

Przemysław Ciszek

<https://orcid.org/0000-0003-0203-3810>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

Streamowanie gier wideo – nowe zjawisko we współczesnej mediasferze

Video Games Streaming: A New Phenomenon in the Modern Mediasphere

Rec.: Taylor, T.L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming* [Patrz, jak gram. Twitch i rozwój internetowych transmisji wideo na żywo z gier elektronicznych]. Princeton: Princeton University Press, ss. 298.

Słowa kluczowe: gry wideo, transmisja na żywo, Twitch, gracze, streaming

Key words: video games, live transmission, Twitch, gamers, streaming

Streamowanie, czyli internetowe transmisje wideo na żywo, to obecnie bardzo popularna forma przekazu. Jej rozwój stał się możliwy dzięki zwiększaniu przepustowości łącz internetowych oraz rosnącej mocy obliczeniowej domowych komputerów. Główne serwisy umożliwiające ten rodzaj aktywności to YouTube oraz stworzone specjalnie w tym celu Twitch i Mixer. Najważniejszym z nich jest Twitch, czego dowodzą statystyki oglądalności – według badaczy w 2019 roku miał on aż 72,2% udziału w rynku (Bump 2020). Streamowanie nie ogranicza się tylko do transmitowania gier wideo, choć dane uzyskane z wyżej wymienionych serwisów jasno pokazują, że zdecydowaną większość stanowi właśnie ten rodzaj transmisji. Tworzenie transmisji z gier nie wymaga posiadania specjalnych urządzeń czy drogiego oprogramowania i jednocześnie cieszy się dużym zainteresowaniem widzów. Przez wiele dziesięcioleci granie w gry cyfrowe było czynnością indywidualną, której towarzyszyli co najwyżej obserwatorzy znajdujący się tym samym pomieszczeniu. Zmieniły to gry sieciowe, pozwalające na rywalizację w większym gronie, bez ograniczeń wynikających z lokalizacji. Kolejnym krokiem było rozpowszechnienie streamowania gier, co sprawiło, że nawet rozgrywka typu *single player* może być obserwowana jednocześnie przez tysiące osób na całym świecie.

Streamerów gier wideo można dzielić na kategorie pod względem różnych czynników. Najprostszym jest regularność transmisji i poziom ich profesjonalizmu,

ale znacznie ciekawszym aspektem jest dobór prezentowanych tytułów. Niektórzy gracze wyspecjalizowali się w określonym typie gier (najczęściej są to gry wieloosobowe wykorzystywane w e-sporcie) i są kojarzeni właśnie z nimi. Drugim rodzajem są tak zwani *variety streamers*, czyli osoby, które transmitują różne gatunki gier, kierując się swoimi osobistymi preferencjami lub sugestiami widzów. Najpopularniejsi twórcy, tacy jak Tyler „Ninja” Belvis czy Michael „shroud” Grzesiek, mają milionowe rzesze fanów i dziesiątki tysięcy widzów. Także polscy streamerzy posiadają dużą i wierną widownię. Prym wiodą byli zawodnicy e-sportowi – Piotr „izak” Skowyrski i Marcin „Xayoo” Majkut. Aby przyciągnąć widzów i w rezultacie osiągnąć popularność oraz sukces finansowy, streamer musi wykazać się pewnymi cechami, takimi jak chociażby talent aktorski, poczucie humoru czy odporność na stres.

Streaming gier to zjawisko, które może być analizowane na bardzo wielu płaszczyznach. Przykładowo w aspekcie technicznym można badać uwarunkowania technologiczne i sprzętową stronę transmisji. Ekonomiści zwrócą z kolei uwagę na przepływ środków finansowych między twórcami, widzami a podmiotami zewnętrznymi. Oprócz tego wyróżnić można też aspekty: socjologiczny, antropologiczny, kulturoznawczy, a w końcu medioznawczy.

Powszechne streamowanie jest na tyle nowym zjawiskiem, że literatura naukowa na jego temat jest nadal skąpa, choć liczba tytułów szybko rośnie. Badacze mediów oraz przedstawiciele innych dyscyplin pochylają się nad tym tematem i opisują jego różne aspekty. Owocem ich pracy są głównie artykuły publikowane w czasopismach naukowych. W opracowaniach tych jest podejmowany na przykład temat charakterystyki streamów z gier (Anderson 2017), a także przedstawiana specyfika widzów transmisji (Sjöblom i Hamari 2017) oraz samych streamerów (Johnson i Woodcock 2017). Recenzowana książka (Taylor 2018) jest bardzo ważnym krokiem w popularyzacji badań streamów (nie tylko gier wideo) oraz streamerów, gdyż jest pierwszą publikacją zwartą w języku angielskim tak kompleksowo przedstawiającą to zagadnienie.

Autorka *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, T.L. Taylor, jest socjologiem, profesorem w Massachusetts Institute of Technology. Od wielu lat w kręgu jej zainteresowań badawczych znajdują się gry sieciowe oraz internetowe streamy na żywo. Jest także współzałożycielką organizacji o nazwie AnyKey, zajmującej się kwestiami sprawiedliwego i inkluzywnego e-sportu.

Książka składa się z sześciu rozdziałów w układzie problemowym. Rozdział pierwszy ma charakter wstępu i stanowi wprowadzenie do tematu. Przedstawiono w nim wagę zjawiska, jakim są gry wideo, we współczesnej kulturze. Wyjaśniono także związki autorki ze streamowaniem.

W rozdziale drugim znalazło się omówienie początków transmitowania materiałów wideo w Internecie. Autorka przedstawiła streaming w szerszym kontekście produkcji mediów, kultury Internetu, a także praktyk związanych z grami wideo. Oprócz tego opisała internetową publiczność związaną ze streamami, a także serwis Twitch, który jest obecnie liderem pośród usług umożliwiających transmitowanie obrazu na żywo.

W kolejnym rozdziale przedstawiono „domowych” streamerów, którzy nadają z własnych mieszkań, łącząc codzienne obowiązki i pracę zawodową z działalnością w serwisie Twitch. Tylko nieliczni z nich mogą sobie pozwolić na porzucenie pracy zarobkowej i utrzymywanie się z wpływów pozyskiwanych z transmitowania rozgrywek. Oprócz samych transmisji popularni streamerzy muszą zarządzać dodatkowymi domenami swojej internetowej działalności, takimi jak profile w mediach społecznościowych i kontakty z partnerami biznesowymi. Badaczka zwróciła także uwagę na rzadziej zauważany aspekt, jakim jest traktowanie przez widzów kobiet, ludzi o innym niż biały kolorze skóry, a także osób nieheteronormatywnych.

Wyczerpującą charakterystykę transmisji e-sportowych i wielu zagadnień z nimi związanych zawiera rozdział czwarty. Autorka przedstawiła w nim skromne początki streamowania rozgrywek sportów elektronicznych oraz obecną sytuację, kiedy to stanowią one ważny element mediów związanych z grami wideo. Dają też profesjonalnym graczom nowe możliwości:

Transmisje na żywo oferują profesjonalnym graczom i zespołom e-sportowym możliwość budowania swojej publiczności, marki i dochodów podczas transmisji sesji treningowych – często prosto z ich sypialni. W czasie turniejów gracze wykorzystują to medium, aby poszerzyć zasięg gier e-sportowych poprzez kreowanie globalnej publiczności, głównie online. Bycie fanem e-sportu stało się znacznie łatwiejsze dzięki streamom na żywo (Taylor 2018: 4; tłum. moje – P.C.).

Taylor opisała także zjawiska takie, jak: praca towarzysząca „zabawie” w e-sport, estetyka transmisji oraz charakterystyka widowni; widownia jest nieodłącznie powiązana z komercyjnym charakterem transmisji i reklamami, które są jej prezentowane.

Zagadnienie prawnych aspektów transmitowania rozgrywek gier wideo poruszono w rozdziale piątym. Wbrew pozorom jest to bardzo istotny temat, gdyż dotyczy dzieł wytworzonych przez podmioty zewnętrzne, niezwiązane z samym serwisem streamingowym. Wśród tych podmiotów są chociażby studia deweloperskie, graficy czy kompozytorzy. Kwestie prawne są regulowane przez wiele przepisów właściwych dla danych państw i niekiedy znacząco się różniących. Odrębnym tematem są wewnętrzne regulacje platform streamingowych, ustalone w celu zadbania o to, by użytkownicy nie stykali się z nieodpowiednimi treściami.

W ostatnim, szóstym rozdziale przedstawiono transmisje na żywo jako jedną z możliwych dróg rozwoju mediów. Poruszono temat komercjalizacji i jej wpływu na twórców oraz oddziaływania kultury uczestnictwa związanej ze streamami na telewizję.

Niewątpliwą zaletą recenzowanej książki jest to, że powstała między innymi dzięki bezpośrednim kontaktom autorki ze streamerami. Taylor uczestniczyła w takich wydarzeniach, jak TwitchCon i inne eventy związane z grami wideo, gdzie spotykała autorów transmisji i zbierała ich wypowiedzi i opinie. Publikacja została napisana w jasny sposób i nie wymaga od czytelnika specjalistycznej wiedzy. Jak wskazuje tytuł, badaczka skoncentrowała się na serwisie Twitch,

pomijając specyfikę innych platform służących do streamowania. Nie przyłożyła niestety dużej wagi do aspektu komunikacji zachodzącej w trakcie transmisji z gier wideo, a jest to bardzo interesujące i ważne zagadnienie – transmisje z gier są przecież rodzajem medium społecznościowego. Publikacja ma jednak charakter bardziej kulturoznawczo-antropologiczny niż medioznawczy, więc nie należy tego traktować jako dużej wady.

Książka *Watch me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming* to bardzo interesująca publikacja, godna polecenia każdemu badaczowi nowych mediów i Internetu. Dzięki kompleksowemu podejściu do tematu może być traktowana jako podręcznik wprowadzający do tematu streamów z gier wideo, a także streamów w ogóle. Można tylko życzyć czytelnikom szybkiego przetłumaczenia jej na język polski.

Bibliografia

- Johnson, Mark R., i Woodcock, Jamie. 2019. It's Like the Gold Rush: The Lives and Careers of Professional Video Game Streamers on Twitch.tv. *Information, Communication and Society*, 3, s. 336–351.
- Sjöblom, Max, i Hamari, Juho. 2017. Why do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users. *Computers in Human Behavior*, 75, s. 985–996.
- Taylor, T.L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton: Princeton University Press.

Netografia

- Anderson, Sky LaRell. 2017. Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams. *Game Studies*, 17 (1). [Online]. Game Studies. Dostęp: <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson> [19.05.2020].
- Bump, Pamela. 2020. *25 Live Video Stats Marketers Need to Know in 2020*. [Online]. Hubspot.com. Dostęp: <https://blog.hubspot.com/marketing/live-video-stats> [19.05.2020].