

Стоит отметить, что со многими из спортсменов Стась Шельгорн находится в тесном контакте. В своих материалах автор нередко переключается с их профессиональной жизненной составляющей, на сторонние тематики, что позволяет сформировать целостную картинку о личности атлета.

В заключении хочется сказать, что развитие цифровых технологий благоприятно влияет на продвижение спорта и ценностей здорового образа жизни. Разнообразие подходов к созданию контента в новых медиа позволяет сделать информацию доступной и привлекательной для различных социальных групп. Материалы, размещенные на данных платформах, не только информируют аудиторию, но и способствуют формированию позитивных привычек и мотивации к занятиям спортом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Прохоров А.В., Попов С.А. Спортивные блогеры как трансляторы ценностей здорового образа жизни / А.В. Прохоров, С.А. Попов // Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа. Базовые ценности культуры в экранном контексте: сборник материалов VI международной научной конференции. — М.: ВШТ МГУ, 2024. — С. 45–49 с.
2. Мальцев С.Л., Мальцева Е.С. Спортивный блоггинг в системе интернет-коммуникаций / С.Л. Мальцев, Е.С. Мальцева // Современные проблемы и пути повышения конкурентоспособности бизнеса: материалы международной научно-практической конференции Москва, 17 апреля 2020 года. — М.: Автономная некоммерческая организация высшего образования «Институт бизнеса и дизайна», 2020. — С. 357–364.
3. Shelgorn [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://t.me/shelgorn_tg. — (дата обращения: 27.09.2024)
4. В эфире Стась Шельгорн и Александр Гордиевских [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=0MdZ-VDjnpY>. — (дата обращения: 27.09.2024)

*Рудавская М.В.
Белорусский государственный университет
(научный руководитель — к. фил. н., доц. А.А. Градюшко)*

СРАВНЕНИЕ СТРИМОВ И ЛЕТСПЛЕЕВ (НА ПРИМЕРЕ КАНАЛА KUPLINOV PLAY)

Игровая журналистика становится все более популярной среди молодого поколения, которое увлечено видеоиграми и компьютерными технологиями. Это один из компонентов медиасистемы наряду со спортивной, театральной, автомобильной журналистикой. Данный сегмент медиарынка является одним из самых быстроразвивающихся. Современные игры предлагают уникальные визуальные и звуковые эффекты, захватывающее сюжетное развитие и проработанные механики игры.

«Поиски новых форм представления массовой информации ведут к возникновению никогда не применявшихся ранее жанровых форм, многие

из которых, благодаря развитию технологий, появились в последние годы» [1, с. 87], — отмечается в одном из исследований. Более того, журналисты, специализирующиеся на игровой тематике, должны уметь точно определить жанр каждой игры (от экшн-приключений и шутеров до стратегий и ролевых игр), причем каждая категория требует особого подхода и анализа. Только хорошо осознавая специфику каждого жанра, журналист сможет подробно раскрыть суть и особенности игры в своем обзоре.

Игровая журналистика сегодня стала объектом интереса большого сегмента современной молодежи, она посвящена игровой индустрии, которая составляет неотъемлемую часть индустрии развлечений. Следует уточнить, что «игровая журналистика это не про «поиграл-развлекся-написал». Это про четко структурированный текст, где одна мысль плавно перетекает в другую и переносит читателя от одного события в другое» [2, с. 250]. Кроме текстов и постов на интернет-порталах, существует также видеоконтент: стримы, летсплеи и обзоры.

Стрим — это онлайн-трансляция (не заранее смонтированный ролик) прохождения видеоигры, как правило, с комментариями играющего. Зачастую к стриму прикладывается съемка с веб-камеры играющего, чтобы зрители могли увидеть живые эмоции своего кумира [3].

Летсплеи — видеоролик, демонстрирующий процесс прохождения компьютерной игры, обычно сопровождается комментариями игрока, который записывает летсплей [4]. Часто в таких видео зрителей больше привлекают не элементы игрового процесса, а реакция, эмоции и комментарии игрока, его уникальная манера и стиль изложения. Существует множество известных летсплейщиков с обширной аудиторией подписчиков.

В российском сегменте мы можем выделить YouTube-канал Kuplinov Play. Сейчас у него 16,9 млн. подписчиков, которые смотрят и поддерживают его. Он совмещает на канале два жанра: стримы и летсплеи.

Уникальность его летсплеев заключается в том, что он достаточно интересно комментирует действия в игре, что является неотъемлемой частью данного жанра. Как мы можем заметить на видеороликах, у него есть веб-камера, которая записывает самого автора и его эмоции. Это также привлекает людей. В летсплеях нет живого чата, есть только комментарии, которые оставляют зрители после просмотра или во время прохождения игры. В живом времени общаться с автором они не могут.

Стримы у Куплинова довольно атмосферные и с множеством шуток. Обычно он ведет трансляции с другими блогерами, но это ничуть не портит картинку. На стриме присутствует чат, где зрители общаются между собой и с автором.

Таким образом, в ходе исследования нами была выявлена разница между стримом и летсплеем. Оба жанра игровой журналистики очень похожи, но имеют ряд отличий: 1) стрим проходит в реальном времени,

а летсплеи представляют собой заранее записанное и смонтированное видео; 2) стримы направлены на развлечение аудитории прямо здесь и сейчас, а летсплеи могут дать ответ, как пройти то или иное задание в игре; 3) зачастую стримы нельзя пересмотреть, но бывают исключения, а летсплеи можно смотреть в любое время суток; 4) в стримах есть чаты, где зрители общаются в живом времени, а на летсплейных роликах есть только комментарии, где каждый желающий может написать, что чувствовал во время просмотра, в какую игру дальше поиграть.

ЛИТЕРАТУРА

1. Градюшко А.А. Мультимедийная история и сторителлинг в структуре современной веб-журналистики // Международная журналистика-2016: турбулентность межгосударственных отношений и медиа: матер. V Междунар. науч.-практ. конф. Минск, 18 февр. 2016 г. — Минск: Изд. центр БГУ, 2016. — С. 87–91.
2. Коровина А.С., Муха А.В. Особенности жанра рецензии в игровом журнале // Журналистика в глобальном мире: матер. IV Междунар. студ. науч.-практ. конф., Ростов-на-Дону, 01 марта 2022 г. Вып. 4. — Ростов-на-Дону: АкадемЛит (Издатель ИП Ковтун С.А.), 2022. — С. 246–250.
3. Кудряшов И.С. Игровая журналистика [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://bigenc.ru/c/igrovaia-zhurnalistika-f7d881> (дата обращения: 27.09.2024).
4. Зиновьева Н.А. Игровые стримы и летсплеи: перспективы социологического анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. — 2020. — Т. 13. — Вып. 4. — С. 460–475.

Русак У.И.

*Белорусский государственный университет
(научный руководитель — к. фил. н., доц. А.А. Градюшко)*

ИСКАЖЕНИЕ ТРАДИЦИОННЫХ ЖАНРОВ ЖУРНАЛИСТИКИ ПУТЕМ НАПИСАНИЯ ТЕКСТОВ ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ

В последнее время внимание многих медиаисследователей сосредоточено на изучении технологий искусственного интеллекта (ИИ). Существуют разные мнения насчет внедрения возможностей нейросети в работу журналиста: одни специалисты считают это перспективным направлением, другие же видят угрозу, которая способна заменить деятельность человека. В частности, в одной из работ отмечается, что «ИИ станет неотъемлемой частью журналистики, что приведет к изменению ее основ — во всех звеньях цепочки создания, хранения и предоставления информации» [1, с. 581].

Согласно информации от Associated Press, использование искусственного интеллекта значительно увеличивает эффективность подготовки финансовых отчетов и автоматизирует повседневные задачи, что позволяет экономить до 20% рабочего времени сотрудников. Кроме того, AI Cyborg