

УДК 316.472.4

## СТРИМЕРСТВО КАК НОВАЯ СОЦИАЛЬНАЯ ПРАКТИКА

© Стародубцева С.А., Толпыгина О.А.

*Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

e-mail: sonyacleo@mail.ru

Несмотря на приостановление выплат российским стримерам платформы Twitch в 2022 году, интерес к платформе продолжает расти. У каждого пользователя своя история знакомства с площадкой и причиной остаться на ней на длительный срок [1].

Проблема исследования заключается в пользовательской мотивации, где необходимо выявить, по каким причинам зритель пришел на платформу Twitch, какова длительность пребывания на платформе Twitch и какой вид контента поддерживает интерес к сервису [2].

Существуют активные и пассивные пользователи. Активные ведут переписку с другими людьми в чате и взаимодействует со стримером. Второй тип мало коммуникабелен и периодически оставляет трансляции на фоне для создания «шума» [3].

Существует иерархический и неиерархический тип коммуникации. В стриминговой среде сочетание двух этих типов и поддерживает интерес к трансляции [4].

Контент и содержание игр соревновательного типа меняется спустя определенное время. Вопросы на стримах со стороны зрителей по поводу игровых моментов – частое явление. Есть типы обычных и профессиональных игроков. К последнему также относятся те, кто достиг высоких результатов сам без участия на арене [5].

Нами было проведено качественное исследование методом свободного интервью с использованием метода наблюдения. Исходя из собранных данных, можно прийти к выводу:

- 1) Причина регистрации на платформе Twitch связана с игровой тематикой, где IRL – вспомогательный контент.
- 2) Длительность пребывания на платформе Twitch у зрителей составляет больше 5 лет;
- 3) Интерес к площадке Twitch поддерживает игровой контент.

Присутствует тенденция активного типа зрителя. Был выявлен смешанный, гибридный тип, когда в зависимости от ситуации пользователь способен адаптироваться под стримы, исходя из симпатии к стримеру и его аудитории [6].

По результатам проведенного эмпирического исследования было выявлено, что со временем интересы информантов видоизменялись, но это не мешало находить новый контент для просмотра.

### Библиографический список

1. Селютин А.А. Особенности дискурса видеостримов жанра «летсплей» // Вестник Челябинского государственного университета. Филологические науки. 2019. Вып. 116, № 4 (426), С. 170–175.
2. Болычева М.Д. Стриминговое вещание как феномен современной медиасреды // Коммуникология. 2018. Т. 6, № 4. С. 159–169.
3. Суздальцев И.Н. Интерстрим как новый формат аудиовизуального потокового вещания // Современная научная мысль. 2017. С. 132–138.
4. Зиновьева Н.А. Игровые стримы и летсплеи: перспективы социологического анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2020. С. 460–471.
5. Суходимцева А.П., Суходимцев П.А. Профессия киберспортивного комментатора как социальное явление // International scientific review. 2016. С. 132–134.
6. Сулейманов Е.Ф. Культурные практики современных пермских игроков в компьютерные онлайн-игры // Культурный код. 2019. С. 17–22.