

Зачем смотрят стримы видеоигр? (Заметки к онтологии игры)

Варыгин Дмитрий Владимирович

Аспирант

Башкирский государственный университет, Уфа, Россия

E-mail: dmitriy.varygin@yandex.ru

Стримы (от англ. stream - поток) уже давно стали неотъемлемой частью сетевой (игровой?) культуры, отдельные стримеры легко могут собирать на своих трансляциях десятки тысяч человек. Но зачем их смотреть, если можно играть самому? Ведь одним из основных преимуществ компьютерных игр по сравнению с другими формами искусства является максимальная вовлеченность.

Первая причина вполне тривиальна. Часто смотрят стримы киберспортивных дисциплин, мотивация здесь такая же, как и при просмотре, например, футбольного чемпионата. Спорт - прежде всего зрелище, ради него и смотрят многие стримы. Не зря, например, наибольшее количество зрителей собирает League of Legends на сервисе Twitch, киберспортивная составляющая которой очень велика. В увеличении количества стримов по своей игре заинтересованы разработчики любых игр, но в ориентированных на киберспорт такая составляющая играет особенно большую роль (например, стримы можно смотреть прямо в клиенте с помощью встроенного плеера).

Но важно отметить, что количество стримов с разнообразных чемпионатов относительно невелико, большим успехом пользуются стримы обычной игры. Здесь уже нет команд, как в киберспорте, за которые и болеют зрители, хотя можно болеть за стримера, который, таким образом, в какой-то степени противопоставляется всему миру.

Вторая причина тоже тривиальна: нередко смотрят стримы, чтобы чему-то научиться. Хотя стоит сказать, что формат стрима для этого подходит плохо, тем не менее, отрицать наличие такой «прагматической» причины нельзя. Третья причина - это то, что можно назвать «авторской подачей материала». Стрим ведется конкретным человеком. Редко смотрят просто «стрим конкретной игры», в большинстве случаев - «стрим конкретного стримера». Выбор игры может вообще не иметь значения. Здесь ситуация схожа с выбором блога (например, в Живом Журнале) для чтения: нередко фактическое содержание не имеет значения, человек просто читает конкретного блогера в силу особенностей личности последнего. Фактически канал стримера и является своеобразным «видеоблогом».

Наконец, четвертая причина представляет собой наибольший интерес. Но вначале нужно сделать разъяснение относительно онтологической сущности игры. Игра представляет собой особую реальность, которая отличается своеобразными отношениями тождества и различия с «внешним миром», что выражается в «замкнутости» игры. Поясним на примере. Предположим, дети играют в «полицейских и бандитов». Это естественная часть их жизни (играют все люди, не только дети), но имеющая ярко выраженный «воображаемый» характер. Опять же, «воображают» все люди, не только дети. Тем не менее, в играх подобное «воображение» ярко проявляется. При этом игра создает непреложный характер [4], малейшее изменение которого воспринимается негативно.

Оно хорошо описывается метким выражением Л. Витгенштейна [2] «Правилу я слеую слепо». Развернутое описание игры как самодовлеющей реальности дает Х.-Г. Гадамер [3]. Но подход Л. Витгенштейна отличается «формализмом», а Х.-Г. Гадамер - «объективизмом» (игра у него фактически «играется» сама, а игроки лишь выполняют функцию медиаторов). Нас же здесь интересует то, как играющие воспринимают игру.

Ребенок, который играет в «полицейских и бандитов», хорошо осведомлен, что все происходит «понарошку». Не различает игру и «внешний мир» разве что младенец. Но, с другой стороны, «воображаемой» игра представляется только внешнему наблюдателю, сам играющий полностью отдается в игре (в этом Х.-Г. Гадамер, безусловно, прав). Игрок хорошо осведомлен о «воображаемом» характере игры, но для игрового опыта это имеет, если можно так сказать, только «внешнее» значение.

Вообще сложные отношения тождества и различия с внешней реальностью характерны для любого искусства, на этом основан эффект катарсиса, описанный еще Аристотелем [1]. Компьютерная игра предполагает большое вовлечение играющего, что и создает ее специфику. Именно это является причиной привлекательности компьютерных игр, некоторые люди посвящают им значительную часть своего времени.

Стрим же, обладая также игровым характером, предполагает еще большее усложнение отношений тождества и различия. Зритель отождествляет себя частично не с «аватаром» в игре, а со стримером. Сравните это с отношением болельщика к успехам и неудачам команды, за которую он болеет («мы победили» и «они проиграли»). Поэтому вопрос «зачем люди смотрят стрим?» аналогичен вопросу «зачем люди играют в игры?».

Источники и литература

- 1) Аристотель Поэтика // Сочинения: В 4-х т. Т.4. М.: Мысль, 1983. С. 645-681.
- 2) Витгенштейн Л. Философские исследования // Философские работы. Часть I. М.: «Гнозис», 1994. С. 75-321.
- 3) Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. Герменевтики. М.: «Прогресс», 1988. 704 с.
- 4) Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Либмаха, 2011. 416 с.