

«СТРИМЫ» КАК НОВОЕ ЯВЛЕНИЕ В МЕДИАКОММУНИКАЦИИ. ЭЛЕМЕНТЫ ЖУРНАЛИСТИКИ И КОММЕРЧЕСКИЙ АСПЕКТ

М.А. Мирошник

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина

charmion@mail.ru

Относительно новые термины «стрим» и «стример» плотно вошли в обиход уже нескольких поколений пользователей сети интернет. Особенности данного формата предполагают пристальное внимание к количественному и качественному составу аудитории. За последние годы «стрим» практически заменил многим людям в возрасте от десяти до двадцати лет классическое телевидение. Тем не менее, это новое жанровое образование представляет собой некий синтез телевизионных жанров и основан, при всей своей новизне, на журналистских принципах, таких как использование прямой трансляции, комментирования, интерактивном общении с аудиторией в режиме онлайн и т.д. Очень важна в «стриме» и авторская составляющая. Зачастую она имеет даже большее значение, чем сам предмет трансляции. Попробуем разобраться.

Слово «стрим» (от англ. Stream - поток) означает последовательность видео и аудио, получаемых пользователем методом потоковой передачи данных¹. Иными словами, «стрим» – это прямая трансляция определенного видеоконтента в сети интернет посредством разнообразных сервисов. Самый популярный из них – YouTube.

Понятие «стрим», как правило, связано с трансляцией игровых процессов. Эта особенность связывает этот вид распространения информации с термином «геймификация». В классическом понимании – это применение теории игр, игровых концептов и техник в неигровом контексте, с целью сделать его более развлекательным и интересным². И 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. Игра фактически подменяет реальные события. Эти события создаются самим комментатором трансляции и представляют из себя продукт, состоящий из игрового и творческого начала. По определению, «стримом» можно назвать любой онлайн-поток видео с комментариями, но, по факту, если мы введем слово «стрим» в поисковую строку любого популярного видеохостинга, то в результатах он показывает исключительно трансляции компьютерных игр. В сознании пользователей сети интернет «стрим» закрепился исключительно как термин, относящийся к трансляции игрового процесса, а другие онлайн потоки называют на манер классического телевидения – прямыми трансляциями (например, «стримы» спортивных событий).

Ярким примером важности роли комментатора в данном формате является Карина «Sharishaxd», которая делает «стримы» на известную игру «Dota 2». На данный момент (апрель 2016 года), Карина имеет около шести с половиной миллионов просмотров в системе Twitch.

Немаловажной является и коммерческая составляющая «стримов», которая основана на донатной системе. Каждый из пользователей в процессе просмотра «стрима» (эфир, как правило, длится от часа до трех) может пожертвовать любое количество денег автору трансляции. Например, пользователь с сетевым именем Starblu_ebreu пожертвовал Карине в прямом эфире около трех с половиной тысяч евро. Вся эта информация доступна на официальной страничке автора в системе. Коммерциализация является еще одной отличительной чертой данного процесса.

¹ <https://hotshowlife.com/chto-takoe-strim/>

² Григорьева Л.Ю. Практика игрофикации в массмедиа: сопряженность персонально и имперсонального // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. – 2013. – №4. – С. 92-102.

Чтобы оценить масштабность распространения такого зарождающегося жанра как «стрим», достаточно посмотреть на аудиторию финальной игры по известной МОВА «League of Legends» между южнокорейскими командами SK Telecom и KOOTigers. В режиме онлайн эту игру посмотрело 334 миллиона уникальных зрителей³. Для сравнения – трансляцию финального матча Чемпионата Мира по футболу 2014 года, самого значимого спортивного события последних лет, посмотрели около 695 миллионов 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.

Каждый автор «стрима» является самостоятельным творцом своего продукта. Минимальный монтаж и практически неограниченный объем конечного материала создает большой простор для творчества. Многие авторы начали вносить в свой игровой процесс актуальные политические и общественные комментарии, которые связывают мир игры с миром реальным. Необычный синтез медиакоммуникационных аспектов и элементов журналистского творчества и может стать решающим фактором в изучении необъяснимой популярности данного формата.

³ <http://itc.ua/articles/kibersport-v-2015-glavnyie-tsifryi-faktyi-sobyitiya-i-skandalyi/>