

Регулировать нерегулируемое: как русскоязычные стримеры приняли новую политику *Twitch.TV*

ВВЕДЕНИЕ



*Дарья Есаулова
(р. 2000) – независимая
исследовательница
Интернета, видео-
игровая журналистка.*

Со стороны стриминг, вероятно, выглядит крайне смешно. Один человек играет в видеоигру, демонстрируя как сам процесс, так и свое лицо, и сочетает это с разговорами «обо всем и ни о чем». Другие люди (их могут быть сотни и даже тысячи) наблюдают за этим на специальном сайте. Они оставляют комментарии в чате, шлют друг другу картинки непонятного содержания и – что самое странное – отправляют стримеру десятки и сотни тысяч рублей добровольных пожертвований. Кажется, что они готовы платить только за то, что кто-то другой поиграл в игру и продемонстрировал свою реакцию на игровые события. Любой здравомыслящий человек задаст логичный вопрос: почему бы не поиграть самостоятельно, не получить собственные эмоции от взаимодействия с игрой?

Однако стриминг не совсем про демонстрацию геймплея и даже не про реакцию человека на внутриигровые события. Стриминг – это особая форма онлайн-взаимодействия, которая сплавляет участников сообщества в процессе совершения совместных действий. Вы как бы играете в игру сообща и вместе же создаете медиа-продукт, предлагая стримеру темы для обсуждения, дискутируя с ним посредством комментариев в чате – а также отправляя ему вопросы или просьбы сделать что-либо с помощью голосовых донатов (добровольных пожертвований). Сами стримеры редко называют себя авторами трансляций – а при необходимости как-то обозначить собственное положение прибегают к таким словам, как, например, «контентмейкер». Таким образом как бы подчеркивается, что для того, чтобы стрим состоялся, недостаточно, чтобы стример включил камеру и начал проходить игру. Необходимо, чтобы на трансляции присутствовали зрители – и дополняли этот процесс своими действиями и комментариями.

Стриминг – крайне интересная исследовательская область для специалистов из самых разных гуманитарных областей.

Его можно рассматривать как услугу (и, соответственно, способ заработка)¹, как часть индустрии видеоигр (и, соответственно, рынка развлечений)², как паратекст, создающий новые смыслы на основе демонстрируемой видеоигры³, – и даже как средство репрезентации⁴. В данном исследовании стриминг – это один из способов взаимодействия людей в сети. В сообществах стримеров рождаются интересные практики (понимаемые в рамках исследования как «наборы иерархически организованных действий и высказываний»⁵) и регламенты, участники этих сообществ формируют новые виды социальных связей. Однако также интересно и то, какие процессы сейчас происходят со стримингом в целом.

Стриминг – это особая форма онлайн-взаимодействия, которая сплавливает участников сообщества в процессе совершения совместных действий. Вы как бы играете в игру сообща и вместе же создаете медиа-продукт, предлагая стримеру темы для обсуждения, дискутируя с ним посредством комментариев в чате.

Стриминг зародился как развлечение «для своих». Видео-блогеры, получавшие основной доход на *YouTube*, использовали прямые эфиры как способ познакомиться с собственной аудиторией поближе, рядовые геймеры запускали трансляции, чтоб поделиться с близкими друзьями эмоциями от прохождения игры. Эти формы стриминга живы и сейчас – однако появляются и профессиональные стримеры, для которых подобная деятельность является главным и единственным источником дохода и способом привлечения аудитории. Достигнув определенного числа подписчиков, стример может подписать контракт с платформой – стать партнером. Это позволяет получать долю прибыли от рекламы, показанной на стриме, а также открывает доступ к дополнительным возможностям продвижения. Стриминг индустриализируется, и в условиях зарождающейся индустрии становится очевидна необходимость регулирования.

- 1 WOODCOCK J., JOHNSON M.R. *The Affective Labour and Performance of Live Streaming on Twitch.TV* // *Television & New Media*. 2019. Vol. 20. № 8. P. 813–823.
- 2 IDEM. *The Impacts of Live Streaming and Twitch.TV on the Video Game Industry* // *Media, Culture & Society*. 2018. Vol. 41. № 5. P. 670–688.
- 3 CONSALVO M. *When Paratexts Become Texts: De-Centering the Game-As-Text* // *Critical Studies in Media Communication*. 2017. Vol. 34. № 2. P. 177–183.
- 4 GRAY K., KISHONNA L. «*They're Just Too Urban*»: *Black Gamers Streaming on Twitch* // DANIELS J., GREGORY K., McMILLAN COTTOM T. (Eds.). *Digital Sociologies*. Bristol: Policy Press, 2017. P. 351–364.
- 5 SCHATZKI T.R. *The Site of the Social: A Philosophical Account of the Constitution of Social Life and Change*. University Park: Pennsylvania State University Press, 2002.

Правообладатели начинают обращать внимание на эту область и просят стриминговые площадки сделать что-то с геймерами, которые крутят на своих трансляциях нелицензированную музыку – ведь люди зарабатывают на стримах, а значит, они должны поделиться прибылью со всеми участниками процесса, даже косвенными. Крупные компании размещают рекламу своих продуктов на самой платформе (это могут быть баннеры или пре-роллы) или на личных каналах стримеров (это могут быть упоминания продукта в чате с помощью бота или нативные интеграции). Также рекламодатели могут отказаться от размещения и применить штрафные санкции, если действия стримера будут противоречить ценностям и *tone of voice* компании, а администрация платформы с этим ничего не сделает. Любая платформа хочет продолжать свое существование (здесь интересы администрации и пользователей совпадают) – а для этого необходимо привлекать финансирование и избегать судебных тяжб. Поэтому стриминговые площадки периодически вводят новые правила поведения для стримеров и их зрителей, чтобы «подружить» интересы пользователей и внешних регуляторов. Зрители и стримеры же в свою очередь определенным образом реагируют на запреты – и не всегда это реакция одобрения. Это происходит прямо сейчас – поэтому очень важно зафиксировать такое состояние как один из этапов развития новой цифровой среды.

Основной платформой для стримеров сейчас является *Twitch.TV*. В 2014 году площадку выкупила компания «Amazon», и вскоре после этого новая администрация начала предпринимать первые попытки официальной регламентации поведения стримеров и зрителей. Этот процесс продолжается до сих пор: правила периодически меняются, вводятся новые предписания и ограничения. Например, сейчас правила *Twitch.TV* запрещают дискриминацию по расовому, половому или любому другому признаку, также нельзя транслировать жестокий контент или контент порнографического содержания, а также контент, защищенный авторским правом⁶. Впрочем, нам интересны не сами этические принципы, описанные в «правилах сообщества *Twitch.TV*» (эти самые принципы совпадают у всех современных стриминговых площадок – глобальных *Twitch.TV* и *YouTube*, локальных *WASD.TV* и *GoodGame*), а то, каким образом описываемые правила применяются на практике. Ведь специфика платформ такова, что по сути своей они лишь предоставляют средства для создания контента или программных продуктов. При этом ни продукты, которые производят пользователи, ни конкретные способы использования средств плат-

6 Правила сообщества (www.Twitch.TV/p/ru-ru/legal/community-guidelines/).

формы не могут быть урегулированы в полной мере – иначе не будет разнообразия, от которого кормится платформа, не будет «расширения извне». Производителей контента платформы можно попросить следовать правилам, которые будут делать взаимодействие конечных зрителей с платформой проще, но не тем правилам, которые направлены на процветание самой платформы, а не ее пользователей.

Забегая вперед, можно сказать, что сейчас *Twitch.TV* становится «не совсем платформой» – приобретая инфраструктурные черты (похожую трансформацию ранее переживал *Facebook*⁷). *Twitch* создает *walled gardens*, требуя от популярных стримеров эксклюзивных трансляций (вести прямые трансляции на других платформах, если ты аффилирован с *Twitch*, нельзя). Также *Twitch* ограничивает способы использования своих средств – ведь говорение в случае стриминга и есть основной способ использования платформы.

Я поговорила с десятью стримерами. Сейчас они проводят трансляции на разных платформах, однако все когда-то стримили на *Twitch.TV*. Я обсудила с ними, как изменилась их жизнь после введения новых правил на платформе, каково их отношение к текущей политике – и какие критические замечания у них есть к текущему состоянию площадки. Также я проводила включенное наблюдение за трансляциями: взаимодействовала с другими зрителями посредством чата, отправляла донаты, задавала стримерам вопросы и предлагала темы для дискуссий. Данная статья – краткий обзор позиций и вариантов реакций на выдвигаемые требования со стороны платформ (в частности, *Twitch.TV*).

КАКИЕ ПРАВИЛА ЕСТЬ НА *TWITCH.TV* – И КАК МЫ УЗНАЛИ ОБ ИХ СУЩЕСТВОВАНИИ

Опрошенные стримеры и зрители относятся к стриминговым платформам по-разному, и отношение их в значительной мере сформировано именно тем сводом правил, которые администрация применяет для регламентации взаимодействия на площадке. Например, «стример 5» признается, что стримить на платформе *WASD.TV* ему комфортно, поскольку обозначенные правилами площадки ограничения на практике им почти не ощущаются. Однако комфортно респондент чувствует себя только вне внутриплатформенного мероприятия «Лига Стримеров». Поясняя свой комментарий, он уточняет: «Лига Стримеров – это, по сути, правила Твича». То есть, несмотря на то, что

7 PLANTIN J.C., LAGOZE C., EDWARDS O.N., SANDVIG C. *Infrastructure Studies Meet Platform Studies in the Age of Google and Facebook* // *New Media & Society*. 2018. Vol. 20. № 1. P. 293–310.

формально правила *WASD.TV* схожи с правилами *Twitch.TV*, для стримера разница между платформами крайне велика, и правила одной он осуждает, а с правилами другой – вполне согласен. Дело в том, что практическое применение схожих формальных правил на платформах различается весьма значительно.

Например, правило *Twitch.TV* о недопустимости разжигания ненависти и притеснения по какому-либо признаку на практике реализуется как просмотр стримов администраторами площадки на предмет хейтспича (языка вражды и ненависти). Доподлинно неизвестно, что именно может быть расценено как разжигание ненависти и, соответственно, стать причиной блокировки, поскольку в уведомлении о бане канала часто не указана ссылка на конкретный фрагмент стрима, привлечший внимание модераторов. Так, например, произошло с каналом Владимира Братишкина⁸.

Однако среди стримеров существует консенсус, что канал блокируется, если ведущий (или один из присутствующих на трансляции гостей) произнес слово из так называемого (негласного) «черного списка». В него включены просторечные слова, обозначающие афроамериканцев, украинцев, представителей ЛГБТ+, а также несколько других слов. Официально этот список администрацией площадки не озвучивался, стримеры делают предположения о его существовании и составе по прецедентному принципу: выводы делаются постфактум на основе конкретных случаев блокировки. Например, все знают, что в эфире на *Twitch.TV* нельзя произносить нецензурное слово, обозначающее гомосексуального мужчину, поскольку в 2018 году ряд каналов русскоязычных киберспортсменов в дисциплине *Dota 2* был заблокирован по причине произнесения данного слова⁹.

Администрация платформы заявляет, что рассматривает каждый случай употребления подобного слова в контексте, чтобы выяснить, было ли оно употреблено в качестве оскорбления и действительно ли было направлено на разжигание розни. Однако некоторые из опрошенных мною стримеров уверены, что на деле причиной бана может послужить одно лишь упоминание запрещенного слова в каком угодно контексте.

В пользу того, что блокировка производится механически, без анализа контекста употребления слова, говорит и тот факт, что администраторы платформы *Twitch.TV* иногда банят каналы стримеров по ошибке. Например, канал Владимира Синотова (*SilverName*) был заблокирован по причине разжигания нена-

8 *Bratishkinoff* получил четвертый бан на *Twitch* (<https://www.cybersport.ru/other/news/bratishkinoff-poluchil-cheTVertyi-ban-na-twitch>).

9 *Illidan* получил месячный бан на *Twitch* (<https://www.cybersport.ru/dota-2/news/illidan-poluchil-mesyachnyi-ban-na-twitch>).

висти после того, как стример произнес фразу: «Ну еще дуплет собери передо мной» (в письме о блокировке была указана ссылка на данный момент стрима)¹⁰. Дуплет – это механика из карточной игры «Hearthstone», которую транслировал стример. Факт, что за произнесением этой фразы в эфире последовала блокировка канала, говорит о том, что анализ контекста высказывания человеком действительно не производится, ибо в данном случае стример был забанен из-за сочетания звуков, лишь отдаленно похожего на слово из «черного списка».

«Черный список» слов, запрещенных на платформе *Twitch.TV*, для английского языка (являющегося основным для площадки) содержит лишь слова, несущие определенную культурную нагрузку и входящие в состав устойчивых выражений. Например, в число запрещенных на данной площадке слов входит так называемое «N-word» («N-слово»). В английском языке оно действительно входит в ряд устойчивых выражений, приписывающих представителям определенной расы негативные черты.

Запрещая употребление именно этих слов, *Twitch.TV* не ограничивает возможности обсуждения тем дискриминации в принципе, заставляя лишь правильно выбирать выражения для обсуждения тех или иных вопросов. Стримеры по-прежнему могут обсуждать на своих трансляциях то, что их волнует, администрация лишь снимает потенциально оскорбительную коннотацию слов, употребляемых в подобных разговорах. Если рассматривать этот кейс в контексте социальных практик, то выходит, что на платформе происходит крайне любопытный эксперимент: *Twitch.TV* не просто фильтрует контент, выступая регулятором того, какие материалы допустимы, а какие нет. Администрация пытается привить контентмейкерам определенные практики говорения, тем самым изменив их восприятие реальности посредством используемого для общения языка – очевидно, основываясь на идее, что языковые метафоры являются отображением когнитивных процессов¹¹.

КАК СТРИМЕРЫ ВОСПРИНЯЛИ НОВЫЕ ПРАВИЛА ПЛОЩАДКИ

Переход *Twitch.TV* к новой политике произошел не одномоментно. Правила поведения на площадке начали меняться в 2015 году и продолжают корректироваться до сих пор. Тем не

10 Ершова А. *SilverName получил бан на Twitch. Модераторам послышалось запрещенное на платформе слово* (<https://www.championat.com/cybersport/news-4168509-silvername-poluchil-ban-na-twitch-moderatoram-poslyshalos-zapreshchjonnnoe-na-platfornme-slovo.html>).

11 Лакофф Дж. *Женщины, огонь и опасные вещи. Что категории языка говорят нам о мышлении*. М.: Гнозис, 2011.

менее уже сейчас мы можем наблюдать ряд сформировавшихся способов реакции, выработавшихся у стримеров в ответ на эти изменения. Ответные реакции стримеров можно условно разделить на две группы – избегание и принятие.

Принятие

Существует ряд стримеров, у которых новые правила не вызвали возмущения или возражений. Например, «стримерша 1», говоря о своем взаимодействии с площадкой, упоминает в качестве проблем только изменения политики сервиса, ограничивающие трансляцию контента третьих лиц, а также нюансы взаимодействия с рекламодателями, связанные с употреблением нецензурной лексики. Про ограничения, связанные с определенными словами, девушка не говорит, поскольку это, очевидно, не кажется ей большой проблемой.

***Twitch.TV* не просто фильтрует контент, выступая регулятором того, какие материалы допустимы, а какие нет. Администрация пытается привить контентмейкерам определенные практики говорения, тем самым изменив их восприятие реальности посредством используемого для общения языка.**

«Стримерша 9» также отмечает, что у нее тоже не возникло никакого внутреннего сопротивления предписанию не произносить какие-либо слова в эфире. Она согласна, что с дискриминацией необходимо бороться, поэтому ее не затруднило избавить свою речь от определенных конструкций.

Соответственно, если стример заранее понимает, в чем заключается смысл «неговорения» определенных слов, новые правила принимаются им довольно легко. Однако стоит отметить, что в обоих описанных случаях новая политика площадки никак не повлияла на мировоззрение стримеров – они лояльно относились к движениям за защиту прав меньшинств еще до того, как правила были введены.

Что касается стримеров, которые не поддерживали подобные инициативы изначально, в их поведении, конечно, заметны определенные внешние изменения. Например, при проведении включенного наблюдения я заметила, что после введения вышеупомянутых ограничений среди стримеров распространилась практика осуждения.

Очевидно, авторам трансляций, для которых слова из «черного списка» являются частью повседневного лексикона, тяжело сразу привыкнуть к непроизнесению вышеупомянутых фраз. Стримеры стараются не употреблять в своей речи запрещенные фразы, но иногда, совмещая сложные действия в рамках прохождения видеоигры с постоянной коммуникацией со зрителями и контролем чата, они эти слова случайно используют. Когда нечто подобное происходит, стример чаще всего осознает свою ошибку и сразу же произносит слово «осуждаю» или аналогичную фразу, содержащую извинение за употребление вышеупомянутых слов. Также это действие часто совершается зрителями, присутствующими в чате: они тоже пишут сообщения, содержащие слово «осуждаю». Скорее всего подобные сообщения используются для напоминания стримеру, что эту фразу необходимо произнести во избежание бана. Однако широкое распространение этой практики не говорит о реальном изменении в мировоззрении людей – неизвестно, в каких случаях эта фраза правдива и отражает реальное отношение человека к меньшинствам, которые, по мнению *Twitch.TV*, подобными выражениями могут оказаться оскорблены.

Что можно сказать наверняка – инструменты регулирования, к которым прибегает администрация *Twitch.TV*, крайне эффективны. Некоторые стримеры, продолжающие проводить трансляции на *Twitch.TV*, делятся следующим наблюдением о своем поведении в реальной жизни. Даже завершив трансляцию, они стараются не произносить слов из «черного списка» – и испытывают дискомфорт, когда слышат, что эти слова произнес кто-то другой. Правила, которые должны были регламентировать поведение стримеров исключительно в рамках трансляций, в итоге распространились за пределы стриминговой платформы и стали частью повседневной жизни контент-мейкеров.

Избегание

Вторая условно выделенная мной группа реакций на введение новых ограничений – избегание, то есть уход с платформы. Я опросила несколько стримеров, ранее проводивших трансляции на *Twitch.TV*, но покинувших ее после введения вышеупомянутых правил. Интересно, что ни к одному из них не применялись штрафные санкции за отказ следовать новым правилам, ни один из них не был забанен. Также интересно, что каждый из них ушел именно из-за несогласия с идеологией и политикой *Twitch.TV*, хотя в отношении функциональности считал площадку самой удобной из существующих (кроме «стриме-



ра 7», который наряду с идеологическими разногласиями отметил, что на платформе сложно набрать подписчиков стримерам с низким показателем среднего онлайна).

В качестве критического аргумента многие приводят недостаточную чувствительность новой политики *Twitch.TV* к культурным различиям в сознании носителей разных языков. Некоторые стримеры утверждают, что некорректно распространять правила, оправданные и приемлемые в случае регламентации взаимодействия на английском языке, на все остальные языки. «Стример 2» приводит такой пример:

«В России никогда не было негров-рабов, давайте так, да. У нас рабы были белые люди. В Америке, может быть, говорить слово на букву Н все-таки не очень, потому что там оно имеет другую коннотацию. Там, говоря “ниггер”, они подразумевают не “чернокожий человек”, а “раб”, допустим, ну может быть. А может, и нет – я не знаю, я не американец. Но в России никогда не было черных рабов, насколько мне известно. И поэтому... у нас слово “негр” означает то, что оно означает – оно означает чернокожего человека. Оно не несет никакой негативной коннотации. Оно никого не оскорбляет».

Подобная унификация действительно идет вразрез с идеей преобразования мышления человека через язык, на котором он говорит. Авторы, говорящие о связи метафор и мышления, как правило, рассматривают связи когнитивных процессов и речевой деятельности в пределах одного языка, а эксперименты показывают, что существуют когнитивные различия между носителями разных языков¹². Поэтому из-за того, что в случае *Twitch.TV* правила и списки запретных слов для носителей разных языков одинаковы, потенциально общественно полезная практика превращается в регуляцию чисто внешних проявлений. Теряется смысл практики: люди, которым сообщаются новые правила говорения, искренне не понимают, почему и каким образом то или иное словосочетание может кому-либо навредить. Связи между явлениями, конструируемые посредством языковых метафор и на основе этого потенциально вызывающие негативное отношение к тем или иным группам лиц, при переходе в другой язык становятся заметно менее очевидными. Поэтому этот процесс обесмысливается в глазах стримеров, которые эту практику должны применять, – они не понимают, почему им нужно перестать говорить то или иное слово, не могут извлечь из собственного языка его оскорбительный контекст, поскольку, даже если таковой есть, он не очевиден для русскоговорящих.

12 BORODITSKY L., SCHMIDT L.A., PHILLIPS W. *Sex, Syntax and Semantics* // GENTNER D., GOLDIN-MEADOW S. (Eds.). *Language in Mind: Advances in the Study of Language and Thought*. Cambridge: MIT Press, 2003. P. 61–79.

Кроме того, хотя правила *Twitch.TV* и не являются закононами в юридическом смысле этого слова, практика их применения частично отражает сложившуюся традицию обращения с нормативно-правовыми актами в стране, где площадка была создана (США). Например, «стример 8» заметил, что правила *Twitch.TV* имеют обратную силу – то есть стример может быть наказан, даже если неправомерное действие было совершено еще до принятия соответствующего правила. Некоторые области американского законодательства действительно допускают возможность ретроактивного действия принятых законов¹³ – однако в России, согласно статье 54 Конституции, принятые законы не могут иметь обратной силы. Для собеседника это также является поводом для критики правил *Twitch.TV* в связи с недостаточной их чувствительностью в отношении локальной специфики.

Люди, которым сообщаются новые правила говорения, искренне не понимают, почему и каким образом то или иное словосочетание может кому-либо навредить. Связи между явлениями, конструируемые посредством языковых метафор, при переходе в другой язык становятся заметно менее очевидными.

Кроме того, некоторые стримеры согласны с самими правилами, но не согласны с практикой их применения и непрозрачностью формулировок. Например, «стример 5», выбирая платформу, даже не рассматривал *Twitch.TV* именно по этой причине.

Некоторые из опрошенных критикуют политику *Twitch.TV* не за сами нововведения в политике и правилах, а за то, что компания не дает права голоса контентмейкерам в вопросах выбора дальнейшей судьбы площадки. Например, при наблюдении за трансляциями «стримера 7» на *YouTube* выяснилось, что тот по собственной воле не употребляет слов из «черного списка». В интервью респондент мотивировал это тем, что он в принципе против нецензурной брани и грубых выражений. Однако площадку *Twitch.TV* этот стример все равно покинул, хотя ему и не пришлось бы в значительной мере перестраивать свое поведение, реши он остаться. Объясняя свой переход, стример сослался на рекламную кампанию *Twitch TV*, посвященную *Pride Month*¹⁴. В социальной рекламе появлялась

¹³ *United States Federal Sentencing Guidelines*. §1B1.11 (2012).

¹⁴ Месяц публичных акций ЛГБТ+ сообщества и демонстраций открытой солидарности с сообществом во всем мире.

аббревиатура ЛГБТ+, буква Г в которой впоследствии расшифровывалась как «геймер». Собеседник был возмущен, что его «забыли спросить», поддерживает ли он *Pride Month*, и как бы приписали к определенному движению, хотя он согласен на это не давал. Причем неприятна ему не сама ассоциация с ЛГБТ+ сообществом, а тот факт, что его интересы не были учтены и представлены в рекламных кампаниях и прочих действиях *Twitch.TV* в той же степени, в которой площадка поддерживает интересы иных групп лиц, к которым он не принадлежит.

Интересно, что ни один из опрошенных стримеров не объяснял своего ухода с *Twitch.TV* неприязнью к тем самым группам, на защиту прав и интересов которых направлена новая политика площадки. Каждый из них – прямо или косвенно – говорил лишь о том, что не готов менять привычный набор практик на что-то новое и незнакомое, поскольку не видит смысла в предписаниях, исходящих от администрации платформы.

Бунтуют при этом не против регулирования как такового. И зрители, и стримеры, напротив, выступают за то, что взаимодействовать со всеми участниками трансляции нужно по правилам. Иначе, как говорит «стример 5», «наступит анархия» – и это, как подразумевается, плохо. Чтобы избежать этого, стримеры придумывают собственные своды правил и размещают их в описаниях своих каналов, а зрители – одергивают друг друга, если кто-то нарушает чужие границы, и показывают новичкам, как правильно себя вести. В сообществах стримеров уже есть крайне эффективные (и, что немаловажно, возникшие естественным образом) механизмы регулирования – поэтому повлиять на поведение участников трансляций можно, лишь встроившись в эту систему, но не пытаясь надавить на нее извне. Со своим уставом, как говорится, на чужой стрим не заходят.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итог, казалось бы, довольно прост и предсказуем: есть люди, которым нравятся изменения в политике платформы, есть люди, которые относятся к ним критически и не готовы принимать новый порядок вещей. Впрочем, инициатива *Twitch.TV* по борьбе с хейтспичем и дискриминацией действительно могла бы принести много пользы: как мы видим, администрация площадки имеет огромное влияние на людей. Однако ограничения – вероятно, правильные и нужные – не идут в комплексе с объяснением, почему стримеру необходимо изменить свой образ действий и говорения. По этой причине те, кому смысл инициативы заранее понятен, принимают новые прави-

ла игры – а тот, кто изначально не был знаком с обоснованием того, почему те или иные слова или действия могут кого-то оскорбить, инициативе сопротивляется.

Для того, чтобы человек сменил один набор практик на другой, новый набор практик должен наполниться смыслом. Для стримеров, избравших тактику избегания, практика «неговорения» дискриминационных фраз была бессмысленной изначально – и администрация площадки не справилась с тем, чтобы объяснить им истинный смысл инициативы. Частичный же успех (выражающийся в наличии людей, которые все-таки приняли новый регламент взаимодействия на площадке) с наполнением практики смыслом никак не связан: «принимающие» видели смысл изначально, правила же просто показали им, какие действия помогают выразить этот смысл.

В результате со стороны, конечно, кажется, что администрация *Twitch.TV* поборола дискриминацию на своей площадке – ведь хейтспича на платформе больше нет. Однако подобную регуляцию очень легко обойти: человек может произносить слова, отражающие одобряемую администрацией позицию, однако часто за этими словами не скрывается никакого смысла. Проверить, действительно ли человек осуждает хейтспич или же просто хочет избежать бана на платформе, невозможно. Если мы спросим об этом прямо, ответ может быть ровно таким же социально-приемлемым, как и само заявление об осуждении, поскольку правила *Twitch.TV* предполагают, что стример может быть наказан и за хейтспич вне эфира, если администрация узнает о случившемся.

Кейс *Twitch.TV* говорит нам не только о локальном процессе, имеющем место в относительно изолированном сообществе людей, объединенных любовью к видеоиграм. Он говорит о том, что ответственность в принципе нельзя навязать – человек может взять ее на себя лишь самостоятельно, отдавая себе отчет в том, где проходит черта между правильным и неправильным и почему она проведена именно там. Если этого понимания нет, люди быстро адаптируются, научатся жить с набором фиктивных обходных практик, который будет создавать иллюзию правильного поведения и со временем, возможно, станет новой нормой. Если же ситуация, в которой находятся участники процесса, предполагает возможность свободного разрыва отношений между актерами разного уровня, необходимость подобной адаптации вовсе отсутствует. Тот, кому (вопреки его желанию) приписывается определенная ответственность, просто перестает быть участником коммуникации – и навязать ответственность, опять же, оказывается невозможно.

ДАРЬЯ ЕСАУЛОВА
РЕГУЛИРОВАТЬ
НЕРЕГУЛИРУЕМОЕ...