

## **Twitch: площадка для всех, но всем ли?**

*Рогавтнева Анастасия Борисовна*

*Студент (бакалавр)*

Смоленский государственный университет, Смоленск, Россия

*E-mail: rogatnevaanastasia11@gmail.com*

В настоящее время стриминговые платформы представляют собой активно развивающееся, но малоизученное явление. Современные исследователи рассматривают стриминг с позиций экономики, маркетинга, журналистики, теории медиа, истории развития общества и сети Интернет и т.д., но со стороны психологии этот феномен изучен мало.

«Живое вещание» отличается не только одномоментностью создания и получения контента, но и еще одной, не менее важной чертой, которую выделил Б. Барроу [2]. Она заключается в том, что пользователь является не только адресатом, но и участником создания контента. Это объяснимо возможностями стриминговых платформ: общение в чате, как с другими пользователями, так и с создателем контента; донаты, пожертвования каналу или стримеру, позволяющие со стопроцентной вероятностью донести свое обращение к вещающему; эксклюзивный материал для подписчиков и другое.

Мы уделим внимание платформе Twitch.tv, которая не только отражает специфику стриминга, но и постоянно модернизируется, предлагая новое: контент, медиа-персон, форматы взаимодействия зрителя и создателя контента.

Для исследования мы обратились к рейтингу стримеров на 02.02.2022 года, взяв для анализа первые 100 позиций [3]. Далее выяснили и рассчитали «средние показатели» по двум категориям: прирост подписчиков за один календарный месяц и «пиковое» число зрителей на стриме. Полученные данные подвергли анализу для того, чтобы проверить **гипотезу исследования**: особенности внутренней организации стриминговой площадки Twitch отражают психологические характеристики современного создателя и потребителя интернет-контента.

Исследуя площадку по модели «Стример - Контент - Зритель», мы пришли к следующим выводам:

- **«Стример»:**
- Игровой формат, сохраняя стабильность за счет бурного развития киберспорта, находится в предкризисном положении, так как смещается быстро развивающимся неигровым сегментом контента на Twitch;
- Неигровой формат находится в стадии активного развития. Его преобладающее положение объясняется успешной реализацией зрительского спроса.
- **«Контент»:**
- Происходит переход от содержания к форме: развлекательной;
- Киберспорт вызывает, в сравнении, большой интерес у пользователей Twitch, но за счет особенностей вещания так же находится в «шаткой» позиции;
- Форматы взаимодействия стримера, контента и зрителя можно представить 4 схемами: одной в игровом формате и 3 в неигровом. Эти схемы объясняют роль зрителя в стриминговом вещании, а также определяют степень доверия зрителя к стримеру;
- Уровень доверия к стримеру в игровом формате строится не на стриминговой деятельности, а на личности стримера;

- Происходит переход от контента к личности в развлекательном контексте;
- Развлекательный контент за счет особенностей своего построения примитивен и поверхностен;
- Контент в развлекательном формате неустойчив. За счет уменьшения и упрощения базы для его создания происходит его упрощение. Он становится примитивнее и поверхностнее;
- Повышенное доверие сталкивается с неоднозначными рекламами, высказываниями, поступками, которые зрителями, за счет этого доверия, принимаются лояльно или одобрительно.
- **«Зритель»:**
- Зритель в игровом и неигровом сегменте различен: по уровню доверия, по степени требовательности, запроса на определённый контент и другое;
- Зрительский интерес к игровому формату выражается линейной динамикой с небольшими отрицательными и положительными скачками; в неигровом формате он представлен резким скачком внимания зрителя к стримеру, которому предвещает стабильная динамика, сменяющаяся после скачка интереса на стабильную динамику с более высокими показателями;
- Аудитория Twitch, имея все возможности для формирования площадки, показывает интерес к спорному контенту и личностям.

Наше исследование, обобщая все полученные данные, столкнулось с противоречием, решение которому на данный момент времени мы найти не можем:

Главное преимущество площадки - ее свобода: каждый может стать как зрителем (с учетом возрастных ограничений), так и стримером. Но каждая из сторон может демонстрировать поведение, которое должно контролироваться. Twitch, конечно же, следит за соблюдением его политики. В конкретных случаях стримеры контролируют аудиторию, и сама аудитория контролирует стримера. Но это частные случаи. Как же поступать с теми случаями, когда политика напрямую не нарушается или же спорная стриминговая деятельность одобряется? Усиление контроля со стороны площадки ограничит рамки свободы. А контроль со стороны государства может лишить Twitch ее главного преимущества. Но и оставлять без внимания подобное нельзя. Следовательно, возникает проблемная ситуация: как смягчить негативные явления на площадке, не ограничивая при этом ее свободу?

Добавим, что русскоязычный Twitch пока далек от своих «языковых собратьев», но имеет большой потенциал. При грамотном внедрении содержательного контента площадка способна стать не только развлекательной, но и образовательной, ведь Twitch сам показывает, как это можно осуществить: игровой стриминг и киберспорт.

### Источники и литература

- 1) Гарматин А. (2004). Интернет-вещание в системе СМИ: особенности и принципы функционирования // Вестник ВГУ. Серия: Филология. Журналистика. № 2.
- 2) Burroughs B.E. (2015). Streaming media: audience and industry shifts in a networked society. A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the Doctor of Philosophy degree in Communication Studies in the Graduate College of The University of Iowa. GraduateCollegeofUniversityofIowa
- 3) <https://twitchtracker.com/channels/ranking/russian>