

Этнография русского стрима

Ирина Владимировна Ксенофонтова ^{[1], [2]}

✉ freammer@gmail.com

ORCID: 0000-0001-9812-1000

^[1] Независимый исследователь

^[2] Клуб любителей интернета и общества, Москва, Россия

Александр Александрович Суслов ^{[1], [2]}

✉ alexander.souslov@gmail.com

ORCID: 0000-0001-9419-1597

^[1] Школа дизайна НИУ ВШЭ, Москва, Россия

^[2] Клуб любителей интернета и общества, Москва, Россия

Для цитирования статьи:

Ксенофонтова, И. В., Суслов, А. А. (2023). Этнография русского стрима. *Фольклор и антропология города*, V(1), 127–146. DOI:10.22394/2658-3895-2023-6-1-127-146

Данное исследование фокусируется на коллективном взаимодействии во время игровых стримов на сервисе Twitch. Используя термин Урри «аффектированное сообщество», авторы описывают то, как стример и его аудитория выстраивают эмоциональные связи, укрепляя границы сообщества или конфликта. Материалом для статьи стала серия интервью со стримерами и зрителями, а также несколько наблюдений. В статье выводится ряд категорий, описывающих структуру коммуникации между стримером и его зрителями. Метафорически эта структура названа «салон», где стример не всегда является центральной фигурой, а становится скорее модератором. Стриминг рассматривается как онлайн-форма бытования офлайн-массовых сборищ, чья специфика заключается в скорее горизонтальном устройстве сообщества — в противовес практикам YouTube или Instargam^{*1}, где блогер занимает центральное место, а сообщество построено на противопоставлении блогера и зрителей. В статье показана устойчивость сообществ стримов. Благодаря своей всепроникающей сетевой структуре (мессенжеры, соцсети, форумы), с одной стороны, и эмоциональной спайке через переживание аффекта сопричастия — с другой стороны, такие сообщества являются платформонезависимыми объединениями людей, способных к миграции с платформы на платформу, к экономической и эмоциональной солидарности и к устойчивости против длительных пауз в номинальной деятельности образующего сообщество стримера.

Ключевые слова: стримы, сообщество, солидарность, конфликт, YouTube, Twitch, донаты

¹ Здесь и далее звездочкой * отмечено упоминание социальных сетей, принадлежащих компании Meta, признанной в РФ экстремистской организацией.

The ethnography of Russian streaming

Irina V. Ksenofontova ^{[1], [2]}

✉ freammer@gmail.com
ORCID: 0000-0001-9812-1000

^[1] Independent researcher

^[2] Club for internet and society enthusiasts, Moscow, Russia

Alexander A. Suslov ^{[1], [2]}

✉ alexander.souslov@gmail.com
ORCID: 0000-0001-9419-1597

^[1] HSE Art and Design School, Moscow, Russia

^[2] Club for internet and society enthusiasts, Moscow, Russia

To cite this article:

Ksenofontova, I., Suslov, A. (2023). The ethnography of Russian streaming. *Urban Folklore & Anthropology*, V(1), 127–146. DOI:10.22394/2658-3895-2023-6-1-127-146 (In Russian).

This paper focuses on teamwork during video game streams on the Twitch service. Using Urry's "affective community" term, the authors try to describe how the streamer and its audience build emotional bonds, strengthening community boundaries or conflicting on some issues. Having conducted a series of interviews with streamers, as well as several observations, we derive a number of categories defining the structure of communication between the streamer and its viewers. Metaphorically, we call this structure "salon", where the streamer is not always a central figure, but rather a moderator. Streaming is interpreted as an online form of offline mass gathering, the specifics of which is more about the horizontal structure of the community — as opposed to YouTube or Instagram* practices where the blogger takes the center stage, and the community is based on an opposition between the blogger and their audience. The article demonstrates the stability of streaming communities. Due to their all-permeating structure (messaging, social networks, message boards, etc.), on the one hand, and due to emotional bond generated via experiencing affectus of involvement, on the other hand, such communities are platform-independent associations of people who are capable of migration between platform, of economic and emotional solidarity, and of stability against prolonged hiatuses in nominal activity of the community-building streamer.

Keywords: game live-streaming, community, solidarity, conflict, YouTube, twitch, donation

Это исследование началось с опыта автоэтнографии. Оба автора являются зрителями стримов со стажем — игровых и не только. В определенный момент нам захотелось ответить самим себе на вопрос «Зачем мы это смотрим?». Просмотр стрима на платформах Twitch или YouTube имеет много общего с просмотром телевидения,

и потому нам самим это представлялось не слишком нерациональным. Наш собственный опыт телезрителей простирается достаточно далеко, чтобы помнить советскую практику подчеркивания в газетной телепрограмме ручкой наиболее интересных передач — чтобы не пропустить так заинтересовавший нас контент. Затем мы можем вспомнить опыты с записью телесигнала (обычно фильмов, но не только) на домашний видеомagnetофон: дело, требующее определенной сноровки, поскольку необходимо избегать записи рекламы и тем самым не тратить ограниченный объем VHS кассеты. Безграничное разнообразие YouTube и мгновенный доступ к контенту онлайн-кинотеатров интуитивно должны закрывать любые возможные потребности в просмотре. Twitch в этом смысле контринтуитивен — это буквально возврат к телепрограмме в газете «Аргументы и факты»: большинство стримеров публикуют свою «программу телепередач» на неделю, с четкими временными рамками. Есть возможность просмотра стрима в записи, но это скорее исключение и, насколько мы можем судить, далеко не востребованная практика. Более того, если программа телепередач обладает определенной предсказуемостью, то есть обычно содержит либо короткую аннотацию события (фильма, матча, передачи), либо указывает на уже устоявшийся формат (например, КВН), то расписание стримера обычно содержит только время и дату начала стрима. В некоторых случаях будет ссылка на формат — скажем, «разговорный стрим» обозначает просто общение с аудиторией, но это очень гибкое ограничение. КВН не может внезапно, по договоренности со зрителями в зале, перейти в кулинарную передачу и просмотр мультфильмов. Разговорные стримы очень часто именно это подразумевают.

Таким образом, наш исследовательский интерес родился из желания объяснить самим себе, почему мы склонны смотреть «неудобный», с внешним расписанием, контент, который при этом еще и тематически не определен — вместо того, чтобы в любое удобное для нас время смотреть строго отвечающий нашим запросам контент. Зачем люди смотрят стримы — так можно сформулировать первый вопрос нашего исследования.

Второй вопрос родился уже по мере накопления полевого материала. Беседуя с информантами-стримерами, мы очень часто не могли проследить причины, побудившие нашего собеседника выйти в прямой эфир. В основном мы получали «объяснение Портоса» («я дерусь потому, что я дерусь»), и ни возможность профессионализации этой деятельности, то есть извлечение финансового дохода, ни наращивание социального капитала (новые друзья, чувство общности) не назывались в качестве основных стимулов. Отсюда мы сформулировали второй вопрос исследования — почему люди начинают стримить?

Начав работу в поле и набрав первоначальный этнографический материал, мы решили переформулировать наш исследовательский вопрос. Причины, побуждающие человека смотреть стримы, равно

как и начать проводить стримы самому, распадаются на несколько типов — их превосходно анализирует Тейлор в своей книге о Twitch [Taylor 2018: 39]. Мы решили остановиться на всем, что касается эмоционального обмена, который объединяет людей и на основе которого появляется некое сообщество.

Методология

Мы используем метод глубинных и экспертных интервью как основной способ получения данных о взаимодействии стримера и аудитории, дополняя их методами включенного наблюдения — мы вели и ведем стримы самостоятельно, а также участвуем как зрители в жизни нескольких каналов.

Мы побеседовали с несколькими стримерами разной степени популярности, от небольшой (до 5 тысяч фолловеров) до средней (до 50 тысяч фолловеров), на платформе Twitch. Наши информанты-стримеры работают с темой видеоигр, которая является основной для избранной нами платформы. Мы указываем численность фолловеров как важный фактор для нашей гипотезы — с ростом численности аудитории канала отношения между чатом и стримером испытывают серьезную трансформацию. В течение всего исследования мы пытались (и пытаемся на момент написания этого текста) отследить переход от тесного сообщества друзей к более аморфному состоянию аудитории, когда общение чата и стримера переходит к тому, что Колин Форд [Ford et al. 2017] называет *crowdspeak*.

Помимо стримеров, нашими информантами стали несколько десятков человек из числа зрителей и несколько экспертов из среды профессиональных медиаменеджеров.

ТЕКУЧЕЕ СООБЩЕСТВО

Тейлор [Taylor 2018] описывает шесть причин, которые могут породить в человеке желание смотреть стрим:

1) Стремление — зритель стремится к чему-то, а стрим показывает, как этого можно достичь, будь то навык в игре, умение готовить или выполнение физических упражнений.

2) Вдохновение — стрим посвящен теме, волнующей зрителя; это может быть как матч команды Na.Vi в игре Dota 2, так и феноменология Гуссерля на канале «Выхинская критика французской мысли».

3) Обучение — стрим выступает инструкцией к чему-то, в том числе к игре Dota 2 и к феноменологии, но важна практическая направленность: зритель хочет овладеть игрой или данной философской практикой, а не просто смотрит на это, потому что любит предмет показа.

4) Развлечение — стример может быть человеком с хорошим чувством юмора, на стриме могут происходить забавные с точки зрения зрителя вещи, это чистое и самоцельное переживание приятных эмоций.

5) Окружение — стрим создает фон для жизни, в этом смысле мало отличаясь от бормотания радиоточки в советской квартире или включенного, но не привлекающего зрительного внимания телевизора.

6) Сообщество — ощущение себя частью группы, испытание чувства эмоциональной общности с другими людьми.

Чуть ниже мы приведем набор примеров, которые показывают, как эти обобщенные причины смотреть стрим могут выражаться в конкретных событиях и манере поведения зрителей трансляции, но сам этот текст и наше исследование посвящено последней, шестой причине, понимаемой скорее как следствие просмотра стрима, а не причина.

Нас интересует, каким образом случайные связи между незнакомцами — через общение в чате и через просмотр стрима — создают группу, которую наши информанты часто описывали через метафору «друзей» или даже «семьи». Мы полагаем, что участие в стриме и связанное с этим переживание чувства общности создает аффект, через который рождаются описанные Урри «сообщества аффекта» — это группы людей, удерживаемых вместе эмоциональной теплотой отношений и чувством душевной близости. Если Патнэм [Putnam 2000] видел упадок в развитии традиционных сообществ из-за доминирования и развития телекоммуникационных средств, то Урри выдвигает обратное предположение: «виртуальные» сообщества вполне могут ощущаться их членами как офлайновые сборища: «видеоконференции — это утонченная версия личной встречи в метафорах физической близости, социальности и аффекта» [Urry 2007: 316]. Мы дополняем это своим предположением, что сообщества стримеров делают различие между онлайн-овым и офлайн-овым соприсутствием неприципиальным — переживаемый участниками аффект и эмоциональное переживание близости будут одинаковыми. Социальный аспект стримов уже эмпирически описан в нескольких работах, в частности то, как стримы, являясь «третьим местом», усиливают «чувство сообщества» у стримера и его зрителей [Hamilton, Garretson, Kerne 2014]. Для зрителей стримов возможность быть «здесь и сейчас» вместе со стримером имеют определенную ценность и значимость; и стрим в этом аспекте для зрителей превосходит летсплей (то есть запись игры) [Yang, Gao 2017]. Стримы — это единство места и времени, это режим онлайн, происходящие здесь и сейчас события. Возможно, стримы действуют как встречи «сильнее» по той причине, что, в отличие от блога или коммерческого видео, здесь есть ощущение соприсутствия здесь-и-сейчас, а также желание зрителя «не пропустить» некий уникальный момент.

Мы должны пояснить, почему в данном случае мы говорим о сообществах и используем этот термин вместо устоявшегося в описании Twitch термина «сетевая аудитория», или *networked audience* [Taylor 2018]. Мы видим определенную разницу между зрителями некоторого стрима вообще, то есть совокупностью всех наблюдающих и обсуждающих трансляцию, и теми зрителями, которые связаны переживанием аффекта и образуют устойчивую группу. Тейлор постоянно указывает на то, что для общения между собой поклонники и ненавистники стримера часто выбирают другие пространства за пределами Twitch — комментарии под видео, социальные сети или общение в мессенджерах. В рамках нашего исследования мы наблюдали ровно такие же практики у аудитории наблюдаемых нами стримеров, но вместе с тем видели не вполне явную, не обозначенную четкими маркерами (например, долгой подпиской или большими донатами) группу людей, которая образует своеобразный стержень или каркас этой сетевой аудитории. Наш информант, русскоязычная стримерка S-04, описывает это ядро или стержень своей аудитории как золотую соточку, имея в виду условных 100 человек, которые могут одновременно собраться у нее на стриме онлайн, на которых она может всегда рассчитывать. В этом контексте «зритель» не равен «участнику сообщества», поскольку роль «участника» шире и может включать в себя и финансовую поддержку стримера донатами, и общение с другими участниками вне стрима, и неоплачиваемую работу в помощь стримеру — например, работа модератором или дизайнером на странице и в социальных сетях стримера. Отсюда парадоксальным образом может возникать ситуация, когда участники сообщества могут не являться зрителями вовсе, поскольку слишком заняты организационными моментами, и либо их образ жизни не позволяет выдерживать расписание стримов, либо им вовсе не интересны стримы как таковые (их фабула), но интересны вызываемые ими аффекты.

Вместе с тем стримы остаются важной частью этого процесса выстраивания связей, своего рода ритуалом, поддерживающим сообщество или основным местом встречи и присоединения новых участников. Собственно, именно эта сложная система соединения стримера, его зрителей, его ненавистников (которые могут не смотреть стримы, но отмечаться негативными комментариями в группе «ВКонтакте») и помощников стримера (которые безусловно являются членами сообщества, но не являются собственно аудиторией и часто не смотрят стримов, потому что заняты организационными моментами) обусловила наш выбор термина «сообщество» в качестве не только причины просмотра стрима, указанной Тейлор, но и как обозначения самого этого сетевого сборища людей вокруг фигуры стримера.

По отношению к стримеру и его зрителям, а также и к другим типам видеоблогов (и если мы идем еще дальше — ко многим интернет-сообществам), именно такой подход к объединению, возможно, лучше всего объясняет, что происходит, когда люди смотрят видео

«вместе». Возможно, здесь будет уместным использовать слово «солидарность» — это несколько политизированный термин, но при прочих равных он может также описывать то чувство «соединенности» [Lee 2019], которое испытывают наши информанты-зрители стримов, когда они посылают донат для стримера, или пишут комментарий поддержки в чат, или производят эмоциональную работу по поддержке «ламповой атмосферы», то есть выступают кураторами того потока информации, который возникает в чате и за его пределами.

Аффордансы Twitch

Стримингу в самом общем виде можно дать такое определение: передача видеоизображения в реальном времени через компьютерные сети. Общий принцип чрезвычайно напоминает телевидение, но имеет важнейшее отличие — в стримах аудитория непосредственно взаимодействует с ведущим трансляции и, в большинстве случаев, определяет содержание стрима, выступая в роли коллективного и распределенного редактора. Стример демонстрирует игровой процесс на своем экране, иногда (но не всегда) передавая изображение своего лица с помощью веб-камеры и озвучивая (тоже не всегда) свои комментарии. Далее в тексте мы будем касаться в основном специфики Twitch как наиболее — и все еще — важной платформы стриминга, на которой сформировались основные гласные и негласные правила поведения во время стримов.

Зрители являются соучастниками процесса стрима, комментируя действия стримера в чате, который является неотторжимой частью феномена стримов. Twitch позволяет зрителям напрямую управлять (программировать) действия стримера, выдавая доступ к внутриигровым командам-кодам, и тем самым влиять на игровой процесс, к примеру, вызывая в игре противников или создавая для игрока облегчающие игровой процесс бонусы.

Несмотря на возможность спонсорских контрактов, основной доход стримера формируется напрямую через выплаты зрителей. В данном случае это принципиальное отличие от модели YouTube, в которой платформа выступает посредником, выплачивая блогеру отчисления за показанную на его канале рекламу. Финансирование зрителями своего стримера осуществляется двумя основными способами: через платную подписку (фиксированная сумма списывается с кредитной карты зрителя за указанное количество месяцев сразу, процент с этой суммы платформа переводит на счет стримера), либо через донаты — пожертвования произвольного размера, которые зритель переводит непосредственно во время стримов. Помимо этого остается возможность перевода денежных сумм через косвенные механизмы вне стриминговой платформы: пожертвования (например, Patreon),

покупка брендовой одежды и других товаров, переход по реферальным ссылкам.

Наличие платной подписки не добавляет пользователю Twitch никаких видимых преимуществ над людьми без подписки, кроме возможности смотреть стримы только для подписчиков и, если стример этим озабочился, использовать особые, недоступные простым зрителям эмодзи. Перечисление доната на стриме не дает никаких контентных бонусов от платформы, но позволяет обратить на себя внимание самого стримера и зрителей — у большинства ведущих настроены аудиовизуальные эффекты для сигнализации о переводе доната, обычно с системой рангов, привязанных к размеру суммы перевода.

Комбинация описанных технологических возможностей и особенностей, а именно: сиюминутность происходящего, осознание зрителями и ведущим истечения момента, возможность зрителей управлять действиями стримера, прямая финансовая зависимость стримера от аудитории — все это формирует сложнейшую систему взаимодействия стримеров, их зрителей и зрителей между собой. Наблюдая за этой системой, мы отметили ряд эпизодов, которые, с одной стороны, мы хотели бы просто зафиксировать как этнографический материал, а с другой — использовать как примеры описанных Тейлор шести причин просмотра стримов:

1) Канал одного из ведущих русскоязычных стримеров посвящен видеоиграм (без привязки к жанру, но наиболее актуальным/популярным в данный момент). Поскольку канал популярен, то зрителей много, и лента чата очень подвижна. Во время стрима в чат заходит пользователь и начинает оплачивать подписку другим зрителям. Поначалу он действует случайным порядком, но чат быстро ориентируется, и дальше отдельные зрители адресно просят об оплате подписки. Поскольку в чате отображается информация о финансовых операциях во время стрима, всем зрителям видны суммы, которыми оперирует щедрый даритель. За 13 минут времени доброжелатель потратил порядка 35 тысяч рублей, фактически сохраняя анонимность (чат не знал его ника до этой акции и в дальнейшем доброжелатель не проявлял себя на протяжении двух недель наблюдения за каналом);

2) Англоязычный стример играет в игру, в определенный момент у него падает монитор и откатывается кресло, его веб-камера трясется. Стример прекращает игру и прячется под столом. Через какое-то время тряска прекращается, стример возобновляет игру, из чата он узнает, что в его районе было землетрясение. Можно было бы ожидать, что стрим прервется либо сменит формат с игрового на разговорный, что стример и чат начнут обсуждать только что произошедшее стихийное бедствие. Но нет — игра продолжилась, однако и разговор стримера с аудиторией состоялся. Игра выполняла роль официальной темы, аналогично тому, как призыв «пойти покурить» на самом

деле может означать призыв к разговору (притом что собеседники в самом деле будут курить во время разговора);

3) Стример спит, веб-камера показывает его спальню, там включен светильник-ночник. Мы нашли этот канал совершенно случайно в категории «Разговорные стримы» (Juts chatting). Стрим продолжается около 8 часов, чат в это время общается без участия стримера. Мы обратили внимание на этот случай, поскольку это был пример случайного, незапланированного собрания незнакомцев и образования «спонтанного сообщества». Прямой эфир, принцип «здесь и сейчас» отличают подобные собрания от секции комментариев под вирусными видео на YouTube: там тоже возможно зарождение локальных мемов и повторение одинаковых комментариев в качестве своеобразного выражения солидарности, но нет переживания единения в моменте и аффект, на наш взгляд, выражен слабее;

4) Аналогичный случай — стример спит, но за донат в размере 100 долларов зрители могут запустить проигрывание «своей любимой песни» (формулировка стримера) на аудиосистеме в спальне стримера. Зрители пользуются возможностью, чтобы включать звуковые дорожки из порнофильмов, раздражающие звуки вроде работающей дрели, трэш-метал музыку и другие крайне интенсивные аудиофайлы. Стример каждый раз просыпается и выключает звук на системе. За время этой акции он зарабатывает порядка 18 тысяч долларов. Отличие от стримера из примера выше — это очень популярный канал с более чем сотней тысяч фолловеров, при этом содержание трансляций к моменту описанного случая смещается от игровой темы к влогу² и «трансляции своей жизни» — очень сильно напоминающей трансляции *cam girls*, описанных Тейлор, но с одним отличием: здесь аудитория не просто выступает коллективным вуайеристом, но пытается обрести суверенитет над самой жизнью стримера;

5) Русскоязычный стример транслирует пустой рабочий стол своего компьютера. Веб-камера отсутствует, настоящие личность и внешность стримера давно уже стали поводом для обсуждения среди его аудитории. Стример говорит не вполне понятные предложения, составляя их из матерных ругательств и слов своего собственного выдуманного языка. Стрим продолжается около 2 часов, все это время в чате больше одной тысячи зрителей;

6) Мы наблюдаем стрим на русскоязычном ASMR-канале, это выглядит как разговорная трансляция в рамках особой практики говорения, включающей мягкий шепот, активное использование причмокиваний, вздохов, поскребываний микрофона. Наш интерес привлекло гоффмановское следование формату [Goffman 1966], социальному дисплею стрима: участники соблюдают «правила игры» ASMR-трансляции — следуют донаты, ведущая использует шепот и постукивания в микрофон, но содержательно трансляция представляет

² Видеоблог. — Прим. ред.

собой поток оскорблений в адрес конкурирующего канала. Стрим, который мы наблюдаем, соблюдает форматы ASMR-видео, то есть ставит целью психологическое расслабление зрителя, но только формально, это гоффмановский дисплей ситуации. А за дисплеем происходит суть: атака ведущей на свою конкурентку — ведущую с другого ASMR-канала, причем атака довольно интенсивная по лексике и тональности. Чат целиком поддерживает ведущую, хотя отмечены отдельные попытки троллинга;

7) Ведущая ведет разговорный стрим, будучи одетой в майку с глубоким декольте и расстегнутую на груди рубашку. В чате появляются персонажи, которые мы обозначаем как *whore-дружинники* — группа зрителей, которые целенаправленно патрулируют пространство платформы, выискивая женщин-стримеров с эксплицитной сексуальностью в образе. В данном случае эксплицитность сексуальности, на наш взгляд, была не вполне очевидна, но в чате завязывается дискуссия дружинников с аудиторией и самой стримеркой. Тактика атакующей стороны схожа с методами провокаторов в уличных протестах: в образе обычного зрителя они вынуждают стримера нарушить правила платформы и спровоцировать наказание в рамках закона (то есть — в рамках платформы). Такие «подсадные зрители» могут стремиться заставить стримера ругаться с использованием запрещенного лексикона или — как в описываемом случае — совершать действия, которые можно трактовать как эротический контент.

Эти эпизоды мы оставляем здесь без подробного описания канала и стримеров — это выдержки из наших дневниковых записей, где мы отмечали самые интересные места из наблюдений за случайными каналами. Мы приводим эти заметки с целью иллюстрации широкого репертуара практик взаимодействия во время стрима и обозначения возможных направлений исследований. Смотря случайные стримы на разных языках, мы пытались сформулировать специфику разных стран, но быстро осознали чрезмерную сложность исследовательского вопроса и неадекватные временные затраты подобного исследования. В таком случае исследование затянется на годы и к моменту завершения будет скорее этнографическим описанием исчезнувших практик (об этой же проблеме — что Twitch как поле и как платформа слишком стремительно изменяется — пишет и Тейлор). Сузив поле и упростив дизайн исследования, мы решили отказаться от исследования Twitch как платформы целиком, от изучения практик агрессии против стримеров и вообще отвести все конфликтные ситуации и сосредоточиться исключительно на русскоязычных каналах Twitch, где можно рассмотреть деятельность агентов, скрепляющих сетевую аудиторию стримера воедино — которую мы и обозначаем как сообщество.

ОТБОР ИНФОРМАНТОВ

Как отмечают исследователи, аудитория стримера на Twitch может состоять из нескольких десятков человек, а может достигать нескольких десятков тысяч [Hamilton, Garretson, Kerne 2014], а на YouTube есть стримеры-топы, число подписчиков которых исчисляется миллионами. Обозначим границы объекта нашего исследования.

Как мы уже сказали, нас интересовали стримеры, чьи каналы были достаточно компактными. Относительно малые группы больше подходят для наблюдения процессов «становления» сообществ, так как чем «больше» стрим, тем сложнее следить за чатом [Там же]. Мы интересовались исключительно игровыми стримерами как наиболее типичными для избранной нами платформы, хотя понятие «игровые» здесь понимается номинально — практически любой стример имеет и неигровые стримы. Мы хотели получить доступ к уже сложившимся сообществам, то есть наши стримеры должны были вести свою деятельность год или дольше (многие информанты из числа зрителей и стримеров высказывали примерно такую оценку временных затрат для получения стабильной группы людей на трансляции). Таким образом, наш объект описывался так: не самые крупные каналы (с минимальным или хотя бы не слишком частым *crowdspeak* в чате), русскоязычные, посвящены играм и имеют признаки аффектированных сообществ внутри своей аудитории.

Мы очертили объект нашего исследования, но долгое время не могли получить к нему доступ. Перед нами стояла проблема проникновения в среду стримеров, которая склонна тщательно оберегать личные контакты и личное пространство, как только стример обрел достаточную (по его меркам) популярность. Очень часто единственным контактом для внешнего человека является имейл, который хотя и указан как личный, по факту является рабочим адресом менеджера или продюсера. Позднее один из информантов высказал замечание, что большая часть стримеров (важное примечание — тех, кто уже профессионализировался в этом качестве) воспринимает всякое общение как коммерческую деятельность, просто в случае исследовательского интервью эта деятельность будет убыточна.

Для стартового взаимодействия была написана статья на сайте DTF (игровой индустриальный ресурс) с набором провокационных утверждений и призывом к аудитории их откорректировать³ (далее в тексте информанты-стримеры будут обозначены литерой S, информанты-зрители обозначены W).

В комментариях удалось получить личные контакты стримера S_01: мужчина, 32 года, переехавший из Челябинска в Москву, со специализацией на играх компании Nintendo и аниме. Число фолловеров — около 40 тысяч человек, стаж стриминга около 5 лет. В Twitter и

³ <https://dtf.ru/gameindustry/32421-striming-kak-borba-za-vlast>

ВК группе S_01 была замечена устойчивая группа завсегдатаев. Таким образом, S_01 был идеальным информантом с точки зрения описанного выше объекта исследования.

S_01 стал первым информантом, а затем нам удалось получить контакты еще нескольких стримеров с помощью метода «снежного кома». Стримерка S_02, 33 года, переехала из Петербурга в Москву и нашла работу в пиар-сфере благодаря своим стримам и созданию собственного сообщества. Стримерка S_04, 22 года, профессионально работает стримером (живет на доходы со стримов и не ведет никакой другой учебной или рабочей деятельности). Стример S_03, мужчина, 36 лет, работает режиссером монтажа и ведет стримы уже 5 лет только из-за своего сообщества, которое все эти годы не превышает 50 человек. Стример S_05, 27 лет, использует стримы в качестве основного источника дохода, посвящает себя стримингу целиком в течение последних трех лет.

Наряду с этим, мы смогли пообщаться со зрителями стримов, как и в онлайн, используя комментарии все того же сайта DTF, так и в офлайне — находя собеседников среди посетителей «Стримфеста». Совокупно нами было опрошено около 70 человек.

НЕКОТОРЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

На данном этапе наше исследование — это скорее картинка *work in progress*, но, тем не менее, после первичного анализа текстов интервью и протоколов наблюдений у нас уже есть несколько находок, которые позволяют нам выявить специфику тех сообществ, что возникают вокруг стримеров, и определить резко отличающие их от сообществ YouTube признаки.

СООБЩЕСТВА И СБОРИЩА

Этимологически близкая к аудитории YouTube, аудитория стримера ведет себя как офлайновое гоффмановское сборище («группа совместно присутствующих участников») [Goffman 1966], поскольку просмотр стрима не требует ни регистрации на платформе, ни каких-либо инвестиций, а потому протекает в «общественном месте». Однако есть и важное отличие от драматургии поведения в общественных местах Гоффмана: здесь зритель целиком контролирует свою видимость для других участников сборища. Высказывания, которые совершает зритель, также контролируются им сильнее, чем при офлайновой встрече, хотя при своем обнаружении, то есть при начале чата, зритель уже сообщает о себе многое: владение мемами и языком эмодиконов, значок возле ника в чате, подписки в профиле — это уже своеобразные признаки классового статуса.

Данные сборища в большинстве случаев трансформируются в многослойную структуру, в центре которой формируется ядро-сообщество, которое можно описать следующим набором метафор. Сообщество, которое складывается вокруг стримера, обозначим как «салон» или «гостиную». Это внутренний слой аудитории, который плотно соприкасается со стримером. Поверх него накладывается внешний слой, состоящий как раз из зрителей, предпочитающих не обнаруживать себя. Каждый отдельный стрим выступает в роли салонного вечера, стример — в роли хозяина/хозяйки вечеринки, видеосодержание стрима — «меню ужина». Как меню званого ужина имеет значение, но не является главной причиной сборища, так и содержание стрима важно для зрителей, но не служит основной причиной посмотреть стрим. Харизма хозяина вечеринки определенно влияет на привлекательность его салона. Информанты-зрители так это формулируют:

Хороший стрим — это общение, а не как некоторые стримеры просто молчат и не знают, что сказать. Ну и чтобы хорошо всё налажено, чтобы записать голоса, а то ощущение, что он в ведре сидит!⁴

Сами стримеры аналогично главным качеством для успеха в стриминге указывают способность стримера организовать общение, как между стримером и чатом, так и чата между собой. Информант-стример с онлайн (число одновременно присутствующих на стриме зрителей) около 400 человек говорит:

Стримером может быть любой человек, ты или ты, кто угодно. Если есть что рассказать, если ты не боишься рассказать. Если будут осуждать или наоборот радоваться. Стрим это эмоции <...> Мне кажется, надо быть харизматичным и уметь шутить. Это самое важное⁵.

Стример модерирует ход вечеринки: поддерживает ход беседы людей в чате, инициирует обсуждение, если считает, что чат долго молчит, или применяет санкции — например, переводит трансляцию в режим «только для подписчиков» (то есть только для платящих участников сообщества) — если участники нарушают принятые в рамках данного сообщества правила. Все эти действия — действия модератора, распорядителя вечеринки, что не подразумевает дихотомии «исполнитель — зрители».

Посмотрим, как этот тезис могут подтвердить информанты из среды зрителей:

Мне это чем-то напоминает посиделки с другом. Просто играть не всегда есть силы, а так включил любимого стримера, смотришь игрушку, слушаешь шутейки, смотришь чатик... Отдыхаешь, одним словом. Естественно, не каждому это понятно. У меня друзей, с которыми можно поиграть, нет, поэтому мне такой вариант нравится⁶.

⁴ W_05. Зритель, мужчина.

⁵ S_04. Стример, женщина.

⁶ W_02. Зритель, мужчина.

Сама демонстрация игры вообще в данном случае не важна и может быть заменена любой другой активностью, создающей чувство общности. Типичная иллюстрация такого «салона» (наблюдение за стримом информанта S_01⁷):

Стример предлагает собравшимся посмотреть аниме «История девочки в военное время». На экране стрима запускается аниме, в окне веб-камеры в углу мы видим стримера. На протяжении всего стрима S_01 смотрит мультфильм, ужинает, проверяет мобильный телефон, общается с кем-то в других, не связанных с трансляцией, чатах. За стримом наблюдали в среднем 230 зрителей. За два часа наблюдения S_01 произнес в общей сложности около 15 фраз: несколько раз уточнил название аниме, несколько раз уточнил номер серии, поддерживал комментарии из чата по схеме — «Этот мужик похож на Сталина»; «Ха-ха, реально похож!»⁸

Таким образом, 200 человек собрались в онлайн, чтобы вместе посмотреть аниме. Стример не производил никакого перформанса, и самая большая его активность проявлялась в том, что он запускал новую серию, когда кончалась предыдущая. Также один раз он исправил перепутанную им же звуковую дорожку в одной из серий (после указаний из чата, что проблема возникла и как ее следует решить) — мы здесь не найдем больших отличий от офлайновой вечеринки, где хозяин выбирает плейлист и решает, например, проблемы с потерявшей Bluetooth колонкой.

Фактически мы здесь можем говорить о системе телеприсутствия, когда не имеющие возможности организовать офлайновое собрание, но все еще испытывающие в нем потребность люди прибегают к «услугам» стримеров. Так это описывает один из информантов:

Я живу один, и мне бывает одиноко, когда я занимаюсь своими делами, раньше был телек, который разбавлял мое одиночество тем, что шумел на фоне, на его замену пришли стримы⁹.

Важно, что подобная механика стримов как салонных вечеров не зависит от популярности канала. Примерно подобную же картину мы наблюдали у стримера с более чем 350 тысячами фолловеров (то есть одного из самых популярных в русскоязычном сегменте):

Стримится игра Sekiro — проект с упором на сложные рукопашные бои. Стример сосредоточен на игре, довольно часто там погибает, в случае успеха или неудачи отпускает эмоциональные, но односложные комментарии вида «Блиииин» или «Ну когда же ты сдохнешь». У стрима две тысячи зрителей. В чате комментируют происходящее в игре, вспоминают другие игры с подобной механикой, очень часто видны уточнения от вновь зашедших зрителей — на какой стадии игры находится стример (игра допускает нелинейное прохождение). Комментарии очень однотипные, вида «Бабушки уже убили?» — «Перевели уже

⁷ S_01. Стример, мужчина.

⁸ Запись в протоколе наблюдения.

⁹ W_01. Зритель, мужчина.

бабушку через дорогу?» — «Что как там бабуся?» — «Бабка уже была? Не спойлерите»¹⁰.

В нашей интерпретации причина, побуждающая смотреть стримы, лежит в области эмоциональных связей, спонтанно образуемых в результате просмотра стрима. Примечательно, что подавляющее большинство информантов-зрителей так или иначе озвучивали мнение, что стримы удовлетворяют желание социального контакта и по сути являются аффективным сообществом Урри:

Ну, во-первых, это в каком-то смысле действительно сублимация социальной жизни. Тупо сидишь дома один, скучно, включил стрим, и вроде уже как бы и не один, и уже не так грустно¹¹.

Другой информант высказывает похожие мысли:

Человеку по ряду причин может быть сложно найти общение ирл (от *in real life*, то есть вне сети — И. К., А. С.) или его мало. Поэтому стримы помогают скрасить одиночество, поднять настроение. Фильмы, сериалы, игры не дадут такого эффекта¹².

Эмоциональные связи

Наша провокационная статья для привлечения внимания информантов содержала тезис об антагонизме чата (аудитории стрима) и стримера. Опровергая эту «гипотезу» о том, что аудитория ведет себя по отношению к стримеру скорее провокативно, а также об особой «токсичности» российской аудитории, наши информанты говорили скорее, что стримы для них — это не только работа, но способ выстроить достаточно прочные эмоциональные связи с пользователями:

У меня стало достаточно друзей среди зрителей и других стримеров. Я бы даже сказал, что начав стримить, у меня полностью сменился круг общения. У меня есть конференция моих зрителей в телеграме, есть сервер в Дискорде, я тусуюсь в нескольких конфах в Дискорде и Телеграме у других зрителей, у нас есть пара конф чисто стримерских. Мы часто встречаемся, те, кто живет в Москве, стримерской тусовкой. Со зрителями многие тоже встречаются, устраивают офлайн-сходочки¹³.

В этой цитате особенно важно и то, что сообщество, образовавшись вокруг личности стримера и его деятельности (демонстрации игрового процесса в режиме реального времени), со временем выходит за границы этих стримов и стриминговой площадки вообще, вплоть до встреч в офлайне. Собственно, это именно тот пример аффектированных сообществ Урри, который мы искали в поле. Девушка-стример

¹⁰ Запись в протоколе наблюдения.

¹¹ W_03. Зритель, мужчина.

¹² W_04. Зритель, мужчина.

¹³ S_01. Стример, мужчина.

S_04 так описывает свои отношения, завязавшиеся у нее с некоторыми из зрителей:

У меня есть модераторы, с которыми мы общаемся давно, мы стали близкими людьми друг для друга, потому что я им доверяю. Я начала делиться с ними не просто как со зрителями какими-то вещами, но и просто как... к друзьям отношусь. Они ко мне тоже. Мы друг другу помогаем, мы из разных точек. У меня модератор из Тюмени прилетел. Другой из Новороссийска. Это не первый раз — они приезжали на первый Стримфест¹⁴.

При этом для стримера сообщество — это и его зрители, и другие стримеры, то есть здесь мы видим те же признаки, что и у сообщества YouTube [Burgess, Green 2018]. Находим этому подтверждение и в интервью с S_04:

Я познакомилась с кучей стримеров, и они стали моими друзьями. Поэтому... я чисто захожу на стримы посмотреть, что мои друзья делают. Мы с ними встречаемся, ходим в киношки, ездим по своим... вот настолько меня захватило. Ну и я смотрю стримы сама. Я считаю, что это интересный контент, люблю стримы включить, когда у меня выходной¹⁵.

Один из интересных кейсов, который нам удалось рассмотреть — это случай S_02, девушки-стримера, которая изначально пришла в стримы как профессионал («коммерческий стример»), а затем сделала стримы своим хобби и досуговой практикой. Причина, по которой S_02 стала стримить вновь — это настойчивые просьбы со стороны сообщества ее зрителей:

...где-то полгода прошло, и в течение этого времени мне писали люди: «Вернись! Мы по тебе скучаем, где же твои стримы?». Я сначала с иронией к этому относилась: ну да, да, ок, у меня есть какие-то фанаты [*смеется*]. И вот за те полгода они как-то проковыряли во мне дырочку, я почувствовала себя нужной, ну правда, кто-то ждет, кто-то хочет эти стримы — ок. <...> И люди приходили, набиралась какая-то аудитория. И видно было, что они ждут эти стримы¹⁶.

Здесь опять мы видим указание на существование эмоциональных связей между стримером и аудиторией, в данном случае — это чувство нужности, чувства сообщества. Но S_02, в отличие от S_01 и S_04, предпочитает выстраивать между собой и аудиторией определенные границы: «Давайте вы не будете лезть в мою личную жизнь. Вот у вас есть время, когда я игры стримлю, вот тогда приходите, я вам рада. <...> То есть это мое личное пространство, в которое я не хочу пускать вообще всех»¹⁷. Очевидно, что эти границы и темы, которые стример готов или не готов обсуждать со своим чатом, зависят от личности стримера; в данном случае стример выступает как модератор.

¹⁴ S_04. Стример, женщина.

¹⁵ S_04. Стример, женщина.

¹⁶ S_02. Стример, женщина.

¹⁷ S_02. Стример, женщина.

Тем не менее, чем больше становится аудитория стримера, тем скорее он может столкнуться с необходимостью изменить свои «правила» в угоду сообществу.

По всей видимости, мы можем выдвинуть дополнительную гипотезу — сообщество стримера может обладать эмерджентностью при достижении больших значений подписчиков. В этом случае салонная сущность сборища ослабевает или исчезает полностью, и отношения стримера и чата могут принимать действительно конкурентный и даже антагонистический характер, порой принимая форму острого конфликта. Все наши информанты-стримеры делали оговорку о масштабе, полагая, что их сообщество зрителей может серьезно изменить свою сущность, если внезапно увеличится в размерах.

Я еще не очень большой стример. У меня есть хейтеры, но они все в чате остаются. Люди хейтят меня за то, что я не ругаюсь матом и не даю другим — их навалом. У меня даже есть хейтер, который создает фейки и пишет из-под них в течение года. Оскорбления. Я сильно у него в печенках. Сейчас с моим нынешним размером канала мне не страшно¹⁸.

У меня царит спокойная атмосфера, я не люблю слово ламповый. У меня стримы настроены на какие-то разговоры. То есть я обсуждаю всякие темы, новости, делаю реакции. У меня чат спокойно движется, я успеваю его читать. Я общаюсь. У меня не такие большие охваты, не такой большой онлайн. То есть когда у тебя большой онлайн, ты просто физически не способен читать чат¹⁹.

Отметим, что при увеличении онлайн (то есть одномоментно присутствующих зрителей) более одной тысячи человек поток сообщений в чате достигает таких скоростей, что стример лишается физической возможности осуществлять свою роль модератора-хозяина. В некоторых случаях это может привести к определенной утрате суверенитета стримера и преобладанию роли чата в определении не только содержания канала, но и самой личной жизни стримера²⁰. Мы же, следуя нашей начальной оговорке, в данном исследовании анализировали только стримеров с малой и средней популярностью.

Солидарность и конфликт

Как аудитория проявляет свои лояльность и симпатию по отношению к стримеру? Во-первых, это постоянство — когда люди приходят на стрим одного и того же стримера каждый или почти каждый день. В микросообществах каждый такой «постоялец» заметен для стримера и остальных, но в случаях, когда аудитория растет, зрители начинают

¹⁸ S_05. Стример, мужчина.

¹⁹ S_04. Стример, женщина.

²⁰ Подробнее о переходе контроля над личной жизнью стримера к его сообществу в материале New Yorker [https://www.newyorker.com/magazine/2018/07/09/ice-poseidons-lucrative-stressful-life-as-a-live-streamer].

использовать другие методы выражения солидарности (или аффективной сопричастности), например, донаты или платные подписки:

в целом люди подписываются на кого-то <...> это как благодарность за то, что он делает. Ты его поддерживаешь для того, чтобы он продолжал²¹.

Крупный донат или подписка (которая автоматически выделяет никнейм в чате), то есть экономически поддержанный «знак внимания» — это возможность включиться в другой режим видимости и для стримера, и для аудитории:

Тех, кто много донатит на стриме и/или дарит много подписок, называют «шейхами», и к ним есть какое-то особое уважение, что ли. Ну, по крайней мере, в чатах²².

...каждый раз когда мне прилетает донат, я эмоционально реагирую, человек мне сделал приятное, получил фидбэк обратно, вот эту радость, наверное, у него в этот момент повышается настроение, что он меня порадовал. Мне кажется, что донаты — в таком формате, когда у человека мало зрителей — это вот такое. Подарок сделать, порадовать, и все видели, что ты это сделал²³.

Вспомним здесь наш пример из полевых дневников, когда участник трансляции инвестировал 35 тысяч рублей в даже не социальный капитал и заметность, а ощущение социального капитала и заметности. Иногда денежное вознаграждение — это не просто способ выразить свою сопричастность с сообществом, но прямая финансовая поддержка стримера в достижении какой-либо цели, например, покупки какого-либо оборудования для стриминга или новых игр:

У меня донаты — это копилка на что-то. Поначалу это были игры для стримов. Хотите такую игру — она выйдет через месяц, она стоит 4 тысячи рублей. Я не готова ее покупать. Но если вы скинетесь, я вам ее постримлю²⁴.

Механика взаимодействия с платными подписчиками для стримеров довольно логична — это взаимодействие между нанимателем (подписчиком) и персоналом (стримером). Информант-стример так это формулирует:

Есть платные подписчики, которые каждый месяц оставляют платную подписку. И за эту подписку каждый стример предоставляет привилегии подписчику. И на каждом стриме такой подписчик получает чуть больше внимания. Если человек занимается стримами 5–7 дней в неделю, это его хлеб. Поэтому человек, который кормит стримера, ему чуть больше внимания. Всех стараешься [заметить], общаешься на равных. Но бывают конкурсы для платных подписчиков, бывают специальные sub days. У меня платные подписчики — это монстры, я стримлю из своей лабы, и делаю опыты. И у меня есть семья. И платные подписчики становятся

²¹ S_02. Стример, женщина.

²² S_01. Стример, мужчина.

²³ S_03. Стример, мужчина.

²⁴ S_02. Стример, женщина.

монстриками нашего канала, пушистыми и милыми. Ну вот они получают привилегии. Есть определенные саб дни. Когда мы играем вместе в игры, они выбирают, в какие игры играть. Они строят наш контент²⁵.

Что касается нашего исходного предположения, что сообщество выстраивает границы не только с помощью позитивных подкреплений, но и конфликта, оно также нашло свое подтверждение:

бывают случаи, когда аудитория просто обижается и перестает смотреть стримера. Могут начать его поливать г..м (жестко критиковать — И. К., А. С.), но на других каналах или других конфах. Например, знаю одного стримера, который несколько лет стримил Майнкрафт, но потом перешел на разные игры (variety streamer), и онлайн у него упал практически в два раза²⁶.

Провокативное поведение (троллинг), которое часто приписывается сообществу зрителей стримера — это такой же способ стать для стримера и для других видимым, но с «негативным зарядом». Сами стримеры, как правило, реагируют на это довольно спокойно:

Я всегда думаю о том, чем человек чувствует, когда он пишет... я думаю, что когда такие сообщения приходят, он описывает себя, у него неуверенность, обида, грусть, зависть. Я к этому не со злостью отношусь. Человек сказал, ему полегчало. Ну здорово. Если еще и донатное сообщение пишет, я вообще в плюсе. Я уже научилась, раньше я думала, что меня оскорбили и сказали, что я плохая. Мне мои родители говорят, что я хорошая, мне хватает. Мой парень говорит, что я хорошая. Всё, мне достаточно. Главное, что о тебе близкие считают, всякие хейтеры, они приходят и уходят²⁷.

Также негатив склонны проявлять зрители, которые оказались на стриме случайно — такой случай был с S_01.

Следует отметить, что каждый информант отмечал существенную разницу в масштабе экономики русскоязычного стриминга и западного (англоязычного). Ограниченность русскоязычной аудитории и ее относительно невысокий доход, вероятно, не позволяет совершать упомянутого нами выше фазового перехода, то есть изменения сообществом своей природы и перехода к экономическому или даже психологическому противостоянию со стримером в разных формах.

Выводы

Мы полагаем, что стриминг — онлайн-форма бытования офлайн-массовых сборищ, чья специфика заключается в неакцентированной роли стримера и скорее горизонтальном устройстве сообщества — в противовес практикам YouTube или Instagram*, где блогер акцентирует внимание на себе, а сообщество построено на противопоставлении блогера и зрителей. Вывод достаточно контринтуитивный,

²⁵ S_05. Стример, мужчина.

²⁶ S_01. Стример, мужчина.

²⁷ S_04. Стример, женщина.

поскольку Twitch как технологическая платформа предлагает сильное ранжирование членов сообщества по финансовому цензу: дороже подписка — выше ранг. Однако наблюдение стримов не дает нам оснований утверждать, что это ранжирование сильно проявляет себя практически (за исключением некоторых особых случаев, связанных с доступом к контенту). Помимо этого, мы беремся утверждать, что стриминговые сообщества носят выраженный платформонезависимый характер — единожды собравшись на Twitch или YouTube, далее сообщество начинает жить на всех возможных площадках в онлайне (соцсети, мессенджеры, имиджборды) и даже активно существовать в офлайне. Вероятно, нашим главным выводом будет факт об устойчивости тех сборок из стримеров и аудитории, которые мы обозначаем как сообщества стримов — благодаря своей всепроникающей сетевой структуре (мессенджеры, соцсети, форумы), с одной стороны, и эмоциональной спайке через переживание аффекта сопричастия — с другой стороны, такие сообщества являются платформонезависимыми объединениями людей, способных к миграции с платформы на платформу, к экономической и эмоциональной солидарности и, наконец, даже к устойчивости против длительных пауз в номинальной деятельности образующего сообщество стримера (даже забаненный или молчащий стример не является причиной для прекращения деятельности сообщества).

Литература/References

- Burgess, J., Green, J. (2018). *YouTube: Online video and participatory culture*. Medford, PA: Polity Press.
- Ford, C., Gardner, D., Horgan, L. E., Liu, C., Tsaasan, A. M., Nardi, B., Rickman, J. (2017). Chat speed op pogchamp: Practices of coherence in massive Twitch chat. In G. Mark, S. Fussell (Eds.). *CHI EA'17: Proceedings of the 2017 CHI conference extended abstracts on human factors in computing systems*. May 2017, 858–871. New York: Association for Computing Machinery.
- Goffman, E. (1966). *Behavior in public places: Notes on the social organization of gatherings*. New York: The Free Press.
- Hamilton, W.A., Garretson, O., Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. In M. Jones, P. Palanque (Eds.). *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 1315–1324. New York: Association for Computing Machinery.
- Lee, C. S. (2019). Web series, YouTube, and politics: Affective and emotional dimensions of WIGS Lauren's user comments. *Social Media + Society*, 5(1). Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2056305118820766>
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. New York: Touchstone Books/Simon & Schuster.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Urry, G. (2007). *Mobilities*. Cambridge: Polity.
- Yang, X., Gao, S. (2017). *Understanding the values of live game streaming: A value-focused thinking approach*. WHICEB 2017 proceedings. 21. Retrieved from <https://aisel.aisnet.org/whiceb2017/21/>