

L'intrattenimento tecnomagico su Twitch Italia. Lavoro, community e pubblici produttivi

Gabriele Forte

gabriele.forte8@gmail.com

Dipartimento di Scienze Politiche | Università degli Studi di Bari Aldo Moro



Abstract

Technomagic Entertainment on Twitch Italia. Labor, Community and Productive Publics

Live streaming is an expanding online practice, where production and consumption are defined by accurate features. Twitch.tv is an interesting case, a platform dedicated to online gaming performances that has also been able to define new forms of spectatorship (Taylor 2018) by digital technomagic cultures (Susca 2022). The platformisation of cultural production (Nieborg, Poell, 2018) can turn one's home performances into monetisation (Johnson, Woodcock 2019). Streamers engage in everyday content creation through relational work (Baym 2015), defining intimate and affective spaces (Johnson, Woodcock 2017; 2019). Learning digital skills and platform norms, organising live entertainment, are some parts of streamer labor (Carradore, Carrera 2019). The purpose of this paper is to analyze what communication practices are used by streamers to define their communities (RQ).

Keywords

Twitch | Platform | Labor | Community | Meme

E sono le 9
Giammo attacca live
Ti prego dai fra per favore
Che oggi sono a pezzi
Stroncato dal malumore
E finché tutto il mondo
Non griderà più il mio nome
Ti lascio la mia vita chissà se la vuoi

Sifa, *Blessed* (2022)



Ad aprile dello scorso anno l'utente di Twitter "kittyzanpichu" ha condiviso una clip sulla piattaforma che ha raggiunto rapidamente venti milioni di visualizzazioni e più di settantamila retweet. Il contenuto in questione riguarda un allora quindicenne tedesco di nome Cosmin durante una *livestream* su Twitch (il suo nickname è "Crossmauz") all'interno della sua stanza. Il ragazzo è intento a inscenare quello che a molti potrebbe sembrare un contesto particolare: luci strobo accecanti dalle pareti e dal soffitto, la mano sinistra che aziona con un tasto delle fiamme alle sue spalle, dimenandosi con in sottofondo un pezzo da cassa dritta stile rave party che a un certo punto cita le parole "I'm a survivor", evidente remix di un noto brano delle Destiny's Child di una ventina di anni fa. L'utente di Twitter che ha condiviso la clip si trova lì in quel momento perché è appena stato eliminato all'interno del videogame "Call of Duty: Modern Warfare 2" proprio dal giovane tedesco. A seguito dell'eliminazione ha provato a cercarlo all'interno di Twitch e si è trovato di fronte questa particolare esultanza, un vero e proprio *spettacolo*. Questo potrebbe essere uno dei tanti esempi che contraddistinguono la tipologia di intrattenimento a cui è possibile assistere all'interno della piattaforma viola di livestreaming, le cui caratteristiche, insieme alle performance degli streamer e degli utenti-spettatori, rappresentano a proposito delle culture digitali quello che Vincenzo Susca (2022) ha definito come immaginario *tecnomagico*, ovvero quella galassia di manifestazioni culturali e sociali che vedono nel paradigma contemporaneo della connessione una "rinnovata forma di partecipazione magica" (ivi: 17) al vissuto quotidiano.

All'interno di questo saggio ci siamo in particolar modo concentrati su un aspetto che può definire in maniera esplicativa le forme comunicative e culturali emergenti nella piattaforma, conferendone l'aura di interesse a proposito del rapporto tra media digitali, pratiche comunicative e ruolo dei pubblici *produttivi* (Boccia Artieri 2012): le strategie performative messe in campo dagli streamer e alcune risposte dell'audience nella costruzione di una community. Per fare ciò abbiamo preso in esame esclusivamente l'ambiente italiano legato a Twitch, che da ora etichetteremo

come "Twitch Italia", concentrandoci sulla community che gravita attorno allo streamer *Tomblurr*, il cui canale è divenuto nel frattempo quello con il record di iscrizioni.

1. Professione streamer

Lo stato emergenziale dovuto alla pandemia da Covid-19 ha fatto emergere una serie di questioni sociotecniche legate agli ambienti digitali (Boccia Artieri, Farci, 2021). All'interno di questo contesto, la partecipazione quotidiana al flusso delle piattaforme di streaming ha giocato un ruolo centrale per il consumo mediale. Un caso particolare è rappresentato da Twitch, piattaforma in origine dedicata alle performance di gaming online che ha saputo nel tempo definire anche nuove forme di spettatorialità (Taylor, 2018). Quello di Twitch potrebbe risultare un luogo di analisi centrale a proposito dell'ecosistema mediale contemporaneo e delle pratiche messe in atto dalle culture digitali. Da un lato il più vasto campo della piattaforma della produzione culturale (Nieborg, Poell, 2018), dall'altro la definitiva emersione dello streaming online come forma di consumo (Arditi 2021). Nata dall'evoluzione di Justin.tv e acquistata da Amazon nel 2014, la piattaforma si configura come la principale piattaforma di contenuti in *live streaming* contando attualmente 557 miliardi di minuti guardati, con una media attuale di 2.345.000 visitatori e oltre 7,2 milioni di canali in streaming ogni mese¹.

Lo sviluppo della piattaforma si connette all'intrattenimento legato al mondo del *gaming*. Quest'ultimo è stato uno dei principali settori di produzione di contenuti su Youtube, laddove i performer si cimentavano principalmente nella condivisione di video girati in precedenza, ridefiniti dall'editing e successivamente caricati (Marinelli, Andò, 2016). Che cosa significa però dare vita a una sessione di gioco su Twitch? Gli streamer "si filmano nel momento di gioco in tempo reale, e altri utenti possono osservare, commentare e persino donare soldi al performer di turno" (Gandolfi, 2018: 65). Alla base di questi meccanismi ritroviamo l'architettura e le affordance della piattaforma stessa che in qualche modo definiscono le possibili relazioni, presentando "un'impalcatura da social network, con funzioni di chat, possibilità di comunicare delle preferenze e svariate sezioni tematiche" (*ibidem*). Ogni sessione di gioco può essere etichettata attraverso il nome stesso del videogioco utilizzato e che poi verrà guardato, dando vita alle categorie. Tra queste però spicca la cosiddetta *just chatting*, fase in cui di norma lo streamer intrattiene il suo pubblico semplicemente conversando.

La piattaforma quindi nel corso del tempo ha iniziato a slegarsi dall'egemonia del gameplay, che resta sicuramente predominante, per ridefinirsi attraverso tutta una serie di pratiche di intrattenimento. Se utilizziamo come esempio l'ambiente italiano,

¹Se facciamo un passo indietro alla situazione sociale dovuta alla pandemia globale suddetta le cifre salgono. Nel 2020 26.5 milioni di visitatori al giorno hanno fatto accesso a Twitch: <https://twitchtracker.com/statistics>.



la piattaforma ha visto configurarsi una crescita esponenziale proprio al di fuori dell'ambito strettamente connesso al gaming (Simonetta, 2021).

In generale possiamo osservare che quella del live streaming è una pratica online in rapida espansione, laddove produzione e consumo sono legate nella maggior parte dei casi a biografie giovanili a ridosso o nel pieno della Generazione Z (Marino, 2023) e determinate da alcune caratteristiche precise. Sulla scia delle forme generate dalle economie dell'attenzione e dalla piattaforma della produzione culturale anche Twitch fornisce la possibilità di monetizzare le proprie performance casalinghe. Per i creator è possibile produrre introiti attraverso le iscrizioni al proprio canale (*subscriptions*) dopo aver ottenuto la partnership con la piattaforma stessa; ulteriore sostegno del pubblico nella forma delle donazioni (*bits*) o dell'iscrizione donata (*gifted sub*)²; un meccanismo di pubblicità che partono in automatico per i non iscritti; collaborazioni con brand di varia natura (ad esempio *product placement*). Il tutto è regolato da *terms of service*³ che tra le varie cose specificano la divisione degli introiti derivati da ogni iscrizione tra piattaforma e creator e le possibili forme di collaborazione tra gli stessi e i brand.

Infrastruttura tecnica e governance normativa della piattaforma modellano e strutturano in un certo senso le modalità attraverso cui il contenuto prodotto e consumato può produrre profitto, con lo streamer dedito a inventare pratiche di coinvolgimento e monetizzazione all'interno di questo intreccio socio-tecnico (Johnson, Woodcock, 2019).

Anche se non è possibile escludere la componente algoritmica dai percorsi di crescita nel sito, soprattutto a partire dalla visibilità⁴, la dimensione della *liveness* di Twitch fornisce più peso alla performance quotidiana dello streamer e alla presenza del pubblico, all'interazione. Per la creazione di contenuti quotidiani, gli streamer si dedicano alla definizione di quelle pratiche di costruzione di micro-celebrità abilitate in particolar modo dall'evoluzione dei meccanismi di socialità all'interno dei social media (Senft, 2008; Marwick, Boyd, 2011; Khamis, Ang, Welling, 2017), laddove la componente principale risulta la creazione di un ambiente basato su una sorta di intimità digitale (Johnson, Woodcock, 2019; Ruberg, Lark, 2021). La configurazione casalinga dello spazio inquadrate, dove il luogo di lavoro dello streamer può coincidere con l'ambiente camera da letto con tanto di letto in mostra, con la sovrapposizione quindi con lo spazio intimo di chi streama e chi segue, è uno degli aspetti che contribuiscono alla definizione di un ambiente ad alto tasso di



²Lo streamer ha a disposizione i dati circa le donazioni, come la classifica delle sub giftate e dei bits tra cui emergono i cosiddetti 'top donator' che nella pratica quotidiana assumono un particolare ruolo agli occhi del creator.

³Vedasi: <https://www.twitch.tv/p/it-it/legal/terms-of-service/>.

Twitch fornisce ai futuri creator anche percorsi per apprendere i meccanismi di monetizzazione con una sorta di camp: <https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/paths/monetize-your-content/>.

⁴L'algoritmo di Twitch premia i creator con il numero maggiore di iscrizioni e maggiore pubblico durante la live piazzandoli visivamente in una posizione preminente. Nell'ultimo anno è stata sperimentata anche la possibilità di formare un elenco personalizzato di canali seguiti, a prescindere dal numero di spettatori. L'alternativa principale per raggiungere un determinato creator o contenuto resta la ricerca per categorie, come ad esempio *Just Chatting*, *Fifa23*, *Fortnite*, *Call Of Duty*.

partecipazione emotiva. Come suggerisce Susca (2022) gli streamer “trasmettono e di fatto espongono la propria vita come una narrazione audiovisiva, nella logica di una performance infinita in grado di svuotare ed esaurire il soggetto – di restituirlo all’altro a disposizione come opere, dati o immagini da consumare” (ivi: 141).

È una questione però anche di coinvolgimento, con la stessa piattaforma a incoraggiare gli streamer ad assumere una posa accogliente e riconoscente⁵: a partire da un semplice saluto, che diventa spontaneo nel momento in cui si vede apparire iscritti sempre presenti, per arrivare a premiare costantemente la community, oppure la pratica di ringraziare una per una le nuove sub o il rinnovo degli abbonamenti in segno di riconoscenza. La frequentazione in live, ripetuta per diverse ore per diversi giorni, scandita dalla necessaria conversazione con l’audience, mischiando *gameplay* ad argomenti che riguardano la vita privata, costituiscono uno “spazio affettivo” (Woodcock, Johnson, 2019), ovvero un luogo che potremmo definire tecnomagico anche per la necessità di condurre l’audience al “piacere di congiungersi al gruppo tramite informazioni, simboli, suoni e affetti condivisi” (Bardainne, Susca, 2008: 39). La necessità della presenza quotidiana allo spazio online per i motivi appena citati può subire delle derive strategiche mirate all’acquisizione massiccia di pubblico e *subs* protraendo le dirette per molte ore, come il caso delle cosiddette *maratone estendibili*⁶, live fiume dove il conteggio delle *sub* è associato a un timer che avanza all’aumentare delle stesse. Più *sub* e più donazioni, più minuti e ore di diretta.

L’accumularsi di queste strategie lavorative quotidiane può avere anche un peso, può portare cioè a episodi di *burnout* (MacDonald, 2021) o al venire incontro a difficoltà di rapportarsi al metodo della live o con la gestione della propria community⁷. Le modalità di lavoro appena citate possono diventare fonte di stress o amplificare stati di ansia o difficoltà pregresse a livello psicologico, esponendo le giovani biografie degli streamer a difficoltà non di poco conto. In ogni caso, l’acquisizione di competenze digitali, come il padroneggiare software di riproduzione in live nella moltiplicazione degli schermi, l’interiorizzazione dei valori e delle norme della comunità, l’organizzazione di un intrattenimento in live streaming sono alcune delle strategie creative in evoluzione per la professione di giovani streamer (Carradore, Carrera, 2019).

2. Il senso di una chat e oltre

Come citato in precedenza, a seguito della profonda mediatizzazione delle pratiche di gaming soprattutto online e in streaming, piattaforme come YouTube e

⁵ <https://www.twitch.tv/creatorcamp/it-it/paths/growing-your-community/rewarding-viewers/>.

⁶Nel suo ultimo saggio Vincenzo Marino (2023) descrive perfettamente l’esperienza di assistere alle performance dello streamer Gskianto durante le sue ‘maratone goliardiche’. Un altro recente caso di costruzione di una maratona è quella del mese di gennaio di quest’anno sul canale di Dario Moccia, la sua ‘Maratona senza nome’ si è protratta per 10 giorni con la definizione di un vero e proprio palinsesto e ospiti provenienti dal web italiano.

⁷In ambito italiano possiamo citare negli ultimi mesi i casi Zano, Il Maseo, Manuuxo, o Gskianto che comprende di dover affrontare troppe ore di maratona e decide di chiudere il conteggio, ormai stremato.



Twitch forniscono la possibilità di performare gameplay in live. In ambito italiano uno dei più famosi casi di creator su YouTube che si cimentano in queste session è CiccioGamer89⁸, la cui produzioni di contenuti si alterna tra clip standard a live di gameplay, ad esempio su *Fortnite* o *Clash Royale*. Ma è stato principalmente attraverso l'ambiente creato all'interno di Twitch che il gameplay e le forme di spettatorialità a esso legate hanno iniziato a costruire un senso diverso dal punto di vista mediale. A proposito di questo atto, parafrasando Žižek (1991), Vincenzo Susca sottolinea come

i fan di Twitch contemplanò i loro beniamini giocare secondo un'interpassività che, come un'ipnosi digitale, induce una sorta di sospensione della coscienza. Così, non hanno né bisogno, né voglia di giocare, giacché il gioco consiste esattamente nell'ammirare gli altri in azione (2022: 141).



Ci troviamo di fronte quindi a un salto di spettatorialità, a una particolare sfumatura rispetto ai meccanismi di interpretazione e riflessività (Bocchia Artieri, 2012) che l'audience sviluppa nella frequentazione quotidiana dei media. D'altra parte però, proprio per le caratteristiche socio-tecniche che abbiamo evidenziato in precedenza, creator e spettatori hanno cominciato a reinterpretare l'atto ludico (Gandolfi, 2018) generando nuove forme di senso e nuove pratiche, in prima istanza attraverso sessioni collaborative dove l'audience è abilitata a partecipare alle scelte del gamer all'interno di un determinato gioco, consigliando o partecipando a dei sondaggi, o lasciando spazio all'interno delle proprie sessioni di gioco proprio agli abbonati come forma di ricompensa. Appare chiaro quindi come questi momenti non possano considerarsi come un compartimento isolato all'interno di un ambiente comunicativo definito dall' "esserci, insieme" (ivi: 68) e dove la presenza e l'azione del pubblico contribuisce alla messa in onda dell'intrattenimento e alla performance stessa non solo da un punto di vista economico. Il principale modo attraverso cui l'audience può lasciare un segno nella live dal punto di vista comunicativo è la partecipazione allo spazio della *chat*, il luogo dove poter comunicare con lo streamer e con gli altri utenti connessi contemporaneamente.

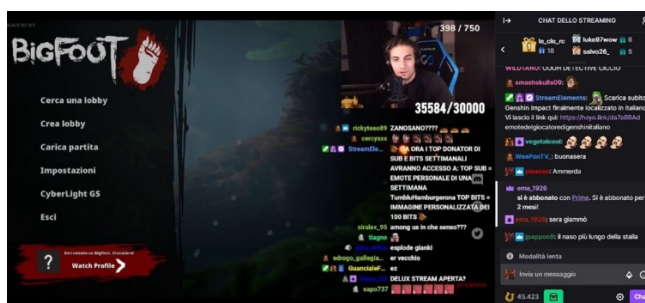


FIG.1 - Screenshot di una live di Blur con la presenza della chat sullo schermo (Fonte: Twitch.tv)

⁸ Qui il suo canale YouTube; <https://www.youtube.com/channel/UC1jTVZboWRPpjGKAN921M5w>.

Questo spazio può assumere differenti caratteristiche a seconda della scelta dello streamer, ad esempio come la necessità di restringere l'accesso solo ai follower o in alcuni casi agli abbonati. Ogni utente ha a disposizione un proprio micro-avatar che ne contraddistingue l'identità a partire dalle modalità abbonamento⁹ e che in qualche modo segna il primo impatto visivo tra streamer e utente. Come sappiamo, entrambi questi soggetti devono sottostare all'interno della piattaforma alle norme di comportamento riguardo a particolari situazioni e temi, all'interno dei quali ritroviamo tutta una serie di pratiche legate alla moderazione (Seering, Kairam 2023; Thach, Mayworm, Delmonaco, Haimson, 2022; Wohn 2019), dove una squadra di *mods* – in alcuni casi volontari – aiuta lo streamer a co-gestire il flusso comunicativo.

All'interno della chat questo può avvenire attraverso messaggi semplici, alcuni diretti allo streamer attraverso il tag, alcuni diretti ad altri utenti (compresi i moderatori) con lo stesso metodo. Per l'audience rivestono grande importanza le *emoticon* del canale, generate per fornire supporto e tifo in particolari sessioni di gaming¹⁰, ma che in virtù delle possibili personalizzazioni dello streamer che ne fornisce l'utilizzo, identificano in qualche modo la frequentazione del canale stesso.

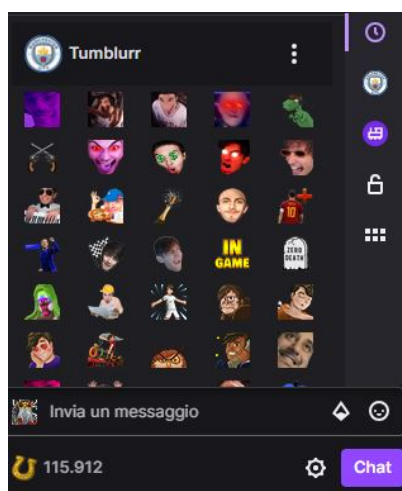


FIG.2 - Parte della visuale della chat con le emoticon (Fonte: Twitch.tv)

Come hanno analizzato Riddick e Shivener (2022) all'interno di alcuni particolari contesti le forme comunicative della chat possono essere ristrette al solo utilizzo

⁹Se l'utente non è abbonato si identificherà visivamente solo attraverso il suo nickname. In virtù della collaborazione con Amazon Prime è possibile scegliere poi di presentarsi con l'icona che ne sottolinea l'utilizzo. Se si è abbonati al canale e lo streamer possiede un avatar di riferimento per i propri iscritti è possibile venire identificati con questa, modificandola in automatica in maniera progressiva a seconda di quanti mesi di iscrizione si è provveduti a fare. A questo può essere aggiunta l'icona di 'donatori' di subs, oppure quella relativa all'essere 'Vip' di un canale, modalità conferita dallo streamer a sua discrezione, oppure quella dell'essere "moderatore" della chat del canale.

¹⁰In questo caso nel gergo della piattaforma vengono dette *emotifon*.

delle emoticon, le cosiddette *emote-only*, dove si può produrre quello che loro hanno definito come 'spamming affettivo', uno spam più sfumato basato sulla comunicazione visuale utilizzato dalla chat per lasciare in qualche modo una traccia nella comunicazione pubblica in quel momento. Un ulteriore modo attraverso cui il pubblico può prendere parola sempre in riferimento allo spazio della live è la possibilità di allegare un messaggio alle donazioni in *bits*¹¹, i quali di per sé possono avere un suono di riferimento scelto dallo streamer. Questi messaggi possono avere il formato vocale, lasciare cioè un'impronta audio nella live e arrivare in misura maggiore all'attenzione del creator.

Se consideriamo l'ambiente Twitch come luogo sociale partecipativo proprio per l'importanza e il ruolo dei pubblici, questi non possono essere presi in considerazione solo per la presenza in live. Se "la produzione culturale contemporanea è un sistema integrato in cui si fondono intelligenza collettiva, dimensione planetaria dei linguaggi digitali, consumo culturale, creatività, condivisione dei contenuti" (Calefato, 2021: 157) lo streamer costruisce la sua identità online principalmente attraverso il suo canale ma necessita altresì di una presenza e un racconto multi-piattaforma per differenti tipi di utenti che contribuiscono con like, commenti, ricondivisioni alla messa in circolo dei contenuti che fanno riferimento al canale. Facciamo riferimento a profili Instagram che funzionano da touchpoints (Andò, Marinelli 2018) per le audience o canali YouTube che ripropongono estratte delle live attraverso la postproduzione. All'interno di questo network dobbiamo includere la pratica del *freebooting*, sviluppata soprattutto su Youtube, ovvero una serie di canali che ripropongono estratti delle stream per la maggior parte in maniera non autorizzata. Alcuni creator, a seconda delle necessità dal punto di vista economico o di visibilità, permettono espressamente la ricondivisione del proprio materiale. Tutti insieme questi nodi configurano quella che Boccia Artieri e Zurovac hanno definito come *networked brand narratives*, ovvero

scrivere insieme una storia e raccontarla collettivamente come storia condivisa e connettiva, così da collaborare – marche e consumatori – nella stesura di quello che alla fine verrà ricordato di questo pezzo di strada fatto insieme nelle lucide ma emotive possibilità razionali che si scorgono tra le piattaforme mediali (2021: 71).

Il ruolo del pubblico quindi si inserisce come co-partecipante alla produzione di contenuti contestuali e/o successivi, affiancando a quelli prodotti direttamente dallo streamer le forme "paratestuali" (Gray, 2010) che ne completano l'immaginario. Il lavoro nella piattaforma quindi si configura sostanzialmente come relazionale (Baym, 2015), laddove la costruzione del personaggio e del canale si basano sulla necessità di dialogare e costruire relazioni con il proprio pubblico, in virtù delle proprietà socio-tecniche del livestreaming, e con gli altri streamer della scena italiana, mischiando

¹¹ bit sono un bene virtuale acquistabile sulla piattaforma e fungono da donazione per lo streamer. Per ogni bit questo riceverà un centesimo, a fronte di un costo maggiorato per il pubblico. Ad esempio, 100 bit equivalgono a una spesa di 1,76 euro: <https://www.twitch.tv/bits>.



profili, pratiche e contenuti¹²; e di dialogare e costruire relazioni all'interno di tutta una serie di ulteriori spazi presidiati online per definire la propria identità da celebrity online.

Alla luce di quanto analizzato finora, per comprendere meglio il fenomeno Twitch e le pratiche di connessione che ne definiscono il senso, riteniamo necessario chiederci innanzitutto quali particolari pratiche comunicative possono essere sperimentate dagli streamer per costruire e definire le proprie community? (RQ)

3. Urlo del Sium, o della community memetica

Per rispondere alla domanda di ricerca abbiamo preso in esame esclusivamente l'ambiente italiano legato a Twitch e, dopo un periodo di osservazione generale, ci siamo concentrati sulla community che gravita attorno allo streamer *Tumblurr*, il cui canale è divenuto nel frattempo quello con il record di iscrizioni per Twitch Italia. La scelta è ricaduta sullo streamer, già figura di spicco di YouTube dentro e fuori la community di youtuber e streamer *Melagoodo* per diversi motivi: la disponibilità di ore di stream da osservare¹³, la mole di spazi che presiede come celebrity all'esterno di Twitch¹⁴, l'alto numero di spettatori con cui doversi confrontare, l'eterogeneità dei contenuti portati in stream, le particolari caratteristiche delle sue performance che hanno attirato da subito la nostra attenzione. Saranno quest'ultime l'oggetto dei prossimi paragrafi.

Dal punto di vista metodologico abbiamo provato a improntare un approccio etnografico legato al mondo digitale (Hine 2015; Murthy 2008). Il caso di Twitch e del network di spazi a cui lo streamer in oggetto fa riferimento producono alcune particolari difficoltà dal punto di vista dell'etnografia¹⁵. Innanzitutto, la necessità di non focalizzarsi su un solo spazio di analisi ma navigare all'interno di una fitta rete di rimandi tra contenuti e piattaforme che possono costituire l'immaginario della community, imponendo una metodologia a metà tra un approccio "multi-sited" (Marcus, 1995) e uno "un-sited" (Airoldi, 2018), cercando di trarre vantaggi dalla rete di meta-campi e meta-dati che il web può produrre. Come ulteriore difficoltà, la specificità dei contenuti prodotti su Twitch, ovvero sessioni di live a cui sono legate delle chat in tempo reale. La piattaforma abilita la revisione dei contenuti attraverso



¹²I mezzi utilizzati in live per mettere in scena stream partecipate sono di solito Teamspeak e Discord, canali che lo streamer deve gestire contestualmente ai software di messa in onda come Obs Studio.

¹³Blur mantiene un calendario costante di stream, dalla domenica al venerdì per 8-9 ore di live al giorno, almeno per 20-25 giorni al mese.

¹⁴Oltre al canale principale lo streamer possiede e utilizza ogni tanto un canale secondario poco conosciuto. All'esterno della piattaforma è presente con quattro profili Instagram (di cui uno gestito da ex moderatori), un profilo Twitter, un profilo TikTok, due canali YouTube in funzione (uno dei quali in realtà gestito da ex moderatori), due canali YouTube non più in funzione, uno spazio su Discord per gli abbonati, uno spazio su Reddit per la community.

¹⁵Già Postill e Pink (2012) avevano suggerito la difficoltà di approcciare con i social media nella vita quotidiana di un ricercatore. Di recente Abidin e De Seta (2020), riportando alcune confessioni di colleghi, hanno riflettuto sull'etnografia digitale come un'impresa che può contenere una serie di disagi non solo metodologici quanto umani.

il recupero dei cosiddetti *vod*¹⁶ ma da un lato il passaggio dall'esperienza in live a quella del *vod* potrebbe far perdere alcuni passaggi fondamentali della sincronicità tra streamer e chat; dall'altro il problema di restituire nei diari e nei paper i contenuti in oggetto.

Per questo abbiamo pensato per questa fase iniziale di ricerca di concentrarci su un approccio che possa unire osservazione partecipante ed auto-etnografia (Anderson, 2006; Consalvo, Zanesco, Lajeunesse 2020) da utente del canale, della chat e della community, dedicandoci a una lunga ed immersiva frequentazione degli spazi¹⁷. Navigando tra una piattaforma e l'altra abbiamo optato poi per la forma dello *screenshot* come note di campo, per restituire alcuni passaggi simbolici¹⁸. Un passaggio successivo che possa ampliare anche gli obbiettivi della ricerca dovrà includere necessariamente la costruzione di una serie di interviste¹⁹ in profondità per gli streamer in oggetto (Carradore, Carrera 2019; Carradore, Pirola 2022)

3.1 Il lavoro performativo: reactivity, rage, trigger

In precedenza abbiamo sostenuto che all'interno del bagaglio di strategie messe in atto da uno streamer per definire e sostenere un pubblico, una propria community, le caratteristiche del livestreaming inducono a tenere in considerazione il ruolo del momento performativo quotidiano. La conversazione, il dialogo, l'intrattenimento dentro e fuori i gameplay. Ogni streamer però possiede un proprio stile, una propria considerazione del rapporto con la community, creatività e caratteristiche comunicative precise.

Le abilità da intrattenitore di Blur emergono prepotentemente, soprattutto per la sua ironia ed auto-ironia, un ritmo di stream frenetico, la capacità di saper passare da un insulto goliardico a confessioni di stampo emotivo, sulla sua vita familiare o sul suo stato psico-emotivo. In generale la caratteristica preponderante davanti a cui ci



¹⁶Video on demand, contenuti trasmessi live che vengono archiviati nella piattaforma, a meno che lo streamer non decida di cancellare il contenuto.

¹⁷Abbiamo effettuato l'iscrizione a Twitch in data 31/11/2020 durante una precedente ricerca. A seguito di una ricognizione generale degli spazi e degli streamer dell'ambiente italiani abbiamo effettuato l'iscrizione al canale Tumburr utilizzando Amazon Prime. Twitch non riconduce al giorno esatto in cui parte un abbonamento ma essendo questo ancora in essere (13 mesi), e considerando alcuni mesi di osservazione senza sub, possiamo racchiudere l'esperienza di osservazione a 18 mesi, a partire da dicembre 2021. In quanto partecipi di una community ci siamo esposti in chat provando a interagire con lo streamer, attraverso saluti, commenti, commenti ad altri utenti, regalando sub alla community in 3 occasioni per verificare alcuni passaggi delle sessioni di stream e dichiarando di essere ricercatori, sia nella chat che postando sul nostro profilo Instagram il divenire della ricerca taggando lo streamer.

¹⁸Lo screenshot diventa strumento utile in quanto incorpora in sé dei meta-dati digitali, i quali diventano annotazioni sulla temporalità del periodo etnografico, nel nostro caso ancora in corso essendo lo studio a una fase preliminare. Per la restituzione attraverso questo paper molti screenshot provengono anche da YouTube, per facilitare la comprensione dell'atto dello streamer in quanto contengono eventuali titoli e per rimandare alla rete di contenuti che compongono una identità digitale.

¹⁹Abbiamo provveduto a contattare lo streamer Blur una prima volta in data 09/12/2022 prima dell'esposizione di questo lavoro all'interno di una lezione presso l'Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", senza ricevere risposta. Sarà nostra premura tornare a ricontattarlo più volte nella eventuale prosecuzione della ricerca.

siamo trovati è la volontà di stimolare costantemente gli spettatori ed essere a sua volta stimolato, per rendere al meglio il suo spettacolo quotidiano. Parliamo anche di mimica facciale, gestualità, danze, tono di voce, tutti elementi che hanno la capacità di produrre coinvolgimento attraverso i sensi anche se filtrati attraverso uno schermo, ovvero la capacità di reintegrare il sensibile nel corpo e gioco sociale (Maffesoli, 2017). Facciamo riferimento al movimento che sposta l'asse della percezione verso l'*emozione pubblica*, laddove "l'intelligenza si fa sensibile e integra, nel cervello personale e collettivo, la carica immaginaria, sacrale e affettiva trascurata, se non bandita dalla gran parte della cultura moderna" (Susca, 2022: 142).

Una delle modalità principali attraverso cui queste caratteristiche emergono nelle live di Tumburr è il caso della pratica della reaction, molto diffusa su YouTube a proposito di video musicali o primi ascolti di album. A proposito di questo McDaniel (2021) parla del senso performativo della cosiddetta "reactivity", ovvero un approccio adottato dai creator che tendono a intensificare ed esagerare la loro esperienza affettiva con i media, nel nostro caso non solo musicali. La *reactivity* è però anche un movimento intrinseco, ha a che fare anche il motivo per cui i video vengono creati, ovvero provocare successive reazioni tra gli spettatori che si possano tradurre in visualizzazioni, condivisioni e redditività. Nel caso di Twitch, e in particolare di Blur, alcune delle reaction sono diventate *clip* per YouTube sia sui canali ufficiali che su canali di *freeboter*, ma la particolare concezione della pratica può rimanere anche ristretta al momento della live, per il particolare coinvolgimento che promuove nella chat con spam di emoticon e commenti contestuali.



FIG. 3 - Reaction album musicale (Fonte: YouTube)

Il senso dell'emozione pubblica e della reactivity può essere altresì esteso a due particolari contenuti che caratterizzano le stream di Blur. Parliamo in prima istanza dai *rage content* derivati dalla sperimentazione dei cosiddetti *rage game*²⁰, particolare tipologia di videogame che provoca rabbia incontrollata per le modalità di gioco o per caratteristiche intrinseche. Questa è stata una caratteristica di Blur sin dalla sua carriera da youtuber, con la famosa serie di video sul videogame *Call Of Duty 'Il king*

²⁰<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=rage%20game>.

delle bestemmie'. Nonostante abbia più volte fatto notare di volersi distanziare da questo tipo di contenuto resta un suo must, con tanto di *joystick* spaccati. Oltre ad avere a che fare con le difficoltà di alcuni giochi o con la presenza degli *stream sniper*, particolari disturbatori che intralciano volutamente il lavoro dello streamer, i contenuti diventati più coinvolgenti riguardano le sessioni di game a cui è permesso al pubblico di partecipare in prima persona, ad esempio le corse su GTA. Le reazioni ad errori, schianti, intralci, prendono la forma dell'urlo e della bestemmia, contenuti ad alto contenuto emotivo quindi, facendo diventare tra le varie cose i partecipanti dei veri e propri personaggi leggendari delle stream, attraverso la ripetizione dei loro nickname.

A questo tipo di contenuti possiamo ulteriormente legare una delle caratteristiche più importanti del lessico delle live di Tumlurr, la capacità di stimolare nella chat meccanismi di *trigger* nei confronti della sua live e della sua persona. Seguire una live di Blur è a volte abbastanza complesso a causa dei cosiddetti *alert*²¹ che lo streamer collega alle nuove *sub*, alle donazioni di *bit* o di *sub*. Non è inusuale perdere alcuni pezzi di discorsi o di audio di gioco perché si è sommersi da suoni e/o rumori. La strategia di Blur prende varie direzioni, utilizzando ad esempio volumi molto alti per determinati *alert* in modo tale da stimolare la donazione del pubblico, con la consapevolezza del coinvolgimento provocato nel vederlo saltare o lamentarsi.

D'altra parte provocando l'audience con l'utilizzo di contenuti potenzialmente bannabili dalla piattaforma: un esempio su tutti l'aver collegato alla donazione di 10 sub diversi tipi di *alert*, tra cui il brano *Faccetta Nera* che fa riferimento al ventennio fascista italiano. La chat è propensa a donare per un meccanismo al limite della perversione, in quanto un eventuale ascolto in live del brano potrebbe portare al *ban*²² del proprio streamer di riferimento. Entrambi, creator e pubblico, come sappiamo devono sottostare alle logiche della moderazione. Per quanto riguarda il pubblico un altro meccanismo di *trigger* divenuto ormai celebre è scegliere come nickname dei termini al limite del *ban*, se non proprio bannabili ma che Twitch in alcuni casi permette, per farsi nominare nel momento della sub o di una interazione e provocare lo streamer stesso, il quale deve essere bravo ad evitare l'inconveniente.



²¹Frame sonori impostati dallo streamer che partono in automatico nel momento in cui un utente effettua l'iscrizione o una donazione.

²²Quello dei criteri per il quale i creator possono essere bannati dalla piattaforma è uno degli argomenti più spinosi circa il lavoro dello streamer, soprattutto in riferimento alla mancata trasparenza in alcuni casi con le carriere dei creator in attesa di eventuali novità. Nel 2020 parte di Twitch Italia si era riunita per sensibilizzare sulla questione attraverso il #nostreamday: <https://it.mashable.com/twitch/4891/twitch-italiano-sciopero-ban>.



FIG. 4 - Raccolta con alcuni rage moments delle live (Fonte: YouTube)



FIG. 5 - Raccolta di clip con alert ad alto volume nelle cuffie (Fonte: YouTube)



I casi citati sono degli esempi circa la creatività performativa di uno streamer, in particolare Blur, che costruisce una serie di stimoli quotidiani collettivi che rimandano alla sua presenza in live, attraverso cui sperimenta confini per il suo lavoro. È spesso un lavoro al limite che ha la forza di spostare il collettivo in connettivo (Susca, De Kerckhove, 2008) da un lato per la stimolazione al sensibile nei confronti dell'audience, dall'altro per le caratteristiche socio-tecniche di questi esempi di contenuti. Nell'atto di riproposizione, condivisione, rigenerazione, questi si dimostrano 'spreadable media', dove la *diffondibilità* fa riferimento

alle risorse tecniche che rendono più facile circolare certi tipi di contenuti rispetto ad altri, alle strutture economiche che facilitano o riducono la circolazione, agli attributi di un testo mediatico che può suscitare la motivazione di una comunità per la condivisione di materiali, e alle reti sociali che collegano le persone attraverso lo scambio di frammenti dotati di significato (Jenkins, Ford, Green, 2013: 4).

3.2 La community e la sua lore

Una particolare forma di diffondibilità presente negli spazi online è quella rappresentata dai *media memetici* (Shifman, 2013). L'importanza dei meme online sta

nella capacità che hanno la produzione e la diffusione di cortocircuiti parodici intertestuali, compresi solo attraverso la padronanza di determinati codici culturali (Milner, 2018), di ridefinire quotidianamente processi comunicativi, scambi sociali e relazioni, dalla politica in senso lato (Mazzoleni, Bracciale, 2019), alle questioni di genere (Bracciale, 2020) allo sport (Tirino, Castellano, 2020). Cosa succede però se i meme sono prodotti dalla community e giocano in parte sulla figura dello streamer?

Uno dei motivi principali che ci ha spinto a focalizzare la nostra attenzione sul canale di Blur è la presenza di uno spazio esterno ma legato al suddetto canale, il subreddit *r/LaStalla*, che lo streamer ha aperto al fandom per postare meme, video o clip che lo riguardano e che vengono visti e commentati in live dallo stesso streamer sulla piattaforma ogni mercoledì. La piattaforma abilita diverse modalità di fruizione dei post legati alla votazione degli utenti stessi (ad esempio Top of Week), i quali più saranno votati e più avranno possibilità di essere *reactati* dallo streamer.

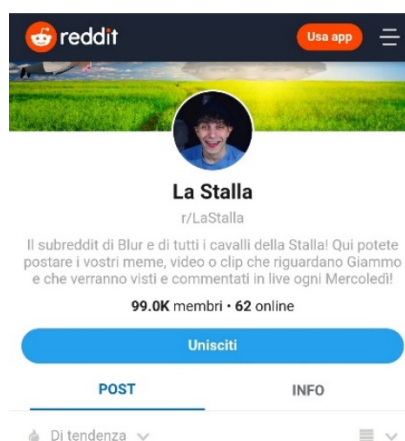


FIG. 6 – Screenshot subreddit *r/LaStalla* (Fonte: Reddit)



FIG. 7 - Clip di reaction avvenute in live (Fonte: Youtube)

Il momento della *Redditata* è però il culmine di un processo che parte nelle live e passa dalle capacità creative e memetiche dello streamer.

Alcuni casi su tutti: il primo fa riferimento ad un gioco particolarmente famoso per la community di Blur, *Tokyo 2020*, noto all'interno dell'ambiente gaming per le sue non eccelse qualità e per i problemi di connessione durante le stream, ma che è entrato nei cuori di chi segue Blur per la creazione di una *lore*²³ intorno ad alcuni personaggi, in particolare *SoloMotore* e *Hamburgerona*, la vera eroina delle stream del creator romano fino a qualche tempo fa. Definire una *lore* su un videogame, costruire percorsi immaginativi per la maggior parte ironici su dei personaggi, significa mettere in circolo meme che non fanno altro che definire sé stessi, il proprio personaggio-streamer, le proprie pratiche, e indirettamente costruire e identificare un pubblico attorno quel contenuto giocato.



135



FIG. 8 - Clip prodotte da un fan e ricondivisa dallo streamer (Fonte: YouTube)

Quello che fa Blur, sostenuto dall'azione del pubblico, però va oltre il momento dedicato al gaming, è una costruzione di senso del suo spazio sonoro oltre che visivo attraverso lo *spam* di parole ed espressioni che definiscono l'alfabeto della sua community. Uno dei meme più diffusi nel web degli ultimi anni fa riferimento a una particolare esultanza di Cristiano Ronaldo a seguito dei gol, un salto, giravolta su sé stesso, e urlo finale a metà tra "Siii" e "Siuu". Questo meme entra di prepotenza nella quotidianità di Blur attraverso l'espressione "Urlo del Sium", utilizzata come esclamazione. Diventa anche l'alert per la donazione di 5000 bit, una cifra importante, ad un volume molto alto come da tradizione. Ripetuto, sedimentato, decostruito e riversato nella community, il *sium* viene ripreso dagli utenti che ripropongono nella *redditata* una serie di nuove versioni che contribuiscono al rinnovamento della lingua della stream. Il *Sium* diventa poi un *alert* per la donazione di *sub*, come il 'Sium Freestyle', il 'Sium Natalizio' o il 'Sium Titanico'.

²³Con "lore" intendiamo l'intreccio di luoghi, personaggi, elementi ed eventi che definiscono l'universo narrativo di un'opera, come un videogame, anche all'esterno delle coordinate proposte dai produttori: <https://slengo.it/define/lore>.

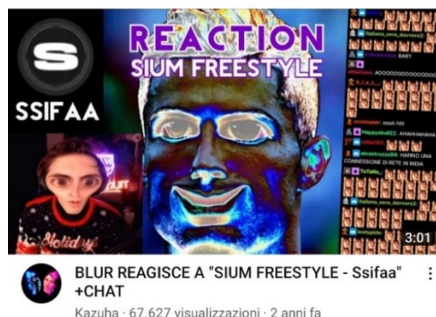


FIG. 9 – Clip di reaction su Reddit a un meme di un fan (Fonte: YouTube)



È la stessa sorte di termini come 'GG', nel gergo *Good Game*, esclamazione che diventa quasi intercalare nello spam quotidiano. Ma il rapporto ai nostri occhi più particolare instaurato da Blur e l'audience è legato alla reinterpretezione memetica musicale. Ad esempio il caso di un'ulteriore esclamazione utilizzata in live, in questo caso ancora più significativa perché legata alla chat. All'interno di questa è presente infatti la cosiddetta "Emote del Fazzone", emote che ritrae *Viva la Fazza*, streamer italiano e amico di lunga data di Blur. I due collaborano spesso nelle loro live. Emote del Fazzone è un modo di dire, una risposta, uno stato d'animo, ma che nello spamming assume nuova forza, nella messa in circolo da parte della community di produzioni musicali basate sullo stesso meme. "Emote del Fazzone" e "Emote del Fazzone Remix" vengono caricate sul Reddit, reactate dallo streamer in live, diventano alert e per essere riascoltate hanno bisogno di una donazione di sub, quindi producono redditività per il creator nelle aspettative di ascolto da parte del pubblico. È lo strano processo di una *emote* che da comunicazione fatica diventa vernacolo della stream, prende corpo, musica e si inserisce nell'alfabeto della community.

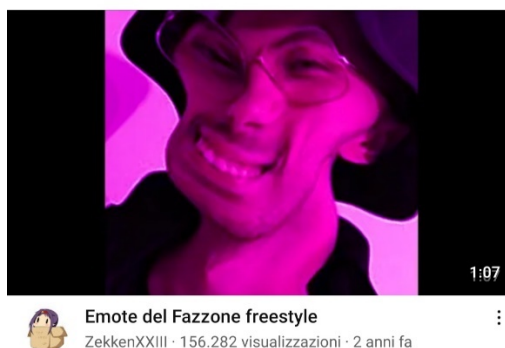


FIG. 10 – Clip condivisa da un fan dopo la reaction su Reddit (Fonte: YouTube)

Proprio in riferimento ai momenti della stream e alla creatività musicale dei pubblici ritroviamo forse l'esempio più significativo dello stretto rapporto instaurato tra Blur e la sua audience attraverso i contenuti memetici. Il *subreddit* *r/LaStalla* è diventato il luogo dove *beatmaker*, musicisti e rapper amatoriali presenti nel fandom dello streamer condividono brani-meme sulla sua figura, le sue live e la community che lo segue, a partire dai pezzi sull'odio provocato dagli utenti durante le suddette corse²⁴ fino alla pratica del *ban* della moderazione al servizio dello streamer²⁵. All'interno del reddit nascono figure-meme come Uomo Chitarra, giovane cantante che condivide brani senza rivelare il viso, e dal reddit, oltre che dalle live del canale, ha preso spunto l'esempio principale per descrivere la caratteristica memetica della community: i giovani artisti che popolano il pubblico hanno infatti prodotto e pubblicato due mixtape, il primo presente su YouTube, il secondo su YouTube e Spotify.

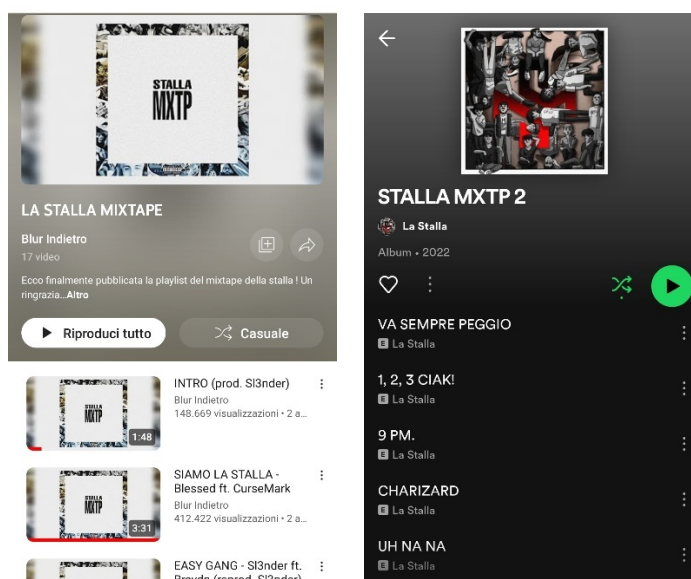


FIG. 11 e 12 – *Stalla mixtape vol. 1* e *Stalla mixtape vol. 2* (Fonte: YouTube, Spotify)

Con la pubblicazione sulle piattaforme di ascolto in streaming perdono quasi l'aura ironica che li contraddistingue per incontrare l'ascolto vero e proprio, quello del pubblico più vasto. Ed è qui che si possono produrre ulteriori cortocircuiti, nell'assenza di collegamento tra il contenuto delle live, i meme e i brani²⁶, ma assumono comunque valore di messa in circolo ulteriore della community. Le tracce

²⁴https://www.youtube.com/watch?v=cKTumqAC0_U

²⁵<https://www.youtube.com/watch?v=QtZINwiYZ2I>

²⁶Il caso della reaction su YouTube degli Arcade Boys, i quali hanno apprezzato produzioni e interpreti ma non potevano fare salti di astrazione sui brani in quanto non erano a conoscenza degli episodi. In poche parole, non li capivano: https://www.youtube.com/watch?v=sl-PtTzj_3c.

sono un connubio di parodia nei confronti di atteggiamenti, momenti, parole vissute da Blur durante le sue live. Tutti i meme spammati, creati e ricreati nei commenti ai post, nelle session di gaming, nei post su Instagram, nelle interazioni con gli altri streamer che compongono la sua cerchia di colleghi più stretti. Sono personaggi, momenti, parole, che dalla camera di Blur²⁷ arrivano alla camera di uno spettatore, riempiono le giornate, fanno compagnia e continuano a scrivere storie. È la *lore* delle sue stream (Marino, 2023), la sua community ha una sua lore, una community memetica.

4. Sarà la stalla per sempre, *babe*

Nell'analisi delle caratteristiche socio-tecniche dell'intrattenimento su Twitch ci siamo concentrati sulle caratteristiche del lavoro degli streamer, sulle pratiche e sulle strategie quotidiane messe in campo per emergere e definire il proprio spazio. È un movimento che dal livestreaming porta in sostanza al *lifestreaming*, alla vita in esposizione, sulla scena. Contestualmente abbiamo provato a comprendere le vie attraverso cui avvengono le relazioni tra streamer e pubblici, concentrandoci sulle modalità comunicative che costruiscono e definiscono una community.

L'analisi del canale Tumlurr e degli spazi da lui presieduti online ci hanno rimandato alle forme di creatività vernacolare che popolano il web, i media memetici e la loro funzione. Lavoro dello streamer e contenuti memetici sono accumulati dal dipendere da una struttura "dialogica" (Bachtin, 2002) e questo esempio assume rilevanza a nostro parere perché ci propone un ulteriore sguardo sulla capacità dei meme di incidere a livello performativo, riflessivo e identitario sull'immaginario dei pubblici (Forte, 2021), con effetti di carnevalizzazione parodica (Bachtin, 1979) su particolari categorie di audience come possono essere i fan. Matt Hills (2002) aveva analizzato l'interazione tra new media e pubblici attraverso l'espressione "audience-as-text" (ivi: 139), come performance del pubblico attraverso una costruzione testuale di sé stesso accanto al testo originario. I due mixtape prodotti dalla community di Blur ci propongono una costruzione testuale del pubblico come meme, e allo stesso tempo, come abbiamo analizzato, è lo streamer stesso a proporsi come figura memetica dinamica, come prodotto dell'interazione tra contenuti da lui veicolati e rimessi in circolo dai pubblici (Jackson, 2020).

Testi e paratesti memetici prodotti nelle live e negli spazi esterni connessi al canale hanno in sostanza la forza di costruire un legame comunitario, una comunità emozionale (Maffesoli, 2004) con la forza della ricreazione e della sovversione (Bardainne, Susca, 2008). In prima istanza lo fanno definendo un apparato simbolico di riferimento, una identità collettiva (Gal, Shifman, Kampf, 2016), per mezzo di una stratificazione di significati acquisibile solo nella partecipazione quotidiana connessa e comprensibile con una conoscenza approfondita dell'oggetto sui cui parodiare, una



²⁷In principio era una cantina, iconica. A seguito di un trasferimento, lasciando la casa dei genitori verso una meta estera, è diventato studio.

sorta di bagaglio sottoculturale (Nissenbaum, Shifman, 2017) prodotto dai meccanismi riflessivi dello sguardo da spettatore. In seconda istanza attraverso la percezione ironica e autoironica del sé: meme sono diretti al proprio streamer di riferimento e alla community stessa, laddove una condizione di "self-deprecating relatability" (Ask, Abidin, 2018) produce un costrutto discorsivo affettivo che avvolge le live e i contenuti della chat. Le culture partecipative memetiche fanno ridere sì, ma anche riflettere, sulle proprie vite, sulla propria condizione, sull'aver trovato in chat dei simili, sull'aver costruito una community. Ecco una parte del testo dell'ultimo brano di *Stalla mixtape vol. 2* dal titolo proprio *Stalla*²⁸:

Ormai è passato un anno dal primo tape / ci conosciamo da tanto / sarà la stalla per sempre, babe / avevamo il sogno di fare musica / non è l'unica scusa che abbiamo / l'amicizia serve / eravamo soli in macchina / senza soldi in tasca / col tramonto che seguiva i nostri passi / e ora che mi guardo alle spalle / non mi interessa più / perché (ehi) / non penso più a ritornare indietro / e allora penso che tu / hai sbagliato sul serio / siamo la stalla / sempre che salta / ora che mi senti ripensi più a noi / sento che manca / qualcosa che salva / questa serata / per fortuna che starta / questa stream fratè²⁹ (CurseMark, Keddon, Zero, *Stalla*, 2022)

Siamo consapevoli che uno studio di questo genere possa rappresentare solo un primo passo da un punto di vista tematico sugli aspetti che definiscono la socialità su Twitch, il rapporto tra le affordance della piattaforma e le pratiche creative degli streamer, il modello economico, le derive psico-fisiche, le questioni di genere. Sono tutti aspetti che possono essere presi in considerazione all'interno di successive ricerche. Soprattutto concentrandosi su streamer emergenti e sul loro percorso di crescita invece che su un bacino di utenza già assestato. Lo stesso vale da un punto di vista metodologico, con la necessità di verificare i suddetti aspetti attraverso interviste e frequentazione anche fisica degli spazi di azione dei/delle creator.

Nel frattempo, riteniamo rilevante interessante sottolineare come Blur e i pubblici produttivi (Boccia Artieri, 2012) abbiano costruito un immaginario sorretto da una impalcatura visiva, sonora, ironica, emotiva, che possiamo considerare la loro community. Ecco la tecnomagica nella sua forma più esplicita, la "liturgia digitale" (Susca, 2022) della live quotidiana e lo "scherzo infinito" (Lolli, 2017) della memetica. Il legame, l'incantesimo.

Per fortuna che starta questa stream fratè.

²⁸Il nome della community di Blur.

²⁹*Stalla* di CurseMark, Keddon, Zero, prod. Mana (2022).

Bibliography

- Abidin C., De Seta, G. (2020), "Private messages from the field: Confessions on digital ethnography and its discomforts", *Journal of Digital Social Research*, 2, 1: pp. 1-19.
- Anderson L. (2006), "Analytic autoethnography", in *Journal of contemporary ethnography*, 35, 4: 373-395.
- Andò R., Marinelli A. (2018) *Television(s). Come cambia l'esperienza televisiva tra tecnologie convergenti e pratiche social*, Milano, Guerini e Associati.
- Airoldi M. (2018), "Ethnography and the digital fields of social media", *International Journal of Social Research Methodology*, 21, 6: 661-673.
- Arditi D., (2021), *Streaming Culture: Subscription platforms and the unending consumption of culture*, Bingley, Emerald.
- Ask K., Abidin C. (2018), "My life is a mess: Self-deprecating relatability and collective identities in the memification of student issues", *Information, Communication & Society*, 21, 6: 834-850.
- Bachtin M. (1979), *L'opera di Rabelais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, Torino, Einaudi.
- Bachtin M. (2002), *Dostoevskij. Poetica e stilistica*, Torino, Einaudi.
- Baym N. K. (2015), "Connect With Your Audience! The Relational Labor of Connection", *The Communication Review*, 18, 1: 14-22.
- Bardainne C., Susca, V. (2008), *Ricreazioni. Galassie dell'immaginario postmoderno*, Milano-Roma, Bevivino.
- Boccia Artieri G. (2012), *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, Milano, Franco Angeli.
- Boccia Artieri G., Zurovac, E. (2020), "Networked Brand Narratives e transmedia storytelling", in Bertetti, P., Segreto, G. (ed.), *Transmedia branding. Narrazione, esperienza, partecipazione*, Pisa, ETS.
- Boccia Artieri G., Farci M. (2021), *Shockdown: Media, cultura, comunicazione e ricerca nella pandemia*, Sesto San Giovanni, Meltemi.
- Calefato P. (2021), *La moda e il corpo. Teorie, concetti, prospettive critiche*, Roma, Carocci.



Carradore R., Carrera, L. (2019), "Vivere e sopravvivere nella community videoludica di Twitch Italia = Living and Surviving in gaming community of Twitch Italia", *Hermes. Journal of Communication*, 15: 109-140.

Carradore R., Pirola, T. (2022), "Gamer/girl: strategie di negoziazione della femminilità nel campo videoludico di Twitch Italia", in *Sociologia della Comunicazione*, 63: 111-130.

Consalvo M., Zanesco, A., Lajeunesse, M. (2020), "Living on Twitch: An Ethnography of Fatigue", *Proceedings of DiGRA*

Forte, G. (2021), *Pubblici della musica online: Il ruolo della memetica nelle culture partecipative dei social media*, Tesi di Dottorato, Urbino, Università degli Studi di Urbino Carlo Bo.

Gal N., Shifman L., Kampf Z. (2016), "It Gets Better: Internet memes and the construction of collective identity", *New Media & Society*, 18, 8: 1698-1714

Gandolfi E. (2018), "Twitch.tv. Guardando dalle spalle dei giganti", in Bittanti, M., Gandolfi, E. (ed.), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Milano-Udine Mimesis.

Gray J. (2010), *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York, NYU Press.

Hills M. (2002), *Fan Cultures*, Londra, Routledge.

Hine C. (2015), *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*, Londra, Routledge.

Khami, S., Ang L, Welling R. (2017), "Self-branding, 'micro-celebrity' and the rise of Social Media Influencers", *Celebrity Studies*, 8, 2: 191-208.

Jackson N., J. (2020), "Understanding memetic media and collective identity through streamer persona on Twitch.TV", *Persona Studies*, 6, 2: 69-87.

Jenkins H., Ford F., Green J. (2013), *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Milano, Apogeo.

Johnson M. R., Woodcock J. (2017), "'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv", *Information, Communication & Society*, 22, 3: 336-351.



Johnson M. R., Woodcock J. (2019), "And Today's Top Donator is: How Live Streamers on Twitch.tv Monetize and Gamify Their Broadcasts", *Social Media + Society*: 1-11.

Lolli A. (2017), *La guerra dei meme. Fenomenologia di uno scherzo infinito*, Orbetello, Effequ.

MacDonald K. (2021), "I am not gonna die on the internet for you!': how game streaming went from dream job to a burnout nightmare", *The Guardian*: <https://www.theguardian.com/games/2021/nov/26/i-am-not-gonna-die-on-the-internet-for-you-how-game-streaming-went-from-dream-job-to-a-burnout-nightmare>.

Maffesoli M. (2004), *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individuo nelle società postmoderne*, Milano, Guerini e Associati.

Maffesoli M. (2017), *Nel vuoto delle apparenze. Per un'etica dell'estetica*, Modena, Edizioni Estemporanee.

Marcus G. E. (1995), "Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography", *Annual review of anthropology*, 24: 95-117.

Marinelli A., Andò, R (2016), *YouTube Content Creators. Volti, formati ed esperienze produttive nel nuovo ecosistema mediale*, Milano, Egea.

Marino V. (2023), *Sei vecchio. I mondi digitali della Generazione Z*, Milano, Nottetempo.

Marwick A., boyd, d. (2011), "To see and be seen: Celebrity practice on Twitter, Convergence", 17, 2: 139-158.

Mazzoleni G., Bracciale R. (2019), *La politica pop online. I meme e le nuove sfide della comunicazione politica*, Bologna, Il Mulino.

McDaniel B. (2020), "Popular music reaction videos: Reactivity, creator labor, and the performance of listening online", *New Media & Society*: 1-18.

Milner R. M., 2018, *The world made meme: Public conversations and participatory media*, MIT Press, Cambridge.

Murthy D. (2008), "Digital ethnography: An examination of the use of new technologies for social research", *Sociology*, 42, 5: 837-855.

Nieborg D. B., Poell T. (2018), "The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity", *New Media & Society*, 20, 11: 4275-4292.



Nissenbaum A., Shifman L. (2017), "Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's/b/board", *New Media & Society*, 19, 4: 483-50.

Postill J., Pink S. (2012), *Social Media Ethnography: The Digital Researcher in a Messy Web*, *Media International Australia*, 145, 1: 123-134.

Riddick S., Shivener R. (2022), "Affective Spamming on Twitch: Rhetorics of an Emote-Only Audience in a Presidential Inauguration Livestream", *Computers and Composition*, 64, 102711.

Ruberg B. B., Lark D. (2021), "Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch", *Convergence*, 27,3: 679-695.

Seering J., Kairam S. R. (2022), "Who Moderates on Twitch and What Do They Do? Quantifying Practices in Community Moderation on Twitch", *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.*, 7, GROUP: 1-18.

Senft T. (2008), *Camgirls: Celebrity and Community in the Age of Social Networks*, New York, Peter Lan.

Simonetta B. (2021), "Altro che gaming: così Twitch è diventata una piattaforma per tutti", *Il Sole24ore*: <https://www.ilsole24ore.com/art/altro-che-gaming-cosi-twitch-diventata-piattaforma-tutti-AEWad9H>.

Shifman L. (2013), *Memes in Digital Culture*, Cambridge, MIT Press.

Susca V., De Kerckhove D. (2008), *Transpolitica. Nuovi rapporti di potere e di sapere*, Milano, Apogeo.

Susca V. (2022), *Tecnomagia. Estasi, totem e incantesimi nella cultura digitale*, Miano-Udine, Mimesis.

Taylor T. L. (2018), *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton, Princeton University Press.

Thach H., Mayworm, S., Delmonaco, D., Haimson, O. (2022). "(In)visible moderation: A digital ethnography of marginalized users and content moderation on Twitch and Reddit", *New Media & Society*, 0,0.

Tirino M., Castellano, S. (2020), "Football Re (me)mediation: i meme e l'estetizzazione dell'emozione calcistica nelle community social", *H-ermes. Journal of Communication*, 16: 49-80.

Wohn D. Y., (2019), "Volunteer Moderators in Twitch Micro Communities: How They



Get Involved, the Roles They Play, and the Emotional Labor They Experience", *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Association for Computing Machinery*, 160: 1–13.

Woodcock J., & Johnson M. R. (2019), "The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv", *Television & New Media*, 20, 8: 813–823.

Discography

Sifa, 2022, *Blessed*, Stalla Mixtape vol. 2

CurseMark, Keddon, Zero, 2022, *Stalla*, Stalla Mixtape vol. 2,
de Certeau M. (2000), "The Scriptural Economy", in G. Ward (ed.), *The Certeau Reader*,
Oxford, Blackwell, 158-76.

Copec J. (ed.) (1996), *Radical Evil*, London, Verso.

Eliade M. (1973), "The Sacred in the Secular World", in *Cultural Hermeneutics*, 1, 101-13.

Eisenstadt S. N. (2001), "The Civilizational Dimension of Modernity: Modernity as a Distinct Civilization", in *International Sociology*, September, Vol. 16(3), 320-40.
- (2005), "The Religious Origins of Modern Radical Movements", in B. Giesen and D. Sumber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, Leiden, Brill, 161-192.
- (2006), *The Great Revolutions and Civilisations of Modernity*, Leiden, Brill.

Jaspers K. (1948), "The Axial Age of Human History: A Base History of for Mankind", in *Commentary*, Jan 1st, 430-5.

Jonas H. (2001), *The Gnostic Religion: The Message of the Alien God and the Beginnings of Christianity*, Boston, Beacon Press.

Kossellneck R. (2005), "Temporal Foreshortening and Acceleration: A Study on Secularization", in B. Giesen and D. Sumber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, Leiden, Brill, 207-30.

Luckmann T. (2005), "Religion and Morality in Europe Compared to the Religious Situation in the United States of America", in B. Giesen and D. Suber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, 75-92.

Nancy J. L. (2013), "Notes on the Sacred", in *Theory, Culture and Society*, Vol. 30. 5, 153-58.



Gabriele Forte
L'intrattenimento tecnomagico su Twitch Italia

Newman S. (2001), "Spectres of Stirner: A Contemporary Critique of Ideology" in *Journal of Political Ideologies* No. 6, Vol. 3, 309-330.

Rennie B.S. (2017), "The Sacred and Sacrality: From Eliade to Evolutionary Ethology", in *Religion*, Vol. 47, 4, 663-87.

Rosati M. (2014), "The archaic and us: Ritual, myth, the sacred and modernity", in *Philosophy and Social Criticism*, Vol. 40 (4-5), 363-68.

Sutcliffe A. (2003), *Judaism and Enlightenment*, Cambridge, Cambridge University Press.

Otto R. (1958), *The Idea of the Holy*, Oxford, Oxford University Press.

Taylor C. (1992), *Sources of the Self: The Making of Modern Identity*, Cambridge (MA), Harvard University Press.

Taylor C. (2004), *Modern Social Imaginaries*, Durham (NC), Duke University Press.

Taylor C. (2007), *The Secular Age*, Cambridge (MA), Harvard University Press.

Taylor C. (2011), "Recovering the Sacred", in *Inquiry*, 54:2, 113-25.

Voegelin E. (2012), *Science, Politics and Gnosticism: Tow Essays*, Washington, Regenery Publishing.



