

Научная статья

<https://doi.org/10.24412/2220-2404-2026-5-31>

УДК 316



Attribution

cc by

СОЦИАЛЬНЫЙ КАПИТАЛ И ОДИНОЧЕСТВО ЦИФРОВОГО ТРАЙБАЛИЗМА
КАК ФАКТОР ОРГАНИЗАЦИИ СТРИМИНГ-СООБЩЕСТВ

Плотников В.В.

Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова

Аннотация. В статье с позиции социологии управления рассматривается феномен стриминга как особой формы виртуальной организации. Исходя из концепции «цифрового трибализма» показано, что сообщества зрителей и стримеров обладают признаками «цифрового племени» – гибкого, эфемерного объединения, скрепленного общим интересом. Организации стриминг-сообществ базируются на способности генерировать социальный капитал, обеспечивая участникам эмоциональную поддержку, погружение в виртуальный мир и обмен информацией. В тексте в опоре на концепцию «совместного одиночества» Ш. Теркла анализируется характер образующихся связей. Делается вывод, что стриминг представляет собой новую форму игровой социальной практики, балансирующую между расширением социальных связей и их симуляцией.

Ключевые слова: стриминг, виртуальное сообщество, социальный капитал, цифровой трибализм.

Финансирование: инициативная работа.

Original article

SOCIAL CAPITAL AND THE LONELINESS OF DIGITAL TRIBALISM
AS A FACTOR IN ORGANIZING STREAMING COMMUNITIES

Vladimir V. Plotnikov

Plekhanov Russian University of Economics

Abstract. This article examines the phenomenon of streaming as a special form of virtual organization from a management sociology perspective. Drawing on the concept of "digital tribalism," it demonstrates that communities of viewers and streamers exhibit characteristics of a "digital tribe"—a flexible, ephemeral association bonded by a shared interest. The organization of streaming communities relies on the ability to generate social capital, providing participants with emotional support, immersion in the virtual world, and information exchange. Drawing on Shawn Turkle's concept of "shared loneliness," the article analyzes the nature of the resulting connections. It concludes that streaming represents a new form of game-based social practice, balancing between expanding social connections and simulating them.

Keywords: streaming, virtual community, social capital, digital tribalism.

Funding: Independent work.

Введение.

Современные цифровые коммуникации радикально трансформировали способы человеческого взаимодействия. Одним из заметных феноменов последнего десятилетия стал стриминг – онлайн-трансляции в реальном времени, собирающие тысячи зрителей вокруг игровых, творческих или иных событий. Вокруг популярных стримеров (ведущих трансляций) формируются многочисленные аудитории с элементами внутренней культуры – общим жаргоном, ритуалами участия (например, использование эмодзи и мемов в чате), чувством принадлежности к «комьюнити». На первый взгляд, такие аудитории напоминают классические человеческие сообщества. Однако являются ли сообщества стриминга полноценными сообществами в социологическом понимании, либо же это лишь их симуляция, поверхностная имитация «быть вместе»?

Материалы и методы.

Французский философ Жан Бодрийяр ввел понятие «симулякр» применительно к явлениям постмодерна – копия без оригинала, знак, не имеющий прочной связи с реальностью [5].

Применительно к онлайн-коммуникациям, возникает гипотеза: совместное пребывание на стриме – это симулякр сообщества, то есть ощущение коллективности, возникающее в виртуальной среде, но скрывающее под собой возможное отсутствие подлинной социальной близости.

Этот тезис перекликается с явлением, которое Ш. Теркл охарактеризовала как состояние «вместе, но одиноко» – когда технологии дают иллюзию общения на фоне дефицита реального контакта [9].

С другой стороны, стриминговые платформы явно стимулируют социальное взаимодействие. Зрители обмениваются сообщениями, поддерживают стримеров, образуют группы по интересам.

Согласно некоторым исследованиям, участие в таких онлайн-сообществах способно приносить пользователям ощутимую социальную пользу – новые связи, ощущение принадлежности, эмоциональную поддержку [8].

Цель данной статьи – проанализировать стриминговые сообщества с позиций социологии современной культуры и медиа, выявить их двойственный характер – как источника социального капитала и

одновременно фактора, сопряженного с феноменом одиночества в цифровую эпоху, или того, что можно назвать одиночеством цифрового трайбализма.

Для достижения этой цели рассмотрены:

а) теоретические рамки концептов «сообщество» и «социальный капитал» в контексте виртуального взаимодействия;

б) феномен «цифровых племен» по М. Маффесоли [3] и его применимость к стриминговым аудиториям;

в) психологические и социокультурные эффекты участия в стримах (в том числе парасоциальные отношения и чувство одиночества).

Обсуждение. Результаты.

Трансляции на платформах вроде Twitch выполняют для многих роль своеобразного «третьего места» (по Р. Олденбургу) – не дома и не работы, а пространства неформального общения [1].

В виртуальных «третьих местах» люди собираются ради удовольствия от общения и совместного времяпрепровождения.

Так, в этнографическом исследовании стриминга игр (W. Hamilton и соавт.) установлено, что сообщества зрителей часто становятся сообществами, основанными на участии, где главная ценность – сама по себе социальная игра и дружеское общение. Участники стрима взаимодействуют друг с другом в чате, обмениваются шутками, комментариями – это создает атмосферу «социальности» в смысле Г. Зиммеля, то есть свободной, игровой формы социальности, ценимой «ради удовольствия быть вместе» [8].

Российские исследователи также отмечают коллективистский характер стриминга. Ксенофонтова и Суслов, проводя веб-этнографию русскоязычных игровых трансляций, описывают, как во время стрима между зрителями и стримером складывается динамика совместного действия, своего рода «аффектированное сообщество» [7]. Участники, хотя физически разобщены, вовлекаются в общий ритм переживаний и эмоций трансляции, подобно тому, как зрители спортивного матча переживают коллективный эмоциональный подъем.

Таким образом, стриминговое комьюнити обладает некоторыми атрибутами традиционного сообщества: наличием групповой идентичности (фанаты конкретного стримера или игры), элементами внутренней структуры (постоянные зрители и модераторы формируют неформальное ядро группы), а также нормами и ценностями (правила чата, общие юмористические отсылки и т.п.).

В то же время, принципиальное отличие виртуального сообщества стрима – его эфемерность и ситуативность. Зрители собираются лишь на время трансляции (по образному выражению З. Баумана, «гардеробное сообщество», которое существует, пока длится событие, и распадается после).

Регулярность стримов и поддержание внеэфирного общения (например, на Discord-сервере стримера) могут продлевать жизнь такой общности,

но ядро ее взаимодействия остается привязанным к медиа-событию «здесь-и-сейчас». Эта текучесть роднит стриминговые аудитории с тем, что М. Маффесоли назвал неоплеменами.

По Маффесоли, постсовременное общество характеризуется возникновением «новых племен» – нестабильных, неиерархичных групп, объединенных общим «духом» или стилем жизни [3]. Такие группы собираются и распадаются свободно, а чувство принадлежности носит зачастую временный характер.

Сообщества стриминга вполне вписываются в эту логику, люди сходятся вокруг любимого стримера или игры (общность интересов и духа), образуя неформальную «стаю» на время эфира, а затем рассеиваются до следующего случая. Гетерогенность состава аудитории и отсутствие глубоких обязательств между членами – все это укладывается в образ цифрового трайбализма [9].

Интернет-технологии действительно способствуют возвращению некоторых племенных черт в социальность – эмоциональной сплоченности малых групп, противопоставляющих себя обезличенному «массовому» обществу [2]. Стриминг можно рассматривать как одну из практик подобного неотрайбализма в цифровой среде.

Несмотря на видимую зыбкость и поверхностность стриминговых связей, их социальное значение не следует недооценивать.

Концепция социального капитала позволяет оценить, какую пользу индивиды и группы получают из своих сетевых взаимодействий. Напомним, П. Бурдье определял социальный капитал как совокупность реальных или потенциальных ресурсов, связанных с наличием устойчивой сети отношений взаимного знакомства и признания.

Р. Патнэм популяризировал идею, что социальный капитал – это «связующая ткань» общества, включающая нормы доверия и взаимопомощи, возникающие из участия индивидов в сообществах [4].

В контексте виртуальных общностей, встает вопрос: Могут ли онлайн-знакомства и взаимодействия конвертироваться в ценные ресурсы – информацию, поддержку, чувство доверия?

Результаты эмпирических работ свидетельствуют, что в случае стриминговых платформ это возможно. Так, просмотр игровых стримов и участие в чате способствует накоплению социального капитала у зрителей [2]. В частности, активное общение и самораскрытие зрителей в чате помогает формированию связующего капитала, то есть более тесных дружеских связей внутри группы.

В то же время, даже односторонняя вовлеченность в жизнь стримера (парасоциальный эффект) способствует накоплению мостового капитала за счет расширения круга слабых связей и общего чувства общности [6]. Тем самым онлайн-стримы предлагают больше, чем пассивное развлечение: они становятся площадкой, где зрители взаимодействуют и образуют как слабые, так и относительно прочные связи.

Установлено, что налаживание социальных контактов в таких сообществах позитивно сказывается на благополучии людей – эмоциональная поддержка со стороны онлайн-друзей способна уменьшать чувство грусти и одиночества [2]. Однако социальный капитал виртуальных сообществ имеет иную природу, чем в традиционных объединениях, и не всегда концентрируется в долгосрочную поддержку.

Т.А. Бутняков отмечает противоречивость социального капитала в онлайн: с одной стороны, виртуальные связи расширяют доступ индивидов к знаниям и социальным лифтам, с другой – они зачастую фрагментированы, лишены глубины и институционального закрепления [6].

Иными словами, дружба «в сети» легко возникает, но столь же легко может исчезнуть при смене контекста. Например, покинув один стримерский канал, человек теряет и большую часть контактов, если общение не выходило за границы данной платформы.

Следовательно, устойчивость и надежность капитала, накопленного онлайн, могут быть ниже, чем в локальных сообществах. Тем не менее очевидно, что стриминг создал новые возможности социального вовлечения, особенно для тех, кто по тем или иным причинам изолирован от активной офлайн-жизни.

В виртуальном комьюнити люди находят суррогат традиционных «кружков по интересам», свойственных прошлым эпохам, – пусть менее надежный, но дающий ощутимые психологические дивиденды.

Одним из парадоксов цифровой эпохи является сосуществование массовой подключенности и сохраняющегося чувства одиночества у многих индивидов.

Применительно к стриминговым сообществам, данный парадокс проявляется следующим образом: человек окружен виртуальными «соплеменниками» онлайн, однако это не гарантирует удовлетворения потребности в подлинной близости.

Ш. Теркл образно описала ситуацию: «Мы ожидаем от технологий большего, а от друг друга – меньшего» [9]. Онлайн-взаимодействия дают дозированное ощущение присутствия других людей, удобное и контролируемое, но они же позволяют нам избегать трудностей реального общения – глубокой

эмоциональной вовлеченности, ответственности перед кем-то.

В результате, возникает феномен цифрового одиночества, или «одиночества вместе»: индивид постоянно на связи, но при этом внутренне изолирован.

В случае со стримами, этот эффект особенно заметен, когда трансляция заканчивается. В некотором смысле, онлайн-карнавал оставляет после себя похмелье одиночества [1]. Пока идет эфир, зритель чувствует себя частью веселой компании, увлечен общей «игрой». Но стоит закрыть окно браузера, как возвращается ощущение пустоты.

Исследователи стриминга ввели понятие «коллективного одиночества» для описания ситуации, когда члены онлайн-группы остаются одиночками, поскольку их взаимодействие опосредовано виртуально [1]. Онлайн-платформы дарят людям иллюзию избавления от изоляции, заставляя их искать чувство собственной значимости в группе.

Заключение.

Таким образом, перед нами двоякая социальная реальность.

Стриминг может одновременно расширять социальный капитал индивидов и воспроизводить социальную симуляцию, в которой интимность и близость заменены их медиатизированными эквивалентами. Являются ли аудитории онлайн-стримов настоящими сообществами? Классические определения сообщества (Ф. Теннис, Э. Дюркгейм) акцентируют прочные социальные связи, коллективную идентичность и длительное взаимодействие.

В случае стриминга, мы наблюдаем весьма своеобразный тип общности, существующий в цифровом пространстве. При этом степень вовлеченности в «цифровое племя» увеличивает опасность одиночества.

Виртуальная общность временно перекрывает экзистенциальный кризис, но не устраняет его причины.

Вместе с тем, сложность демаркации между виртуальной и реальной общностью не позволяет сделать однозначный вывод о том, насколько новые формы социальности, возникающие в цифровой среде отличны от полноценных сообществ с глубокой человеческой солидарностью.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование в формате double-blind peer review (рецензенту неизвестны имя и должность автора, автору неизвестны имя и должность рецензента). Рецензия может быть предоставлена заинтересованным лицам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are reviewed in the double-blind peer review format (the reviewer does not know the name and position of the author, the author does not know the name and position of the reviewer). The review can be provided to interested persons upon request.

Список источников:

1. Hamilton W., Garretson O., Kerne A. *Streaming on Twitch: fostering participatory communities of play* // *Proc. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. - 2014. - P. 1315-1324.
2. Küper A., Krämer N.C. *Influencing factors for building social capital on live streaming websites* // *Entertainment Computing*. - 2021. - Vol. 39. - 100444. DOI: 10.1016/j.entcom.2021.100444 EDN: BXIHAN
3. Maffesoli M. *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. - London: Sage, 1996.
4. Putnam R. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. - New York: Simon & Schuster, 2000.

5. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. - Тула: Тульский полиграфист, 2013.
6. Бутняков Т.А. Об определении понятия "социальный капитал виртуальных сообществ" // Вестник СурГПУ. - 2014. - № 2(29). - С. 21-27. EDN: SBXFWZ
7. Ксенофонтова И.В., Сулов А.А. Этнография русского стрима // Фольклор и антропология города. - 2023. - Т. 5, № 1. - С. 127-146. DOI: 10.22394/2658-3895-2023-6-1-127-146 EDN: DLWTQA
8. Мехоношин В. Ю. Формирование "новой зрелищности". Как устроен современный стриминг (на примере Netflix и др.) // Манускрипт. 2024. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-novoy-zrelischnosti-kak-ustroen-sovremennyy-striming-na-primere-netflix-i-dr> (дата обращения: 14.01.2026). DOI: 10.30853/mns20240044 EDN: MAYKMD
9. Теркл Ш. Одиноки вместе: почему мы ожидаем большего от технологий и меньшего друг от друга. - М.: АСТ, 2018.

References:

1. Hamilton W., Garretson O., Kerne A. Streaming on Twitch: fostering participatory communities of play // Proc. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. - 2014. - P. 1315-1324.
2. Küper A., Krämer N.C. Influencing factors for building social capital on live streaming websites // Entertainment Computing. - 2021. - Vol. 39. - 100444. DOI: 10.1016/j.entcom.2021.100444 EDN: BXIHAN
3. Maffesoli M. The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society. - London: Sage, 1996.
4. Putnam R. Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community. - New York: Simon & Schuster, 2000.
5. Baudrillard J. Simulacra and simulation. Tula: Tula Polygraphist, 2013.
6. Butnyakov T.A. On the definition of the concept of "social capital of virtual communities" // Bulletin of SurGPU. - 2014. - № 2(29). - Pp. 21-27. EDN: SBXFWZ
7. Ksenofontova I.V., Suslov A.A. Ethnography of the Russian stream // Folklore and anthropology of the city. - 2023. - Vol. 5, No. 1. - pp. 127-146. DOI: 10.22394/2658-3895-2023-6-1-127-146 EDN: DLWTQA
8. Mekhonoshin V. Y. The formation of a "new entertainment". How modern streaming works (using the example of Netflix and others) // Manuscript. 2024. No. 3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-novoy-zrelischnosti-kak-ustroen-sovremennyy-striming-na-primere-netflix-i-dr> (date of request: 14.01.2026). DOI: 10.30853/mns20240044 EDN: MAYKMD
9. Turkle Sh. Lonely together: why we expect more from technology and less from each other. Moscow: AST, 2018.

Информация об авторе:

Плотников Владимир Валериевич, доктор социологических наук, кандидат философских наук, доцент, профессор кафедры государственного и муниципального управления, Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, ORCID: 0000-0002-2130-7357, E-mail: inkognito13@inbox.ru

Vladimir V. Plotnikov, Doctor of Sociology, Candidate of Philosophy, Associate Professor, Professor of the Department of State and Municipal Administration, Plekhanov Russian University of Economics

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 06.04.2026;

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 19.05.2026;

Принята к публикации / Accepted for publication 20.05.2026.

Автором окончательный вариант рукописи одобрен.