

**Цитування:**

Печеранський І. П. Зачаруй свою аудиторію: магія ком'юніті-білдінгу в стримінговій культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2025. № 4. С. 24–30.

Pecheranskyi I. (2025). Enchant Your Audience: Magic of Community Building in Streaming Culture. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 4, 24–30 [in Ukrainian].

*Печеранський Ігор Петрович,  
доктор філософських наук, професор,  
професор кафедри тележурналістики  
та майстерності актора  
Київського національного університету  
культури і мистецтв  
<https://orcid.org/0000-0003-1443-4646>  
[ipecheranskiy@ukr.net](mailto:ipecheranskiy@ukr.net)*

## ЗАЧАРУЙ СВОЮ АУДИТОРІЮ: МАГІЯ КОМ'ЮНІТІ-БІЛДІНГУ В СТРИМІНГОВІЙ КУЛЬТУРІ

**Мета дослідження** – аналіз стримінгу як сучасної міфопоетичної системи, що відтворює архаїчні форми сакральної практики (ритуал, міф, магична символіка) з метою побудови спільноти в цифровому середовищі. **Методологія дослідження** ґрунтується на міждисциплінарному підході, що поєднує методи культурологічного аналізу, інтерпретативної антропології та медіастудій. Застосовано структурно-функціональний аналіз для виявлення механізмів трансформації культурних форм, семіотичний аналіз для декодування символіки цифрового простору та дискурс-аналіз для вивчення наративів спільноти. **Наукова новизна** дослідження полягає в 1) першому в українському науковому контексті системному аналізі стримінгу як форми цифрової сакральності; 2) виявленні трьох ключових механізмів трансформації (ритуал→сесія, міф→персональна міфологія, магична символіка→дизайн-код); 3) обґрунтуванні концепції «спільноти почуття» як основи соціальності в стримінгу; 4) інтеграції трендів цифрової духовності (ре-зачарування) в аналіз маркетингових стратегій стримерів. **Висновки.** Стримінг функціонує як гібридний сакральний простір («кібер-теменос»), де магична естетика служить інструментом ритуалізації взаємодії та консолідації «спільноти почуття». Через відтворення архетипічних структур (мономіф, бінарні опозиції, симпатична магія) він задовольняє глибинні антропологічні потреби у приналежності та трансценденції, що свідчить про процес «ре-зачарування» цифрової культури. Стример виступає в ролі медіашамана, який, використовуючи естетику магії, конструює вказаний простір, а через ритуалізацію взаємодій та побудову персональної міфології трансформує пасивних глядачів у активну спільноту посвячених.

**Ключові слова:** стримінг, магія, ком'юніті-білдінг, цифрова сакральність, медійний шаманізм, ре-зачарування, спільнота почуття, ритуал.

*Pecheranskyi Igor, DSc in Philosophy, Professor of the Department of Television Journalism and Actor's Skills, Kyiv National University of Culture and Arts*

### **Enchant Your Audience: Magic of Community Building in Streaming Culture**

**The purpose of the article** is to analyse streaming as a modern mythopoetic system that reproduces archaic forms of sacred practice (ritual, myth, magical symbolism) with the aim of community building in a digital environment. **Research methodology.** The methodology is based on an interdisciplinary approach combining methods of cultural analysis, interpretive anthropology, and media studies. Structural-functional analysis was applied to identify the mechanisms of cultural transformation, semiotic analysis to decode the symbolism of digital space, and discourse analysis to study community narratives. **The scientific novelty** of the research lies in 1) the first systematic analysis of streaming as a form of digital sacredness in the Ukrainian scholarly context; 2) the identification of three key mechanisms of transformation (ritual → session, myth → personal mythology, magical symbolism → design code); 3) the substantiation of the concept of a 'community of feeling' as the basis of sociality in streaming; 4) the integration of digital spirituality trends (re-enchantment) into the analysis of streamers' marketing strategies. **Conclusions.** Streaming functions as a hybrid sacred space ('cyber-temenos'), where magical aesthetics serves as a tool for ritualising interaction and consolidating a 'community of feeling'. By reproducing archetypal structures (monomyth, binary oppositions, sympathetic magic), it satisfies deep anthropological needs for belonging and transcendence, which testifies to the process of 're-enchantment' in digital culture. The streamer assumes the role of a media-shaman who, by employing the aesthetics of magic, constructs this hybrid sacred space. Through the ritualisation of interactions and the construction of a personal mythology, they transform passive viewers into an active community of initiates.

**Keywords:** streaming, magic, community building, digital sacredness, media shamanism, re-enchantment, community of feeling, ritual.

Актуальність теми дослідження. Стримінгова культура стосується глибоких змін у тому, як ми споживаємо, створюємо та взаємодіємо з медіа, – насамперед з відео та музикою, – зумовлених домінуванням інтернет-платформ потокового передавання відео на вимогу [1; 2]. Це більше, ніж просто технологія: це новий набір патернів поведінки, соціальних норм та економічних моделей. Замість того, щоб купувати DVD-диски або завантажувати MP3-файли, користувачі оформлюють підписку (або дивляться рекламу) на величезні, завжди доступні бібліотеки. Такі платформи, як Netflix, Spotify та TikTok, використовують складні алгоритми для рекомендації контенту. Це формує смак, створює «бульбашки» та диктує, що стане популярним, часто надаючи пріоритет залученості, а не художній цінності. Випуск повних сезонів одночасно сприяє бінгвейтингу, змінюючи темп оповіді й те, як ми обговорюємо шоу, не кажучи вже про демократизацію контенту: бар'єри для входу нижчі (будь-хто може стриміти на Twitch або публікувати на YouTube), що призводить до вибуху творців та нішевого контенту. Стримінг створив нові форми партисипативної культури. Живий чат під час трансляції на Twitch, дуети в TikTok і теорії фанатів на Reddit формують сильні, інтерактивні спільноти навколо контенту, а інтимний, прямий та частий характер потокового передавання (особливо від окремих творців) сприяє одностороннім емоційним зв'язкам між творцями та аудиторією, що може бути як підтримувальним, так і проблемним чинником. Враховуючи вказані вище аспекти та активний розвиток стримінгової культури, – від ранніх сервісів телепередачі (2000-ті рр.) до «ери, де домінували підписки» (розквіт Netflix, 2010-ті рр.) та до сучасного ландшафту, де панують платформи (2020-ті рр.), диктуючи правила, стилі та економіку медіа, – її можна трактувати як екосистему, що змінила та поглибила сприйняття нових медіа (персоналізовані, соціально інтегровані, керовані даними та алгоритмами) і трансформувала наш розпорядок дня, соціальну взаємодію та базис індустрії розваг.

Ігрова та розважальна стримінг-сцени надзвичайно конкурентні. Ті самі ігри транслюють тисячі стримерів. Щоб вижити і розвиватися, потрібно створювати сильний та неповторний бренд. Магічна естетика пропонує готову, багату та виразну мову символів (руни, алхімія, стилістика фентезі), яка дозволяє стримеру миттєво створити впізнаваний образ, що відрізняє його від інших. Це не просто «нішеве мистецтво», це потужний інструмент диференціації. Сучасний успішний стример будує спільноту (community), використовуючи

елементи магії як соціокультурної практики, що вимагає включеності, віри в ритуал, спільної участі в «тайнстві». Перенесення цієї логіки на стримінг, зрештою, дозволяє: по-перше, трансформувати пасивних глядачів в «активних» учасників, по-друге, створити внутрішні мови (жаргони, заклинання), що посилюють почуття приналежності, і, по-третє, перетворити стандартні інтерактивні дії (донати, саби) на «значущі ритуали» з унікальною атрибутикою, що підвищує їхню цінність. Той факт, що аудиторія все більше цінує не просто контент, а унікальний досвід, а також, що магія, вікканство, таро, містицизм переживають масштабне відродження в попкультурі, музиці (напр. візуальні коди Billie Eilish, Florence + The Machine) та соцмережах (TikTok, WitchTok), підтверджує актуальність розгляду стримера в новому статусі провідника (гіда, чаклуна) у цьому світі, що задовольняє потреби глядачів в ескапізмі та надає стриму нарративної цілісності, а також нової магічної естетики. Це робить контент трендовим і релевантним для молодшої аудиторії, яка сприймає мову символізму й ритуалу як невід'ємну частину своєї ідентичності в контексті стримінгової культури.

Аналіз досліджень і публікацій. Більшість джерел – англomовні академічні статті, що відображають активність дослідницького поля на Заході. Так, А. Айро та В. Дж. Костелло аналізують кіберпростір як нову сакральну сферу, а також окреслюють перспективи майбутнього «кібершаманізму». Автори досліджують очевидну «кіберрелігійність», яка з'єднує користувачів через інтернет та портал сучасної епохи – екран комп'ютера, водночас виокремлюють два типи онлайн-ритуалів, що пронизують ландшафт священного кіберпростору: асинхронні ритуали (ті, що проводять члени онлайн-духовної спільноти, у яких ритуали виконують користувачі, коли їм заманеться, і в послідовності, яку вони обирають) та синхронні ритуали, які відбуваються в певний час і підкреслюють акт одночасної ритуальної практики. Зі збереженням технологічних досягнень синхронні ритуали через прямі трансляції демонструють повернення до часового фокусу в кіберпросторі. Подальші прориви у сферах AR (доповненої реальності) і VR (віртуальної реальності) пропонують захопливе майбутнє для кібершаманів та мають неймовірні наслідки для кіберсеансів у XXI ст. [4].

Дж. Лі, С. Попат і С. Праккамакул у межах свого дослідження «магії» алгоритмічних прогнозів за допомогою технологічно опосередкованих читань карт Таро [8] проводять паралелі між прогнозами, зробленими алгоритмами, та прогнозами

ворожіння, які також перетворюють абстрактне на чіткі та практичні рекомендації. Через свою непрозорість і фундування з боку кількісних даних алгоритмічні прогнози схожі на технічну «магію», яку не вважають сконструйованою реальністю; ворожіння ж часто розглядають у скептичному ключі: не як істину, а як засіб розваги чи саморефлексії. Через це мета авторів – оцінити, чи може переосмислення алгоритмічних прогнозів з містичного погляду призвести до перегляду авторитету технічних об'єктів.

У праці «Цифрова духовність: технологічне ре-зачарування у 2020/1?» Е. Л. К. Партрідж здійснила дослідження чаклунства та зміни реальності в TikTok як (пост)модерністських духовностей, що існують у «дзеркалі світської думки» В. Ганеграафа [9]. Нові форми духовності розвиваються та потенційно порушують межі секулярної сучасності разом із розвитком технологій. Застосунок соціальних мереж TikTok, зокрема, став домівкою для двох альтернативних духовних рухів, а саме чаклунства (WitchTok) та «зміни реальності». Авторка запитує: чи відображають вони секулярну сучасність і, отже, розчаклування, чи насправді свідчать про відродження сакрального? Те, що вони відродилися завдяки цифровому середовищу, актуалізує це питання у світлі тверджень про те, що самі технології наділені потенціалом для повторного зачарування, незважаючи на те, що це суперечить тезі М. Вебера про секуляризацію, де технологічний прогрес корелює з розчаклуванням. Спираючись на низку тематичних досліджень, що представляють загальні тенденції цифрової духовності в TikTok у 2020/1 році, ця дисертація критично оцінює, чи пропонує постмодерністська та потенційно магічна плінність кіберпростору потенціал подолання меж світської сучасності, чи вона призначена лише для її відображення.

Ш. Чесс у статті «Магія в повітрі: мему, магія та інтернет» [6] наголошує, що напередодні, під час та одразу після виборів Дональда Трампа в США у 2016 р. в інтернеті вирувало обговорення магії: від мемів культу Кека до ліберальних відьом, що виконують зв'язуючі заклинання, магія ніби виникла з повітря. Однак, хоча технології та окультизм здаються дивними супутниками, вони мають значно тісніші історичні стосунки. Так, добре задокументовано, що існує синергетичний зв'язок між телеграфією та спіритизмом, що дає змогу розглядати шифри, які задіяні для побудови гримуарів як попередники сучасної технокриптографії. У цій статті історизовано інтернет-магію через інкорпорацію нещодавніх

онлайн-магічних війн у ширший контекст цифрової та окультної історії.

Отже, новітні дослідження активно розвивають парадигму, у якій стримінг і цифрова культура аналізують не як суто раціональні технології, а як продукти та генератори нових форм сакрального, ритуального й магічного мислення. З-поміж ключових термінів-маркерів, що все частіше використовують у цьому полі, необхідно відзначити «медійний шаманізм», «алгоритмічну ворожість», «гібридну сакральність», «ре-зачарування», «меми-заклинання» тощо.

Мета дослідження – проаналізувати стратегії та механізми використання магічної естетики, символіки й ритуальних практик як інструментів побудови спільноти (ком'юніті-білдингу) у сучасній стримінговій культурі. У статті досліджено, як через трансформацію архаїчних культурних форм (ритуал, міф, магічна символіка) у цифровому середовищі формується сакралізований простір, що сприяє глибокій ідентифікації, емоційній синхронізації та соціальній консолідації аудиторії навколо фігури стримера-медіатора.

Виклад основного матеріалу. Необхідно почати з фіксації важливих змін у стримінговій культурі, коли стримінг-сесія відтворює всі ключові компоненти ритуалу як соціального та символічного акту. Трансформація тут не метафорична, а структурна. Фіксований розклад та формат підтверджується оголошеннями стримера на кшталт Friday Night RPG Stream або Morning Coffee Chat, тобто початок стриму завжди супроводжується стандартизованим вступом (вітання, оголошення теми, перелік правил чату), що відповідає ініціальній фазі ритуалу (звернення до божеств / учасників, оголошення цілей). Те саме стосується і прямої відповідності «тріади ритуалу»: сепарація (відхід глядача від буденності, входження на канал), лімінальність (перебування в «потоківому» стані спільного перегляду) і реакрація (прощання, підсумки, обіцянка зустрітися знову). Мовні та поведінкові патерни актуалізуються, коли стример використовує фіксовані фрази-заклинання: Let's get started!, Hey chat, how we feeling?, It's donation time! Глядачі використовують емодзі-відповіді чи команди в чаті (!discord, !lurk), які є аналогом літургійних відповідей або мантр. Це перформативні мовленнєві акти (Дж. Л. Остін), де слова не просто описують, а виконують дію, створюючи реальність стриму. Повторюваність цих дій (як у заклинаннях або молитвах) трансформує почуття спільності та передбачуваності, що є основою безпеки ритуального простору [3].

У відповідь – ритуалізовані реакції аудиторії на кшталт донату, що нагадує акт жертвоприношення. Глядач не просто переказує гроші, а відтворює ритуальну дію: голосове повідомлення, що озвучується для всіх, специфічну анімацію, що вторгається у візуальний простір стриму. Це відсилання до жертвоприношення або «вотивного дару» (лат. votivus – присвячений богам, від votum – обітниця, бажання), де матеріальна цінність обмінюється на символічний капітал (увагу, визнання, вплив) та емоційну відповідь (подяку стримера, реакцію спільноти). І тут напрошуються паралелі з механізмом шаманського ритуалу, де спільнота через «пожертви» (донати) бере участь у дії, яку виконує медіум (стример). Колективні спами в чаті під час кульмінаційних моментів гри створюють ефект «емоційної синхронізації», аналогічний екстатичним станам у групових ритуалах.

Стримінг-канал стає сучасним полем для міфотворчості, де індивідуальна історія стримера обростає архетипічними сюжетами. Власне, чимало стримерів конституують «нарратив становлення»: «починав з нуля в підвалі», «перемагав токсичність» тощо. Їхні успіхи (1000 сабів, партнерство з Twitch) подаються як «героїчні віхи». Навпаки, провали (бан, технічні проблеми, хейт-рейди) стають історіями про долаття перешкод силами спільноти. Це відсилає до мономіфу (Дж. Кемпбелл): «герой покидає звичайний світ» (рішення стримити) → «отримує допомогу» (перші сапортери) → «переходить через поріг» (отримав партнерку), «знає випробувань» (марафони, хардкорні проходження) → «повертається з дарами» (розвага для спільноти, успішний бренд). Ворогами тут можуть бути абстрактні сили («злий алгоритм» YouTube / Twitch, що не рекомендує контент), конкретні особи (доксингери, рейдери), внутрішні демони (лінощі, вигорання), а союзниками виступають вірні саб-дружини чи інші стримери в колаб-світі. Навіть відеогра може бути полем випробувань зі своїми «босами» та «драконами». Тут чітко задіяний механізм бінарних опозицій (К. Леві-Строс), через які будь-яка культура структурує світ (свій / чужий, добро / зло, порядок / хаос), тоді як міфологія стримера створює зрозумілу картину, що пояснює труднощі та успіхи через ці опозиції [11].

Спільна пам'ять про нібито епічні події минулих стримів («той раз, коли ми всією спільнотою здолали непереможного боса за 12 годин», «історія про те, як чат зламав гру своїми командами») тримається на історіях, які переповідаються, формуючи «фольклор

каналу». Це процес спільної наративної ідентифікації, де подібні легенди слугують «святими текстами» спільноти, які підтверджують її єдність та унікальність [5].

Цифровий простір стриму переповнений символами, що виконують ті самі функції, що й традиційна магічна символіка: ідентифікація, захист, передача сенсу та вплив. Стример розробляє унікальний візуальний стиль: логотип (тотем), набір кольорів (магічна палітра), анімовані оверлеї (магічне коло, що активізується при донаті). Приміром, аватар VTuber'a – це не проста картинка, а цільний магічний персонаж (персона), цифрова оболонка, що захищає реальну особу та наділяє її певними якостями. При цьому спільноти створюють власні емодзі (наприклад, PogChamp – для радощів, KEKW – для сміху тощо) – це ідеограми, зрозумілі лише посвяченим. Меми про стримера функціонують як короткі наративні заклинання, що миттєво передають складний контекст або емоцію. Інакше кажучи, вони діють за логікою симпатичної магії, коли подібне впливає на подібне): поширення мему про успіх «закликає» успіх, спам певного емодзі посилює відповідну емоцію в чаті [10]. Це спосіб колективного впливу на атмосферу події. До цього додаються унікальні звукові доріжки для сабів / донатів (епічна музика, голосове «дякую», сміх) – це аудіальні сигнали, що маркують сакральні моменти. Інтерактивні віджети, де чат голосує, куди йти далі в грі, – це схоже на «колективне ворожіння або кидання жеребу», що ілюструє концепцію «цифрового ре-зачаровування» (Digital Re-Enchantment) [12]. У цифровому світі людина відтворює інструменти магічного контролю над реальністю. Звук та інтерактивність є сучасними еквівалентами дзвіночків, барабанів чи кидання рун, які структурують дію та посилюють відчуття участі в її творенні.

Варто зауважити, що ці механізми не існують окремо, а тісно пов'язані між собою в стримінговій культурі. Ритуал (стримінг-сесія) відбувається в спеціально закодованому просторі (дизайн-код) та розповідає / відтворює сакральну історію (персональну міфологію). Разом вони утворюють потужну систему, через яку цифрова культура не лише розважає, а й задовольняє глибинні потреби людини в ритуалі, належності, міфологічному поясненні світу та магічному впливі на реальність.

Цікаво поглянути на стримінг як на «нову форму» сакрального простору. Як відомо, М. Еліаде визначав сакральний простір, протиставляючи профанному та буденному: місце як джерело психічно-аксіологічної амбівалентності (заворожує та надає переживання святості Energicum+Fascinans+

Sanctum-Augustum, і водночас викликає жах та відразу – Tremendum), ієрофанія як «вибух простору» та його відокремлення від мирського середовища, центр світу (axis mundi) та місце зв'язку з трансцендентним, а також простір для ритуалу, що зміцнює спільноту і де час стає циклічним [7]. На свій лад стримінг-платформа (Twitch, YouTube Live тощо) відтворює ці характеристики в цифровій площині.

По-перше, сторінка стримера (канал) – чітко окреслений простір з власними правилами, естетикою та охоронцями порога (модераторами). Вхід на стрим через клік або підписку – це акт переходу з профанного простору соцмереж / роботи в сакралізоване місце спільноти. Сам стрим функціонує як «лімінальний простір» (за В. Тернером) – тимчасовий, пограничний стан, де глядачі «виходять» зі своїх соціальних ролей. Тут студент, офісний працівник і програміст є рівноправними учасниками «чату», об'єднаними спільною увагою та ритуалом перегляду.

По-друге, стримінг-канал як axis mundi. Для спільноти в конкретний момент екран стримера є абсолютним центром уваги та значущості. Всі події (ігрові, розмовні) відбуваються тут-і-зараз, що створює доволі сильне відчуття спільного перебування в епіцентрі подій. Щодо зв'язку з «трансцендентним», то в контексті стримінгу останнє набуває особливого семантичного наповнення, що позначає майстерність (стример, який демонструє неймовірну вправність у грі (професійний геймер, спідранер), стає носієм недосяжного досвіду, який вабить спільноту), альтернативну реальність (світ гри або уявний світ, що створює стример (у рольових стримах), виступає як «інший» світ, з яким встановлює зв'язок канал), харизму та інтимність (особистість стримера, його «реальність», до якої допускають глядачів, є об'єктом цікавості та навіть поклоніння, формуючи основу парасоціальних відносин).

По-третє, циклічний час, де розкладання стримів сприймається як своєрідний священний календар. Приміром, «щопонеділка о 19:00» – це не просто час, а очікувана подія, що структурує тиждень учасника спільноти. Повторюваність створює ритм і передбачуваність, подібно до релігійних свят у календарі. Кожен новий стрим на тему гри (наприклад нова глава в рольовому стримі) – не просто продовження, а відтворення архетипічної історії. Спільнота знову переживає фундаментальні сюжети – битву добра зі злом, подолання перешкод, досягнення цілі – як сакральне відтворення.

По-четверте, спільнота (ком'юніті) як конститутивний елемент сакрального простору. У стримінгу вона будується через: спільну мову й символіку (внутрішні жаргони, меми, емодзі каналу виконують функцію «священної мови», зрозумілої лише посвяченим, а їхнє використання – це знак приналежності); колективну участь у ритуалі (чат – це не пасивний спостерігач, а активний співтворець сакральної події, коли через донати, команди, голосування глядачі впливають на хід дій, тобто свого роду інтерактивне «співслужіння», де стример – це лише ініціатор ритуалу (священник / шаман), а спільнота – його жива суть); емоційну синхронізацію, коли в моменти кульмінації (перемога над босом, досягнення цілі) спама в чаті або однотипні реакції створюють потужний ефект «колективного піднесення» (термін Е. Дюркгайма), і цей емоційний викид є чистим проявом соціальної солідарності та відчуття єдності, що народжується в сакральному просторі; цифрові ініціації і статуси (перехід зі стану рандомного й тимчасового глядача в стан «сабскрайбера» (підписника), а потім, можливо, до рівня «модератора», де кожен статус супроводжується новими знаками відмінності (емодзі, бейджи), правами та обов'язками, що структурують ієрархію спільноти).

Наукова новизна дослідження полягає в аналізі стримінгу як культурного феномену, що відтворює архаїчні форми сакральної практики (ритуал, міф, магічна символіка тощо) у цифровому середовищі з метою побудови спільноти (ком'юніті-білдингу). У роботі вперше в українському науковому контексті: по-перше, систематизовано та обґрунтовано три основні механізми трансформації традиційних культурних форм у стримінговій практиці (ритуал → стримінг-сесія з її тріадою (сепарація, лімінальність, реакgregація), міф → персональна міфологія стримера з архетипом героїчного шляху та магічна символіка → дизайн-код цифрового простору (емблематична ідентичність, меми-заклинання); по-друге, розкрито стримінг як нову форму гібридного сакрального простору («кібертеменосу»), що володіє ознаками axis mundi (цифровий центр світу спільноти), циклічного часу та лімінальної зони і де спільнота конститується через ритуал; по-третє, встановлено та проаналізовано зв'язок між новими трендами цифрової духовності (ре-зачарування, WitchTok, алгоритмічна ворожість) і прагматичними маркетинговими стратегіями стримерів; по-четверте, запропоновано погляд на інтерактивні практики стримінгу (донат, команди чату, колективні спама тощо) як на форми неосакральної комунікації, що

забезпечує сильну емоційну синергію та конститує особливий тип соціальності, заснований на колективному афекті та ритуальній синхронізації в цифровому сакральному просторі.

Висновки. Отже, запропонована наукова розвідка дозволяє констатувати, що стримінгова культура, аналізована крізь призму магічної естетики та практик, є потужним соціокультурним феноменом та інструментом, що відтворює архаїчні форми колективної свідомості в гіпертехнологічному середовищі. Стримінг функціонує як складна міфопоетична система, яка активно застосовує механізми трансформації традиційних культурних форм: а) ритуал інституалізується у форматі стримінг-сесії з чіткою тріадою (сепарація – лімінальність – реагрегація), чітко фіксованими мовними паттернами (перформативними заклинаннями) та ритуалізованими діями аудиторії (донат як жертвоприношення); б) міф матеріалізується як персональна міфологія стримера, що будується за схемою мономіфу (героїчний шлях) та структурується бінарними опозиціями, надаючи зрозуміле пояснення подіям каналу та консолідуючи спільноту; в) магічна символіка перетворюється на дизайн-код цифрового простору (аватари, оверлеї, емодзі та меми функціонують як обереги, ідеограми та заклинання, що формують емблематичну ідентичність та здійснюють симпатичний вплив на атмосферу стриму).

Стримінг-простір демонструє ознаки нової, гібридної форми сакрального («кібер-теменосу»). Він виступає як *axis mundi* для спільноти, центр уваги та зв'язку з «трансцендентним» (майстерність, альтернативна реальність, харизма). Через циклічність подій та лімінальність стану перегляду він структурує час та створює умови для появи тимчасового, але інтенсивного емоційного альянсу, об'єднаного синхронним переживанням та колективним піднесенням. Магічна естетика виявляється не просто декором, а стратегічним інструментом ком'юніті-білдингу та брендингу, дозволяє стримеру диференціюватися на перенасиченому ринку, трансформувати пасивну аудиторію в активну спільноту посвячених, а стандартні інтерактивні механіки – в значущі сакральні дії, що підвищують лояльність та комерційну цінність каналу. У цьому контексті стример виступає в статусі «медіашамана» – провідника, медіатора та ініціатора ритуалів, який конструює спільну реальність.

Через те стримінг можна розглядати як один із найяскравіших прикладів «ре-зачарування» (re-enchantment) цифрового світу, що суперечить класичній тезі М. Вебера про

неминучу раціоналізацію, задовольняє глибинні антропологічні потреби в ритуалі, приналежності, міфологічному поясненні світу та магічному впливі на реальність, пропонуючи їм нові, адаптивні форми в умовах цифрової культури.

Отримані висновки відкривають низку перспективних напрямів для подальшого наукового пошуку: емпіричні дослідження конкретних спільнот та каналів, що дозволять верифікувати теоретичні моделі на конкретному матеріалі, дослідити мотивацію глядачів, ступінь їхньої ідентифікації з рольовим образом стримера та ефективність окремих «ритуальних» практик; компаративний аналіз особливостей «магічного» стримінгу в різних культурних ареалах (наприклад західний Twitch, китайські платформи Douyu / Huya, східноєвропейський сегмент); дослідження потенційних ризиків і темних сторін «магічної» маніпуляції в стримінгу (формування психологічної залежності через продумані ритуальні цикли, експлуатацію парасоціальних відносин для фінансової вигоди та ін.). Зрештою, розвиток цих та інших напрямів сприятиме інтеграції дослідження стримінгової культури в ширший міждисциплінарний контекст філософії техніки, медіантропології та соціології цифрового суспільства, закріплюючи його статус як ключового поля для розуміння трансформації людської соціальності та духовних практик у XXI ст.

### Література

1. Печеранський І., Єременко Л. Аудіостримінг як тренд розвитку аудіовізуальних технологій та його вплив на сучасну музичну індустрію. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Мистецтвознавство*. 2023. № 48. С. 26–32. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.48.2023.282435>.
2. Печеранський І. П. «Стримінгова революція» в відеоіндустрії та аудіовізуальній культурі (До 20-річчя YouTube). *Питання культурології*. 2025. Вип. 45. С. 164–180. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.45.2025.325044>.
3. Садовнича О. В. Tabellae Defixionum – магічні перформативні комунікативні акти. *Multidisciplinary academic notes. Theory, methodology and practice* : The XXVII International Scientific and Practical Conference (July 12–15, 2022). Prague, Czech Republic. P. 339–345.
4. Airo A., Costello W. J. Virtual Shamanism and the Sacred-Cyber-Space. *Revista Santuarios, Cultura, Arte, Romarias, Peregrinacoes, Paisagens e Pessoas*. 2018. P. 1–8.
5. Alonso D. The Church of the Algorithm. When politics, scientism, and tech masquerade as religion – why ideology can never replace awe. *Light Against Empire*. Oct 05, 2025. URL: <https://www.li>

ghtagainstempire.com/p/the-church-of-the-algorithm (дата звернення: 02.11.2025).

6. Chess S. Magic in the Air: Memes, Esoterica, and the Internet. Paperpresented at AoIR2023: The 24th Annual Conference of the Association of Internet Researchers. Philadelphia, PA, USA: AoIR. URL: <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/13407/11521> (дата звернення: 02.11.2025).

7. Eliade M. The Sacred and the Profane: The Nature of Religion. Translated by Willard R. Trask. New York: Harper Torchbooks, 1961. 256 p.

8. Lee J., Popat S., Prakkamakul S. Exploring the “Magic” of Algorithmic Predictions with Technology-Mediated Tarot Card Readings. UC Berkeley School of Information. MIMS Final Presentation 2019. URL: <https://www.ischool.berkeley.edu/projects/2019/exploring-magic-algorithmic-predictions> (дата звернення: 02.11.2025).

9. Partridge E. L. K. Digital Spirituality: Technological Re-Enchantment in 2020/1? An exploration of Witchcraft and Reality Shifting on TikTok as (post)modern spiritualities existing in Wouter Hanegraaff's ‘mirror of secular thought’. URL: [https://www.academia.edu/50946337/Digital\\_Spirituality\\_Technological\\_Re\\_Enchantment\\_in\\_2020\\_1\\_An\\_exploration\\_of\\_Witchcraft\\_and\\_Reality\\_Shifting\\_on\\_TikTok\\_as\\_post\\_modern\\_spiritualities\\_existing\\_in\\_Wouter\\_Hanegraaff\\_s\\_mirror\\_of\\_secular\\_thought](https://www.academia.edu/50946337/Digital_Spirituality_Technological_Re_Enchantment_in_2020_1_An_exploration_of_Witchcraft_and_Reality_Shifting_on_TikTok_as_post_modern_spiritualities_existing_in_Wouter_Hanegraaff_s_mirror_of_secular_thought) (дата звернення: 02.11.2025).

10. Rao V. The History and Future of Memeing Things Into Reality. Introducing Slotraptions, AI-assisted textual contraptions. Contraptions. Mar 09, 2025. URL: <https://contraptions.venkateshrao.com/p/the-history-and-future-of-memeing> (дата звернення: 02.11.2025).

11. Shafieyan M. Binary Oppositions and Binary Pairs: From Derrida to the Islamic Philosophy. *2nd International Conference on Humanities, Historical and Social Sciences IPEDR*. 2011. Vol. 17. P. 195–199.

12. Sutton T. Digital Re-Enchantment: Tribal Belonging, New Age Science and the Search for Happiness in a Digital Detoxing Community. Oxford Internet Institute; Mansfield College, University of Oxford. 2020. URL: <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:dd83e6d0-aa32-4c4e-b925-5cdb505a60c9/files/d1r66j1258> (дата звернення: 02.11.2025).

## References

1. Pecheranskyi, I., & Yeremenko, L. (2023). Audio Streaming as a Trend in the Development of Audiovisual Technologies and Its Impact on the Modern Music Industry. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Art History*, 48, 26–32 [in Ukrainian].

2. Pecheranskyi, I. (2025). ‘Streaming Revolution’ in Video Industry and Audiovisual Culture (for the 20th anniversary of YouTube). *Questions of Cultural Studies*, 45, 164–180 [in Ukrainian].

3. Sadovnycha, O. V. (2022). *Tabellae Defixionum – magical performative communicative acts*. The XXVII International Scientific and Practical Conference ‘Multidisciplinary academic notes. Theory,

methodology and practice’ (July 12–15, 2022, Prague, Czech Republic), 339–345 [in Ukrainian].

4. Airo, A., & Costello, W. J. (2018). Virtual Shamanism and the Sacred-Cyber-Space. *Revista Santuarios, Cultura, Arte, Romarias, Peregrinacoes, Paisagens e Pessoas*, 1–8 [in English].

5. Alonso, D. (Oct 05, 2025). The Church of the Algorithm. When politics, scientism, and tech masquerade as religion – why ideology can never replace awe. *Light Against Empire*. Retrieved from: <https://www.lightagainstempire.com/p/the-church-of-the-algorithm> [in English].

6. Chess, S. (2023). Magic in the Air: Memes, Esoterica, and the Internet. Paperpresented at AoIR2023: The 24th Annual Conference of the Association of Internet Researchers. AoIR. Retrieved from: <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/13407/11521> [in English].

7. Eliade, M. (1961). The Sacred and the Profane: The Nature of Religion. Translated by Willard R. Trask. Harper Torchbooks [in English].

8. Lee, J., Popat, S., & Prakkamakul, S. (2019). Exploring the ‘Magic’ of Algorithmic Predictions with Technology-Mediated Tarot Card Readings. UC Berkeley School of Information. MIMS Final Presentation. Retrieved from: <https://www.ischool.berkeley.edu/projects/2019/exploring-magic-algorithmic-predictions> [in English].

9. Partridge, E. L. K. (2021). Digital Spirituality: Technological Re-Enchantment in 2020/1? An exploration of Witchcraft and Reality Shifting on TikTok as (post)modern spiritualities existing in Wouter Hanegraaff's ‘mirror of secular thought’. Retrieved from: [https://www.academia.edu/50946337/Digital\\_Spirituality\\_Technological\\_Re\\_Enchantment\\_in\\_2020\\_1\\_An\\_exploration\\_of\\_Witchcraft\\_and\\_Reality\\_Shifting\\_on\\_TikTok\\_as\\_post\\_modern\\_spiritualities\\_existing\\_in\\_Wouter\\_Hanegraaff\\_s\\_mirror\\_of\\_secular\\_thought](https://www.academia.edu/50946337/Digital_Spirituality_Technological_Re_Enchantment_in_2020_1_An_exploration_of_Witchcraft_and_Reality_Shifting_on_TikTok_as_post_modern_spiritualities_existing_in_Wouter_Hanegraaff_s_mirror_of_secular_thought) [in English].

10. Rao, V. (Mar 09, 2025). The History and Future of Memeing Things Into Reality. Introducing Slotraptions, AI-assisted textual contraptions. Contraptions. Retrieved from: <https://contraptions.venkateshrao.com/p/the-history-and-future-of-memeing> [in English].

11. Shafieyan, M. (2011). Binary Oppositions and Binary Pairs: From Derrida to the Islamic Philosophy. *2nd International Conference on Humanities, Historical and Social Sciences IPEDR*, 17, 195–199 [in English].

12. Sutton, T. (2020). Digital Re-Enchantment: Tribal Belonging, New Age Science and the Search for Happiness in a Digital Detoxing Community. Oxford Internet Institute; Mansfield College, University of Oxford. Retrieved from: <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:dd83e6d0-aa32-4c4e-b925-5cdb505a60c9/files/d1r66j1258> [in English].

Стаття надійшла до редакції 03.11.2025  
Отримано після доопрацювання 05.12.2025  
Прийнято до друку 15.12.2025  
Опубліковано 29.12.2025