

Жанры речи. 2025. Т. 20, № 4 (48). С. 456–465

Speech Genres, 2025, vol. 20, no. 4 (48), pp. 456–465

<https://zhanry-rechi.sgu.ru>

<https://doi.org/10.18500/2311-0740-2025-20-4-48-456-465>, EDN: YUNLBL

Научная статья

УДК 004.92:811.161.1'38'42

Игровой стрим как интернет-жанр

Е. Н. Галичкина[✉], О. В. Акимова

Астраханский государственный университет имени В. Н. Татищева, Россия, 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, д. 20а

Галичкина Елена Николаевна, доктор филологических наук, профессор кафедры английской филологии, лингводидактики и перевода, elena.galichkina@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0771-6821>

Акимова Ольга Владимировна, аспирант кафедры английской филологии, лингводидактики и перевода, старший преподаватель кафедры восточных языков, jurychunk@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0001-1451-8703>

Аннотация. Исследование посвящено описанию речевого жанра игровой стрим, под которым понимается сложное жанровое образование, порожденное интенцией ведущего онлайн-трансляции (стримера) демонстрировать аудитории процесс компьютерной игры и взаимодействовать с ней в режиме реального времени. Актуальность и научная новизна исследования обусловлены необходимостью описания жанрового многообразия интернет-дискурса, установления конститутивных признаков, структурных, семантических и прагматических характеристик игрового стрима как нового жанра интернет-дискурса. Материалом для анализа послужили 13 каналов игровых стримеров на русском языке. Общая длительность проанализированного материала 120 часов. В результате исследования уточняется наименование жанра «стрим», рассматривается содержание лексемы «стрим», выявляются типы стримов: вербальные, визуальные, полимодальные (на основе семиотического критерия), информативные, рекреативные (на основе прагматического критерия), демонстративные, недемонстративные (на основе презентационного критерия), персональные, коллективные (по количеству ведущих онлайн-трансляцию). Моделирование жанра «игровой стрим» осуществляется на основе разработанных Е. И. Горошко и Е. А. Жигалиной параметров. В результате исследования выявлены коммуникативные цели данного жанра, типы адресантов, ведущих онлайн-трансляцию (профессионал и любитель), типы адресатов игрового стрима (официальный и неофициальный). Установлены конститутивные признаки жанра игровой стрим, к которым относятся интерактивность, металюдичность, поликодовость, синхронный, публичный массовый характер, устно-письменная форма реализации языка. Проведенный анализ позволил выделить языковые особенности игрового стрима как речевого жанра (использование игрового жаргона, компьютерного, молодежного сленга, реалий компьютерных игр, лексики с позитивной и негативной оценочной семантикой, инвективной и обценной лексики, англицизмов).

Ключевые слова: интернет-дискурс, стрим, игровой стрим, интернет-лингвистика, интернет-жанры, стример, интернет-жанроведение, игровой жаргон

Для цитирования: Галичкина Е. Н., Акимова О. В. Игровой стрим как интернет-жанр // Жанры речи. 2025. Т. 20, № 4 (48). С. 456–465. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2025-20-4-48-456-465>, EDN: YUNLBL

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

Video game stream as an Internet speech genre

E. N. Galichkina[✉], O. V. Akimova

Astrakhan State University named after V. N. Tatishchev, 20a Tatishev St., Astrakhan 414056, Russia

Elena N. Galichkina, elenagalich@rambler.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0771-6821>

Olga V. Akimova, jurychunk@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0001-1451-8703>

Abstract. The article presents the analysis of the speech genre “video game stream”, understood as a complex genre formation generated by the streamer’s intention to broadcast video gameplay to the audience over the Internet as well as interact with the audience online. The relevance and novelty of the study are connected with the need to describe the genre diversity of Internet discourse, to identify constitutive features, structural, semantic and pragmatic characteristics of video game stream as a new genre of Internet discourse. The research is based on the analysis of 13 Russian video game streaming channels. In total, 120 hours of video game streams were analyzed. As a result of the research, the authors specify the name of the genre, consider the semantic components of the lexeme ‘stream’, and identify the types of video streams: verbal, visual, polymodal (based on the semiotic criterion), informative, recreational (based on the pragmatic criterion), demonstrative, non-demonstrative (based on the presentation criterion), personal, collective (based on the number of live streamers). The research relied on the parameters developed by E. I. Goroshko and E. A. Zhigalina. As a result, the research has identified the communicative purpose of the video game stream genre, the types of the streamers broadcasting video gameplays (professional and amateur), and the types of the addressees (official and unofficial). Besides, the research has distinguished the genre peculiarities of the video game stream: interactivity, metaludicity, polycode nature, synchronous and mass character, contamination of oral and written forms of language realization. The authors describe the revealed verbal means which actualize the speech genre (game and computer jargon, teen slang, the use of computer games’ realities, words with positive and negative meaning, offensive and obscene language, anglicisms).

Keywords: internet discourse, stream, game stream, internet linguistics, internet genres, streamer, web genre study, game jargon

For citation: Galichkina E. N., Akimova O. V. Video game stream as an Internet speech genre. *Speech Genres*, 2025, vol. 20, no. 4 (48), pp. 456–465 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2025-20-4-48-456-465>, EDN: YUNLBL

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

Введение

Стремительное развитие технических средств связи привело к формированию интернет-жанроведения, описывающего многообразные интернет-жанры и способы их классификации [1: 119]. В последнее десятилетие значительное число лингвистических работ посвящено изучению интернет-дискурса. Исследователи детально описывают интернет-жанры: блог [2], онлайн-петиция [3], полиформатный мессенджер [4], интернет-анекдот [5], веб-лекция [6], демотиватор [7], интернет-мем [8], шейминг [9], электронная новостная заметка [10] и др. Вместе с тем остаются дискуссионными многие вопросы, связанные с определением дискурсивной принадлежности традиционных и новых жанров в интернет-пространстве, а также выявлением жанровых параметров, которые находятся на стыке нескольких дискурсов. В этой связи изучение новых интернет-жанров представляется актуальным. Цель исследования – установить конститутивные признаки жанра «стрим», описать его жанровые характеристики и типы, определить коммуникативные цели жанра «игровой стрим», установить структурные, семантические и прагматические характеристики жанра «игровой стрим», выявить и проанализировать языковые способы монологичности и диалогичности в игровом стриме.

Материалы и методы исследования

Материалом для исследования послужила живая речь ведущих онлайн-трансляции (далее – стримеров), которая была зафиксирована на письме. Авторы статьи слушали речь, останавливали запись и сами записывали текст, поскольку функцию субтитрирования трансляции стримеры, как правило, отключают. Также были проанализированы комментарии пользователей. В качестве материала для исследования методом сплошной выборки были отобраны игровые стримы с платформ Twitch, YouTube, RuTube, фиксирующие взаимодействие ведущего стримера и его аудитории. Всего было проанализировано 13 каналов игровых стримеров на русском языке: Kuplinov Play, C_a_k_e, KarmikKoala, AlinaRinRin, Bad Vo1ce, Hard Play, ТраБоМaН, UncleBjorn, vika_karter, guit88man, VooDooSh, silvername, Artyom First. Общая длительность проанализированных стримов составляет 120 часов. Видео игровых стримов находятся в открытом доступе в сети Интернет. В исследовании применялись следующие методы: понятийное моделирование, моделирование речевого жанра посредством элементарных смысловых единиц по А. Вежбицкой, метод сплошной выборки, интроспекция, интерпретативный анализ, количественный анализ.

Основная часть

Стрим как предмет исследования в лингвистике

Стрим становится предметом для изучения небольшого количества исследователей. Главным образом это специалисты в области социологии и медиакоммуникации. М. А. Мирошник в ходе изучения особенностей формата стрим-вещания обращает внимание на технические особенности интерактивного общения пользователей сети интернет. Исследователь рассматривает стрим как особый медиаформат взаимодействия с аудиторией, который находится на стыке журналистики и других областей знания [11: 78]. К. А. Онуприенко, руководствуясь семиотическим подходом, проанализировала особенности потребления новых форматов контента, одним из которых является стрим. Исследователь полагает, что поскольку стрим постоянно модифицируется, его нельзя назвать жанром [12: 464]. Мы, в свою очередь, не согласимся с данным мнением, поскольку стрим обладает устойчивыми признаками, которые далее будут рассмотрены более детально. Интересной представляется точка зрения О. С. Горелова, который рассматривает феномен стримингового вещания как метапоэтический перформанс, в ходе которого формируется вторичная интерактивность, а читатель стрим-канала становится перформером [13: 6]. Н. А. Зиновьева описывает социальную роль стрима, его потенциальную возможность формировать сообщества любителей просмотра новых игр и изучения особенностей прохождения старых [14: 462].

Зарубежные исследователи изучают воздействие ведущего онлайн-трансляции на свою аудиторию, мотивы и интенции адресатов при отправке стримеру пожертвований (донатов). Так, Чоу Ши-Вэй и Нгуен Триу изучают поведение зрителей при просмотре прямых эфиров как мотивационную обратную связь [15: 715]. Сходную точку зрения выдвигают Ма Линье, Гао Шуцин и соавторы, которые изучают маркетинговую сторону стрима, в частности механизмы влияния стримера на поведенческие реакции потребителей [16]. Гун Минчуань описывает модель, основанную на социальном влиянии при отправке донатов во время просмотра игровых стримов [17]. Ли Чэньхао и соавторы описывают методы глубокого словарного обучения сети для распознавания действий стримера в кадре [18]. Му Ху, Чжан Минли и Ван Юй, основываясь на теории социальной принадлежности, объясняют потребность зрителей смотреть стримы [19]. Ученые В. А. Гамильтон, О. Гаррестон и А. Керне

рассматривают стрим как феномен медиасреды, обладающий потенциалом формирования стримингового сообщества пользователей [20]. В целом исследователи изучают стрим с позиции медиакоммуникации, социальных медиа, журналистики, маркетинга и киберкоммерции.

Стрим: уточнение наименования

В Интернете как особой жанропорождающей среде появился новый жанр – стрим. Уточним его наименование и рассмотрим содержание лексемы «стрим». В русском языке слово «стрим» является заимствованием от английского *stream* и переводится как «река, речка, ручей, ручеек, течение, поток» [21]. В этой связи рассмотрим значение слова *stream*, зафиксированное в англоязычных толковых словарях: *stream (n) – 1. a body of water flowing in a channel or watercourse, as a river, rivulet, or brook; 2. a steady current in water, as in a river or the ocean* [22] / сущ. 1. водоем, текущий в канале или водотоке, как река или ручеек; 2. течение воды, например, в реке или океане; *stream (n) – 1. a small, narrow river; 2. a continuous flow of liquid or gas; 3. a continuous flow of people or vehicles; 4. a continuous supply of something; a large number of things that happen one after the other; 5. (computing) a continuous flow of video or sound sent over the internet; a continuous flow of computer data or instructions; 6. a group of students of the same age and level ability in some schools* [23] / сущ. 1. небольшая узкая река; 2. непрерывный поток жидкости или газа; 3. непрерывный поток людей или транспортных средств; 4. непрерывная поставка чего-либо; большое количество событий, которые происходят одно за другим; 5. (компл.) непрерывный поток видео или звука, передаваемых через интернет; непрерывный поток компьютерных данных или инструкций; 6. группа учащихся одного возраста и уровня способностей в некоторых школах.

Толковые словари фиксируют общеупотребительное значение лексемы *stream* «река, поток жидкости или людей» и специальное, применимое к компьютерным технологиям («непрерывный поток видео или звука, передаваемых через интернет»). В первоначальном значении стрим – это поток данных, передаваемый из одного сервера на другой, содержащий в себе видео- и аудиосигналы. В метафорическом плане стрим – это передача потока информации. В лексеме «стрим» выделим сему способа действия, а именно – канал (посредством интернета), и сему времени осуществления действия (трансляция происходит в реальном времени в синхронной форме, онлайн). Содержание лексемы «стрим» сводится к следующему: это непре-

рывный поток информации, передаваемый кем-то через интернет.

Типы стримов

Как показал проанализированный материал, существуют разные типы стримов, в основу классификации которых могут быть положены следующие критерии: семиотический, информативный, презентационный, тематический, количество ведущих онлайн-трансляцию.

Семиотический критерий предполагает фиксацию наличия или отсутствия аудиальных, визуальных и визуально-графических компонентов. В соответствии с ним предлагаем выделять три типа стрима: вербальный; визуальный, в котором превалирует зрительное представление данных; полимодальный, где сочетаются вербальные и визуальные форматы представления информации.

Критерий степени информативности позволяет типизировать стримы по прагматической направленности и выделить информативные стримы (образовательные или новостные) и рекреативные (развлекательные).

Презентационный критерий констатирует наличие или отсутствие в стриме признаков самопрезентации его автора, попыток демонстрации собственной персоны с целью воздействия на аудиторию. На основе данного критерия выделим демонстративные и недемонстративные стримы.

По количеству ведущих онлайн-трансляцию выделим персональные и коллективные стримы. Персональный стрим ведет один ведущий, как правило, автор канала. Коллективными считаются стримы, где в трансляции участвуют два или более ведущих. Последние, в свою очередь, могут быть удаленными (зрители канала видят только автора канала и слышат второго стримера или нескольких стримеров) и прямыми (зрители видят несколько ведущих во время трансляции).

По параметру тематического содержания количество стримов сложно подсчитать: это кулинарные стримы, музыкальные стримы, алкостримы, лайфстримы, креативные стримы, IRL-стримы, бодиарт-стримы, кукинг-стримы, бьюти-стримы, треш-стримы и др. На основе тематического критерия предлагаем выделять неигровые (могут быть информационно-аналитическими, например, новостными) и игровые стримы.

Игровой стрим: коммуникативные цели жанра

За основу моделирования жанра возьмем разработанные параметры, предложенные Е. И. Горошко и Е. А. Жигалиной,

которые включают в себя: коммуникативную цель, концепцию адресанта, концепцию адресата, событийное содержание, фактор коммуникативного прошлого, фактор коммуникативного будущего, формальную структуру, лингвистические средства, графическое оформление, наличие аудиовизуальной информации [24: 114].

Под «игровым стримом» будем понимать онлайн-трансляцию в интернете, в ходе которой стример демонстрирует аудитории процесс игры в режиме реального времени, а пользователи имеют возможность наблюдать за ведущим, поощрять его действия и эмоции в виде пожертвований, а также комментировать происходящее в общем чате.

Если мы используем метод моделирования жанра при помощи последовательности простых предложений, предложенный А. Вежибицкой [25], то получим следующие интенциональные смыслы, идущие от говорящего:

- *говорю* вам о чем-то и показываю, как это делать;
- *говорю* вам, потому что хочу, чтобы у вас появился интерес к тому, что я делаю;
- *говорю* публично в ходе совершения действия;
- *говорю*, чтобы у вас появилось желание смотреть и слушать мои действия;
- *говорю* так, чтобы вызвать интерес к себе;
- *хочу* вам показать, как я умею делать то, что вам показываю;
- *говорю* потому, что надеюсь, что вы будете смотреть на то, что я вам показываю;
- *читаю* то, что вы мне пишете, потому что хочу знать, что вы думаете о том, как я совершаю действие, которое вам показываю.

Коммуникативные цели жанра «игровой стрим» могут быть описаны с позиции адресанта, ведущего онлайн-трансляции (стримера), следующим образом:

- демонстрация стримером своих игровых навыков и личных качеств;
- желание стримера привлечь внимание аудитории;
- желание стримера заинтересовать содержанием своего канала;
- желание стримера получить материальную выгоду посредством добровольных пожертвований (донатов);
- желание стримера понравиться и стать узнаваемой персоной;
- желание стримера продемонстрировать свои личные способности (самоактуализация).

Игровой стрим: концепция адресанта и адресата

Адресантом игрового стрима является ведущий онлайн-трансляции (стример), который

может быть как профессионалом, так и любителем. У каждого стримера есть постоянные зрители и фанаты, которым интересен создаваемый им контент или сама личность говорящего.

Анализ материала показывает, что чаще всего стримеры обращаются к зрителям словами *народ, чат, чатик, ребята, ребятки, ребзя, друзья, мужики*. Зрители в комментариях обращаются к стримеру уменьшительно-ласкательными именами и краткой формой имени (*Саня, Санек, Санечек, Санюрик, Владек, Владос, Лёх, Лёха, Влад, Дим, Димас, Стасян, Кирюха*), или вариацией никнейма (*Сильвер, Вудуш, Вудушао, Бьёрн, Бьорн, Бурн, Гитман, Гит, Гитмурик, Кейк*), или с помощью эмоционально-оценочных слов с положительной (*друган, дружище братан, братик, бро, пупсик, красotka*) или отрицательной (*фрик, свин, жир, жаба*) коннотацией.

Игровой стрим представляет собой преимущественно монологическую форму высказывания ведущего онлайн-трансляции, обращенную ко всем пользователям. Обратим внимание на особый тип интерактивного взаимодействия между стримером и зрителями. Его специфика заключается в том, что стример одновременно осуществляет разные виды деятельности: играет, комментирует происходящее, объясняет что-то, обращается с вопросами к зрителям, просит их помочь, зачитывает комментарии из общего чата и реагирует на них, зачитывает сообщения о материальных пожертвованиях: *Есть вторая вкрутка. Где? Какая? Что вы говорите? Мне ни на что не хватает. Вы про что говорите? Помолись за звездную пыль. А как это сделать? Купи судьбоносные встречи за звездную пыль. Вот так? Вот так? И? И шо теперь? И что мне покупать? Нажми на магазин. И что? У меня все кончилось. Дальше что? Вот это надо купить? Вот это вот или какое? Я не понимаю. Спасибо за суперстикер. Розовый. Покупаю розовый, допустим. Ну, и куда мне их теперь тратить? Теперь у тебя есть молитва. Ой, ё, как все запутано* [26].

Как видно из примера, стример, чтобы ответить на вопрос в чате или на сообщение о добровольном пожертвовании, сначала зачитывает сам вопрос или комментарий, а потом отвечает на него, чтобы было понятно, на какой именно из массы вопросов он отвечает. Вопросы по прохождению игры к зрителям, а также их советы помогают создать эффект погружения в игру у зрителей и сделать процесс совместного прохождения игры более интерактивным.

Адресатом выступает вся потенциальная аудитория, заинтересованная в транслируе-

мой компьютерной игре или личности стримера. Выделим два типа адресата: официальный и неофициальный. В первом случае адресат является активным участником игрового стрима, он комментирует онлайн-трансляцию и официально зарегистрирован на платформе. Во втором случае адресат находится в роли «молчаливого» участника или косвенного адресата, поскольку он официально не зарегистрирован на платформе и не имеет возможности комментировать трансляцию.

Игровой стрим: событийное содержание

Событийное содержание жанра «игровой стрим» вариативно, поскольку в ходе онлайн-трансляции могут затрагиваться разные темы. Несмотря на высокую степень разнообразия подобных тем, представляется возможным выделить главную макротему игрового стрима – это сама компьютерная игра и этапы ее прохождения. Данная тема реализуется через подтемы, состоящие из микротем. Спектр подтем вариативен, поскольку в жанр «игровой стрим» заложена импровизация как способ синхронной подачи информации.

Политематичность игрового стрима зависит от ведущего онлайн-трансляции, зрителей и степени их участия в комментариях, а также желания обсудить какую-то тему. Универсальными темами для всех стримеров являются: особенности игры, которые они проходят в данный момент, благодарность за пожертвования, зачитывание рекламы. На темы, которые выходят за пределы игровой тематики, в среднем отводится 20% времени от общей продолжительности стрима. Оставшееся время посвящено комментированию игры, особенностей и этапов ее прохождения.

Игровой стрим: фактор коммуникативного прошлого и коммуникативного будущего

Коммуникативное прошлое находит отражение в предыдущих онлайн-трансляциях, которые хранятся в записи на канале. Например, в реализуемых в момент трансляции игровых стримах ведущие упоминают о ранее проведенных встречах: *Ты-ы-кс. На чем мы остановились тут? Там был какой-то момент душный, я вот не помню, я его прошел? Вроде прошел. Или нет? Сейчас увидим. А. Прошел, да, прошел. Точно. Новая глава у меня была* [27].

Коммуникативное будущее может отражаться и в отсылке на последующие трансляции: *Ладно, мужики, наверное, пойду отдыхать, потому что сегодня планирую еще подрубить перед поездкой в Москву. Попробую, попробую подрубить. Вечером еще*

с вами увидимся. Но в Москве тоже буду подрубить [28]; Увидимся на ВоВе через две недели. ВоВ где-то будет числа... В середине месяца [29].

Называя дату следующей трансляции, стример надеется, что зрители заинтересуются. В свою очередь, адресаты задают стримеру вопросы по поводу следующих трансляций для того, чтобы включить стрим в определенное время.

Игровой стрим: формальная структура и отличительные характеристики

Выделим три структурно-композиционные части игрового стрима: вступление, основная часть, заключение. Во вступлении ведущий онлайн-трансляции приветствует зрителей, обозначает тему игрового стрима и рассказывает о сюжете компьютерной игры: *Так. Здравствуйте, здравствуйте, дамы и господа. Я вас всех приветствую меня зовут Бьёрн. И это, между прочим, Ведьмак 3 Дикая охота. Мы приступаем к прохождению этого самого Ведьмака третьего, наконец-то. Пройдя первую часть, пройдя вторую часть, вот она огромная, мясистая, жирненькая вишенка на торте. Вам же доброе утро, здравствуйте. Я чувствую ваше воодушевление, я сам воодушевлен [30].*

В основной части ведущий онлайн-трансляции описывает свои ощущения от игры, дает советы, комментирует свои действия и сравнивает данную игру с предыдущими частями или другими играми: *Ну, кстати, нормальная боевка, да? Ну не такая, не, тут совершенно другая боевка. Дарк энд даркес, как она правильно называется-то? Даркест... Дарк... Как он там? Я забыл. Даркест данжн, да. Ну почти как в Даркест данжн. Насладиться видом. Ха-ха-ха. Вот это мне понравилось. Насладиться видом после драки. Так, очко. Ну давайте его засунем сюда, чтобы если что сливать. Вообще я думаю правильно... Правильно не вот это вот делать, не в одну ветку идти. Мне кажется, это неправильно. Правильно идти во все и пользоваться скилами по-разному. Там видели, у противника был щит, который уменьшал входящий дэмедж на 50%, этот щит снимается определенной стихией – сердце, разум, деяние. А у меня снимается он салютуром, да? То есть этот бафф снимается салютуром. Слушайте, мне нравится [31].*

Стример комментирует игровой процесс и делится впечатлениями о игре, побуждая зрителей на отклик, тем самым обуславливая возникновение интерактивного эффекта. Молчаливое прохождение игры не вызывает такую волну интереса у зрителей, как активное осве-

щение действий и эмоций, поэтому стримеры, комментируя этапы прохождения игры, часто говорят «мы», создавая впечатление совместной игры со зрителем. Давая советы или объясняя тактику, стримеры употребляют местоимение «я», тем самым показывая свое экспертное мнение.

В заключении ведущий дает оценку игры и подводит итоги: *Так, ну что, ребята. Как раз-таки, говоря о котлетке с пюрешкой, которая у меня тут стоит и остывает, давайте на этом как раз-таки и закончим, наверное. Ребята, нормально, неплохо игра идет, мне нравится. В принципе, довольно интересно идти по полигончикам лутать. Соответственно ожидаю вас завтра. Завтра часа в три, наверное, стартану, потому что завтра, ну меньше играть. Все, давайте до завтра, давайте пока! Пока, увидимся. Пошел отдыхать [32].*

В результате анализа формул прощания выделим универсальные, безличные: *Всем спасибо. Всем пока. Игра окончена. Всем до свидания. До завтра. Всем бб* (от англ. bye bye – пока). *Пока.* Кроме того, в заключении стримеры делятся впечатлениями и подводят итоги игры или проведенного стрима, проговаривают время следующей трансляции. Многие стримеры в завершении своей трансляции советуют смотреть других стримеров, у которых идет прямой эфир.

Выделим отличительные характеристики жанра «игровой стрим»: 1) интерактивность; 2) синхронный характер; 3) публичный массовый характер; 4) металюдичность; 5) устно-письменная форма реализации языка; 6) поликодовость. Под интерактивностью понимается техническая возможность вести опосредованный диалог между стримером и аудиторией. Интерактивность носит двусторонний характер: стример → зрители или зрители → стример. Стример может сам инициировать общение в виде вопросов участникам чата или отвечать на вопросы адресатов, которые, в свою очередь, могут давать советы ведущему онлайн-трансляции или задавать ему вопросы. В ходе онлайн-трансляции зрители также ведут активный полилог между собой: они обсуждают стримера, его действия, дают ему советы, пишут об игровых тактиках и в целом обсуждают свое отношение к этой игре или играм в целом.

Важным признаком игрового стрима является актуализация в режиме реального времени, который предоставляет возможность непосредственного контакта с аудиторией. Речь идет о синхронном характере взаимодействия, предполагающем актуализацию в режиме реального времени. Стример показывает игру и создает нарратив, рассчитанный на зрителя.

Он делится с аудиторией советами, приемами прохождения этапов игры, рассказывает о происходящем и эмоционально реагирует на события в игре и на комментарии зрителей. Речь стримера носит спонтанный характер.

Важной особенностью игрового стрима является публичный массовый характер. Речь идет о коммуникации, в ходе которой информация передается широкому кругу слушателей. Согласно статистике, среднее количество одновременных зрителей на игровом стриме может быть примерно от 2 до 40 тыс. Количество просмотров в записи значительно выше – около 200 тыс. [33], что свидетельствует о массовом характере игрового стрима. При публичной коммуникации зрители онлайн-трансляции, точнее их комментарии, находятся в поле зрения стримера. В этом случае можно говорить о синхронном контактном взаимодействии, которое отличается от дистантного массового общения, осуществляемого в асинхронном режиме. Стрим рассчитан на массовую аудиторию, потенциально отличающуюся социально-культурной неоднородностью, но объединенную общим интересом – желание играть в компьютерную игру.

Важной особенностью игрового стрима является металюдичность. Под металюдичным характером коммуникации понимается языковое взаимодействие по теме игр и игрового процесса, осуществляемое игроками, а также другими участниками игровой культуры [34: 409]. В ходе онлайн-трансляции игровые действия стримера сопровождаются его собственными комментариями или комментариями зрителей в общем чате. В ходе коммуникативного онлайн-взаимодействия затрагиваются темы игры и игрового процесса, которые наглядно демонстрирует ведущий онлайн-трансляции. Кроме того, стример и зрители могут обсуждать ранее пройденные, схожие по жанру или по другим параметрам игры, строить планы на дальнейшее прохождение.

Являясь вторичным жанром, игровой стрим реализуется в устно-письменной форме, имеет сложную структуру. Во время проведения онлайн-трансляции стример осуществляет общение в устной форме, в то время как зрители имеют возможность общаться со стримером и между собой только посредством письменной формы языка. Игровой стрим характеризуется сочетанием вербальной, невербальной и визуальной информации, что говорит о его поликодовости. К вербальной информации относятся сообщения в чате, извещения о добровольных пожертвованиях, всплывающие на экране трансляции, звучащая речь стримера. К невербальной информации мы относим звуки и музыкальное сопровождение

игры, а к визуальной – игровой видеоряд и окно с изображением стримера, а также иконические знаки, представленные смайликами и картинками-мемами.

Игровой стрим: языковые особенности

Жанр «игровой стрим» является оформлением типичной ситуации социального взаимодействия участников трансляции, в связи с чем выделим наиболее характерные языковые особенности:

- 1) использование игрового жаргона: *надо все простакать и зафармить; стараюсь кайтить по внутреннему кругу босса; у меня отличный дпс в соло; по всем критануло, ты смотри; надо фирнуть его;*
- 2) использование реалий компьютерных игр: *мне надо в бкбэху выйти обязательно, глейпнирчик, чтобы никто не мешал пинать; цепная молния, кстати, нормальная тема, три разряда ударит; Как он называется? Некрополис-то этот, господи; Наксрамас! Потом там, блин, до ЦЛК, мама. Там Малигос, Обсидовое святилище; Потом испытание крестоносца. Потом испытание великого крестоносца! И потом только ЦЛК;*
- 3) использование лексики с позитивной или негативной оценочной семантикой: *сейчас грязюку устроим; Вот это было красиво; ХМ – это бред собачий; 500 хп – вот это жесть! Осуждаю максимально Баунти Хантера; Нормально Шейкера похоронили сейчас бодро; Мы дэфаемся просто героически;*
- 4) использование инвективной лексики: *какой же м****, просто. Вот этого уroda продам, урод сильный, но мне не нравится. Я этим говном еще и выигрываю. Быдло на Урсе, просто нытик сам по себе. Черт инвизный!;*
- 5) использование обсценной лексики: *ох***** геймплей, б****. Аномалия, конечно... Сука, на*** вообще это придумали просто. Щас буду мурлуков бить. Меня за***** эти неадекватные придурки, пишущие х****;*
- 6) использование молодежного сленга: *я че-каю такие вещи. Вот это по кайфу покачались. Вот ты скуф. Так, все, я раздуллся. Меня не кидали ни разу еще. Посмотри топовых чуваков, которые гайды пишут. Просто скамил людей на миллиарды своими марафонами;*
- 7) использование компьютерного сленга: *ты можешь плашку поменять; у меня вот там системник еще один стоит; Кто кого задудосил? Пингани ссылку, плиз;*
- 8) использование англицизмов: *у меня ломается майндсет; если ты проиграл,*

ты получаешь рандомную карту с предыдущей; Джизус Крайст, что происходит? Я сегодня на фул фокусе; очень стронг.

Выводы

В интернет-пространстве появился новый медиаформат взаимодействия ведущего онлайн-трансляции с аудиторией – стрим, под которым понимается сложное жанровое образование, порожденное интенцией стримера демонстрировать аудитории процесс компьютерной игры и взаимодействовать с адресатами в режиме реального времени. Игровой стрим отличается от других жанров (видеоблог, летсплей, live-трансляции на телевидении, развлекательный контент на ви-

деохостингах) возможностью интерактивного взаимодействия пользователей в режиме реального времени посредством стримингового чата и отправки добровольных пожертвований. Суть интерактивного взаимодействия между стримером и зрителями сводится к следующему: стример одновременно осуществляет разные виды деятельности, среди которых отметим комментирование игры, реакцию на сообщения в чате и др. Игровой стрим является самостоятельным речевым жанром интернет-дискурса, поскольку имеет определенную композиционную структуру, посвящен определенной теме или может быть частично политематичен, наделен конститутивными признаками и обладает функционально-стилистическими особенностями.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Горошко Е. И. К построению типологии жанров социальных медий // *Жанры речи*. 2015. № 2 (12). С. 119–127.
2. Баженова Е. А. Блог как интернет-жанр // *Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология*. 2012. № 4 (20). С. 125–131.
3. Дубровская Т. В. Жанр онлайн-петиции в контексте феминистского дискурса // *Жанры речи*. 2017. № 1 (15). С. 111–117. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-1-15-111-117>
4. Горошко Е. И. Полиформатный мессенджер как жанр 2.0 (на примере мессенджера мгновенных сообщений Telegram) // *Жанры речи*. 2017. № 1 (15). С. 92–100. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-1-15-92-100>
5. Дементьев В. В. Интернет-анекдоты: некоторые структурные типы // *Жанры речи*. 2017. № 1 (15). С. 118–135. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-1-15-118-135>
6. Щипицина Л. Ю. Веб-лекция как устный жанр интернет-коммуникации // *Жанры речи*. 2019. № 3 (23). С. 215–226. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2019-3-23-215-226>
7. Крылов Ю. В., Стеклова Т. И. Новые жанры интернет-коммуникации (на примере демомотиватора и мема) // *Жанры речи*. 2020. № 1 (25). С. 53–61. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2020-1-25-53-61>
8. Часовский Н. В. Интернет-мем как особый жанр коммуникации // *Ученые записки Забайкальского государственного университета*. 2015. № 2 (61). С. 124–127.
9. Лутовинова О. В. Шейминг как речевой жанр // *Жанры речи*. 2022. Т. 17, № 3 (35). С. 212–219. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2022-17-3-35-212-219>
10. Моисеенко А. В. Характеристика жанра электронных новостных заметок // *Жанры речи*. 2022. Т. 17, № 1 (33). С. 66–73. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2022-17-1-33-66-73>
11. Мирошник М. А. Формирование стрима как нового медиаформата распространения информации и взаимодействия с аудиторией. Игровые и неигровые стримы // *Знак: проблемное поле медиаобразования*. 2022. № 2 (44). С. 76–82. <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2022-10210>
12. Онуприенко К. А. Семиотические аспекты новых медиаформатов // *Вопросы журналистики, педагогики, языкознания*. 2022. Т. 41, № 3. С. 463–472. <https://doi.org/10.52575/2712-7451-2022-41-3-463-472>
13. Горелов О. С. Стрим как метапоэтический перформанс // *Вестник Ивановского государственного университета. Серия : Гуманитарные науки*. 2022. № 4. С. 5–14. <https://doi.org/10.46726/H.2022.4.1>
14. Зиновьева Н. А. Игровые стримы и летсплеи: перспективы социологического анализа // *Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология*. 2020. Т. 13, № 4. С. 460–475. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407>
15. Chou Shih-Wei, Nguyen Trieu. Understanding donation intention in live-streaming from dedication and constraint perspectives // *Proceedings of The International Conference on Electronic Business*. 2022. № 22. P. 714–719.
16. Ma LinYE, Gao Shuqing and Zhang Xiaoyan. How to Use Live Streaming to Improve Consumer Purchase Intentions: Evidence from China // *Sustainability*. 2022. Vol. 14, iss. 2. Art. 1045. <https://doi.org/10.3390/su14021045>
17. Gong Mingchuan, Bao Xin, Wagner C. Why viewers send paid gifts: The role of social influence on massively multiplayer online games live streaming // *Information Processing & Management*. 2023. Vol. 60, iss. 4. Art. 103371. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2023.103371>
18. Li Chenhao, Zhang Jing, Yao Jiacheng. Streamer action recognition in live video with spatial-temporal attention and deep dictionary learning // *Neurocomputing*. 2021. Vol. 453. P. 383–392. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2020.07.148>
19. Mu Hu, Zhang Mingli, Wang Yu. Why do audiences choose to keep watching on live video streaming platforms? An explanation of dual identification framework // *Computers in Human Behavior*. 2017. Vol. 75. P. 594–606. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.006>
20. Hamilton W. A., Garretson O., Kerne A. 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. 2014. P. 1315–1324. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>

21. Новый большой англо-русский словарь / под общим руководством акад. Ю. Д. Апресяна. URL: <https://1532.slovaronline.com/search?s=%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%BC> (дата обращения: 15.01.2024).

22. Macmillan English Dictionary Online. URL: <https://www.dictionary.com/browse/stream> (дата обращения: 15.01.2024).

23. Oxford Learner's Dictionaries. URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/stream_1?q=stream (дата обращения: 15.01.2024).

24. Горошко Е. И., Жигалина Е. А. Виртуальное жанроведение: устоявшееся и спорное // Вопросы психолингвистики. 2010. № 12. С. 105–123.

25. Вежбицкая А. Семантические универсалии и описание языков / пер. с англ. А. Д. Шмелева; под ред. Т. В. Булыгиной. М.: Языки русской культуры, 1999. 790 с.

26. Канал стримера Д. Куплинова «Kuplinov Play». URL: <https://www.youtube.com/channel/UCdKuE7a2QZeHPhDntXVZ91w>

27. Канал стримера И. Гитмана «guit88man». URL: <https://www.twitch.tv/guit88man>

28. Канал стримера А. Шальчинова «VooDooSh». URL: <https://www.twitch.tv/voodoosh?lang=ru>

29. Канал стримера В. Синотова «silvername». URL: <https://www.twitch.tv/silvername?lang=ru>

30. Канал стримера М. Левенко «UncleBjorn». URL: <https://www.twitch.tv/unclebjorn>

31. Канал стримера Артема «Artyom First». URL: https://www.youtube.com/channel/UCYBuq_On2yhyf8POE1FaAmA

32. Канал стримера Т. Хафизова «ТраВоМаН». URL: <https://www.twitch.tv/tpabomah>

33. Twitch Tracker. URL: <https://twitchtracker.com/channels/ranking/russian/personality> (дата обращения: 20.02.2024).

34. Ensslin A. Discourse of Games // The International Encyclopedia of Language and Social Interaction. Ch. Discourse of Games / eds. K. Tracy, C. Ilie, T. Sandel. John Wiley & Sons, 2015. № 05. P. 406–411.

REFERENCES

1. Goroshko E. I. The construction of genre typology of the social media. *Speech Genres*, 2015, no. 2 (12), pp. 119–127 (in Russian).

2. Bazhenova E. A. Blog as an Internet genre. *Bulletin of Perm University. Russian and Foreign Philology*, 2012, no. 4 (20), pp. 125–131 (in Russian).

3. Dubrovskaya T. V. Online petition as a genre in the context of feminist discourse. *Speech Genres*, 2017, no. 1 (15), pp. 111–117 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-1-15-111-117>

4. Goroshko E. I. Multi-format messenger as a genre 2.0 (example of instant messaging messenger Telegram). *Speech Genres*, 2017, no. 1 (15), pp. 92–100 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-1-15-92-100>

5. Dementyev V. V. Internet anecdotes: Some structural types. *Speech Genres*, 2017, no. 1 (15), pp. 118–135 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-1-15-118-135>

6. Shchipitsina L. Yu. Web Lecture as an Oral Internet Genre. *Speech Genres*, 2019, no. 3 (23), pp. 215–226 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2019-3-23-215-226>

7. Krylov Yu. V., Steksova T. I. New Genres of Internet Communication (based on Demotivators and Memes). *Speech Genres*, 2020, no. 1 (25), pp. 53–61 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2020-1-25-53-61>

8. Chasovskiy N. V. The Internet-Meme as a Special Genre of Communication. *Scientific Notes of Transbaikal State University*, 2015, no. 2 (61), pp. 124–127 (in Russian).

9. Loutovinova O. V. Shaming as a Speech Genre. *Speech Genres*, 2022, vol. 17, no. 3 (35), pp. 212–219 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2022-17-3-35-212-219>

10. Moiseenko A. V. Characteristic of the digital news story genre. *Speech Genres*, 2022, vol. 17, no. 1 (33), pp. 66–73 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2022-17-1-33-66-73>

11. Miroshnik M. A. Formation of a stream as a new media format for distribution of information and interaction with the audience. game and non-game streams. *Sign: The Problematic Field of Media Education*, 2022, no. 2 (44), pp. 76–82 (in Russian). <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2022-10210>

12. Onuprienko K. A. Semiotic aspects of new media formats. *Questions of Journalism, Education, Linguistics*, 2022, vol. 41, no. 3, pp. 463–472 (in Russian). <https://doi.org/10.52575/2712-7451-2022-41-3-463-472>

13. Gorelov O. S. Game streams and let's play: Perspectives of a sociological analysis. *Ivanovo State University Bulletin. Series: Humanities*, 2022, no. 4, pp. 5–14 (in Russian). <https://doi.org/10.46726/H.2022.4.1>

14. Zinovyeva N. A. Gaming streams and let's plays: Perspectives of sociological analysis. *Vestnik of Saint Petersburg University. Sociology*, 2020, vol. 13, no. 4, pp. 460–475 (in Russian). <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407>

15. Chou Shih-Wei, Nguyen Trieu. Understanding donation intention in live-streaming from dedication and constraint perspectives. *Proceedings of The International Conference on Electronic Business*, 2022, no. 22, pp. 714–719.

16. Ma Linye, Gao Shuqing, Zhang Xiaoyan. How to Use Live Streaming to Improve Consumer Purchase Intentions: Evidence from China. *Sustainability*, 2022, vol. 14, iss. 2, art. 1045. <https://doi.org/10.3390/su14021045>

17. Gong Mingchuan, Bao Xin, Wagner C. Why viewers send paid gifts: The role of social influence on massively multiplayer online games live streaming. *Information Processing & Management*, 2023, vol. 60, iss. 4, art. 103371. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2023.103371>

18. Li Chenhao, Zhang Jing, Yao Jiacheng. Streamer action recognition in live video with spatial-temporal attention and deep dictionary learning. *Neurocomputing*, 2021, vol. 453, pp. 383–392. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2020.07.148>

19. Mu Hu, Zhang Mingli, Wang Yu. Why do audiences choose to keep watching on live video streaming platforms? An explanation of dual identification framework. *Computers in Human Behavior*, 2017, vol. 75, pp. 594–606. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.006>

20. Hamilton W. A., Garretson O., Kerne A. 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, 2014, pp. 1315–1324. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>

21. Novyy bol'shoy anglo-russkiy slovar' pod obshchim rukovodstvom akad. Yu. D. Apresyana [New Big English-Russian Dictionary under the general editorship of Acad. Yu. D. Apresyan]. Available at: <https://1532.slovaronline.com/search?s=%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%BC> (accessed January 15, 2024).

22. Macmillan English Dictionary Online. Available at: <https://www.dictionary.com/browse/stream> (accessed January 15, 2024).

23. Oxford Learner's Dictionaries. Available at: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/stream_1?q=stream (accessed January 15, 2024).

24. Goroshko E. I., Zhigalina E. A. Virtual genre study: Fixed and disputable. *Journal of Psycholinguistics*, 2010, no. 12, pp. 105–123 (in Russian).

25. Wierzbicka A. *Semanticheskie universalii i opisanie yazykov* [Semantic universals and description of languages. Bulygina T. V., ed. Translated from English by A. Shmelev]. Moscow, Yazyki russkoi kultury, 1999. 790 p. (in Russian).

26. Kuplinov D. Streaming channel “Kuplinov Play”. Available at: <https://www.youtube.com/channel/UCdKuE7a2QZeHPhDntXVZ91w>

27. Gitman I. Streaming channel “guit88man”. Available at: <https://www.twitch.tv/guit88man>

28. Shalchinov A. Streaming channel “VooDooSh”. Available at: <https://www.twitch.tv/voodooosh?lang=ru>

29. Sinotov V. Streaming channel “silvername”. Available at: <https://www.twitch.tv/silvername?lang=ru>

30. Levenko M. Streaming channel “UncleBjorn”. Available at: <https://www.twitch.tv/unclebjorn>

31. Artem's Streaming channel “Artyom First”. Available at: https://www.youtube.com/channel/UCYBuq_0n2yhyf8POE1FaAmA

32. Hafizov T. Streaming channel “TravoMan”. Available at: <https://www.twitch.tv/tpabomah>

33. Twitch Tracker. Available at: <https://twitchtracker.com/channels/ranking/russian/personality> (accessed February 20, 2024).

34. Ensslin A. Discourse of Games. Tracy K., Ilie C., Sandel T., eds. *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction. Ch. Discourse of Games*. John Wiley & Sons, 2015, no. 05, pp. 406–411.

Поступила в редакцию 17.05.2024; одобрена после рецензирования 15.07.2024; принята к публикации 15.07.2024; опубликована 28.11.2025

The article was submitted 17.05.2024; approved after reviewing 15.07.2024; accepted for publication 15.07.2024; published 28.11.2025