

СТРИМ КАК СОВРЕМЕННЫЙ ФОРМАТ ПРЯМОГО РЕПОРТАЖА: АУДИТОРНЫЙ ФАКТОР И ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ

М. А. Мирошник

Тамбовский государственный университет им. Г. Р. Державина

Поступила в редакцию 28 мая 2019 г.

Аннотация: в данном научном исследовании рассмотрены предпосылки появления формата стрим на популярных интернет-площадках. Анализируются особенности работы стримеров и механизм функционирования специализированных интернет-сервисов.

Ключевые слова: стрим, стример, Twitch, YouTube, колумнистика, прямая трансляция, онлайн.

Abstract: the prerequisites of creation of the stream format on popular Internet sites are explored in this scientific research. The features of the work of streamers and the mechanism of functioning of specialized Internet services are analyzed.

Keywords: stream, streamer, Twitch, YouTube, columnists, live broadcast, online.

Термин «стрим» (от англ. *stream* — поток) означает последовательность видео и аудио, получаемая пользователем методом потоковой передачи данных [1]. В современном понимании стрим — это прямая аудио- или видеотрансляция разнообразного контента, преимущественно игрового, посредством разнообразных сервисов. Самые популярные из них в России — Twitch и YouTube.

Платформа Twitch была запущена в 2011 г., и на данный момент ее аудитория составляет около десяти миллионов пользователей в день [2]. Изначально она предназначалась для вещания событий из мира компьютерных игр и персональных проектов — трансляций игрового процесса с авторскими комментариями.

Именно роль автора трансляции и представляет ценность для анализа работы стримов с точки зрения развития функционирования современных информационных процессов и привлечения аудитории, потребляющих данную информацию. В основе популярности того или иного стрима лежит не только фактологическое наполнение и определенная тематика, но и роль личности человека (в редких случаях нескольких человек), которые и ведут трансляцию в присущей только им манере. Именно они становятся своего рода колумнистами, привлекая аудиторию авторской подачей материала. Таким образом, мы в своем исследовании исходим из гипотезы, что современные форматы и типы информации, их индивидуальные характеристики базируются на традиционных жанрах и способах подачи контента.

Если мы определим репортаж как жанр эмоциональной публицистики, в котором на первый план выходит эффект присутствия и восприятия собы-

тия сквозь собственные впечатления журналиста [3, 96], то мы обнаружим несколько схожих со стримом элементов. В стриме, как и в классическом репортаже, все основано, как уже было отмечено выше, на личности автора. С развитием технических возможностей появилась возможность создавать прямой репортаж, который имеет еще больше общих черт со стримом, так как помимо схожих функций, а именно — трансляции какого-то события в прямом эфире, главенствующей в данном случае является функция комментатора. В этом плане стрим соотносится с трансляцией спортивных соревнований, с рядом несущественных отличий. Как правило, особенно если речь идет об эксклюзивном показе какого-либо спортивного события, пользователь лишен возможности выбора спортивного комментатора. Зритель воспринимает комментарий как неотъемлемое приложение к основному видео или аудиоряду. Ключевая особенность стримов заключается не только в возможности выбора конкретного предмета просмотра, но и комментатора — пользователя, который в большинстве случаев и является автором трансляции. Причем, в отличие от телевизионных комментаторов, пользователи имеют гораздо больше критериев и требований для выбора источника просмотра.

Как уже было отмечено, понятие «стрим», как правило, связано с трансляцией компьютерных игр. Эта особенность связывает этот вид распространения информации с термином «геймификация». В классическом понимании геймификация — это применение теории игр, игровых концептов и техник в неигровом контексте с целью сделать его более развлекательным и интересным [4, 94]. Если обычно геймификация является методом достижения определенной цели, то в случае со стримами компьютерных игр

она является материалом, на котором и основан весь основной тематический пласт этого своеобразного явления, через которое автор может выражать свое мнение, взгляды, мироощущение, то есть создает собственную картину мира.

По определению стримом можно назвать любой онлайн-новый поток видео с комментариями. В большинстве случаев стримы популярного видеохостинга — это трансляции, связанные с компьютерными играми и их элементами. В сознании пользователей интернета стрим закрепился исключительно как термин, относящийся к трансляции игрового процесса, а другие онлайн-потоки обозначают на манер классического телевидения — прямыми трансляциями (например, стримы спортивных событий), а выделяет их в отдельный вид распространения информации именно авторская составляющая, которая имеет даже большее значение, нежели сам предмет трансляции.

Были и другие примеры тематического ряда стримеров. Классический пример — создание дипломной работы онлайн. Один из пользователей сервиса Twitch демонстрировал в прямом эфире процесс написания своей научной работы. В процессе интерактивного общения с посетителями канала удалось не только выделить приемы написания качественной работы, но и дополнить исследование автора, а также подискутировать на темы, которые возникали в процессе. Очевидно, что сама по себе трансляция сцен жизнедеятельности человека не является ценной с точки зрения развития информационного пространства, однако в процессе их интерпретации и обсуждения в интерактивном режиме она приобретает черты авторской публицистики, и, таким образом, наделяет итоговый материал чертами аналитичности.

Другой важной отличительной особенностью деятельности стримеров является монетизация их творчества. Она осуществляется не только за счет привлечения рекламодателей, но и зачастую прямым финансовым поощрением от зрителей, опять же в режиме онлайн. Размеры этого поощрения определяются самим зрителем. Такая форма оплаты труда получила название «донат» (от англ. *donate* — жертвовать), а сам человек, который осуществляет пожертвование — «донатер». Стоит отметить, что побудить зрителя для внесения денежных средств на электронный счет автора может как важность самой информации, о которой говорится в стриме, так и роль комментатора в его проведении. Соответственно, и комбинация фактологичности и интерпретации этих фактов и является ключевой в борьбе за зрителя. Работа над авторской стороной процесса заставляет ведущих стримов обращать внимание как на технические аспекты ведения прямой трансляции (качество изображения и звука, монтаж и т.д.), так и на работу над подачей материала (подготовка

к трансляции, знание предмета обсуждения и т.д.). Стремление к увеличению прибыли заставляет стримеров использовать классические журналистские методы подготовки к прямому эфиру, вплоть до работы с «антуражем» трансляции и внешним видом комментатора. Этому способствует и традиционный для стримов формат трансляции «окно в окно», когда пользователи видят лицо человека, проводящего эфир.

Ярким примером важности роли комментатора в данном формате является пользователь сервиса Twitch с ником Sharishaxd, который делает стримы на популярную игру Dota 2. На начало 2017 г. его стримы посмотрели более 11 миллионов пользователей сервиса, а число постоянных подписчиков приближается к пятистам тысячам. Средний заработок Карины Козыревой, скрывающейся за сетевым именем, составляет около одного миллиона рублей в месяц.

Чтобы оценить масштабность распространения такого явления, как стрим, достаточно посмотреть на аудиторию финальной игры по известной компьютерной игре League of Legends между южнокорейскими командами SKTelecom и KOO Tigers. В режиме онлайн эту игру посмотрели 334 миллиона уникальных пользователей [5]. Для сравнения — трансляцию финального матча чемпионата мира по футболу 2014 г., самого значимого спортивного события последних лет, посмотрели около 695 млн. телезрителей, т.е. всего в два раза больше, учитывая тот факт, что финалы турниров по компьютерным играм телевидение пока не транслирует. Перспективы стримеров растут параллельно с ростом интереса к компьютерным играм, который увеличивается с каждым годом в геометрической прогрессии.

Очередным шагом к развитию этого направления в нашей стране стало подписание заместителем председателя Правительства РФ по вопросам спорта, туризма и молодежной политике Виталием Мутко приказа «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» (зарегистрирован в Минюсте России 03.06.2016), согласно которому киберспорт официально признан видом спорта [6]. Официальный статус предполагает не только качественный рост материалов киберспортивной направленности, но и заставляет пересмотреть отношение к деятельности стримеров и задуматься о создании более качественного контента данной тематики.

Положение о том, что новые, весьма популярные типы (или форматы) информации развивают традиционные аспекты жанровой системы публицистики, позволит по-другому взглянуть на эти процессы, вписать их в общую магистраль развития современных медиа, дать исследователям необходимые инструменты для изучения этих новых с технической точки зрения явлений.

ЛИТЕРАТУРА

1. Что такое стрим? Кто такой стример? — Режим доступа: <https://hotshowlife.com/chto-takoe-strim/> (дата обращения: 12.10.2018).
2. Twitch. — Режим доступа: <https://www.twitch.tv/p/about> (дата обращения: 02.02.2019).
3. Колесниченко А. В. Практическая журналистика / А. В. Колесниченко. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 2008.
4. Григорьева Л. Ю. Практика игрофикации в массмедиа: сопряженность персонального и имперсонального / Л. Ю. Григорьева // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. — 2013. — № 4. — С. 92–102.
5. Киберспорт в 2015: главные цифры, факты, события и скандалы — Режим доступа: <http://itc.ua/articles/kibersport-v-2015-glavnyie-tsifryi-faktyi-sobyitiya-i-skandalyi/> (дата обращения: 03.12.2018).
6. Киберспорт в России официально признали видом спорта. — Режим доступа: <http://www.rbc.ru/rbcfreenews/57580f149a7947bf3ee4c328> (дата обращения: 12.10.2018).

Тамбовский государственный университет им. Г. Р. Державина

Мирошник М. А., старший преподаватель кафедры русской и зарубежной литературы, журналистики
E-mail: charmelion@mail.ru

Tambov State University named after G. R. Derzhavina
Miroshnik M. A., Senior Lecturer of the Russian and Foreign Literature, Journalism Department
E-mail: charmelion@mail.ru