

УДК [796.093:004]:81'42

DOI 10.26293/chgpu.2022.114.1.012

И. А. Мальцева, В. Г. Лебединская

**РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ
В КОНТЕКСТЕ СТАНОВЛЕНИЯ СПОРТИВНОГО ДИСКУРСА: ОПЫТ АНАЛИЗА
МЕДИАТЕКСТА РЕГИОНАЛЬНОГО СЕТЕВОГО ИЗДАНИЯ «ЮГА.РУ»**

Кубанский государственный университет, г. Краснодар, Россия

Аннотация. В статье приведен подробный анализ материала регионального сетевого издания «Юга.ру» на тему развития киберспорта на Кубани. Авторы подробно разбирают все положительные и отрицательные стороны статьи по киберспортивной журналистике, вопросы взаимодействия автора и читателя в подобной статье, различные стороны манипулирования информацией. Особое внимание уделяется психологическому и коммуникативному аспектам в киберспортивной журналистике. Отмечается, что только грамотное написание текста с учетом всех факторов подготовки спортивной информации может способствовать положительной реакции у аудитории. Именно тогда появится возможность популяризировать данное направление.

Несмотря на то что эта дисциплина имеет огромное количество поклонников по всему миру, до сих пор до конца не выработаны определенные единые правила освещения соревнований по киберспорту. Каждый журналист решает сам, как максимально интересно подать информацию, чаще опираясь на мировой опыт известных игроков, которые занимаются стримами. Специфическое освещение компьютерных игр связано не только с особой терминологией, но и с определенным отношением к ним в обществе. Анализ различных сетевых изданий, популярных в регионе, подтвердил, что в Краснодарском крае киберспорт не освещается широко и эффективно.

Ключевые слова: *киберспортивная журналистика, медиaproduct, манипуляция, медиакommunikация, спортивный медиадискурс, психологическое воздействие, популяризация*

I. A. Maltseva, V. G. Lebedinskaya

**DEVELOPMENT OF ESPORTS JOURNALISM
IN THE CONTEXT OF FORMATION OF SPORTS DISCOURSE:
EXPERIENCE OF ANALYZING THE MEDIA TEXT
OF THE REGIONAL ONLINE PUBLICATION “YUGA.RU”**

Kuban State University, Krasnodar, Russia

Abstract. The article offers a detailed analysis of the material of the regional online publication “YUga.ru” on the development of esports in the Kuban. The authors analyze in detail all the positive and negative aspects of an article on esports journalism, issues of interaction between the author and the reader in such an article, various aspects of information manipulation. Special attention is paid to psychological and communicative aspects in esports journalism. It is noted that only competent writing of the text, taking into account all the factors of sports information preparation, can contribute to a positive reaction from the audience. Only by doing that, this direction can be popularized.

Despite the fact that this discipline has a huge number of fans around the world, certain uniform rules for covering esports competitions have not yet been fully developed. Each journalist decides for himself how to present information as interesting as possible, more often relying on the world experience of famous players who are engaged in streams. This is due not only to the special terminology, but also due to a specific attitude in society. In the Krasnodar Territory, esports is not widely and effectively covered. We made such conclusions after studying various online publications popular in the region.

Keywords: *esports journalism, media product, manipulation, media communication, sports media discourse, psychological impact, popularization*

Введение. Киберспортивная журналистика находится в начале своего пути, а в региональных медиа такой материал практически не встречается. Предметом нашего исследования являются особенности киберспортивной журналистики в современном региональном медиадискурсе. Цель работы – в ходе анализа медиатекста регионального сетевого издания на достаточно новую и актуальную тему рассмотреть как положительные, так и отрицательные стороны такой практики.

В статье предпринимается попытка детального, подробного анализа медиатекста, посвященного становлению киберспорта на Кубани, высказываются пожелания по разным аспектам, связанным с популяризацией киберспорта в спортивной журналистике.

Актуальность исследуемой проблемы. Актуальность настоящего исследования обусловлена тем, что киберспортивная журналистика только начинает зарождаться, поэтому журналистская работа в этой области нуждается в детальном анализе. Немногочисленные статьи журналистов по российскому киберспорту требуют осмысления.

Материал и методы исследования. Материалом для анализа стала статья «О чем мечтают киберспортсмены? Рассказ краснодарских игроков» (материал Насти Гетман и Елены Синеок), опубликованная в региональном сетевом издании «Юга.ру» 11 декабря 2017 года. Авторы используют методы наблюдения, обобщения, контент-анализ и др.

Результаты исследования и их обсуждение. В российском медиапространстве только с 2017 года стала появляться информация, касающаяся развития киберспорта как самостоятельной спортивной дисциплины [9]. В Китае, например, существует государственная программа развития киберспорта. По нашему мнению, освещение киберспортивных состязаний в этой стране достаточно привлекательное с точки зрения аудитории. В комментировании трансляций или печатной версии материалов можно наблюдать заинтересованность адресанта в максимальном освещении подобных мероприятий [9].

Местное правительство включило киберспорт в список новых профессий – «профессиональные игровые операторы» [1, с. 388]. Все материалы, связанные с киберспортом, имеют уважительный тон, без серьезных фактических ошибок. Соревнования освещают журналисты из разряда геймеров-любителей или профессиональные игроки. В нашей стране киберспорт стал развиваться раньше, чем в Китае, но освещение киберспортивных состязаний, мы считаем, происходит не так широко и не так профессионально [6].

Компьютерные игры, бесспорно, имеют специфику в освещении мероприятий и событий. Это связано не только с особой терминологией, но и с тем, что на сегодняшний день не сформировано мнение, что играть в компьютерные игры – это престижно и правильно [3]. В отличие от традиционных видов спорта, компьютерный спорт большинство населения, особенно старшей возрастной группы, продолжают воспринимать как хобби людей, которые не могут найти себя в другом. То есть с самого начала большая часть аудитории настроена скептически к этой категории граждан, соответственно, информацию о киберспорте будут воспринимать настороженно и критически.

Мы считаем, что необходимо эффективно использовать различные приемы работы с аудиторией в освещении событий, связанных с киберспортом, например, с учетом стереотипной первичной модели К. Пехмана [7]. Эта модель мотивирует поведение адресата, поэтому информация, подготовленная с учетом протективной мотивационной теории, позволит сформировать положительный образ события и будет положительно влиять на самого адресата. В таком случае аудитория, интересующаяся интернет-контентом, связанным с киберспортом, будет системно реагировать на все медийные материалы [4]. Любители, прочитав такой материал, смогут в очередной раз убедиться в правильности и социальной нужности своего хобби. Особенно это касается известных личностей, актеров, политиков,

спортсменов, бизнесменов, которые симпатизируют компьютерным играм и киберсоревнованиям в целом, но откровенно стесняются в этом признаться. Когда материалов много и в них содержатся интервью с известными личностями-поклонниками киберспорта, которые высказывают свою точку зрения, подобная аудитория получает медиаподдержку и человек увереннее себя чувствует.

В Краснодарском крае киберспорт не освещается широко и эффективно. Такие выводы были сделаны нами после изучения различных сетевых изданий, популярных в регионе.

Остановимся на материале сетевого издания «Юга.ру» от 11 декабря 2017 года под заголовком «*О чем мечтают киберспортсмены? Рассказ краснодарских игроков*» (материал Насти Гетман и Елены Синеок) [10]. Данный текст интересен для нас тем, что он появился на заре развития киберспортивной журналистики в России.

По нашему мнению, заголовок для привлечения аудитории и популяризации этой дисциплины выбран очень удачно. Само слово в заголовке «киберспортсмены» сможет привлечь внимание поклонников компьютерных игр и непосредственных участников различных баталий как школьного, так и краевого уровня в целом. То есть новости, согласно нашему опыту, будут восприняты ими в полной мере. Безусловно, публикаций на тему киберспорта гораздо меньше политических, экономических и новостей, касающихся культуры.

Глагол «мечтают» тоже, на наш взгляд, использован здесь уместно и эффективно [5]. С точки зрения психологии журналистики данное слово способствует, с одной стороны, привлечению внимания, так как подсознание воспринимает слово «мечтать» как интригу, скрытый смысл, мысли другого человека, которые можно узнать, в нашем случае – прочитать. Это всегда привлекает, а значит, не останется без внимания, причем не только со стороны тех, кто активно играет в компьютерные игры, но и молодой читающей целевой аудитории.

Любой адресат независимо от возраста, читая новостную ленту и настраиваясь на получение новой информации, когда увидит слово «мечтать», то обязательно обратит свое внимание. В то же время глагол «мечтать» имеет позитивный смысл: придумывать образы, представлять их, мысленно предвкушая их скорое осуществление. Поэтому это слово будет восприниматься с психологической точки зрения спокойно, расслабленно, адресат будет испытывать только положительные эмоции.

Таким образом, словосочетание «мечтают киберспортсмены» не останется незамеченным и материал будет обязательно прочитан и усвоен читателем. Данный способ воздействия на аудиторию называется «эффектом бабочки» [7], когда морально подготовленная для получения информации и расслабленная с помощью определенных слов аудитория готова усвоить данный текст и, получив положительные эмоции, делить их с теми, кто находится рядом, воздействуя тем самым на аудиторию вокруг себя.

Второе предложение в заголовке «Рассказ краснодарских игроков» тоже, мы считаем, выбран не случайно и очень удачно. Читатель сразу ориентируется в географии спортсменов. Расширяет свой кругозор, усваивая, что в городе официально есть свои поклонники киберспорта и даже команда [2]. И опять же в положительном ключе воспринимаем словосочетание «краснодарских игроков», испытывая при этом гордость за родной город, даже если сам адресат к этому не имеет прямого отношения.

По нашему мнению, с точки зрения привлечения аудитории и чувства гордости за местных спортсменов более правильным было бы сузить географию участников, подобрать другое словосочетание. Поясним, почему. Читая текст, мы узнаем достаточно много информации о киберспорте. В частности, что его признали официальной дисциплиной более двадцати стран мира и что первой это сделала Россия в 2001 году. К первому предложению текста никаких нареканий нет: подобная информация дает возможность читателю

лучше ориентироваться в ситуации. Второе предложение о том, что спортсмены зарабатывают миллионы долларов, а состязания по "Dota 2" и "Counter-Strike" являются самыми популярными среди игроков, все же стоило бы расширить и объяснить читателю, что это за игры.

«Юга.ру» – популярное сетевое издание, ориентированное на массового читателя, а тема киберспорта, мы полагаем, все-таки не имеет достаточно широкой аудитории, знакомой со всеми тонкостями данной дисциплины. Непосвященному человеку трудно разобраться в незнакомых ему названиях и тем более понять, в чем суть игр и с чем связывают их огромную популярность.

Третье предложение в этом тексте посвящено тому, что журналисты «Юга.ру» *«встретились со студенческой командой КубГУ, которая собралась в 2016 году и сразу же выиграла 1,5 млн. рублей на соревнованиях в Москве»*. Читателю не совсем будет понятна фраза, что команда собралась. Что значит собралась? По какому поводу? Из кого она состоит? С какой целью? и т. д. То есть у адресата сразу возникает большое количество вопросов, а ответов нет. Значит, данная мысль автора будет неправильно передана и не вся усвоится читателем. Во второй части предложения говорится о том, что команда выиграла 1,5 миллиона рублей на состязаниях в столице. Опять возникают вопросы о том, что за соревнования, какого уровня, кто с кем соревновался, кто награждал, кто спонсор, официальное ли мероприятие?

Значит, читатель не может получить точную информацию и, как следствие, не может ею воспользоваться, не говоря о том, что возникающие вопросы в процессе чтения материала вызовут у адресата негативные эмоции – раздражение, непонимание, недоверие. С большой долей вероятности можно говорить о том, что текст не будет прочитан до конца.

Следующий абзац, мы считаем, было бы уместно поставить в начале текста, где шла общая информация о киберспорте, о том, что состязания проходят во многих странах мира, идет их перечисление, суммы призовых фондов, какое количество зрителей следит за финалом соревнования.

Зачем автор текста, перейдя на рассказ о команде из Кубанского государственного университета, дает опять общую информацию, совсем не связанную с игроками вуза? Но даже и в этом случае не совсем ясна мысль автора: в перечисленном перечне стран нет России. Командные это соревнования или личные? И что за финал "The International 2017"? В одном абзаце автор дает информацию в прошедшем времени – *«составил», «получил»,* и в настоящем – *«проходят», «пользуются»,* встречается неопределенная форма глагола. Мы уже писали выше, что материал может читать человек, не владеющий информацией, связанной с компьютерными играми. Итак, стоило бы уточнить, о каком состязании идет речь, и указать статус этого мероприятия.

Описывая любое спортивное состязание, автор должен четко указывать все необходимые данные: названия команд, соревнований, их уровень и т. д. В спортивной журналистике невозможно округлить счет или не назвать дисциплины, в которых участвует атлет. Это грубая ошибка приводит к тому, что текст в лучшем случае вызовет реакцию отторжения и читатель не захочет читать другие материалы данного автора, даже может само издание с этого момента считать некомпетентным.

В четвертом абзаце авторы Настя Гетман и Елена Синеок в двух предложениях формулируют информацию о Всероссийской киберспортивной студенческой лиге и Кубке России по киберспорту, о количестве участников. И только перейдя к пятому абзацу, мы вновь встречаемся с командой из КубГУ и узнаем, в каком году появилась команда, где она участвовала, ее призовое место и сумму выигрыша. Кратко описан состав сборной без упоминания каких-либо лидеров, что в спорте все-таки желательно делать, а также уделено минимум внимания названиям игр "Dota 2", "Counter-Strike: Global Offensive",

”League of Legends”, “Hearthstone”, “FIFA 17”, количеству игроков, принимающих в них участие. Но чем они интересны и как оцениваются победы в этих турнирах, авторы не написали.

В шестом абзаце информация связана уже непосредственно с участниками турнира, но текст тоже выстроен вопреки законам логики и нет точных данных. Авторы говорят о том, что 17 лучших игроков вошли в университетскую сборную. Но уже в следующем предложении цифры меняются, и говорится, что *«в основном составе 18 человек и еще двое в запасе»*. Так сколько же игроков являются членами сборной? – читателю непонятно. Освещение любых спортивных баталий требует от журналиста максимальной точности в подаче цифр, имен и фамилий. Как можно расценить фразу: *«...есть одна девушка – Карина, она учится на географическом факультете на четвертом курсе»*? Сразу же возникает вопрос: у девушки нет фамилии? И как можно в спортивном медиасообщении не писать фамилии с необходимыми уточнениями? Создается ощущение, что читаешь не материал в сетевом издании, которое позиционирует себя как популярное и качественное, а слушаешь рассказ двух юных подруг на скамейке.

И у этого полного ошибок и противоречивых данных текста, напомним, два автора – Настя Гетман и Елена Синеок. Тут даже в именах авторов имеются противоречия. С одной стороны, краткая форма имени Настя, с другой – полное имя Елена.

Полон речевых «сюрпризов» и предпоследний абзац материала. Прочитав: *«На выигранные деньги университет закупит технику, а игроки могут распоряжаться по своему усмотрению, каждый получил по 37,5 тыс. рублей (после уплаты налога осталось 32 тыс. рублей)»*. Из этого предложения не совсем понятно, о какой технике идет речь. Уточнение суммы без учета налога вызывает удивление и даже гнев. Как можно не написать главного, что является неременным условием написания текста на спортивную тематику, а вот лишнюю информацию, которая не несет в себе никакого смысла, в тексте указывать?

Заканчивается авторский текст абзацем, состоящим из одного предложения, который в данном случае неуместен и только добавляет отрицательных эмоций в сторону адресанта: данная дисциплина относится к официальной, есть определенные правила, *«где применяются интеллектуальные способности участников и что они тренируются»*. А зачем писать про очевидные вещи – тренировки. Где есть место спорту, там всегда присутствуют тренировки. Авторы отмечают, что эти данные «подтверждает» официальный сайт киберспортивной организации “Team Empire”. Каков уровень этой организации, так и осталось неизвестным для читателя. Только интересующийся спортом человек может знать, что эта авторитетная организация основана еще в 2004 году и имеет свои собственные команды по разным дисциплинам.

Опустим большое количество стилистических и логических ошибок данного материала, но с точки зрения спортивной журналистики текст является пустым, отсутствуют факты, практически нет информации по теме, после его прочтения положительных эмоций читатель точно не испытает и вряд ли захочет читать статьи автора такого спортивного «шедевра». В итоге непонятна цель материала и его суть. Полная информация о событии осталась вне информационного поля адресата.

После данного материала идет фоторепортаж и комментарии некоторых участников турнира. Под фотографиями подпись, и читатель начинает понимать, что Елена Синеок – это фотограф. То есть адресат с самого начала был введен в заблуждение насчет авторов материала. И только благодаря комментариям участников можно прочитать факты, относящиеся к описываемому событию, и вообще понять, что же за турнир освещал или хотел осветить, но так и не смог данный автор. Зато участники турнира и его организаторы в доступной форме снабдили свой комментарий интересной и важной информацией, касающейся проведения спортивного мероприятия.

Например, менеджер команды КубГУ по киберспорту Виталий Талах рассказал о базе для тренировок, питании и препаратах, которые употребляют кибератлеты во время турнира; о том, как появилась команда КубГУ и кто ее участники; о цели победы; для чего ребятам необходимо новое помещение; о высоких гонорарах и привлечении зрителей и т. д. Из комментария видно, что человек переживает за развитие киберспорта в целом и дает четкое понимание, какую роль лично он занимает в этой нише. То есть информации достаточно. Можно сформировать мнение о проведенном мероприятии и даже без привлечения иллюстративного ряда легко представить картину этого события. Такой комментарий непременно найдет отклик у читателя, и с героями захочется встретиться вновь. Но не с автором.

Таким образом, на примере данного журналистского материала – попытки освещения киберспортивного мероприятия – подчеркнем, что только грамотное написание текста с учетом всех факторов подготовки спортивной информации может способствовать положительной реакции у аудитории [8]. Именно тогда появится возможность популяризировать данное направление. В рассматриваемом нами материале удачным и эффективным является только заголовок, а также комментарий участников и организаторов.

Выводы. Проанализировав материалы сетевого издания «Юга.ру» до 01.02.2022, мы не смогли найти никакой другой информации, связанной с киберспортом. Статья, о которой идет речь в нашей работе, является единственной. Данное спортивное направление, которому многие федеральные сетевые средства массовой информации (СМИ) в последние годы отдают предпочтение и о котором охотно размещают информацию, кубанские СМИ не спешат широко освещать. Мы считаем, что освещение киберспортивных событий заслуживает в современном медиадискурсе достойного места, так как киберспорт активно развивается, а параллельно с ним идет развитие киберспортивной журналистики.

Особенность онлайн-среды заключается в том, что она связана с мгновенностью и интерактивностью. Многоканальная связь адресанта и адресата (особенно актуализация блогов, чатов и т. д.) позволяет увеличить аудиторию, переводя потенциальную в разряд реальной. Важная составляющая эффективного освещения киберспорта – это персональный подход к аудитории с учетом ее информационных потребностей и осведомленности. Как правило, в киберспортивных интернет-СМИ существует система рейтингов и оценок, позволяющая мгновенно оценивать тексты, фото- и видеоиллюстрации. Журналисты должны помнить и об инфоцентричности онлайн-среды, с учетом этого правильно структурировать свой материал и делать это профессионально.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеев А. Б. О самопрезентации в спортивном дискурсе (на примере дискурса бойцов смешанных единоборств) // Известия Саратовского университета. Серия: Филология. Журналистика. – 2021. – Вып. 4. – С. 387–393.
2. Буянова А. В., Козилина В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития // Социально-политические науки. – 2017. – № 5. – С. 77–80.
3. Викулов В. В. Финансовые потоки в киберспорте как основные факторы возникновения киберспортивной журналистики // Вестник Тверского государственного университета. Серия «Филология». – 2018. – № 1. – С. 120–123.
4. Войтик Е. А. Актуализация темы «Спорт как бизнес-индустрия» в современной российской прессе // Медиаальманах. – 2013. – № 6. – С. 52–60.
5. Дзюба В. И., Лебединская В. Г. Использование компьютерных программ в процессе изучения русского языка // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. – 2014. – № 3. – С. 167–169.
6. Жучкова И. И. Тезаурусное моделирование английской спортивной терминологии (на примере семантического поля «football» (футбол)) // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева. – 2021. – № 3(112). – С. 25–30.
7. Мальцева И. А. Организующие и стабилизирующие факторы в развитии спортивной журналистики // Медийные стратегии современного мира : материалы одиннадцатой междунар. науч.-практ. конф. – Краснодар, 2017. – С. 81–84.

8. Сомова Е. Г. Новые речевые процессы в современных массмедиа // Инновационные процессы в информационно-коммуникационной сфере : сб. материалов Всерос. науч.-практ. конф. – 2021. – С. 33–37.
9. Cybersport.ru. Новостной киберспортивный сайт. [Электронный ресурс]. – URL : <https://www.cybersport.ru> (дата обращения: 10.01.2022).
10. Yuga.ru. [Электронный ресурс]. – URL : <https://www.yuga.ru>. (дата обращения: 28.12.2021).

Статья поступила в редакцию 11.02.2022

REFERENCES

1. Alekseev A. B. O samoprezentacii v sportivnom diskurse (na primere diskursa bojcov smeshannyh edinoborstv) // Izvestiya Saratovskogo universiteta. Seriya: Filologiya. Zhurnalistika. – 2021. – Вып. 4. – С. 387–393.
2. Buyanova A. V., Kozilina V. Kibersport: istoriya stanovleniya, sovremennoe sostoyanie i perspektivy razvitiya // Social'no-politicheskie nauki. – 2017. – № 5. – С. 77–80.
3. Vikulov V. V. Finansovye potoki v kibersporte kak osnovnye faktory vozniknoveniya kibersportivnoj zhurnalistiki // Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya «Filologiya» – 2018. – № 1. – С. 120–123.
4. Vojtik E. A. Aktualizaciya temy «Sport kak biznes-industriya» v sovremennoj rossijskoj presse // Medi-aal'manah. – 2013. – № 6. – С. 52–60.
5. Dzyuba V. I., Lebedinskaya V. G. Ispol'zovanie komp'yuternyh programm v processe izucheniya russkogo yazyka // Vestnik Pyatigorskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. – 2014. – № 3. – С. 167–169.
6. Zhuchkova I. I. Tezaurusnoe modelirovanie anglijskoj sportivnoj terminologii (na primere semanticheskogo polya «football» (futbol)) // Vestnik Chuvashskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. I. Ya. Yakovleva. – 2021. – № 3(112). – С. 25–30.
7. Mal'ceva I. A. Organizuyushchie i stabiliziruyushchie faktory v razvitii sportivnoj zhurnalistiki // Medijnye strategii sovremennogo mira : materialy odinnadcatoy mezhdunar. nauch.-prakt. konf. – Krasnodar, 2017. – С. 81–84.
8. Somova E. G. Novye rechevye processy v sovremennyh massmedia // Innovacionnye processy v informacionno-kommunikacionnoj sfere : sb. materialov Vseros. nauch.-prakt. konf. – 2021. – С. 33–37.
9. Cybersport.ru. Novostnoj kibersportivnyj sajt. [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://www.cybersport.ru> (дата обращения: 10.01.2022).
10. Yuga.ru. [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://www.yuga.ru>. (дата обращения: 28.12.2021).

The article was contributed on February 11, 2022

Сведения об авторах

Мальцева Ирина Анатольевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры электронных СМИ новых медиа Кубанского государственного университета, г. Краснодар, Россия, <https://orcid.org/0000-0003-2963-8705>, pgkubani@mail.ru

Лебединская Виктория Григорьевна – доктор филологических наук, профессор кафедры электронных СМИ новых медиа Кубанского государственного университета, г. Краснодар, Россия, <https://orcid.org/0000-0001-8815-0545>, lebedinskaya2012@rambler.ru

Author Information

Maltseva, Irina Anatolyevna – Candidate of Philology, Associate Professor of the Department of Electronic Mass Media of New Media, Kuban State University, Krasnodar, Russia, <https://orcid.org/0000-0003-2963-8705>, pgkubani@mail.ru.

Lebedinskaya, Victoria Grigoryevna – Doctor of Philology, Professor of the Department of Electronic Mass Media of New Media, Kuban State University, Krasnodar, Russia, <https://orcid.org/0000-0001-8815-0545>, lebedinskaya2012@rambler.ru