

СТРИМ КАК ГИБРИДНЫЙ ЖАНР В ПРОЦЕССЕ КОММЕНТИРОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

М.А. Мирошник

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина

charmelion@mail.ru

Научный руководитель: кандидат филологических наук, доцент О.Е. Видная

На модификацию современной жанровой системы особое влияние оказывает процесс конвергенции средств массовой информации (СМИ). Именно в результате слияния различных жанров периодической печати, радио, телевидения, литературы, театра, кинематографа и многих других направлений человеческой деятельности, возникают гибридные жанры [2, 53]. В них характеристики классических форм соединяются с приемами, методами, стратегиями шоу, игры, театрализованной постановки, концерта. С всевозрастающей активностью телевизионной аудитории, стремительным развитием технологий web 2.0 [4], расширением мультимедийных каналов телевидения и привлечением в телепроизводство пользовательского контента можно говорить о телевизионных жанрах 2.0, которые, в свою очередь, стали прародителями гибридных жанров 2.0. Они не имеют аналогов на телеэкране и свойственны только телевизионным формам в Интернете. К гибридным жанрам 2.0 можно отнести и такое популярное на сегодняшний день направление деятельности в мировой сети, как стрим.

Первоначально жанр стрим рассматривался как пользовательская интернет-трансляция процесса создания игровых процессов посредством специализированных программ, а также трансляцию финалов крупнейших соревнований по различным сетевым соревнованиям. В настоящее время это может быть трансляция пользователем любого фрагмента своей жизни на собственном интернет-канале.

Стрим, представляющий из себя вариацию классического журналистского прямого репортажа и спортивного телевизионного комментария, тем не менее, большую часть своего сетевого контента берет из тематического пласта компьютерных технологий, в частности, компьютерных игр. Именно освещение компьютерных игр стало массовым продуктом стримеров, так как технологическая область создания стримов совпадает с областью функционирования знаний о компьютерных игровых технологиях. Игровая индустрия, как одна из наиболее продаваемых и массовых, как никакая другая привлекает этих людей. В результате создается некий информационный вакуум, который замыкает подобных пользователей на очень узких тематических пластах и все происходящее в мире, как менее значительное, рассматривается только сквозь призму игровых и развлекательных продуктов. Неразрывная связь компьютерных игр и современных компьютерных технологий, как самых передовых вещей смогла повлиять на классический порядок получения информации о внешнем мире посредством, в начале пути, газет, а позднее телевидения и привлечь, а затем и создать, собственную аудиторию, которая получает огромное расширение, за счет подрастающего поколения. Приrost, а главное качество и масштабность увлечений этой аудитории становится не просто тенденцией, которая может в любой момент пройти, а самостоятельным рынком информационных услуг в своей области. Тем интереснее наблюдать синтез классических журналистских жанров, которые создавались на принципах удобства для восприятия информации пользователем, ее дозировании, методов работы с этими объемами, а также скорость распространения информации в этой сети посредством различных средств, таких как виджеты, сетевые рассылки, мессенджеры, синхронизированные аккаунты и т.д. После прохождения своеобразного технического фильтра классические жанры приобретают новые черты, трансформируются, или вовсе вновь становятся востребованными давно забытые художественные жанры. Поэтому ни в коем случае нельзя сказать о том, что интернет уничтожает классические жанры и оставляет лишь самые простые в использовании.

Кроме того, статус сетевых компьютерных игр, или, как их часто называют, кибер-спортивных дисциплин был подтвержден и на государственном уровне. Приказом Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта [2], а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта». На основании статьи 21 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (Собрание законодательства Российской Федерации, 2007, № 50, ст. 6242; 2008, № 30 (ч. 2), ст. 3616) и в целях реализации Порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения, утвержденного приказом Министерства спорта Российской Федерации от 02.09.2013 № 702 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 10.09.2013, регистрационный № 29916), приказываю:

1. Признать и включить в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта - признанные виды спорта (за исключением военно-прикладных, служебно-прикладных, национальных видов спорта, а также видов спорта, развиваемых на общероссийском уровне) вид спорта «компьютерный спорт» с номером-кодом вида спорта 1240002411М. За подписью Министра спорта Виталия Леонтьевича Мутко. Зарегистрировано в Минюсте РФ 3 июня 2016 г. Регистрационный № 42407.

Согласно этому закону киберспортивные дисциплины («компьютерный спорт») получили официальный статус, и победители крупных игровых турниров могут быть отмечены званиями кандидата в мастера спорта и мастера спорта. Кроме того, он открывает возможность присвоения спортивных разрядов на основании спортивного рейтинга и разработки программ по подготовке судей и тренеров. В киберспорте существует несколько дисциплин. Среди них: трехмерные шутеры, тактико-стратегическая игра, технические и спортивные симуляторы, а также командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры. Подобный государственный статус заставляет нас более серьезно рассматривать тенденции компьютерного рынка, а этот рынок, в свою очередь, нуждается в методах освещения и подачи данной информации зрителю, постоянной работой над зрелищностью. Соответственно, требуемых специалистов можно заполучить двумя путями: созданием конкурентной среды для журналистов традиционных СМИ, либо воспитанием собственных кадров, путем выделения наиболее подходящих кандидатур из самих участников процесса, то есть действующим компьютерным игрокам. Подобную схему набора кадров мы встречаем и на спортивных каналах, где новыми экспертами, которые выполняют, или должны выполнять, журналистскую роль, на работу принимают бывших футболистов, невостребованных тренеров и других спортсменов, имеющих тот или иной авторитет у среднестатистического зрителя спортивного телеканала. За счет авторитетности (или неавторитетности) своей позиции он и занимает определенную оценочную нишу в сознании потребителя. Помимо схожести способа подбора кадров существуют и другие очевидные сходства с построением спортивных журналистских программ. То же самое касается и печатных жанров на спортивную тематику.

Так, например, в декабре 2105 года начал свое вещание телевизионный канал с круглосуточным вещанием под названием «GameShow». В настоящее время он входит в базовый пакет крупнейшего телеоператора страны «Триколор», в сети «Вымпелком», «НТВ-Плюс», «Акадо», и технический охват телеканала составляет более 12,3 миллионов домохозяйств по всей России [3]. Еще 38 миллионов домохозяйств имеют доступ к контенту Game Show за счет трансляции тематических блоков на 40 региональных каналах. Тематический ряд данного канала ограничивается компьютерными играми и программами на данную и смежную тематику. Некоторые продукты выполнены в тех форматах и разновидностях классических жанров, что и в сети интернет (стримы, летсплеи и т.д.). Генеральный продюсер телеканала GameShow Наталья Чайковская, однако, подчеркивает

приоритетный статус телевидения перед интернет-платофрмами, которые транслируют подобный тематический пласт в самых различных формах: «Мы не ставили перед собой задачу забрать какой-то кусок интернет-аудитории, однако практика показывает, что геймерам по ряду причин интересно смотреть это именно по телевизору. Они могут позвать родителей и сказать: «Вот игра, в которую я играю, это серьёзные соревнования с призовым фондом в 20 миллионов долларов, разрешите мне играть больше». Также среднестатистическому игроку приятно осознавать сам факт того, что его игра оказалась в большом медиа».

Однако компьютерные игры имеют собственные, выделяющие его из ряда других особенности и нюансы. Именно решение проблемы возможной некомпетентности специалистов в вопросах функционирования игр и была приоритетной на раннем этапе становления. «Для этого на телеканале и происходит синергия ребят с телевидения с ребятами из киберспорта и геймдева. Вместе они друг у друга учатся необходимым вещам. В этом и заключается абсолютная уникальность проекта GameShow», – отмечает Наталья Чайковская. Подобный подход позволяет посмотреть на проблему синтеза жанров с другой стороны: интернет не упрощает и не примитивизирует существующую систему, а лишь модифицирует ее учетом потребностей части современной аудитории. Стоит отметить, что в первый год вещания телеканал GameShow стал лауреатом национальной премии «Страна» в номинации «Открытие года».

Таким образом, с созданием собственного игрового телеканала сфера интернет-трансляций различного уровня и форм сумела объединить не только пользователей всемирной информационной сети, но и показала доступность и открытость данного информационного пласта для широко круга зрителей. В то же время, придание кибер-спорту официального статуса на государственном уровне не может позволить не уделять вопросу функционирования информации в данной сфере должного уровня внимания.

Список литературы

1. ПРИКАЗ Минспорта РФ от 29.04.2016 № 470.
URL: <https://minjust.consultant.ru/documents/19562>
2. Шестеркина Л.П. Универсальная журналистика: Учебник./ М.: Аспект Пресс, 2016. 53
3. GameShowNews. GameShow открывает собственный телеканал. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/gameshownews/843013.html>
4. Tim O`Reilly «What is Web 2.0». URL: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>