

Научная статья

УДК 81–25

DOI: 10.20323/2499-9679-2025-2-41-233

EDN: SMANXF

Влияние игрового контента на формирование онлайн-идентичности: социолингвистический аспект

Андрей Романович Баранов

Аспирант кафедры романо-германской филологии, Государственный университет просвещения. 141014, г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24

king11.11.99@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0000-5607-375X>

Аннотация. В данной статье подробно рассматривается влияние игрового контента на формирование онлайн-идентичности с точки зрения социолингвистики. В частности, особое внимание уделено анализу лингвистических практик стримеров и блогеров, а также роли языка в создании и поддержании их онлайн-идентичности. Кроме того, в работе представлены такие аспекты изучения языка стримеров и блогеров, как стратегии демонстрации экспертности, юмора и дружелюбия. Следует отметить, что особое внимание уделяется гендерным различиям в языке и взаимодействию с разными культурными контекстами. Помимо этого, исследуется роль контент-мейкеров в формировании комьюнити и общее влияние игрового контента на формирование идентичности подростков. Исследование основано на анализе видеоблогов и стримов на французском языке, а также чатов и комментариев к ним. В результате проведенного анализа выявлены особенности использования игрового жаргона, различных лингвистических маркеров и стратегий коммуникации, которые оказывают влияние на формирование уникальной онлайн-персоны. Результаты проведенного исследования могут быть применены в таких областях, как образование, маркетинг и разработка игр. Более того, понимание процессов формирования онлайн-идентичности может быть полезным для психологов и специалистов по цифровой безопасности, которые занимаются вопросами цифровой самооценки и безопасного поведения в сети. Таким образом, результаты исследования могут быть использованы для разработки программ по цифровой грамотности, направленных на повышение осведомленности подростков о возможных рисках и преимуществах формирования их идентичности в онлайн-среде. В заключение исследование может способствовать лучшему пониманию цифровых взаимодействий, что, в свою очередь, поможет формулировать более эффективные стратегии коммуникации в виртуальной среде.

Ключевые слова: онлайн-идентичность; игровой контент; стриминг; социолингвистика; гендерные различия; межкультурная коммуникация; лингвистические стратегии

Для цитирования: Баранов А. Р. Влияние игрового контента на формирование онлайн-идентичности: социолингвистический аспект // Верхневолжский филологический вестник. 2025. № 2 (41). С. 233–240. <http://dx.doi.org/10.20323/2499-9679-2025-2-41-233>. <https://elibrary.ru/SMANXF>

Original article

The influence of game content on forming online identity: sociolinguistic aspect

Andrei R. Baranov

Postgraduate student at the department of romance-germanic philology, State university of education. 141014, Mytishchi, Vera Voloshina st., 24

king11.11.99@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0000-5607-375X>

Abstract. This article elaborates on the influence of game content on shaping online identity from a sociolinguistic perspective. In particular, special attention is paid to analyzing streamers' and bloggers' linguistic practices as well as the role of language in creating and maintaining their online identity. Moreover, the paper presents such aspects of studying the language of streamers and bloggers as strategies for demonstrating expertise, humor, and amiability. It should be noted that particular attention is paid to gender differences in language and interaction with different cultural contextS. In addition, the author examines the role of content makers in building community and the overall impact of game content on adolescents' identity. The study is based on the analysis of video blogs and streams in french, as well as of chats and their

comments. The analysis reveals the specific use of game jargon, various linguistic markers and communication strategies that influence the creation of a unique online persona. The results of the research can be applied to such fields as education, marketing, and game designing. Furthermore, understanding the processes of online identity formation can be useful for psychologists and digital security specialists who are concerned with issues of digital self-esteem and safe online behavior. Thus, the results of the study can be used to develop digital literacy programs aimed at raising adolescents' awareness of the possible risks and benefits of forming their on-line identity. In conclusion, the study can promote a better understanding of digital interactions, which in turn can help work out more effective communication strategies in virtual space.

Key words: online identity; gaming content; streaming; sociolinguistics; gender differences; cross-cultural communication; linguistic strategies

For citation: Baranov A. R. The influence of game content on forming online identity: sociolinguistic aspect. *Verhnevolzhski philological bulletin*. 2025;(2):233–240. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.20323/2499-9679-2025-2-41-233>. <https://elibrary.ru/SMANXF>

Введение

В эпоху цифровых технологий и социальных медиа, постоянного роста активности стриминговых платформ, таких как Twitch и Youtube, формирование онлайн-идентичности становится важным аспектом самопрезентации личности [Flores, 2020]. Прямые трансляции или стримы – популярное в наши дни средство развлечения, при котором люди собираются вместе, чтобы посмотреть один и тот же контент в одно и то же время. Такая синхронизация по времени и коллективный характер данной активности часто приводят к чему-то большему, чем просто просмотр видео, – к коллективному опыту, создаваемому спонтанным взаимодействием зрителей в одном пространстве прямой трансляции [Hamilton, 2014]. Особое значение в этом процессе имеет игровой контент, который не только служит развлечением, но и становится платформой для самовыражения и коммуникации. Стримеры и блогеры, создающие контент на основе видеоигр, формируют уникальные лингвистические практики, которые отражают их онлайн-идентичность и влияют на восприятие аудиторий.

Актуальность данного исследования обусловлена растущей популярностью стриминговых платформ и необходимостью понимания механизмов формирования онлайн-идентичности в контексте игрового контента. Социолингвистический подход позволяет раскрыть взаимосвязь между языковыми практиками и социальными аспектами онлайн-коммуникации.

Цель исследования – выявить и проанализировать влияние игрового контента на формирование онлайн-идентичности франкоязычных стримеров и блогеров с точки зрения социолингвистики.

Теоретические основы исследования

Теоретической базой исследования послужили работы в области социолингвистики, теории идентичности и исследований новых медиа. Концепция онлайн-идентичности рассматривается в контексте теории социальной идентичности Г. Тэджфела и Дж. Тернера [Androutsopoulos, 2013], а также теории самокатегоризации Дж. Тернера.

Социолингвистический подход к анализу онлайн-коммуникации опирается на работы Д. Кристала [Androutsopoulos, 2013], Н. Барон и С. Херринг, которые исследовали особенности языка интернета и компьютерно-опосредованной коммуникации. В контексте игрового контента и стриминга особую значимость приобретают исследования Т. Тейлор [Flores, 2020] и М. Консалво [Consalvo, 2007], посвященные культуре геймеров и стримеров.

Методология исследования

Исследование проводилось на материале франкоязычных видеоблогов и стримов, ориентированных на игровой контент, что позволило проанализировать специфику языковых практик в данной цифровой среде. Выбор французского языка для анализа обусловлен его значительной ролью в международном игровом сообществе, где французские стримеры и видеоблогеры занимают заметное место, особенно в Европейском и канадском игровых сегментах. Кроме того, данный выбор объясняется относительно малой изученностью франкоязычного контента в контексте стриминга, по сравнению с англоязычным контентом, который получил значительно большее внимание в академических исследованиях. В связи с этим франкоязычная среда предоставляет уникальную возможность для расширения существующих знаний о социолингвистических ас-

пектах стриминга и видеоблогов, что делает данный материал особенно перспективным для анализа.

Методы исследования включают:

1. Контент-анализ видеоматериалов (50 стримов и 100 видеоблогов).
2. Дискурс-анализ речи стримеров и блогеров.
3. Социолингвистический анализ языковых практик.
4. Сравнительный анализ гендерных различий в языке стримеров.

Влияние выбора игры на лингвистические практики

Выбор игры оказывает существенное влияние на лингвистические практики стримеров и блогеров. Различные жанры игр предполагают использование специфической терминологии и жаргона, что формирует уникальный лексикон стримера.

Например, стримеры, играющие в стратегические игры, часто используют военную терминологию и экономические термины. Фраза «Je vais rusher la base ennemie avec mes unités d'élite» (Я собираюсь атаковать вражескую базу своими элитными юнитами) демонстрирует смешение игрового жаргона и военной лексики.

В то же время, стримеры, специализирующиеся на ролевых играх, склонны использовать более образный язык и эмоциональные выражения. «Cette quête est vraiment épique, les gars! On va vivre une aventure incroyable!» (Этот квест действительно эпический, ребята! Мы собираемся пережить невероятное приключение!) – пример эмоционально окрашенной речи, характерной для RPG-стримеров [Богачева, 2017].

Роль языка в создании и поддержании онлайн-идентичности

Язык играет ключевую роль в создании и поддержании онлайн-идентичности стримера [Lemmes, 2023]. Через речевые практики стримеры не только передают информацию об игре, но и выражают свою личность, ценности и отношение к аудитории.

Использование определенных лингвистических маркеров помогает стримерам создавать уникальный образ. Например, частое использование междометий и эмоциональных восклицаний может создавать образ энергичного и эмоционального стримера: «Waouh! C'est incroyable, les amis!» (Вау! Это невероятно, друзья!).

Некоторые стримеры создают собственные catchphrases (коронные фразы), которые становятся их визитной карточкой и укрепляют связь с аудиторией. Например, фраза «On se retrouve pour une nouvelle aventure gaming!» (Встречаемся для нового игрового приключения!) может стать узнаваемым приветствием стримера [Androutsopoulos, 2013].

Лингвистические стратегии демонстрации экспертности, юмора и дружелюбия

Стримеры и блогеры используют различные лингвистические стратегии для демонстрации своей экспертности, создания юмористического эффекта и поддержания дружелюбной атмосферы.

Демонстрация экспертности часто достигается через использование специализированной терминологии и детальных объяснений игровых механик. Например: «Pour optimiser votre build, il faut équilibrer les stats de DPS et de survie» (Чтобы оптимизировать ваш билд, нужно сбалансировать характеристики урона в секунду и выживаемости).

Юмор часто реализуется через языковую игру и каламбуры, связанные с игровым контекстом. «Je suis tellement nul que même mes potions de soin me font mal!» (Я настолько плох, что даже мои лечебные зелья причиняют мне вред!) – пример самоиронии, часто используемой стримерами.

Дружелюбие выражается через использование инклюзивного языка и обращений к аудитории. «On est tous ensemble dans cette aventure, les amis!» (Мы все вместе в этом приключении, друзья!) – пример создания атмосферы общности [Gee, 2003].

Гендерные различия в языке стримеров и блогеров

Анализ языковых практик стримеров и блогеров выявил некоторые характерные гендерные различия в использовании языка. В частности, женщины-стримеры чаще используют эмоционально окрашенную лексику и выражения, связанные с межличностными отношениями. Например: «Je suis tellement heureuse de partager ce moment avec vous!» (Я так счастлива разделить этот момент с вами!).

Мужчины-стримеры, напротив, зачастую склонны к использованию соревновательной риторики и технических терминов. Фраза вроде «On va les écraser avec notre stratégie imparable!» (Мы сокрушим их нашей непобедимой стратегией!) – яркий пример агрессивной соревнователь-

ной риторики, характерной для игр с высоким уровнем конкуренции. Такая лексика более выражена в лексиконе мужчин-стримеров и подчеркивает соревновательный аспект игры.

Однако важно отметить, что эти различия не абсолютны и не являются жестко закрепленными и во многом зависят от индивидуального стиля конкретного стримера и жанра игры [Богачева, 2017, с. 29]. Таким образом речевые практики стримеров остаются гибкими и адаптируются под требования контекста и ожидания аудитории.

Взаимодействие с разными культурными контекстами

Стримеры, играющие в международные игры и взаимодействующие с разнородной и мультикультурной аудиторией, сталкиваются с необходимостью гибкой адаптации своего языка к различным культурным контекстам. Этот процесс требует не только лингвистической осведомленности, но и культурной чувствительности, поскольку использование определенных выражений или терминов может восприниматься по-разному в разных языковых сообществах. Стримеры вынуждены учитывать многообразие культурных норм и особенностей своей аудитории, что может отражаться в выборе языка общения, стиле речи, использовании юмора и даже в темах, которые они обсуждают во время трансляций. Более того, эта адаптация является важным фактором для поддержания доверительных и продуктивных отношений с аудиторией, способствуя укреплению их международного влияния и расширению границ межкультурной коммуникации.

Часто это выражается в использовании англицизмов и интернациональных игровых терминов. Например, фраза «Je vais faire un quick score pour headshot ce camper» (Я сделаю быстрое прицеливание, чтобы сделать хедшот этому кемперу) демонстрирует смешение французского языка и английских игровых терминов.

Некоторые стримеры намеренно используют многоязычные приветствия и фразы для создания инклюзивной атмосферы: «Bonjour à tous! Hello everyone! ¡Hola a todos!» – пример многоязычного приветствия.

Влияние игрового контента на формирование идентичности подростков

Исследования показывают, что игровой контент оказывает значительное влияние на формирование идентичности подростков. Согласно работе И. Н. Шемякиной, у 34 % играющих под-

ростков между Я-реальным и Я-виртуальным по показателям социальной идентичности, рефлексивной (персональной) идентичности и физической идентичности различий не выявлено [Богачева, 2017].

Это может свидетельствовать о размытости границ между виртуальным и реальным миром и полной идентификации себя с персонажем онлайн-игры. Важно отметить, что именно эти подростки начали играть в онлайн-игры с дошкольного возраста, играют в несколько игр одновременно и проводят более двух часов в день за онлайн-игрой.

У 66 % играющих подростков имеются статистически значимые различия между Я-реальным и Я-виртуальным. Например, реальная социальная дистантная идентичность («я в жизни» – человек) преобладает над виртуальной деятельной идентичностью («я в игре» – игрок).

Роль стримера в формировании сообщества

Стримеры играют важную роль в формировании и поддержании игровых сообществ, становясь ключевыми фигурами в цифровом пространстве. Их деятельность не ограничивается лишь трансляцией игрового процесса: они создают уникальную атмосферу, которая привлекает и удерживает зрителей. Стримеры становятся центром внимания для своей аудитории, предлагая не только демонстрацию игры, но и активное общение, которое часто оказывается важнее самого геймплея. Как отметил известный стример Ludwig, «я стримлю, потому что мне нравится делиться игровым опытом с моей аудиторией. Это позволяет мне добавить некую новизну к самым играм и их геймплею, а самое главное – добавить свои комментарии». Эти комментарии и личная подача создают неповторимую интерактивную среду, в которой зрители не просто наблюдают за игрой, а становятся частью виртуального сообщества, объединенного общими интересами. Стримеры, таким образом, не только развивают игровой контент, но и формируют лояльные сообщества, где создается чувство принадлежности и взаимодействия.

Стримеры часто выходят за рамки чисто игрового контента, обсуждая актуальные события, рассказывая о своей жизни и создавая интертекстуальные связи между игрой и популярной культурой [Sheng, 2020, с. 4]. Это делает просмотр стрима более привлекательным, чем самостоятельная игра для многих зрителей.

Лингвистические особенности блогосферы

Исследования показывают, что язык блогосферы имеет свои уникальные характеристики. Блогеры используют платформы для выражения собственного мнения или предлагают своим читателям ознакомиться с их личным опытом, что результирует в субъективности при употреблении лексических, фонетических и других единиц речи [Flores, 2020].

В блогосфере наблюдаются гендерные различия в использовании языка. Женщины-блогеры чаще используют эмоционально окрашенную лексику и выражения, связанные с межличностными отношениями, в то время как мужчины-блогеры склонны к более напористому тону и использованию технических терминов [Leith, 2021].

Примеры из франкоязычного игрового сообщества демонстрируют универсальную тенденцию к смешению национальных языковых традиций с англоязычными заимствованиями и формированию собственных уникальных выражений. Это подтверждает гипотезу о том, что онлайн-игры способствуют развитию «транслингвальных» форм общения, в которых стираются жёсткие границы между разными лингвистическими системами [Herring, 1996, с. 55].

Профессионализация стриминга

Стриминг постепенно превращается в полноценную профессию [Taylor, 2018, с. 9]. Стримеры не только ведут трансляции, но и развивают свои блоги в социальных сетях, создают разнообразный дополнительный контент, включая видео, подкасты, посты в социальных сетях, создание мерча и т. д. Более того, они активно участвуют в рекламных кампаниях, продвигая продукты или услуги своих спонсоров, а также принимают участие в масштабных спонсорских проектах, что позволяет им расширять аудиторию и увеличивать монетизацию своей деятельности. Таким образом, стримеры становятся не просто медийными фигурами, но полноценными предпринимателями, использующими цифровые платформы как многоцелевые инструменты для развития собственного бренда и взаимодействия с аудиторией.

Для успешного стриминга требуются определенные навыки, среди которых выделяются:

1. Коммуникабельность: стример должен постоянно общаться с аудиторией, даже если она молчит.

2. Уверенность в себе: стример может столкнуться с негативными комментариями и должен уметь справляться с ними.

3. Широкий кругозор: стримеру важно быть в курсе событий и уметь поддерживать разговор на различные темы [Crystal, 2006, с. 306].

Проведенное нами исследование показывает, что игровой контент сильно влияет на онлайн-идентичность стримеров и других видеоблогеров. Лингвистические практики игровых стримов и блогов в видеоконтенте отражают не только специфику игрового жанра, с помощью которой стример находит способы самовыражения, но и его личностные характеристики, ценности, мировоззрение и систему отношений с аудиторией. Выбор игры предполагает базовый лексикон и жаргон, а индивидуальные лингвистические стратегии выстраивают связь и помогают стримеру создать уникальный образ. Таким образом, гендерные различия языка стримеров по обоим переменным не абсолютны и в значительной степени зависят от характера игры и личностных особенностей стримеров [Riddick, 2022]. В контакте же с международной аудиторией формируется и реализуется особый гибридный язык, который сочетает элементы родного языка, английские термины и специфические для игрового жаргона выражения.

Социокультурное значение стриминга

Хотелось бы подчеркнуть, что стриминг как феномен имеет важное социокультурное значение, которое выходит за рамки чисто развлекательной функции. Он также несет в себе более значимые функции и значения:

1. Развитие новых форм социальных связей: стриминговые платформы создают виртуальные сообщества, которые объединяют людей с общими интересами и языковыми практиками [Gros, 2017].

2. Масштабное влияние на массовое сознание: популярные стримеры становятся лидерами мнений, они влияют на развитие многих сфер культуры: от игровой индустрии и моды, до музыки и кино.

3. В результате демократизации медиа каждый может стать создателем контента, что меняет устоявшуюся модель медиаконтента.

4. Благодаря стримингу и игровому контенту, у людей появляется новый способ самовыражения. Они находят новые способы выражения своей идентичности и творческого потенциала.

5. Стриминг способствует развитию межкультурной коммуникации, которая вносит огромный вклад в глобальный культурный обмен, позволяя людям из разных стран общаться в реальном времени.

6. Также, необходимо помнить, доказанную пользу видеоигр как таковых: они повышают вовлеченность и развивают навыки решения проблем [Gee, 2003].

7. Более того, особенности языка, используемого на Twitch.tv, влияют на общий язык сообщества игроков за пределами трансляции [Jędrzej, 2015, с. 5].

Практическое применение результата исследования

Результаты проведенного исследования могут найти практическое применение в самых разнообразных областях, таких как образование, социальная психология, лингвистические технологии, маркетинг и разработка игр с учетом языковых особенностей потенциальной аудитории. В частности, они могут быть использованы для оптимизации образовательных программ, улучшения методов взаимодействия с цифровой аудиторией, а также для разработки более эффективных стратегий цифровой идентичности и самопрезентации в социальных сетях:

1. Образование: понимание лингвистических практик стримеров может быть использовано для разработки новых методов обучения языкам, особенно в контексте неформального образования и геймификации.

2. Маркетинг: знание особенностей языка стримеров и их аудитории может помочь в разработке более эффективных рекламных кампаний, ориентированных на геймеров и молодежь.

3. Разработка игр: учет лингвистических особенностей стриминга может помочь в создании игр, более адаптированных для стриминга и взаимодействия с аудиторией.

4. Социальная работа: понимание роли онлайн-идентичности в жизни современных подростков может быть полезно для разработки программ поддержки и профилактики интернет-зависимости.

5. Лингвистические технологии: результаты исследования могут быть использованы для улучшения систем автоматического распознавания речи и генерации текста, особенно в контексте игрового контента.

Заключение

Проведенное исследование показывает, что влияние игрового контента на формирование онлайн-идентичности является многогранным и сложным феноменом. Лингвистические практики стримеров и блогеров не только отражают специфику игрового жанра, но и становятся инструментом создания уникальной онлайн-персоны, способом взаимодействия с аудиторией и средством формирования сообщества.

Выявленные гендерные различия в языке стримеров, особенности взаимодействия с разными культурными контекстами, а также роль стриминга в формировании идентичности подростков подчеркивают необходимость дальнейшего междисциплинарного изучения этого феномена.

Стриминг и создание игрового контента выходят за рамки простого развлечения, становясь значимым социокультурным явлением, влияющим на языковые нормы, формы социального взаимодействия и культурные практики в цифровую эпоху.

Дальнейшие исследования в этой области могут не только углубить наше понимание процессов формирования онлайн-идентичности, но и предоставить ценные инсайты для развития образовательных технологий, маркетинговых стратегий и социальных программ, направленных на молодежную аудиторию.

В итоге изучение влияния игрового контента на формирование онлайн-идентичности позволяет нам лучше понять, как цифровые технологии трансформируют наше восприятие себя и окружающего мира, открывая новые горизонты для самовыражения и социального взаимодействия в виртуальном пространстве.

Перспективы дальнейшего исследования

Перспективными в данной области изучения являются вопросы влияния игрового контента и цифровых платформ на изменение повседневной речи. Важным аспектом является тот факт, что уже сейчас термины, такие как «пинг», «лагает», «забаговано», используются за пределами игровых сообществ, влияя на язык в реальной жизни. Эти изменения заслуживают внимания как социологов, так и специалистов по культурным исследованиям, поскольку речь идет о формировании новой интернет-идентичности [Kim, 2022]. Еще одно актуальное направление – это влияние стриминга на языковые нормы и речевую практику. Стримеры с миллионами подписчиков, та-

кие как xQc, Pokimane, Ishowspeed, Kai Cenat или Valkyrae, ежедневно оказывают влияние на языковую культуру своей аудитории [Tréhondart, 2023]. Этот процесс заслуживает пристального внимания, поскольку он напрямую связан с изменением языковых привычек и норм, в частности среди молодого поколения. Возникает вопрос о том, каким именно образом этот процесс меняет и влияет на повседневные языковые привычки и нормы среди молодежи. Особенно интересным будет исследование того, как глобальные стримеры адаптируют свою речь для международных аудиторий и что это значит для межкультурной коммуникации.

Кроме того, перспективным направлением для дальнейшего изучения является исследование взаимосвязи между тональностью и структурой речи стримеров и эмоциональной вовлеченностью их зрителей. Вопрос о том, как определенные речевые стратегии влияют на восприятие контента и его потенциальную успешность среди аудитории, также требует дополнительного анализа.

Библиографический список

1. Богачева Н. В. Войкунский А. Е. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции // Современная зарубежная психология. 2017. Том 6. № 4. С. 29–40.
2. Herring S. C. Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1996. 326 p.
3. Androutsopoulos J. Online communities and language variation: The case of Greek in YouTube // Language@Internet. 2013. Vol. 10. URL: <https://www.languageatinternet.org/articles/2013/androutsopoulos> (дата обращения 12.02.2025)
4. Consalvo M. Cheating: Gaining Advantage in Videogames. Cambridge : MIT Press, 2007. 232 p.
5. Crystal D. Language and the Internet. Cambridge : Cambridge University Press, 2006. 304 p.
6. Flores C. & Hammer J. Audience and Streamer Participation at Scale on Twitch. 2020. 3 p.
7. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York : Palgrave Macmillan, 2003. 256 p.
8. Gros D., Wanner B. World of Streaming. Motivation and Gratification on Twitch. 2017. 27 p.
9. Hamilton W. A., Garretson O., Kerne A. «Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media». In Proceedings of the 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. New York : Unites States, 2014. 7 p.
10. Jędrzej O. A Linguistic Study of Language Variety Used on Twitch.Tv: Descriptive and Corpus-Based Approaches. Redefining Community in Intercultural Context. International conference RCIC'15. Brasov, 2015. 5 p.
11. Kim J., Wohn D. & Cha, Meeyoung. Understanding and identifying the use of emotes in toxic chat on Twitch. Online Social Networks and Media. 2022. 27 p.
12. Leith A., Gheen E. Twitch in the Time of Quarantine: The Role of Engagement in Needs Fulfillment. Psychology of Popular Media. 2021. 34 p.
13. Lemmes M. «I'm so Pogged I've Got Pog-Juice Seeping out of My Eyes!». The Affective and Communal Language of Emoji on Twitch and Discord. 2023. 6 p.
14. Poirier-Poulin S. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming [book review]. New Media & Society. 2020. 2 p.
15. Riddick S., Shivener R. Affective Spamming on Twitch: Rhetorics of an Emote-Only Audience in a Presidential Inauguration Livestream. Computers and Composition. 2022. 64 p.
16. Sheng J., Kairam S. From Virtual Strangers to IRL Friends: Relationship Development in Livestreaming Communities on Twitch. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 2020. 4 p.
17. Tajfel H., Turner J. C. The Social Identity Theory of Intergroup Behavior // Psychology of Intergroup Relations. 1986. Vol. 2. P. 7–24.
18. Taylor T. L. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton : Princeton University Press, 2018. 328 p.
19. Tréhondart N. Le monde du livre à la conquête de Twitch : choix énonciatifs et stratégies d'acteurs. 2023. 15 c.
20. Wulf T., Schneider F., Beckert S. Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch. Games and Culture. 2020. 3 p.

Reference list

1. Bogacheva N. V., Vojkunskij A. E. Komp'yuternye igry i kreativnost': pozitivnye aspekty i negativnye tendencii = Computer games and creativity: positive aspects and negative trends // Sovremennaja zarubezhnaja psihologija. 2017. Tom 6. № 4. S. 29–40.
2. Herring S. C. Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1996. 326 p.
3. Androutsopoulos J. Online communities and language variation: The case of Greek in YouTube // Language@Internet. 2013. Vol. 10. URL: <https://www.languageatinternet.org/articles/2013/androutsopoulos> (data obrashhenija 12.02.2025)
4. Consalvo M. Cheating: Gaining Advantage in Videogames. Cambridge : MIT Press, 2007. 232 p.
5. Crystal D. Language and the Internet. Cambridge : Cambridge University Press, 2006. 304 p.
6. Flores C. & Hammer J. Audience and Streamer Participation at Scale on Twitch. 2020. 3 p.
7. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York : Palgrave Macmillan, 2003. 256 p.
8. Gros D., Wanner B. World of Streaming. Motivation and Gratification on Twitch. 2017. 27 p.

9. Hamilton W. A., Garretson O., Kerne A. «Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media». In Proceedings of the 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. New York : Unites States, 2014. 7 p.
10. Jędrzej O. A Linguistic Study of Language Variety Used on Twitch.Tv: Descriptive and Corpus-Based Approaches. Redefining Community in Intercultural Context. International conference RCIC'15. Brasov, 2015. 5 p.
11. Kim J., Wohn D. & Cha, Meeyoung. Understanding and identifying the use of emotes in toxic chat on Twitch. Online Social Networks and Media. 2022. 27 p.
12. Leith A., Gheen E. Twitch in the Time of Quarantine: The Role of Engagement in Needs Fulfillment. Psychology of Popular Media. 2021. 34 p.
13. Lemmes M. «I'm so Pogged I've Got Pog-Juice Seeping out of My Eyes!»). The Affective and Communal Language of Emoji on Twitch and Discord. 2023. 6 p.
14. Poirier-Poulin S. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming [book review]. New Media & Society. 2020. 2 p.
15. Riddick S., Shivener R. Affective Spamming on Twitch: Rhetorics of an Emote-Only Audience in a Presidential Inauguration Livestream. Computers and Composition. 2022. 64 p.
16. Sheng J., Kairam S. From Virtual Strangers to IRL Friends: Relationship Development in Livestreaming Communities on Twitch. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 2020. 4 p.
17. Tajfel H., Turner J. C. The Social Identity Theory of Intergroup Behavior // Psychology of Intergroup Relations. 1986. Vol. 2. P. 7–24.
18. Taylor T. L. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton : Princeton University Press, 2018. 328 p.
19. Tréhondart N. Le monde du livre à la conquête de Twitch : choix énonciatifs et stratégies d'acteurS. 2023. 15 c.
20. Wulf T., Schneider F., Beckert S. Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch. Games and Culture. 2020. 3 p.

Статья поступила в редакцию 18.03.2025; одобрена после рецензирования 15.04.2025; принята к публикации 16.05.2025.

The article was submitted on 18.03.2025; approved after reviewing 15.04.2025; accepted for publication on 16.05.2025