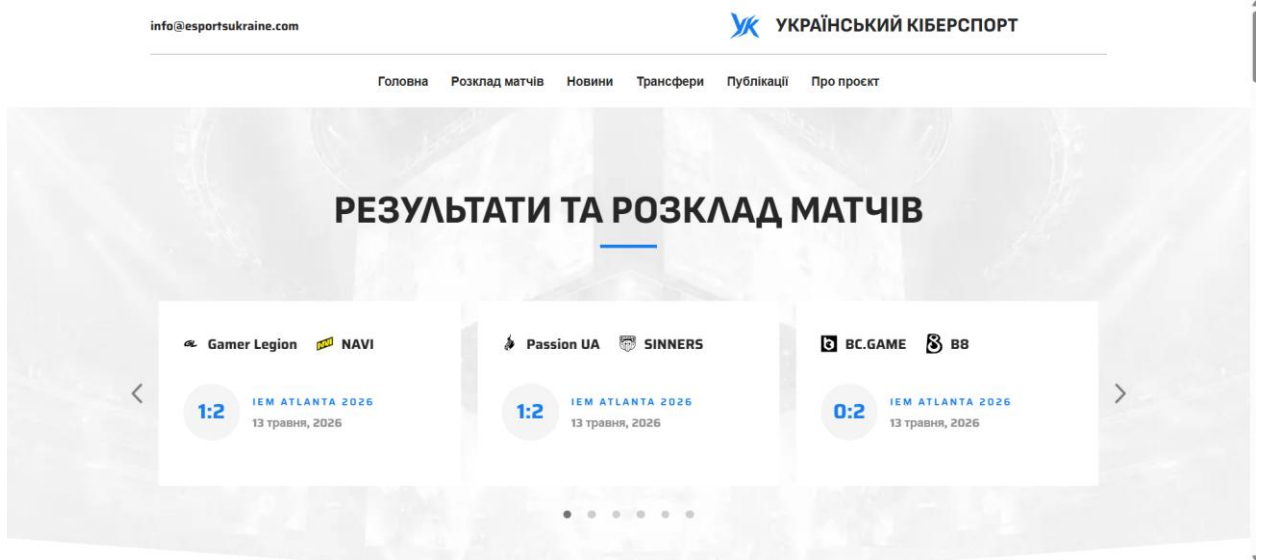
Досвідчений дивізіоні гравець, який виступав за команду «Natus Vincere» протягом багатьох років, приєднався до організації переважно в якості.

Останні кілька років 35-річний італійці виступав у складі FaZe Clan, де виступав із першого 2021 року. За цей період він зіграв 100 матчів, маючи середній рейтинг 0.50, а також допоміг команді здобути перемогу на мейджери в Амстердамі у 2022 році.

Додаток В. Скриншоти сторінки «Про проєкт» з описом місії, концепції, контактною інформацією і формою зворотного зв'язку.



Додаток Г. Скриншоти головної сторінки сайту на трьох роздільностях: десктопній, планшетній (iPad) і мобільній (iPhone). Документують адаптивність верстки і збереження смислової цілісності контенту при зміні розміру екрана.





РЕЗУЛЬТАТИ ТА РОЗКЛАД МАТЧІВ

Gamer Legion NAVI

Passion UA SINNERS



1:2

IEM ATLANTA 2026
13 травня, 2026



1:2

IEM ATLANTA 2026
13 травня, 2026

НОВИНИ



13 May 2026

ВІАДЗ:
«НАЙЦІКАВИШЕ ТЕ,
ЩО ЯКЩО ПРИХА



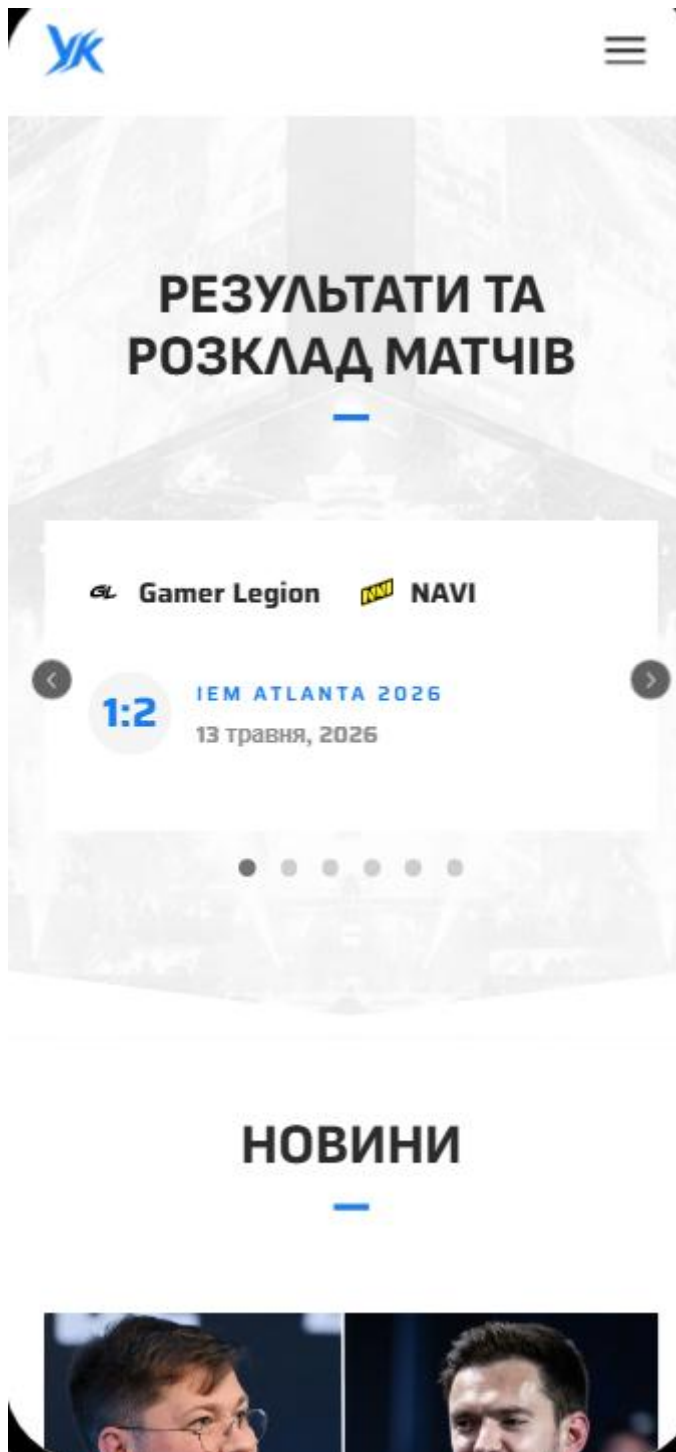
13 May 2026

АПЕХ: «ЯКЩО В
SIMPLE БУДЕ
УДОЩА КОМАНДА



12 May 2026

МОНТЕ
ПРОКОМЕНТУВАЛИ
РУКОСТИСКАННЯ З



Уся документація зберігається в електронному вигляді на власному файловому сховищі й доступна за окремим запитом для членів екзаменаційної комісії або наукового керівника. Друкована версія документації подається разом з оформленим примірником бакалаврської роботи на кафедрі журналістики та нових медіа.

V. АНОТАЦІЯ

Створення сайту «Український кіберспорт»: специфіка наповнення

«Український кіберспорт» — інформаційний сайт, присвячений виключно дисципліні Counter-Strike 2 і орієнтований на україномовну аудиторію гри (<https://29t8q.weblium.site/>). У роботі обґрунтовано актуальність україномовного тематичного медіа про CS2 на основі статистики Esports Charts щодо аудиторії профільних турнірів і соціологічних даних про зміну мовних практик в Україні; проаналізовано теоретичні засади спортивної онлайн-журналістики та кіберспортивної журналістики як її підспеціалізації; досліджено конкурентне середовище (HLTV.org, Liquipedia, Esports Charts, Tribuna.com.ua) і визначено нішу проєкту. На прикладі сайту описано редакційні рішення на рівні структури, рубрикації, контентної моделі, лексично-стилістичної політики, візуальних засобів та технічних інструментів. Узагальнено ключові відмінності висвітлення Counter-Strike 2 від традиційних видів спорту і запропоновано редакційні принципи для подальших україномовних кіберспортивних медіапроєктів.

Ключові слова: Counter-Strike 2, кіберспортивна журналістика, спортивна онлайн-журналістика, інформаційний сайт, рубрикація, контентна модель, специфіка наповнення, цільова аудиторія, конкурентний аналіз, мінімалістична айдентика.

Creation of the «Ukrainian Esports» website: specifics of content

«Ukrainian Esports» is an informational website dedicated exclusively to Counter-Strike 2 and aimed at the Ukrainian-speaking audience of the game (<https://29t8q.weblium.site/>). The paper substantiates the relevance of a Ukrainian-language thematic medium about CS2 using Esports Charts viewership statistics and sociological data on changing language practices in Ukraine; analyses the theoretical foundations of online sports journalism and esports journalism as its sub-specialisation; examines the competitive environment (HLTV.org, Liquipedia, Esports Charts, Tribuna.com.ua) and defines the project's niche. Using the website as a case, it describes editorial decisions concerning structure, sectioning, the content model, lexical and stylistic policy, visual means and technical tools. The paper summarises the key differences between covering Counter-Strike 2 and traditional sports and proposes editorial principles for future Ukrainian-language esports media projects.

Keywords: Counter-Strike 2, esports journalism, online sports journalism, informational website, sectioning, content model, content specifics, target audience, competitive analysis, minimalist visual identity.