

УДК: 30.304.2

DOI: 10.24412/2618-9313-2022-219-35-40

Режимы просмотра как основа для конструирования социокультурных практик внутри фэндомы игры «Подземелья и драконы» до и во время пандемии Covid-19

Щин А. В.

Для цитирования

Щин А. В. Специфика фанатских практик фэндомы. На примере видеоканалов фэндомы «Critical role» // Телекинет. 2022. N 2(19). С. 35-40.

Сведения об авторе

Щин Алена Владимировна, магистр культурологии, Москва, Россия.

ORCID ID0000-0003-1843-8038

shinalyona@inbox.ru

Аффилиация

Российский государственный гуманитарный университет, 125047, Москва, Миусская площадь, д. 6.



Данное издание соблюдает принципы лицензирования контента с помощью лицензии Creative Commons Creative Commons License. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Аннотация

В статье анализируется выстраивание социокультурных практик в рамках фэндомы игры «Подземелья и драконы», поскольку именно эта игра является основой большинства настольных игр нарративного характера. Популярность системы игры за последние годы (в связи с доступностью пятого издания игры и популярностью стриминговых каналов, таких как «Critical role») привлекла новых игроков, для которых данная версия игры первая. В связи с этим формируются как новые практики включения, так и новые формы коммуникации внутри уже существующей системы.

В теме есть потенциал для исследования с культурологической точки зрения, поскольку данная оптика может показать, как изменяется сообщество и как оно конструирует практики, впоследствии распространяющиеся за пределы системы «Подземелья и драконы» (пятая редакция) и дает ключ для интерпретации образов и практик, функционирующих в массовой культуре. На примере игры «Подземелья и драконы» автор рассматривает, как функционируют механизмы формирования идентичности через приверженность фэндому до и во время пандемии Covid-19. Особое внимание уделено анализу влияния на игру пандемии Covid-19, как изменились формы коммуникации между производителями и фанатами.

Ключевые слова

Фэндом, ролевая игра, социокультурные практики, медиаплатформы, Подземелья и драконы, Covid-19

Viewing modes as a basis for constructing socio-cultural practices within the fandom of the game “Dungeons and Dragons” before and during the Covid-19 pandemic

SHCHIN, A. V.

For Citation

Shchin, A. V. Viewing modes as a basis for constructing socio-cultural practices within the fandom of the game “Dungeons and Dragons” before and during the Covid-19 pandemic. *Telekinet*, 2022, no. 2(19), p. 35-40.

About the contributor

Shchin, Alena Vladimirovna, ORCID ID0000-0003-1843-8038, MA, Moscow, Russia

shinalyona@inbox.ru

Affiliation

Russian State University for the Humanities (RSUH), 6 Miusskaya Square, 125047, Moscow, Russia.

Abstract

The article analyzes the formation of socio-cultural practices within the Dungeons and Dragons fandom, since this game is the basis for the majority of narrative board games. The popularity of the game system in recent years (due to the availability of the fifth

edition of the game and the popularity of streaming channels such as Critical Role) has attracted new players for whom this version of the game is the first one. In this regard, both new inclusion practices and new forms of communication within the existing system are being formed.

Using the example of the game “Dungeons and Dragons”, the author analyzes how identity is possible and what new functions it received in the fandom before and during the Covid-19 pandemic. The author paid special attention to the issue of how Covid-19 pandemic affected the game and how the forms of communication between producers and fans have changed.

Keywords

Fandom, role-playing game, socio-cultural practices, media platforms, Dungeons and Dragons, Covid-19

Для того чтобы понять, как работает социальное и культурное в современную эпоху, стоит подробнее рассмотреть проблематику идентичности в современном обществе. Современное общество предлагает человеку возможности для выстраивания собственной идентичности, в соответствии с потребностями, которые испытывает человек [5]. Чтобы понять, как в современном обществе устроена категория идентичности, обратимся к работе британского социолога З. Баумана «Текущая современность». «Мы переходим из эры заранее заданных «референтных групп» в эпоху «универсального сравнения» в которой цель усилий человека по строительству своей жизни безнадежно неопределенна, не задана заранее и может подвергнуться многочисленным и глубоким изменениям прежде, чем эти усилия достигнут своего подлинного завершения: то есть завершения человеческой жизни» [1, с. 13]. Текучее состояние современного общества заключается в том, что все формы, институты и паттерны поведения во всех сферах утратили прежнее значение. Текучее состояние общества по природе своей подразумевает разрушение связей между индивидом и группой, что встраивает человека в гораздо более сложную систему взаимодействия с обществом, структура которого постоянно находится в процессе изменения и переформатирования. В связи с этим группы перестают быть устойчивыми, границы между принадлежностью к одной группе и принадлежностью к другой можно определить, только если учитывать категорию идентичности индивида.

Но и идентичность индивида в условиях разрушения четких связей и постоянного изменения общества изменчива и подвижна. Несмотря на то, что человек продолжает мыслить себя определенными категориями, заложенными в структуре языка (в частности в словаре), текущая современность предполагает постоянное изменение этих категорий, появление новых категорий более точно описывающих очень конкретную и специфическую идентичность.

При этом словарь также помогает другим людям идентифицировать человека как представителя определенной идентичности. Идентичность — это не просто код но разделяемый код и в условиях постоянного изменения, как самого языка кодирования, так и системы значений, которая заключена в этом языке идентичности множатся.

Однако не возможно полностью отречься от принадлежности к группе, даже если связи между индивидом и группой в современности более подвижны. Это приводит к тому, что индивид включается в большее количество групп одновременно, при том что рамка его связи с этими группами перестает быть такой жестко определенной. У нас появляются возможности для создания собственной идентичности, которые не будут жестко связывать нас только с одной четко определенной группой. Но человек по-прежнему соотносится с группой, с большим количеством подвижных микрогрупп одновременно.

Возможность объединения людей посредством определенной идеи предполагает возникновение социальных движений, которые в свою очередь работают как инструмент преобразования общества. Это еще сильнее влияет на структуру включенности человека в общество. Общество перестает быть статичным и продуманным. Текущая современность подразумевает что человек может сам выступать инициатором того или иного социального движения и производить новые идентичности на основе выделения новых групп.

«Гардеробные» сообщества — это сообщества, возникающие из специфики текущей современности. Они не подразумевают активного ежедневного сосуществование членов сообщества на одной территории или наличия разделяемых всеми членами сообщества паттернов культуры. «Гардеробные» сообщества это сообщества «представления» люди, разделяющие одну идею, собираются вместе в определенное время, отбрасывают характеристики традиционные для повседневной реальности и на некоторый промежуток времени совершают определенное взаимодействие (чаще всего перформативного характера). «Гардеробные» сообщества — это сообщества, которые подразумевают возможность для варьирования. В период активного взаимодействия членов сообщества не важно, какие позиции они не разделяют. Важно наличие общего интереса, который действует в этот заданный промежуток времени [11; 12; 13].

Согласно словарному определению, фэндом — это сообщество поклонников того или иного произведения (чаще всего медиатекста), существующий непосредственно в пространстве сети¹. Фэндом — это виртуальное сообщество чаще всего открытого типа, участники которого в редких случаях знают друг друга в реальной жизни. Чаще всего участники фэндома могут пересечься только в среде медиа, соответственно большинство средств, которые участники фэндома используют для коммуникации, также ограничены сферой медиа. Термином фэндом также могут обозначать всю совокупность информации (творчество фанатов, статьи, интервью) так или иначе связанную с определенным медиатекстом [10]. В нашем исследовании мы берем термин фэндом как сообщество поклонников, имеющее открытую платформу для коммуникации.

Как уже было сказано ранее, среда, в которой функционирует фэндом, накладывает огромный отпечаток на его специфику. Однако это культурное явление не является единичным, и поэтому стоит подробнее описать, в каком пространстве возникает фэндом, и как он соотносится с понятием субкультура.

Медиа пространство открыло возможность для становления нового типа сообществ, существующих только в виртуальной среде. Однако появление фэндомов связано еще и с трансляцией массовой культуры в сфере медиа. Популярность большинства медиатекстов, возможная только при такой трансляции, обуславливает становление фэндомов на основе этих медиатекстов [2; 4].

Пользователи сети, члены единого фэндома не знают друг друга лично и строят свои представления о виртуальном собеседнике

¹ Cambridge Dictionary [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fandom> (Дата обращения: 11.06.2017)

по фотографии (аватарке), манере общения и имени пользователя, или по вымышленному имени, которым этот пользователь пользуется в виртуальной среде. Таким образом, складывается стереотипный образ члена определенного фэндом среди пользователей сети, часто не совпадающий с реальностью.

Фэндом — это также пространство, в котором текст превращается в медиатекст, обрстая новыми коннотациями и побочными текстами, которые производят участники фэндом [5]. Творчество членов сообщества — это основное средство для развития фэндом. Реклама изначального текста, на котором фэндом основывается, позволяет привлечь в сообщество новых поклонников. В этой связи огромную роль играют экранизации книг, появление новых изданий или участие фэндом в распространенном мероприятии (например, Фэндомная битва — ежегодный конкурс по созданию форм фанатского творчества). Через эти новые средства фэндом приобретает популярность, не меняя первоначального источника, но только вписывая новые интерпретации и смыслы в уже существующий текст.

В этой связи фэндом можно сравнить с одним из проявлений субкультуры, однако та специфика, которую на него накладывает медиа пространство, позволяет выделить фэндом в отдельное явление.

В современном медиа пространстве почти не существует текстов, которые бы не имели сообщества поклонников. В русскоязычном медиа пространстве некоторые из них расположены на базе социальной сети ВКонтакте, поскольку именно эта социальная сеть предоставляет площадку для коммуникации пользователей разделяющих одни и те же интересы.

Каждый фэндом обладает своими особенностями, связанными с источником, на котором основывается фэндом, однако существуют и общие характеристики, позволяющие выявить специфику фэндомов как явления. Так фэндом, это всегда сообщество, обладающее внутренними барьерами, определенной иерархичностью и четкой привязанностью к первоначальному тексту [8; 9].

Сообщества, основанные на коллективном знании и коллективных формах восприятия через медиа, формируют комплекс представлений, которые сильнее любого индивидуального знания. Такие сообщества создаются на основе производства «знания» и обоюдного обмена им. В подобных сообществах важно, чтобы каждый участник сообщества (в нашем случае пользователь форума) постоянно искал новую информацию, которая впоследствии будет включена в комплекс знаний сообщества. При этом важно отметить, что коллективное восприятие в таких сообществах имеет большую ценность, чем индивидуальное, вне зависимости от того, каким весом в сообществе обладает носитель индивидуального мнения.

Форматы просмотра шоу и форматы коммуникации

Режим просмотра шоу отличается в зависимости от того, на какой платформе и в каком именно режиме осуществляется просмотр. Шоу доступно на платформе Twitch, Youtube и подкастинговых сервисах и предлагает разные режимы просмотра, но и сами фанаты создают дополнительные форматы потребления контента. Практики, которые возникают внутри фэндом, прежде всего, зависят именно от формата просмотра, определенного через призму фанатского опыта. То есть выстраивание идентичности фаната через индивидуальное потребление контента вписывается в логику коллективного потребления и влияет на то, какие именно практики и значения станут значимыми для конкретного фэндом.

Формат просмотра шоу влияет на форматы коммуникации, которые доступны для фаната, из-за особенностей платформы, на которой осуществляется просмотр. Так, в формате просмотра на платформе Youtube доступна промотка видео, а также комментарии и таймстампы, которые оставляют другие фанаты. В рамках второй кампании почти каждый эпизод имеет таймстампы от фаната шоу под ником «Flando Maltizian», его комментарий обычно закрепляется и кроме самих временных указателей включает в себя условный комментарий по поводу происходящего, шутки, а также информацию о флаге Сэма Ригела.

А на платформе Twitch предполагается своя особенная коммуникация с аудиторией через чат. При этом возможности для коммуникации в чате будут ограничены в зависимости от того есть ли у фаната платная подписка на канал. До того, как вторая кампания «Critical role» перешла в формат предварительной записи, во время перерыва среди подписчиков канала, активных в чате, устраивались розыгрыши. При этом сама активность в чате также имеет фэндомную специфику. В чате используется специфический язык, высказываются предположения по поводу механики игры и нарратива. Также, в чате можно увидеть несколько ключевых вариантов коммуникации, которые непосредственно связаны с внутренним нарративом игры. Так, например, каждый раз, когда игрок при броске двадцатиградной игральной кости выбрасывает 1 или 20 в чате появляются соответствующие смайлики.

Примечательно, что вне зависимости от того, на какой платформе происходит просмотр, существует практика прослушивания шоу на фоне. При таком поверхностном потреблении контента многие визуальные элементы шоу не усваиваются. Именно из-за этого многие фанаты создают видео подборки самых интересных моментов шоу, чаще всего с комментарием, в котором говорится, на что конкретно стоит обратить внимание. Важно отметить, что длина таких видео разительно отличается от длины видеозаписи стрима, которая обычно длится от 3х до 5 часов. Но в случае с финальным эпизодом второй кампании, который длился чуть больше 7 часов, о чем игроки заранее предупреждали фанатов через сообщение на платформе Твиттер, подборка интересных моментов также была достаточно длинной¹. Таким образом, выстраивается двойная система определения значимого внутри фэндом, которая зависит от того в каком формате фанат знакомился с контентом, и от личного опыта восприятия. То есть фанаты самостоятельно через формы коллективного творчества, определяют самые значимые и важные элементы шоу.

Отдельно стоит рассмотреть возможные форматы просмотра шоу. Так, на платформе Twitch предполагается несколько режимов просмотра, каждый из которых имеет свою специфику. Первый режим просмотра предполагает прямую трансляцию с живым чатом, доступным для зарегистрированных пользователей платформы Twitch. На протяжении двух кампаний такой формат также предполагал возможную прямую коммуникацию с участниками шоу. Например, во время первой кампании чат подсказал Лоре Бэйли, куда она положила карточку с информацией², а во второй кампании фанаты в чате сообщили Сэму Ригелу информацию об идентичности неигрового персонажа — Виридиан³.

1 One More for the Road | Critical Role C2E141 Highlights & Funny Moments - marisharaygun, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/VLmFq6y7Lhk> (дата обращения: 06.12.2021)

2 Laura gets some help from the Twitch chat... — Eronymous Rose, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/gcM8N9zQ6M> (дата обращения: 03.12.2021)

3 Sam Leams The Truth About Viridian | Campaign 2, Episode 102 - Overall Ordinary, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/-X78tqMzKpQ> (дата обращения: 03.12.2021)

Также платформа Twitch предполагает два таймслота для вторичного показа записи первого стрима. Каждый показ имеет собственный чат и предполагает просмотр фанатами, из других часовых поясов. Третий вариант просмотра на платформе Twitch отделен от предыдущих материальным выражением. Этот режим просмотра доступен только за счет платной подписки на канал «Critical role», которая, кроме возможности смотреть запись стрима в любое время также предполагает эксклюзивные возможности в чате (использование эксклюзивных, связанных с фэндомом смайликов).

Платформа Youtube предполагает несколько другой формат. Несмотря на то, что во время второй кампании у фанатов появилась возможность посмотреть прямую трансляцию и на платформе Youtube, этот формат просмотра не давал доступа к модерлируемому чату. Соответственно коммуникация между чатом платформы Youtube и игроками полностью отсутствовала. При этом вторичного показа просмотр на платформе Youtube не подразумевает. Поэтому мастер подземелья Мэттью Мерсер всегда приглашает зрителей присоединиться к чату на платформе Twitch. Запись стрима появляется на платформе Youtube через несколько дней после живой трансляции, что также влияет на формат взаимодействия с контентом.

Третий официальный вариант полного знакомства с контентом — подкасты, которые появляются на всех популярных подкастинговых платформах через неделю после основного стрима и представляют собой отредактированную аудиозапись стрима.

Последний формат знакомства с контентом представляет анимационные или письменные пересказы эпизодов, за авторством Дэни Кар, которая также является частью команды «Critical role» и носит титул «lore keeper». Анимационные пересказы публикуются на платформе Youtube и собирают информацию из нескольких эпизодов в один. Письменные пересказы чуть более подробны, и публикуются через несколько дней после официального прямого показа на официальном сайте¹. Эти пересказы написаны с точки зрения фаната, и чаще всего включают несколько дополнительных шуток и предположений. Раньше шоу происходило в реальном времени, но в связи с пандемией Covid-19 и ограничениями для бизнеса, с 100го эпизода второй кампании эпизоды стали записываться заранее².

Влияние пандемии Covid-19 на медийный опыт, связанный с игрой «Подземелья и драконы».

Многие онлайн-форматы (такие как roll20³) были созданы именно из-за того, что группы игроков не могли собираться в живом формате за одним столом. Это предоставило совершенно новый игровой опыт, как для мастера, так и для игроков. И полностью изменило пространственно-временную характеристику игры. Теперь игра может проводиться не за столом, с помощью игральные кости и ручки с бумагой, но при помощи компьютера и доступа к сети Интернет. Ресурсы, созданные специально для онлайн игры в «Подземелья и драконы» дают игрокам весь необходимый набор инструментов для игры. В roll20 есть встроенные игральные кости, лист персонажей и трекары, которые помогают мастеру следить за ходом битвы. Мастер также может использовать сторонние изображения, музыку и карты для создания игрового поля или описания игровой ситуации. Записи таких игр также пользуются популярностью в фэндоме, хотя сами игры, по сути, представляют собой совершенно новый опыт игры, полностью опосредованный компьютером. Практики, которые связаны с поведением игроков за столом при таком онлайн-формате игры, пересобираются в новом контексте. Никто не приносит еду для всех участников, и мастера невозможно «подкупить» этой едой, поскольку игроки физически находятся в разном пространстве, и часто в разном времени из-за разницы часовых поясов. При этом игроки могут более удобно расположиться в рамках заданного пространства, поскольку, по сути, каждый игрок сам определяет себе пространство для игры. Также сильно меняется восприятие времени и восприятие места, поскольку многие игроки получают информацию от мастера с задержкой, из-за плохой связи через сеть Интернет, и не все участники игры могут видеть и слышать других игроков. Это в свою очередь влияет на то, как игроки отыгрывают игровых персонажей, и на то, как происходит взаимодействие между игроками во время игры. В частности, чаще всего прямая коммуникация между игроками подразумевает наличие отдельного чата (чаще всего исключая мастера) в котором игроки обсуждают происходящее. Онлайн-формат — это также формат, в котором есть возможность для обмана во время игры, чаще всего подобные обманы связаны с изменением результата на игровой кости, в случае если во время игры используются реальные игральные кости, а не их цифровые аналоги. Как и в случае с оффлайн-форматом мастер решает, как поступить в данной ситуации и какие последствия подобный обман будет иметь для конкретного игрока или группы. Роль мастера, как медиатора для группы как внутри игры, так и вне её неизменна вне зависимости от формата игры.

В рамках фэндома «Critical role» практики онлайн игры, всегда носили ограничительный характер. Между 99-м и 100-м эпизодами второй кампании был большой перерыв именно из-за того, что команда «Critical role» пыталась создать возможность для возвращения игры в живой формат, в новых условиях.

Традиционный эпизод кампании «Critical role» состоит из нескольких элементов, многие из которых стали частью фанатского опыта. В зависимости от платформы, стрим начинается, либо с подборки фанарта (платформа Twitch), либо непосредственно с приветствия от мастера — Мэттью Мерсера (платформа Youtube). Существует традиция кричать отвлекающие шуточки и фразы, чтобы сбить Мэттью Мерсера перед началом стрима, иногда это удается, и тогда обрывки этой традиции попадают в запись стрима.

Первая часть стрима относительно небольшая по времени и состоит из объявлений и рекламных интеграций. Медиатором этой части является Мэттью, как мастер, имеющий отдельное пространственное положение, во главе стола, и собственную камеру. Он определяет, кому говорить, начиная с Сэма и его рекламной интеграции. Рекламная интеграция Сэма Ригела — это обязательная часть любого эпизода, некоторые рекламные вставки сами по себе имеют внутренний сюжет и лор (напр. Nordeverse, Президентская компания). Если в эпизоде есть вторая рекламная интеграция, то её объявляет Мэттью. Лора Бэйли ответственна, за информацию про новый мерч, а Эшли Джонсон ответственна за объявления, касающиеся благотворительной организации «Critical role foundation». Если эпизод содержит информацию об изменениях в расписании, то её объявляет Мэттью Мерсер. То есть функция мастера, как медиатора пространства распространяется как внутри игры, так и вне игры

за столом.

1 CRITICAL RECAP: CRITICAL ROLE C2E140 "LONG MAY HE REIGN" - Critical Role [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://critrole.com/critical-recap-critical-role-c2e140-long-may-he-reign/> (дата обращения: 02.06.2021)

2 State of the Role: Critical Role Return Updates - Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/LVze229om4> (дата обращения: 10.12.2021)

3 Roll20 [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://roll20.net> (дата обращения: 16.12.2021)

Вторая часть стрима самая продолжительная по времени, и включает в себя непосредственно запись игры и перерыв (обычно в рамках 15 минут) в ходе которого, также транслируется фанарт, реклама и интеграции. Мэттью Мерсер как мастер следит за временем и определяет, когда сделать перерыв. До пандемийных изменений во время второй кампании, фанарт во время перерыва менялся каждую неделю. Лиам О'Брайан курировал эту часть перерыва, выбирая фанарт из числа работ, присланных на сайт critrole.com. Ток-шоу «Talks Machina» также придерживалось этого расписания, однако с переходом основного шоу в формат записи «Talks Machina» и конкурсы, проходящие в рамках этого ток-шоу, стали проводиться раз в две недели. При этом, отдельно галерею фанарта и галерею косплея каждый фанат может найти на официальном сайте critrole.com.

Если игровые практики считываются фанатами вне зависимости от формата просмотра шоу, то неигровые практики это практики, которые часто имеют только визуальное выражение и соответственно по-разному воспринимаются фанатами, в зависимости от форм фанатского опыта. Многие подобные практики уже были описаны в предыдущем параграфе, однако поскольку сам формат просмотра (или прослушивания) шоу влияет на формы фанатского опыта, стоит рассмотреть некоторые особые выражения фанатских практик подробнее.

Так, кроме традиционного видео формата, до пандемии производители шоу также устраивали игры в формате лайвшоу. Примечательно, что лайвшоу обладали собственными форматами коммуникации с фанатами и предлагали особые схемы взаимодействия. Поскольку игра происходила в формате живого действия, подобные лайвшоу предполагали более высокий уровень фанатской вовлеченности. Так, например, во время лайвшоу GenCon 2019 фанаты внезапно стали петь песню из вступительной заставки¹. В дальнейшем эта спонтанная фанатская практика получила подтверждение со стороны производителей контента. Уже на следующем лайвшоу формат вступительной заставки включал в себя визуальные признаки караоке, а на самом канале «Critical role» было выложено новое видео, где песня из вступительной заставки была переоформлена в стиле караоке-видео из 80х, с соответствующим изменением в стиле музыки².

При этом практики, которые выстраиваются в формате лайвшоу, ограничиваются конкретными правилами, которые Брайан Фостер, в роли ведущего, объявляет до того, как на сцену выходит основной каст «Critical role»³. (2:54–5:15) Подобные правила включают в себя как стандартные правила поведения в театре, так и особые правила, которые вступают в силу только в контексте конкретного фэндом. Так, например, когда речь заходит о правилах поведения в театре, таких как запрет, на использование фото- и видеосъемки, и хождение между рядами во время шоу, эти правила обретают новый контекст в формате фэндомной коммуникации. Так, Брайан Фостер шутит о том, что у команды «Critical role», камеры гораздо лучше, чем могут быть у фанатов, и соответственно снимать, что-либо во время шоу бессмысленно. При этом именно во время этого лайвшоу впервые возникла практика караоке, которая не попала в видеозапись лайвшоу, но попала в фанатскую видеозапись. Таким образом, даже те практики, которые отдельно запрещаются во время объявлений Брайана Фостера, могут быть частью фанатского опыта, если происходящее во время шоу позволяет подобный вариант коммуникации.

Таким образом, практики, которые возникают в фэндоме, учитывают не только специфику игры и особенности форм коммуникаций, которые выстраиваются между фанатами и производителями, но и имеют прямую связь с режимами просмотра, определяющимися через призму фанатского опыта.

Режимы просмотра и формат потребления контента напрямую влияют на конструирование социокультурных практик в фэндоме. При этом у фанатов есть право определять какие именно практики будут значимы, и выстраивать внутреннюю иерархию. Таким образом, социокультурные практики фэндомы игры «Подземелья и драконы» становятся формой выражения фанатского опыта, через медиарепрезентацию, которую закладывает режим потребления контента, а также внутренний язык и формы коммуникации между производителями и фанатами. Именно исследование конструирования социокультурных практик в фэндоме становится важной частью научного осмысления фанатского опыта.

Литература

1. Бауман З. *Текущая современность*. СПб.: Питер, 2008. 240 с.
2. Йоргенсен М. В., Филлипс Л. Дж. *Дискурс-анализ. Теория и метод*. Харьков: Изд-во «Гуманитарный центр», 2008. 352 с.
3. Кайуа, Р. *Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа*. М.: ОГИ, 2007, 504 с.
4. Самутина Н. Великие читательницы: фанфикшн как форма литературного опыта // *Социологическое обозрение*. 2013. Т. 12. N 3. С. 137-194.
5. Хэйзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий*. СПб.: Азбука-Аттикус, 2019. 400 с.
6. Шмид В. *Нарратология*. М.: Языки славянских культур, 2003. 312 с.
7. Barton M., Stacks S. *Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games 2e*. – CRC Press, 2019.
8. Cover J. G. *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2010. 215 p.
9. Cragoe N. G. *RPG mythos: Narrative gaming as modern mythmaking // Games and Culture*. 2016. Т. 11. N 6. С. 583-607.
10. Hitchens M. et al. *The many faces of role-playing games // International journal of role-playing*. 2009. Т. 1. №. 1. С. 3-21.
11. Jenkins H. *Convergence Culture*. New York: NYU Press, 2006. 424 p.
12. Jenkins H. *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. – Routledge, 2012. 424 p.
13. White W. J. *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001–2012: Designs and Discussions*. – Springer Nature, 2020. 268 p.

References

1. Bauman, Z. *Tekuchaya sovremennost* [Fluid modernity]. Saint Petersburg: Piter, 2008, 240 p. (In Russian)

¹ Crowd Sings Critical Role Theme Song | Critical Role Live @ GenCon 2019 – Nico Neilson, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/uKFy4WY2D6M> (дата обращения: 07.12.2021)

² Your Turn to Roll – Karaoke Music Video – Critical role, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/1Hq15f8A> (дата обращения: 06.12.2021)

³ Uthodum | Critical Role | Campaign 2, Episode 73 – Live From Indianapolis! – Critical role, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/M5iRGaV-xQk> (дата обращения: 06.12.2021)

2. Jorgensen, M. V., Fillips, L. D. *Diskurs-analiz. Teoriya i metod* [Discourse analysis. Theory and method]. Kharkov: Izdatelstvo «Gumanitarnyj tsentr», 2008, 352 p. (In Russian)
3. Kajua, P. *Igry i lyudi; Statii i esse po sociologii kultury* [Games and people; Articles and essays on the sociology of culture]. Moscow: OGI, 2007, 504 p. (In Russian)
4. Samutina, N. Velikie chitatel'nicy: fanfikshn kak forma literaturnogo opyta [Great readers: fanfiction as a form of literary experience]. *Sociologicheskoe obozrenie*, 2013, vol. 12, n. 3, p. 137-194. (In Russian)
5. Hyojzinga, J. *Homo ludens. Chelovek igrayushchij* [Homo ludens. A man playing]. Moscow: Azbuka-Attikus, 2019, 400 p. (In Russian)
6. Shmid, V. *Narratologiya*. [Narratology]. Moscow: Yazyki slavyanskih kultur, 2003, 312 p. (In Russian)
7. Barton, M., Stacks, S. *Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games*. Boca Raton, Florida: CRC Press, 2019, 618 p.
8. Cover, J. G. *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2010, 215 p.
9. Cragoe, N. G. RPG mythos: Narrative gaming as modern mythmaking. *Games and Culture*, 2016, vol. 11. no. 6, p. 583-607.
10. Hitchens, M. et al. The many faces of role-playing games. *International journal of role-playing*, 2009, vol. 1. no. 1, p. 3-21.
11. Jenkins, H. *Convergence Culture*. New York: NYU Press, 2006, 424 p.
12. Jenkins, H. *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge, 2012, 424 p.
13. White, W. J. *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001–2012: Designs and Discussions*. London: Palgrave Macmillan, 2020, 289 p.