

ЖАНРОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ОСВЕЩЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ВИДЕОБЛОГИНГЕ

Н. О. Шестерин

*Тамбовский государственный университет им. Г. Р. Державина,
ул. Интернациональная, 33, 392000, г. Тамбов, Россия,
nshesterin@gmail.com*

*Научный руководитель – Е. А. Зверева,
доктор филологических наук, доцент*

Популярность сетевого видеоконтента, направленного на анализ процесса развития игровой индустрии, объясняется двумя факторами: во-первых, интересом, который проявляет аудитория к такого рода медиаконтенту, а во-вторых, заинтересованностью авторов игр в его продвижении. Эти два взаимосвязанных обстоятельства обеспечивают активное развитие игрового сектора видеоблогинга. В нашем исследовании предпринимается попытка дать характеристику жанровой системе видеоблогов о компьютерных играх на материале анализа топовых блогеров русскоязычного сектора интернета. В ходе исследования делаются выводы о том, что анализируемые видеоблоги представлены, в основном, монотематическим или политематическим типом, а большая часть видеоконтента выстраивается на основе скринкаст-формата. Жанровая же система включает летсплей, гайд, прохождение, обзор и рецензию.

Ключевые слова: компьютерные игры; видеоблог; летсплей; скринкаст-ролик.

GENRE FEATURES OF COMPUTER GAME COVERAGE IN VIDEO BLOGGING

N. O. Shesterin

*Derzhavin Tambov State University,
33, Internatsionalnaya Str., 392000, Tambov, Russia
Corresponding author: N. O. Shesterin (nshesterin@gmail.com)*

*Research advisor – E. A. Zvereva,
doctor of Philology, associate professor*

The popularity of network video content aimed at analyzing the development process of the gaming industry is explained by two factors: firstly, the interest shown by the audience in this kind of media content, and secondly, the interest of game authors in its promotion. These two interrelated circumstances ensure the self-actuating development of the gaming sector of video blogging. Our study attempts to characterize the genre system of video blogs about computer games based on an analysis of top bloggers in the Russian-speaking Internet sector. Our study attempts to characterize the genre system of video blogs about computer games based on an analysis of top bloggers in the Russian-speaking Internet sector. The study concludes that the analyzed video blogs are represented, mostly, by monothematic or polythematic type, and most of the video content is based on the screencast format. The genre system includes a let's play, a guide, a walk-through, a review and a critique.

Key words: computer games; video blog; let's play; screencast video.

Процессы геймификации многих сфер жизни современного человека, наряду с технико-технологическим развитием и высвобождением свободного времени, привели к активному росту сектора игровых индустрий вообще и компьютерных игр в частности. Последнее получило отражение в секторе как традиционных, так и новых медиа. Сетевая среда предложила площадки как для дистрибуции компьютерных игр, так и для отражения направления их развития в медиапрактиках. Наиболее естественной формой такого отражения стал видеоконтент, позволяющий демонстрировать аудитории игровые практики. Эта сфера медиапроизводства развивается сегодня достаточно активно, постоянно предлагая новые формы, основанные на использовании современных технологий. Мы в нашем исследовании предпринимая попытку систематизировать жанры произведений, основанных на освещении компьютерных практик. Материалом исследования является русскоязычный сектор видеоблогинга. Эмпирическую базу исследования составляют видеоролики, размещенные на наиболее популярных каналах видеохостинга YouTube: Marmok (19 млн подписчиков), Kuplinov. Play (16.7 млн подписчиков), EdisonPts (16.2 млн подписчиков), Компот (15.9 млн подписчиков), Симбочка Пимпочка (13.5 млн подписчиков), ЕвгенБро (12 млн подписчиков), windy31 (10.8 млн подписчиков), HomeAnimations – Мультки про танки (10.6 млн подписчиков),

MrLololoshka (Роман Фильченков) (10.5 млн подписчиков), FROST (9.5 млн подписчиков). Основные методы исследования – сравнительно-типологический, историко-функциональный и метод анализа контента.

Результаты исследования показали, что анализируемый сектор видеоблогинга представлен, в основном, каналами двух типов – монотематическими и политематическими. В первую группу каналов включаются те, что содержат устойчиво однотипный контент одной линии. Так, например, на канале EdisonPts рассматривается преимущественно одна игра – «Майнкрафт». Вторая группа представлена каналами, включающими видеоролики о разных играх или обо всем, что связано с игровыми индустриями. Пример – канал Kuplinov. Play, где автор выкладывает видео с прохождением разных игр. Универсальный тип видеоблогов, имеющих неограниченное количество плей-листов, практически не представлен в нише каналов о компьютерных играх.

Если говорить о жанровом предпочтении блогеров данного типа, то важно отметить, что в той или иной степени все видеоролики включают формат скринкаста – захвата изображения экрана. Нередко именно скринкаст-ролики составляют основу контента на канале (например, Marmok). Они могут дополняться записанным закадровым текстом или включать импровизированную речь, зафиксированную в процессе прохождения игры. Но даже те видеоблоги, контент которых не ограничивается скринкастом, так или иначе включают фрагменты игр, зафиксированные с помощью подобных технологий

На основе скринкаст-формата формируется множество жанров. Назовем основные:

1. Летсплей. Жанр, основанный на показе процесса игры. Предметом такого жанра часто становятся игры, которые имеют ограниченный хронометраж. Например, игра в DOTA, как правило, продолжается от получаса до часа и имеет ярко выраженное сюжетное построение с завязкой, развитием действия, кульминацией и развязкой. Командный характер игры позволяет вариатизировать звуковое сопровождение видеоролика;
2. Прохождение. Этот жанр основан на фиксации одного или нескольких игровых эпизодов, но не всей игры полностью. Чаще всего он демонстрирует процесс прохождения наиболее сложных или интересных фрагментов игры и имеет кульминационное построение;
3. Гайд – инструкция по видеоигре с ее кратким описанием и примерами, демонстрирующими основные параметры;

4. Рецензія – детальний аналіз достоїнств і недоліків будь-якої гри. Найчастіше блогери створюють рецензії на новинки в світі комп'ютерних ігор. Найактивніше цей жанр розвивається в сфері інді-ігор, оскільки їх випускається багато і вони орієнтовані на численне і різноманітне ком'юніті гравців;

5. Огляд – аналіз кількох ігор, вибраних за певним принципом (хронологія виходу, тип гри, сюжет і т. д.);

6. Топ – ранжування комп'ютерних ігор за принципом якості, інтересу і т. д.

Важко відзначити, що кожен з цих жанрів має жанрові різновидності, а сам перелік жанрів постійно поповнюється в силу варіативності як світу комп'ютерних ігор, так і відображення цього світу блогосфери.