

ОЛЬГА В. СЕРГЕЕВА

Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

ORCID: 0000-0002-8093-609X

НАДЕЖДА А. ЗИНОВЬЕВА

Социологический институт РАН — филиал ФНИСЦ РАН, Санкт-Петербург, Россия

ORCID: 0000-0002-7809-3409

Публичные арены игровых стримов (на примере репрезентации темы коронавируса)

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-221-241

Резюме:

Потоковые видео, в которых комментируются компьютерные игры, стали очень популярны в среде любителей игр. При этом прямые трансляции, при просмотре которых зрители могут общаться между собой, оцениваются социальными аналитиками как новые онлайн-«третьи места». В ведущихся сегодня дебатах обращается внимание на воспроизводство стримами культуры соучастия, в пространстве которой каждый может творчески проявить себя, выразить свое мнение, поделиться опытом, информацией и даже настроением. Комментируемая игра в этом случае становится не центральным событием, а паратекстом, на фоне которого формируется оригинальный нарратив стримера, сопровождаемый репликами представителей

221

Сергеева Ольга Вячеславовна — доктор социол. наук, доцент, Санкт-Петербургский государственный университет, факультет социологии, кафедра социологии культуры и коммуникации, Санкт-Петербург. Научные интересы: социология медиа, повседневные компьютерные игровые практики, визуальные исследования. E-mail: o.v.sergeeva@spbu.ru

Зиновьева Надежда Андреевна — кандидат социол. наук, Социологический институт РАН — филиал ФНИСЦ РАН, ассоциированный научный сотрудник, Санкт-Петербург. Научные интересы: социология медиа, интернет-мемы, визуальные исследования. E-mail: nzinoveva@yandex.ru

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-011-00625А «Развитие компьютерных игровых проектов в социологических исследованиях».

Acknowledgements: The report study was funded by RFBR according to the research project № 20-011-00625 A “The development of computer game projects in sociological researches”.

зрительского сообщества. Наблюдая за стриминговой социальностью, авторы статьи констатируют дополнение летсплей-дискурса темами из актуальной повестки дня и предлагают понимание игровых стримов в качестве медийных публичных арен. На публичных аренах игровых стримов происходит драматизация и селекция глобальной или локальной новостной информации в специфическом медийном формате. Как это реализуется, показывается в статье на примере случая с тематикой коронавируса, ставшей топовой весной 2020 года. Анализ стримов на Twitch.tv, вышедших в период первой коронавирусной волны, позволил зафиксировать, как в заголовках трансляций, в аудио-, видео- и чат-контенте репрезентируется тема коронавируса. Для стримов характерны стиль стеба и обценная лексика, но такой формат не отменяет возможностей гражданской мобилизации, что проявляется, например, в практике благотворительных трансляций.

Ключевые слова: игровые стримы, Twitch, культура соучастия, третьи места, публичные арены, дискурс, коронавирус

Olga V. Sergeyeva

Saint Petersburg State University, Russia

Nadezhda A. Zinovyeva

The Sociological Institute of the RAS — Branch of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology, Russian Academy of Sciences, Saint-Petersburg, Russia

The Public Arenas of Game Streaming (on the Example of the Coronavirus Topic Representation)

Abstract:

Video streaming has become very popular among game enthusiasts. Live streams of computer games, where there is the possibility of communication, are developing as community meeting places; a number of social scientists are calling this a trend towards new online “third places”. Today’s debate draws attention to the reproduction of a participation culture through streaming, in the space of which everyone can express themselves creatively, share their opinion, experiences, and information. At the same

Olga V. Sergeyeva — Doctor of Science (Sociology), Associate Professor, Faculty of Sociology, Department of Sociology of Culture and Communication, Saint Petersburg State University, Saint-Petersburg. Research interests: media sociology, everyday life computer game practices, visual studies. E-mail: o.v.sergeeva@spbu.ru

Nadezhda A. Zinovyeva — PhD in Sociology, Associate Researcher, the Sociological Institute of the RAS — Branch of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology, Russian Academy of Sciences, Saint-Petersburg. Research interests: media sociology, Internet memes, visual studies. E-mail: nzinoveva@yandex.ru

time, there is a tendency towards the capitalist appropriation of streaming by media businesspersons who stimulate the monetization of participation. Investigating the “sociality of streaming”, the authors highlight the supplementation of the “Let’s Play” discourse with topics from the current agenda, understanding live streams as public media arenas. In the public arenas of computer game live streams, the dramatization and selection of global or local news information in a specific media format takes place. The article demonstrates this phenomenon using the example of the coronavirus, the most prominent topic of spring 2020. The pandemic vocabulary appears in different sections of Twitch game streams, such as titles, audio/video content, and the chat. Banter and obscene vocabulary are characteristic of the game stream space, however, this is combined with charity fund-raising broadcasts in support of doctors.

Keywords: game streams, Twitch, participation culture, third places, public arenas, discourse, coronavirus

Введение

В 2019 году в обзоре игровой индустрии компании Newzoo, занимающейся медиа-аналитикой, сообщалось, что специалисты компании отказываются от термина «геймеры» и заменяют его на более широкое понятие «увлеченные играми» (game enthusiasts). Терминологическая новация призвана отразить нюансы вовлечения и интереса людей к компьютерным играм, с учетом различных сочетаний трех видов активности: участия в играх, просмотров и покупок [Глобальный обзор игровой индустрии 2019]. Действительно, сегодня в игры можно не только играть самостоятельно, но и наблюдать игровые действия других людей. Именно так они воспроизводятся в пространстве стримов, т. е. в прямых трансляциях игр с комментариями на видеохостингах Twitch, YouTube, Goodgame, Mixer, а также в социальных сетях Facebook и ВКонтакте. Стримы транслируются в прямом эфире, ведущий трансляции (стример) демонстрирует процесс игры и параллельно общается со зрителями. При этом зрители могут присутствовать в текстовом чате самыми разными репликами: приветствиями, вопросами об игре и не только, добавляя в околоигровой дискурс темы исходя из собственных ситуативных инсайтов. Игровые стримы включают в себя как относящийся к игре контент или летсплей, так и разговоры, выходящие за его рамки¹.

223

1 Понятие «летсплей» мы используем в своей работе в двух смыслах: 1) летсплей как запись (асинхронная коммуникация с аудиторией) прохождения компьютерной игры с комментариями играющего, размещенная на любой из платформ с возможностями видеоблоггинга и 2) летсплей как тематический дискурс об играх (комментарии прохождения, шутки, «приколы»

Популярность игровых стримов побуждает исследователей все чаще говорить о них как о месте встречи/сборки сообщества. У. Гамильтон и его соавторы утверждают, что каналы на платформе Twitch следует понимать как «третьи места», т. е. «места, в которых проводятся регулярные, добровольные, неформальные и ожидаемые встречи людей за пределами сфер дома и работы» [Hamilton, Gargetson, Kerne 2014: 1318]. Артикуляция консолидирующей функции стримов входит в более широкую дискуссию об активности публики в эпоху трансляции информации «от всех — ко всем». Не только социальные сети (Facebook, Twitter, Instagram), но и многопользовательские онлайн-игры уже неоднократно анализировались как каналы, обеспечивающие формирование культуры соучастия, объединяющей пользователей на основе общих интересов [Bennett, Freelon, Wells 2010; Jenkins et al. 2008]. Сегодня в этой перспективе обсуждаются и игровые стримы. Соглашаясь с идеями о группообразующем потенциале стримов, мы стремимся сделать еще один шаг в социологическом направлении и показать, как комментаторы игр работают с общественным мнением, направляя внимание аудитории на события более широкой тематики, чем собственно игра.

224

По нашему мнению, игровые стримы выходят за рамки только игровой культуры, становясь публичными аренами, на которых озвучиваются и получают общественное внимание различные идеи. Публичные арены, согласно социологам С. Хилгартнеру и Ч. Боск [2008], предложившим данный концепт, есть институционализированные среды, где благодаря культурным контролерам — журналистам, политикам, ученым, гражданским активистам и т. д. — на дискурсивном уровне происходит селекция общественных проблем. Как следствие, отдельным вопросам уделяется много внимания, происходит их драматизация, благодаря чему аудитория получает сигнал о важности вопроса. Масс-медиа XX века всегда признавались ведущей публичной ареной, а сегодня благодаря цифровым медиа эстафету приняли многочисленные пользователи, которые пишут посты, снимают видео, создают мемы, а также — как мы пытаемся показать — комментируют компьютерные игры.

Нарратив игрового стриминга не ограничивается только летсплеем, т. е. комментированием игр, а может выходить за тематические рамки вопросов игры. Цель данной статьи — анализ, как в игровых стримах преломляется актуальная общественная повест-

в синхронной коммуникации с аудиторией), что составляет основной контент игровых стримов. Второй смысл понятия «летсплей» важен для проверки нашей гипотезы о сопутствующем дискурсе, включенном в игровые стримы. Иными словами, часто содержание игрового стрима объединяет летсплей и неигровые темы.

ка дня. Мы пытались проанализировать случай с проблематикой коронавируса, ставшей самой обсуждаемой темой весны 2020 года. Предварительно мы рассматриваем феномен культуры соучастия, определение которой служит отправной точкой для обсуждения дискуссионного потенциала игровых стримов.

Цифровые медиа и культура соучастия

В политической науке, начиная с теорий модернизации середины XX в., используется понятие «культура участия», обозначающее ориентации людей на активность либо пассивность в проявлении гражданской позиции. Г. Алмонд и С. Верба [2014] предлагали типологию культуры участия для сравнения обществ с давней демократической традицией и стран, относительно недавно вставших на путь модернизации.

Однако сегодняшние дискуссии по поводу общественного участия вписаны в контекст цифровизации и, как объясняет О. Мороз, появлению нового дигитально-медиального смысла у известного понятия мы обязаны американскому культурологу Г. Дженкинсу. Переосмысленное Г. Дженкинсом понятие встречается в работах российских авторов и в виде англицизма «партиципация/партисипация», и в переводе — «культура участия/соучастия» [Мороз 2017]. Дженкинсом, чей объект интереса — стирание границ между профессиональными лидерами мнений и аудиторией, культура соучастия определяется как информационная среда с относительно низкими барьерами для художественного самовыражения и гражданской активности, с сильной поддержкой создания и обмена любыми идеями и результатами творчества, а также неким типом неформального наставничества, посредством которого то, что известно наиболее опытным, передается новичкам [Jenkins et al. 2008: 3].

Культура соучастия поддерживается интерактивными медиа, благодаря которым сегодня развиты коллективно осваиваемые онлайн-пространства, где обычные люди могут высказывать свое мнение, делиться опытом, собирать средства или информацию, взаимодействовать не только друг с другом, но и с различными знаменитостями. Исследователи утверждают, что культуры соучастия неизбежно возникают под влиянием цифровых медиа, которые разрушают и инвертируют традиционные иерархизированные сферы: политику, экономику, искусство, науку и др. [Bruns 2008]. Культура соучастия характерна для просьюмеров, фактически для всех участников онлайн-коммуникации, пишущих комментарии, размещающих фотографии, видео и т. п. Такой user-generated content поддерживает на плаву онлайн-социальные сети, вики-проекты, игровые инди-разработки и т. д. Практика наиболее вовлеченных просьюме-

ров часто обозначается еще одним термином — DIY-активность (do it yourself). Как пишет культуролог Д. Вольф [2016], развитие высоких технологий позволило рядовым субъектам культуры вне зависимости от начального уровня образования и профессиональной компетенции быть DIY-активистами в тех областях практики, куда раньше вход был открыт только экспертам-профессионалам.

Обсуждение проблематики дигитально-медиальной культуры соучастия получает развитие в дискуссиях исследователей компьютерных игр. В ответ на диагностированную в конце XX века гражданскую апатию и снижение уровня традиционных форм гражданства (например, голосования, участия в общественных объединениях, внимания к национальным новостям, что характерно не только для западных стран, но и для России) исследователи обращают внимание на самоорганизацию внутри онлайн-сообществ игроков. Еще в первых работах, посвященных Second Life [Linden Lab 2003] и другим виртуальным мирам, подчеркивалось, что игроки реализуют возможность быть самостоятельными архитекторами, которые «наделены способностью творить, действовать целеустремленно, часто преодолевая огромные препятствия для приобретения новых навыков и знаний, чтобы сделать открывшийся им виртуальный мир своим. ... Один из большого количества примеров — то, как в Second Life группа выживших после инсульта создала пространство, посвященное когнитивному восстановлению через сотрудничество с другими “жителями” мира для получения финансирования по реабилитации» [Ondrejka 2008: 230].

Дебаты о культуре соучастия среди увлеченных массовыми многопользовательскими онлайн-играми (ММОГ) продолжили демифологизацию образа социально изолированной, антиобщественной и политически пассивной публики, прежде всего молодежи. В одной из ранних работ на эту тему К. Стейнкюхлер и Д. Вильямс [Steinkuehler, Williams 2006] обосновали статус ММОГ как место встречи для общения. Они сравнили характеристики традиционных мест встречи людей для свободной от профессиональных и бытовых забот коммуникации или «третьих мест» (кафе, скверов и т. п.), дающих ощущение социальной связанности, и свойства многопользовательских онлайн-игр. Легкость входа и необременительность правил участия; отступление на второй план институциональных статусов «большого» общества; первостепенность разговоров и просто болтовни; привычный комфорт для часто посещающих, которые привлекают новичков и придают пространству характерное настроение; атмосфера, провоцирующая подшучивание и остроумие, — все это, как пишут К. Стейнкюхлер и Д. Вильямс, свойственно традиционным «третьим местам» и наблюдается в многопользовательских играх. Но самым важным эффектом, позволяющим

говорить о гражданском смысле коммуникации игроков, является, по мнению К. Стейнкюхлера и Д. Вильямса, приобретаемый в игровых сообществах социальный капитал. Этот капитал отнюдь не характеризует глубину межличностных отношений, его смысл в расширении круга общения, что обеспечивает доступ к информации и ресурсам за пределами обычных коммуникаций игрока.

В недавней работе Д. Вильямс и его соавтор развивают и дополняют идеи об онлайн-овых «третьих местах» перспективой слоистой структуры соединения физических мест и виртуальных: «Плодотворной задачей было бы рассмотрение двух или более слоев одновременно. По-видимому, распадающееся в одном слое сообщество может быть живым в этот же момент, когда два или более слоя рассматриваются в сочетании друг с другом. Ни одна новая технология не делает эти проблемы такими же неизбежными, как виртуальная и дополненная реальность» [Williams, Kim 2019: 168]. Понимание соединения нескольких онлайн- и офлайн-пространств как слоев, где сегодня люди могут контактировать и проявлять себя, хорошо объясняет конвергентное дополнение игр и стримов. Следовательно, уже не только игры, но и наблюдение за ними собирает сообщество, дает повод для обмена мнениями, приколами, отсылками к историческим либо актуальным явлениям.

227

На ММО Talks, блоге об играх, озвучена интересная для нашей темы мысль о новейших коммуникативных трансформациях среды увлеченных играми (game enthusiasts): «Когда сотни игроков заменились миллионами, игры стали все более соло-ориентированными, даже если в игре есть кланы, в 95% случаев мир начинается и заканчивается в момент подключения к игре и выходе из нее» [Игры на телефонах и планшетах ... 2018]. Принимая во внимание эту редукцию коммуникаций, стоит задуматься о дрейфе общающихся между разными коммуникативными площадками. Игровые стримы становятся наряду с онлайн-играми еще одним слоем, где оживает сообщество, в связи с чем постоянно расширяется область исследований стриминговой социальности.

Тезисы о культуре соучастия, понимаемой как среда самовыражения и информационного обмена, служат для нас понятийной рамкой, позволяющей проблематизировать игровой стриминг в качестве силы, направляющей общественное внимание на текущие события локальной или глобальной повестки дня.

Когда игры становятся паратекстами

Среди растущего количества академических публикаций, посвященных игровому стримингу, наиболее консолидированы, по нашему мнению, два тематических направления — анализ мотивов

и интересов тех, кто наблюдает за игрой других [Anderson 2017; Hamilton, Garretson, Kerne 2014; Sjöblom, Hamari 2017], и изучение стримеров как новых профессионалов и/или селебритис [Gandolfi 2016; Kerttula 2019; Smith, Obrist, Wright 2013; Zhao, Chen, Cheng, Wang 2018]. Эти работы дают основание, чтобы сформулировать исследовательские вопросы, как и почему новостная повестка дня входит в пространство обсуждения игр.

Финский исследователь практики комментирования компьютерных игр Т. Керттула подчеркивает центральное место нарратора: хотя игровой процесс является важной точкой повествовательной структуры, в такой презентации происходит смещение акцента с игры на игрока-стримера. В итоге мы наблюдаем историю игрока и его опыта. Важным для развития нашей гипотезы об игровых стримах как публичных аренах становится замечание Керттулы о том, что комментирование компьютерной игры основано на других формах массовой культуры, прежде всего спортивных обзорах, комедийных телешоу и интернет-мемах. Смешивая элементы этих форм вместе, стримеры-«летсплейщики» создают уникальный текст, рассказывая прочувствованные и обдуманные ими истории с информацией о самих себе и об окружающем мире [Kerttula 2019].

Неоднократно отмечается, что не только и не столько интерес к демонстрируемой игре привлекает зрителей; причиной «подключения» к каналу оказывается личность стримера [Spilker, Hansen 2020]. Систематизируя особенности «исполнения» стрима на платформе Twitch, Э. Гандольфи [Gandolfi 2016: 77] пишет о трех типах стримеров: 1) стримеры, нацеленные на демонстрацию профессионализма и безупречных игровых приемов; в центре таких презентаций находится игровая система (ludic system), взаимодействие со зрителями минимизировано; 2) стримеры, демонстрирующие артистизм шоуменов; игра здесь — повод для развлечения публики, однако взаимодействий со зрителями тоже немного; 3) стримеры, поддерживающие активную коммуникацию со зрителями; демонстрация в этом случае зависит от партнерства. Стример делится своими воспоминаниями и эмоциями, связанными с игровыми событиями, создавая круг общения помимо игры; более того, иногда игровой процесс корректируется в соответствии с предложениями и пожеланиями аудитории.

Специфика роли летсплей-комментатора по сравнению с действиями киберспортивных ведущих обсуждается британскими исследователями Т. п. Б. Смитом, М. Обрист и П. Райтом. Эти авторы выделяют три направления игрового стриминга: киберспорт (трансляция состязаний между игроками), спидранинг (скоростное прохождение игр не только за счет навыков, но и багов)

и летсплей (свободное авторское комментирование игр). Именно в стримах летсплей-сообществ комментатор — часть демонстрируемого процесса, так как он и есть игрок-исполнитель, включенный в игру. В этом случае исследователи констатируют уменьшение информационной асимметрии между комментатором и зрителем, поскольку игра доступна и комментатору, и зрителю одновременно, что выравнивает отношения внутри стриминговой иерархии [Smith, Obrist, Wright 2013]. Специфическая зависимость летсплей-стримеров от аудитории в том, что нужно быть интересным не прогрессом в игре, а моделированием увлекательных шоу-ситуаций, причем находясь в синхронной коммуникации со зрителями.

Таким образом, игроки, создающие летсплей-стримы, действуют как профессионалы инфотеймента. Они используют традиционные для профессионалов, работающих на публику, приемы: броские заголовки, смоделированный имидж, эпатаж, эмоции и свободные ассоциации. Вполне закономерно, что комментируемая игра при такой подаче материала становится важным, но не единственным ресурсом для привлечения внимания аудитории.

Опыт исследования мотивов и интересов зрителей, увлеченных стриминговым вещанием, также позволяет понять, за счет чего расширяется и дополняется основная игровая тема. Опрос зрителей стримов, проведенный Game Research Lab университета Тампере в теоретических рамках использования и удовлетворения (*uses and gratifications theory*), показал, что социальная коммуникация со стримером и внутри группы зрителей оказывается самой важной причиной просмотра. Исследователи Game Research Lab пишут: «Можно было бы рассматривать потоковое вещание как еще одну форму развлекательных трансляций, схожую с онлайн-видео, но для многих пользователей это более разнообразный канал коммуникации, чем просто медиаконтент, особенно из-за высокого уровня взаимодействия. Из-за того что потоковая трансляция видеоигр идет в прямом эфире, она предлагает уникальные отношения между создателем и потребителем медиа, тем самым облегчая общение между ними. ... Службы потоковой передачи видеоигр продвигают аспекты участия на один шаг вперед, поскольку взаимодействие происходит в реальном времени» [Sjöblom, Namari 2017: 985]. Вместе с тем количественные исследования с использованием теории самоопределения показывают, что внешние стимулы, такие как обратная связь, взаимодействие с сообществом и вовлечение аудитории, являются движущей мотивацией и для самих стримеров [Zhao, Chen, Cheng, Wang 2018]. Следовательно, стримы, будучи площадкой общения, открыты для непредсказуемых отступлений от темы игры, изначально инициировавшей трансляцию.

Информационно-коммуникативный микс на каналах игровых стримов описывается в этнографическом исследовательском кейсе американцев У. Гамильтона, О. Гарретсона и А. Керна [Hamilton, Garretson, Kerne 2014]. Представители аудитории стримов говорят, что стрим дает им двойственные ощущения: во-первых, впечатления от трансляции и, во-вторых, ощущения от участия. Ожидаемое в связи с тематикой игры зрелище дополняется непредсказуемостью открытого чата. Авторы используют идею М. Маклюэна о «горячих» медиа (с высокой определенностью и низкой степенью участия аудитории, например изображение в стримах) и «холодных» медиа (с низкой определенностью и высокой степенью участия, например текстовые сообщения в чате стримов). Соединяя вместе компоненты горячих и холодных медиа, стримы позволяют обмениваться опытом наряду с неформальным социальным взаимодействием, становясь, по мнению У. Гамильтона, О. Гарретсона и А. Керна, «третьим местом». Поскольку популярность потокового вещания в последние годы возросла, многие из трансляций собирают большую аудиторию: каналы-лидеры на Twitch насчитывают до 60 тыс. подписчиков [Top streamers by number... 2020]. Однако по мере увеличения сообщества, люди разочаровываются в таких многолюдных стримах из-за трудности взаимодействия. У. Гамильтон и соавторы обнаружили, что многие предпочитают участвовать в небольших стримах, которые обеспечивают более значимые контакты друг с другом. Неслучайно поэтому, что монетизация участия (платные подписки и пожертвования) и деформация сообщества, столь важного для многих современных пользователей, подвергаются критике [Velez et al. 2018]. Опции чата, а также стремление стримеров к привлечению и удержанию зрительского внимания являются предпосылками для производства гибридного тематического контента, соединяющего летсплей-тематику с информацией из внеигровых миров. М. Консалво [Consalvo 2017] призывает всех исследователей стримов обратить внимание, как компьютерная игра превращается в практике стриминга в паратекст. Вопреки устойчивому видению компьютерной игры как центрального текста, вокруг которого собираются такие периферийные тексты, как обзоры игр, обсуждения фанатов, летсплеи, моды и т. д., М. Консалво обосновывает ситуацию, когда игра становится вспомогательным текстом. По ее мнению, компьютерные игры на платформе Twitch как раз являются примером паратекстов, поскольку в центре оказывается новое произведение, созданное стримером. Для доказательства этого тезиса М. Консалво приводит примеры стримов Kaseytron и Adam Koebel. Первый делается девушкой, сочетающей свою женскую привлекательность с брутальными повадками типичного геймера. Kaseytron использует игры стратегически, продвигая себя и развлекая свою

аудиторию. Второй создается игроком, рассматривающим игры как загадки дизайнера и социокультурные объекты, на основе которых можно комментировать вопросы гендера, расы и сексуальности. По утверждению М. Консалво, обращающейся к экосистеме игровых текстов и паратекстов, сегодня произведения популярной культуры демонстрируют такие взаимосвязи, при которых какой-либо текст часто может быть понят только в соотнесении с другими медийными продуктами. Идеи М. Консалво стали для нас главным стимулом к изучению связей между новостной информацией и игровыми комментариями. Несмотря на растущую социальную аналитику стримов, вопросы медийной конвергенции с учетом вклада стримеров-летсплейщиков все еще остаются вне фокуса академического внимания.

Итак, результаты изучения игровых стримов создают задел для дальнейшей интерпретации, в том числе социологической, их дискуссионного потенциала. Рассуждая в логике М. Консалво, мы видим, что стримеры, работая на публику, часто используют обсуждаемую компьютерную игру как исходный текст, выстраивая вокруг новые нарративы. С помощью такой стратегии стример имеет больше шансов удержать внимание, так он становится лидером мнения, озвучивая не только ход игры, но и давая комментарии по поводу политики, экономики, моды, нравов и т. п. Данная модель коммуникации воспроизводится прежде всего в стриминговых летсплей-сообществах (в отличие от киберспортивных и спидранинговых). Зрители рассматривают стримы как тусовку «своих», для них эта среда оказывается важной в качестве ингруппы, поэтому многие авторы и считают, что стримы стали онлайн-новыми «третьими местами». А поскольку «третьи места» — это всегда места разговоров, то мы предлагаем пойти дальше и сфокусироваться на возможности игровых стримов концентрировать общественное внимание на различных сюжетах неигровой тематики. Мы обращаемся к теории публичных арен С. Хилгартнера и Ч.Л. Боска, благодаря которой возможно точнее понять, где в эпоху цифровой нишевой фрагментации даются свои истолкования социальных проблем.

231

Новостная повестка дня в преломлении игровых стримов

Весной 2020 года население в мире и в России столкнулось с распространением новой болезни, вызываемой вирусом COVID-19. При этом важным аспектом в понимании пандемии является ее информационно-медийная составляющая. Как сказал Генеральный директор Всемирной организации здравоохранения Т.А. Гебрейесус [Ghebreyesus 2020], «мы не просто боремся с эпидемией; мы

боремся с инфодемией». Действительно, наряду с журналистами, политиками, медицинскими экспертами современные просьюмеры реагировали на происходящее созданием и распространением в социальных сетях и мессенджерах собственного контента о COVID-19 разного качества, достоверности и эмоциональной окраски. Игровые стримы не стали исключением, они действовали и действуют как публичные арены, представляя актуальную тематику своей аудитории. Как это происходило, мы рассмотрели на примере русскоязычных стримов (только игровых и сделанных в жанре летсплея, т. е. не киберспортивных и не спидранинговых). Использовалась стратегия цифровой этнографии [см., например, Murthy 2008]. Twitch является хорошей платформой для этнографических наблюдений, так как весь материал, необходимый для исследования, был общедоступен через этот канал, и для просмотра контента не требовалось никаких учетных записей или каких-либо других форм аутентификации.

232

Отбор материала проводился в мае-июне 2020 г. с помощью функции поиска по словам «ковид», «коронавирус», «COVID». Каждую неделю в течение полутора месяцев мы искали и просматривали интересующий нас контент среди русскоязычных стримов. Стоит отметить, что выдачи в поиске не были неизменными, поскольку записи трансляций сохраняются на платформе ограниченное время. В качестве единиц отбора выступали не каналы, а отдельные трансляции, на которых была представлена пандемическая тематика. За шесть недель было найдено 184 трансляции, содержащие отсылки к коронавирусу, из них просмотрено 18 трансляций. Весной (в первую волну пандемии) в течение недели появлялось примерно 30 русскоязычных игровых трансляций, актуализировавших факты неигровой пандемической реальности.

Сосредоточившись на 18 отобранных трансляциях, мы руководствовались принципом теоретического насыщения выборки, принятым в методологии качественного исследования. В отобранных трансляциях тема ковида была представлена как на вербальном уровне, так и с помощью графических, или визуальных элементов. Письменная вербальная составляющая трансляций — это, во-первых, так называемые «этикетки» для видео (заголовки трансляций и иногда используемые стримером слоганы); во-вторых, содержание чата. Устная вербальная составляющая — речь стримера. Визуальная составляющая трансляции — имидж стримера и демонстрируемый контент. Все отобранные 18 трансляций отвечали критериям наличия вербальных и визуальных репрезентаций интересовавшей нас темы. Результат предпринятого нами «входа в поле» — описание типичных проявлений темы пандемии в игровых стримах.

Заголовки трансляций

Зрители, как правило, могут выбирать между большим числом стримов, показывающих одну и ту же игру в разном исполнении, поэтому заголовки — это то, что наряду с именем стримера привлекает внимание, заявляя об отличии данной трансляции от других. Стримы как медийный продукт популярной цифровой культуры имеют, по мнению Т. Керттулы, некоторые общие свойства с интернет-мемами. Прежде всего стримы говорят на языке стеба. Характеризуя стейб, социолог культуры Б.В. Дубин [2001: 163] отмечал в такой коммуникации провокационность и агрессивность на грани скандала, снижение любых символов через подчеркнутое их использование в пародийном контексте. Тематика пандемии, попадая на публичную арену стримов, трансформируется по законам стеба, и мы наблюдаем, как через стейб происходит критика явлений, актуализированных пандемией, преодоление массовых страхов и самопиар.

Самое простое появление темы вируса в заголовках — это его упоминание.

Ковидный вестерн (стример Dania_Ramen, Twitch)

Ковидный стрим (стример Nuctee, Twitch)

Коронавирус (стример germoon_154, Twitch)

233

Более сложная языковая работа видна в заголовке [RUS] *Ковидло* / *Ally* (стример Ally0_o, Twitch). Здесь стример использовал недавно появившееся злободневное слово «ковидло», которое хорошо передает смысл расплывающейся инфекции. Лингвист М. Кронгауз, комментируя словарь пандемии, так высказался об этом неологизме: «Есть и свои исконные шуточки, например “ковидло” или “ковидла”: такой вот устрашающий ковид — вот некое ползет “ковидло”» [«Наружа», «ковидло» и «карантини»... 2020]. Экспериментируя с языком заголовков, стримеры действуют как журналисты, поскольку используют слово или словосочетание, «прикалывающее» взгляд публики.

Мы видим также, как стримерами озвучивается общее настроение борьбы с вирусом, иногда переходящее в аффектированные проклятия.

Изничтожаем ковид (стример Guevarche, Twitch)

Трай ту килл ковид (стример Lineyier, Twitch)

[RU] *ДОТАН 5К ММР. Н..Х..Й КОВИД19* (стример bydylai, Twitch)

Проблематизация опасности и последствий пандемии накладывается на одну из магистральных тем компьютерных игр — постапокалиптического будущего, поэтому вполне закономерно тиражирование таких заголовков.

Жизнь после коронавируса ★► А не занять ли нам новую базу? 🤔★ *State of Decasaу 2* (стример RealPlayTV, Twitch)

Хроники коронавирусных пустошей. День 9 | Fallout 69 | #StayAtHome (стример Targone, Twitch)

Коронавирус в Сити 17, ужасные подробности из — Half LIfe 2 (стример TheArtemDoc, Twitch)

Есть заголовки, позиционирующие стриминг в качестве целительной практики и лучшего занятия в период пандемии.

Коронавирус? Не беда... Кс затащит как всегда! (стример Astarothum, Twitch)

Анти коронавирусный стрим! (стример ARR0G4NT, Twitch)

Заголовки трансляций на платформе Twitch в манере, свойственной данной публичной арене, привлекают внимание к факту неигровой реальности. Подобно ленте новостей, зрителям игровых (именно игровых, а не IRL-стримов) стримов предлагаются отсылки к выборам, текущим вооруженным конфликтам, поправкам к конституции и т. п.

234

Выборы 3-го ноября + мега-ретро 🔥русский из Калифорнии [RU/ENG] (стример Vossler xiii)

Байден победил? (стример otkpod)

Естественно, что стримерами, делающими «проблемные» заголовки, движет не только и не столько идея социальной мобилизации для каких-либо изменений. Скорее, они хотят заработать на внимании, пока есть спрос на тематику. Но так работали и классические публичные арены эпохи массовой коммуникации: «Основной целью некоторых действующих лиц, формулирующих социальные проблемы, таких как телевизионные продюсеры, адвокаты и специалисты по управлению коммуникацией, могут быть деньги, а не содействие или сопротивление социальному изменению» [Хилгартнер, Боск 2008: 77]. В эпоху цифровых коммуникаций стримеры выступают одними из тех культурных контролеров, кто влияет на интенсивность дискурса о пандемии (например, в обзоре важной для нас работы М. Консалво упоминалась девушка-стример Kaseytron, которая в марте 2020 г. пошутила про коронавирус и была забанена на Twitch).

Аудио-, видео- и чат-контент

Наряду с броскими лейблами названий стримов тематика COVID-19 озвучена в комментариях и чатах, а также визуализирована в трансля-

циях. На примере пандемических событий хорошо видна активность стримеров в качестве лидеров общественного мнения: мы наблюдаем регулярное дополнение летсплей-дискурса реакциями на происходящее. В диапазоне реакций стримеров есть разные оценки: присутствует, как и в обществе, ковид-диссидентская. Один из кейсов — реплики стримера AlexoGrac (<https://www.twitch.tv/alexograc/video/572725583>), высказанные еще в марте. «Коронавирус — это маленький грипп», заключил он и высмеял тех, кто в панике скупал продукты.

Стримы — территория обесцененной лексики, выполняющей здесь смеховую карнавальную функцию. Однако в случае с говорением о коронавирусе ругательства начинают действовать в еще одной ипостаси — уничтожения и обесценивания кого-либо/чего-либо. Есть некоторая ассоциация между тяжелой лексикой стримеров по отношению к вирусу и народной практикой изгнания болезни. Заметим, что и вне пространства стримов в период пандемии получили распространение ругательные мемы или, например, «антивирусная» песня С. Слепакова, что напоминает архаические действия по проклятию врагов.

Атрибуты пандемии и даже сам вирус COVID-19 присутствуют в визуальном контенте игровых стримов. Благодаря вставке маленького экрана с игроком зрители уже не просто смотрят игры — они наблюдают за человеком, а мимика игрока, положение тела, жесты, выражение эмоций, пол и одежда являются принципиальными составляющими содержания стрима. Например, на канале стримера TheArtemDoc, позиционирующего себя в качестве «доктора, лечащего от плохого настроения», визуальный ряд имеет много отсылок к пандемии (рис. 1).

235



Рис. 1. Изображение коронавируса и стримера в защитной маске на заставке для стрима у TheArtemDoc.

Fig. 1. Images of the coronavirus and streamer in a protective mask on TheArtemDoc stream widget.

COVID-19 стал антигероем инди-игр, и на Twitch можно увидеть стримы с их прохождением. Например, в стриме под заголовком «Мы против Ковида — Operation Covid 19» (стример soligorsk2018) мы наблюдаем шутер от первого лица, в котором расстреливаются атакующие игрока частицы вируса. Эффект стеба в том, что оружие в руках игрока стреляет рулонами туалетной бумаги, ставшей предметом ажиотажного спроса в первые недели после объявления пандемии коронавируса (рис. 2).

236

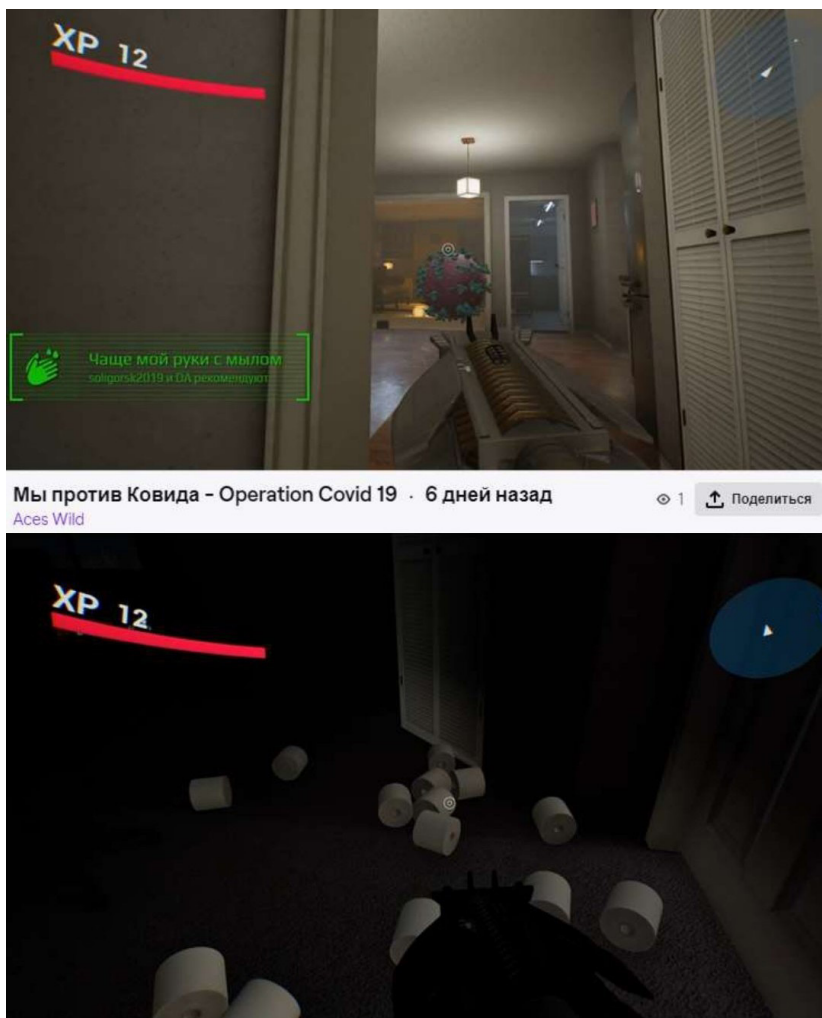
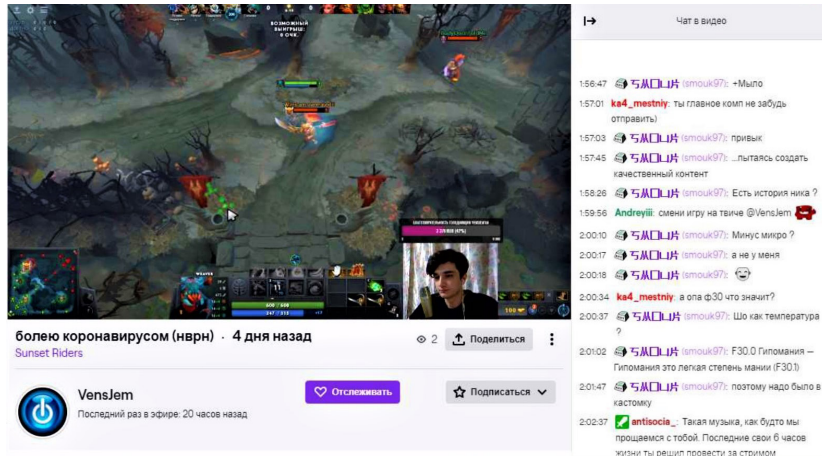


Рис. 2. Скриншоты стрима «Мы против Ковида — Operation Covid 19» (стример soligorsk2018).

Fig. 2. Stream screenshots «We are against Covid — Operation Covid 19» (стример soligorsk2018).

Наконец, тематика болезни и вируса отражается в пространстве чата. Обмен сообщениями в чате подчиняется законам коммуникации в большой компании: когда участников много, то они говорят в телеграфном стиле. Но даже такая коммуникация создает ощущение сообщества. С.Л. Андерсон [Anderson 2017], занимающийся игровыми коммьюнити, пишет: «Неформальные разговоры, которые возникают в стримах между игроком и зрителями, демонстрируют телесность потока, заземляя взаимодействие».



237

Рис. 3. Реплики о здоровье стримера в чате.

Fig. 3. Replicas about streamer health in chat.

На примере чата у стримера VensJem, озаглавившего свою трансляцию «болею коронавирусом (нвн)», мы видим вполне повседневную коммуникацию (рис. 3). В чате стримера спрашивают: «Шо как температура?» (четвертая реплика снизу), и есть также комментарий: «Такая музыка, как будто мы прощаемся с тобой. Последние свои 6 часов жизни ты решил провести за стримом» (завершающая реплика). Здесь черный юмор в целом соответствует стилистике коммуникации на площадках стримов.

Оказалось, что так же как СМИ доцифровой эпохи, игровые стримы, выполнявшие функцию социальной мобилизации, могут организовывать кампании, объединяющие людей и другие ресурсы в связи с актуальными целями. Один из топовых российских стримеров Д. Куплинов провел 7 июня 2020 г. благотворительный стрим вместе с Дангаром и Джесусом в поддержку медиков, работающих с больными COVID-19, в ходе которого было собрано более 1 млн. рублей [Стримы. Kuplinov Вики. Fandom 2020]. В этом случае стримы продолжают гражданскую традицию медиа поддерживать сбор

средств, подобно плакатам первой половины XX века, агитирующим за военный заем, или газетным публикациям, призывающим к сбору макулатуры.

Можно констатировать различные формы и уровни репрезентации кейса коронавируса на аренах стримов: 1) использование словаря пандемии, в том числе визуальных знаков, для повышения привлекательности стрима (поверхностная проблематизация); 2) реалии пандемии становятся объектом комментирования и оценок стримера, который действует как эксперт и лидер общественного мнения; 3) разговоры о здоровье между участниками стрима в чате; 4) коронавирусные игры, где пандемия становится сеттингом комментируемой игры. Наши результаты представляют скорее экспресс-проект, чем полноценное социологическое исследование. Однако первый этнографический шаг имеет значение для дальнейшего погружения в экосистему игровых текстов, где находит отражение новостная повестка.

Заключение

238

Рост популярности игровых стримов делает их явлением, которому необходимо внимание исследователей. У социальных аналитиков сегодня уже есть некоторый опыт изучения причин вовлечения людей в просмотр стримов, а также в практику их создания. Стрим, кроме собственно зрелища, является пространством социальных взаимодействий (разговоров и неформальных коммуникаций). Его структурные компоненты — статусы комментаторов-стримеров и зрителей-участников, включающихся в коммуникацию. Такие платформы, как Twitch, создают места, где тема определенной игры и личность стримера объединяют людей, поэтому в академических дебатах стримы начали называть новыми «третьими местами». Мы отталкиваемся от этой идеи и предлагаем взглянуть на игровые стримы как публичные арены, на которых происходит обсуждение социальных проблем. Принимая исследовательскую установку на видение в стримах сообщества, мы пытались развить свои идеи в направлении анализа дискурсивной работы внутри стриминговой социальности, где игра становится паратекстом. Так появилась гипотеза о преломлении новостной повестки дня в информационном поле игровых стримов. По нашему мнению, в онлайн-трансляциях летсплей-тематика постоянно соединяется с какими-либо другими неигровыми темами из текущей общественной жизни, причем это происходит, по всей видимости, если не чаще, то «естественнее», чем на других публичных площадках, поскольку стрим, как правило, создается относительно небольшим кругом участников, сохраняя элементы частной беседы.

Для проверки гипотезы о действии стримов как публичных арен мы рассмотрели кейс COVID-19 на платформе Twitch и обнаружили его специфическое отражение в комментируемых играх, в заголовках трансляций, в аудио-, видео- и чат-контенте. Дискурс стримов отличает стеб, ерничанье, обценная лексика, но это не мешает присваивать «метки проблемности» различным информационным поводам. Наши результаты дают возможность оценивать игровые стримы как новые медийные арены, на которых действуют контролеры, проводящие селекцию важного и неважного для внимания аудитории (и, вероятно, для ее активизации, если принять во внимание появление благотворительных стримов со сбором средств в поддержку врачей).

Библиография / References

Алмонд Г., Верба С. (2014) *Гражданская культура. Политические установки и демократия в пяти странах*, М.: Мысль.

— Almond G., Verba S. *The Civic Culture: Political Attitudes and Democracy in Five Nations*, М.: Mysl'. — in Russ.

Вольф Д.В. (2016) Практики DIY в художественной культуре: история и современность. *Человек и культура*, 2: 31-40.

— Volf D.V. (2016) DIY practices in artistic culture: history and modernity. *Human and culture*, 2: 31-40. — in Russ.

Глобальный обзор игровой индустрии: тренды, инсайты и прогнозы на 2021 год (2019) (<https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml>).

— *The global gaming industry review: trends, insights and forecasts for 2021* (2019) (<https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml>). — in Russ.

Дубин Б.В. (2001) Кружковый стеб и массовые коммуникации: к социологии культурного перехода. *Слово — письмо — литература: Очерки по социологии современной культуры*, М.: Новое литературное обозрение: 163-174.

— Dubin B.V. (2001) Circle banter and mass communication: towards the sociology of cultural transition. *Word — Writing — Literature: Essays on the Sociology of Modern Culture*, М.: New Literary Observer: 163-174. — in Russ.

Игры на телефонах и планшетах как упрощенный вариант «браузерок» (2018) (<https://mmotalks.ru/cms/2018/10/15/igry-na-telefonah-i-planshetah-kak-uproschenny-variant-brauzerok.html#cut>).

— *Games on smartphones and tablets as a simplified version of the browser games* (2018) (<https://mmotalks.ru/cms/2018/10/15/igry-na-telefonah-i-planshetah-kak-uproschenny-variant-brauzerok.html#cut>). — in Russ.

Мороз О.В. (2017) *Партиципация как культурная практика: видеолекция*. (<https://postnauka.ru/video/75977>).

— Moroz O.V. (2017) *Participation as a cultural practice: video lecture*. (<https://postnauka.ru/video/75977>). — in Russ.

«Наружа», «ковидло» и «карантини» — как COVID-19 меняет русский язык: Интервью Е. Вапничной с М. Кронгаузом (2020). *Новости ООН*, 6 июня 2020. (<https://news.un.org/ru/interview/2020/06/1379642>)

— «Naruzha», «kovidlo» and «karantini» — how COVID-19 changes the Russian Language: E. Vapnichnaya's interview with M. Krongauz (2020 June 6). *UN News*. (<https://news.un.org/ru/interview/2020/06/1379642>). — in Russ.

Стримы. Kuplinov Вики. *Fandom* (2020) (<https://kuplinov.fandom.com/ru/wiki/Стримы>)

— *Streams. Kuplinov Wiki. Fandom* (2020) (<https://kuplinov.fandom.com/ru/wiki/Стримы>). — in Russ.

Хилгартнер С., Боск Ч.Л. (2008) Рост и упадок социальных проблем: концепция публичных арен. *Социальная реальность*, 2: 73-94.

— Hilgartner S., Bosk Ch.L. (2008) The rise and fall of social problems: a public arenas model. *Social Reality*, 2: 73-94. — in Russ.

Anderson S.L. (2017) Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams. *Game Studies*, 17 (1 July). (<http://gamestudies.org/1701/articles/anderson>).

Bennett W.L., Freelon D., Wells C. (2010) Changing citizen identity and the rise of a participatory media culture. L.R. Sherrod, J. Torney-Purta, C.A. Flanagan (eds) *Handbook of research on civic engagement in youth*, Hoboken, NJ: John Wiley and Sons: 393-424.

Bruns A. (2008) The Future Is User-Led: The Path towards Widespread Produsage. *Fibreculture Journal*, 11. (<http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-066-the-future-is-user-led-the-path-towards-widespread-produsage/>).

Consalvo M. (2017) When paratexts become texts: de-centering the game-as-text. *Critical Studies in Media Communication*, 2 (34): 177-183.

Gandolfi E. (2016) To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8 (1): 63-82.

Ghebreyesus T.A. (2020 February 15) *Munich Security Conference. World Health Organization* (<https://www.who.int/dg/speeches/detail/munich-security-conference>).

Hamilton W.A., Garretson O., Kerne A. (2014) Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. *CHI '14 proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, M, New York: ACM: 1315-1324.

Jenkins H., Clinton K., Purushotma R., Robison A.J., Wiegel M. (2008) *Confronting challenges of participatory culture. Media education for the 21st century. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation reports on digital media and learning*, Cambridge, MA: The MIT Press.

Kerttula T. (2019) "What an Eccentric Performance": Storytelling in Online Let's Plays. *Games and Culture*, 14 (3): 252-253.

Murthy D. (2008) Digital Ethnography: An Examination of the Use of New Technologies for Social Research. *Sociology*, 42 (5): 837-855.

Ondrejka C. (2008) Education Unleashed: Participatory Culture, Education, and Innovation in Second Life. K. Salen (ed.) *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, MA: The MIT Press: 229-252.

Sjöblom M., Hamari J. (2017) Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75: 985-996.

Smith T.P.B., Obrist M., Wright P. (2013) Live-streaming changes the (video) game. EuroITV '13: Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video June 2013, NY: ACM: 131-138.

Spilker S.H., Ask K., Hansen M. (2020) The new practices and infrastructures of participation: how the popularity of Twitch.tv challenges old and new ideas about television viewing. *Information, Communication & Society*, 4 (23): 605-620.

Steinkuehler C.A., Williams D. (2006) Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11 (4): 885-909.

Top streamers by number of subscribers as of November 2020 (2020) *Twitch subs count & stats* (<https://twitchtracker.com/subscribers>).

Velez J.A., Gotlieb M.R., Graybeal G., Abitbol A., Villarreal J.A. (2018) Live Streams and Revenue Streams: Twitch as a Hybrid Gaming Culture. N.D. Bowman (ed.) *Video Games: A Medium That Demands Our Attention*, NY: Routledge: 341-267.

Williams D., Kim D.O. (2019) Third places in the ether around us: layers on the real world. J. Dolley, C. Bosman (eds) *Rethinking Third Places: Informal Public Spaces and Community Building*, Cheltenham: Edward Elgar Publishing: 158-173.

Zhao Q., Chen C.-D., Cheng H.-W., Wang J.-L. (2018) Determinants of live streamers continuance broadcasting intentions on twitch: A self-determination theory perspective. *Telematics and Informatics*, 35 (2): 406-420.

Рекомендация для цитирования:

Сергеева О.В., Зиновьева Н.А. (2020) Публичные арены игровых стримов (на примере репрезентации темы коронавируса). *Социология власти*, 32 (3): 221-241.

For citations:

Sergeyeva O.V., Zinovyeva N.A. (2020) The Public Arenas of Game Streaming (on the Example of the Coronavirus Topic Representation). *Sociology of Power*, 32 (3): 221-241.

Поступила в редакцию: 08.08.2020; принята в печать: 20.09.2020

Received: 08.08.2020; Accepted for publication: 20.09.2020