

ПРЕПРИНТ (финальная версия)

Тема: Второй экран как социальная архитектура параллельного потребления контента

Автор: Слепов Артем Сергеевич

Группа: ИСП9-224А

Дата: 04.06.2026

Аннотация

В работе предлагается концептуальный пересмотр феномена «второго экрана» — от инструментальной модели (дополнительное устройство) к архитектурной метафоре. Второй экран рассматривается как среда, конституирующая новые формы социальности: не синхронную (как в физической общей комнате), а темпорально-распределённую и мультиканальную. На материале четырёх типов сервисов (стриминг VOD, live-платформы, спортивные/музыкальные трансляции, social TV-среды) проведён многоуровневый анализ: (1) сценарное моделирование multi-screen поведения, (2) сравнительный анализ платформ по критерию «архитектуры внимания», (3) построение карты multi-screen поведения в двух системах координат (вовлечение → социальное действие), (4) UX-разбор с выявлением структурных конфликтов. Результат — типология стратегий второго экрана и набор проектных принципов

для платформ, стремящихся не бороться за внимание, а координировать его.

Ключевые слова: второй экран, social TV, параллельное потребление, мультисканальное внимание, темпоральность медиа, социальная архитектура, multi-screen behavior, distributed co-presence.

1. Введение: эпистемологический сдвиг

В ранних исследованиях (2009–2015) второй экран чаще всего концептуализировался в негативной оптике: как «дистрактор», фрагментирующий внимание, угроза линейному повествованию телевидения, вызов для рекламной модели (Blake, 2016; van Cauwenberge et al., 2014). Эта оптика была продуктом эпохи, когда телевизор ещё мыслился «первичным» экраном по определению.

Сегодня наблюдается институционализация многоканальности. Пользователи не «отвлекаются» на телефон от сериала — они одновременно участвуют в нескольких социальных и медийных режимах. Платформы (Twitch, YouTube Live, а вслед за ними и традиционные вещатели) начинают проектировать не просто контент, а темпоральные среды, в которых два экрана находятся в отношении дополнительности, а не конкуренции (Barker, 2022; Fossen & Schweidel, 2025).

2. Исследовательский аппарат

2.1. Объект исследования

Платформы и сервисы, поддерживающие сценарии использования второго экрана при просмотре видеоконтента: стриминговые VOD-сервисы (Netflix), live-платформы (Twitch, YouTube Live), спортивные и музыкальные трансляции (DAZN, традиционные вещатели в интеграции с социальными сетями), social TV-среды (Teleparty, Twitter/X в моменты массовых событий).

2.2. Предмет исследования

Социальная архитектура второго экрана — совокупность интерфейсных, темпоральных и интерактивных механизмов, посредством которых платформа координирует мультисканальное внимание пользователей и конструирует формы распределённого соприсутствия.

2.3. Исследовательский вопрос

Как различные типы платформ (VOD, live-трансляции, спортивные события, social TV) формируют архитектуру второго экрана, и какие стратегии координации мультисканального внимания демонстрируют?

2.4. Гипотезы

H1: Архитектура второго экрана не универсальна, а радикально различается в зависимости от типа контента (синхронный / асинхронный) и степени требуемой социальной интерактивности.

Н2: Платформы реализуют одну из трёх стратегий управления вниманием: иммерсивную полиритмию (Twitch), фрагментированную сессионность (Netflix) или стихийную синхронизацию (Twitter/X).

Н3: Целевой режим social TV (глубокое вовлечение в основной контент + высокая социальная активность) является наименее устойчивым; пользователи мигрируют между режимами, что требует проектирования «плавных переходов».

2.5. Границы анализа

Анализ ограничен экранными устройствами (телевизор / монитор как первый экран, смартфон / планшет / ноутбук как второй экран). Не рассматриваются: иммерсивные технологии (VR/AR), аудиальные интерфейсы (умные колонки).

3. Материалы и методы

3.1. Материалы исследования

Эмпирическую базу составили:

- Данные наблюдения за интерфейсами платформ: Twitch (2024–2026), Netflix в связке с расширением Teleparty, Twitter/X в моменты массовых спортивных событий (чемпионат мира по футболу 2022, Олимпийские игры 2024);
- Аналитические отчёты: MediaCom Russia (2014), MEC Multiscreen Study (2015), Data Insight (2025);
- Академические источники по second screen, social TV и мультисканальному вниманию (см. раздел 9).

Метод	Научная формулировка	Применение в работе
Сценарный анализ	Выявление типовых паттернов взаимодействия пользователя с системой в заданных контекстах	Описание четырёх сценариев multi-screen поведения («Лоцман», «Кухня», «Сопrotивление», «Командир»)
Сравнительный анализ	Сопоставление объектов по единой системе критериев для выявления сходств и различий	Сравнение Twitch, Netflix+Teleparty и Twitter/X по 6 критериям (см. раздел 5)
Картографирование поведения	Визуализация распределения пользовательских практик в	Построение двухосевой карты multi-screen поведения (вовлечение на 1-м экране vs.

Метод	Научная формулировка	Применение в работе
	координатной системе	социальная активность на 2-м)
UX-разбор	Выявление структурных противоречий (design tensions) в интерфейсе и сценариях использования	Анализ трёх противоречий: темпорального, агентности и интерфейсного

4. Типология сервисов: четыре архитектурных режима

Типология построена по двум осям: (1) синхронность контента (live vs. запись) и (2) социальная интерактивность (низкая vs. высокая).

Режим	Пример	Принцип работы второго экрана	Архитектурная метафора
Комментаторская ложа	Netflix + Teleparty / Third-party чаты	Таймкод- синхронизация; обсуждение возможно в паузе или после просмотра	«Театр с антрактами»
Игровая арена	Twitch, YouTube Live	Чат влияет на стрим (донаты- команды, голосования); видео и чат равноправны	«Римский цирк с табло»
Ритуальная синхронизация	Спортивные трансляции + Twitter	Высокая синхронность внешнего события; второй экран — публичная трибуна	«Стадион с большим экраном»

Уточнение: архитектура не задана технологией жёстко — один и тот же сервис может эксплуатировать разные

режимы в зависимости от контента. Netflix без расширения не предоставляет второго экрана; с расширением попадает в «комментаторскую лужу».

5. Сценарии multi-screen поведения: от линейного к полиритмичному

Традиционная модель внимания предполагала последовательное переключение (switch-tasking). Согласно данным Fossen & Schweidel (2025), современные практики демонстрируют преобладание полиритмичного внимания.

Сценарий	Структура внимания	Социальная функция	Риск для платформы
Лоцман	Короткие циклы на 2-м экране для декодирования 1-го	Когнитивная поддержка	Перегрузка информацией, выход из сюжета
Кухня	Постоянное фоновое сканирование 2-го экрана	Поддержание присутствия в сообществе	Потеря ключевых моментов на 1-м
Соппротивление	Переключение при падении вовлечения (реклама, пауза)	Регуляция скуки / ожидания	Уход платформы после рекламного блока
Командир	Управляющие сигналы со 2-го на 1-й	Агентность, влияние на контент	Технические лаги разрушают иллюзию управления

Ключевое наблюдение: ни один сценарий не является «чистым». Пользователи мигрируют между ними в течение одной сессии. Социальная архитектура должна

поддерживать плавные переходы, а не блокировать многозадачность.

6. Сравнительный анализ: сравнительная матрица

Сравнение Twitch, Netflix (в режиме social viewing) и Twitter/X в момент массового события проведено по единой системе критериев.

Критерий	Twitch	Netflix + Teleparty	Twitter/X
Роль второго	Равноправный	Комментаторская	Публичная

Критерий	Twitch	Netflix + Teleparty	Twitter/X
экрана	канал взаимодействия	ложе	трибуна
Тип взаимодействия	Инструментальное (влияние на стрим) + символическое	Дискурсивное (обсуждение)	Реактивное (публичные посты)
Наличие синхронной обратной связи	Высокая (эмодзи-рейны, донаты)	Низкая (только в паузах)	Средняя (волнообразная)
Степень социальной встроенности	Высокая (сообщество как часть контента)	Средняя (зависит от инициации сессии)	Высокая (публичный таймлайн)
Архитектура внимания	Иммерсивная полиритмия	Фрагментированная сессионность	Стихийная синхронизация
Уровень зависимости от мобильного устройства	Высокий (чат как второй экран)	Средний (можно и без второго экрана)	Высокий (Twitter как второй экран)
Наличие сценария совместного просмотра	Да (встроен в интерфейс)	Да (через расширение)	Нет (косвенная координация по хэштегу)

Критерий	Twitch	Netflix + Teleparty	Twitter/X
Качество синхронизации по времени	Высокое (low-latency режим)	Высокое (таймкод)	Низкое (ручная синхронизация)

Вывод: универсальной архитектуры не существует. Каждая платформа реализует стратегию, оптимальную для её типа контента и аудитории.

7. Карта multi-screen поведения: двухосевая модель

Предлагается строгая координатная система:

- **Ось X:** вовлечение на первом экране (от автоматического/ фонового до глубоко фокусированного с эмоциональным резонансом)
- **Ось Y:** социальная активность на втором экране (от пассивного считывания до активного письма и модерации)

Четыре квадранта:

1. **Фоновый резонанс** (низкий X, низкий Y) — ТВ включён для шума, параллельно скроллинг ленты. *Роль архитектуры:* не навязывать интерактив, не требовать ответа.
2. **Ритуальный комментатор** (низкий X, высокий Y) — основной контент не требует погружения, пользователь активно пишет. *Роль:* давать быструю обратную связь.
3. **Абсорбированный одиночка** (высокий X, низкий Y) — просмотр как эскапизм, второй экран игнорируется. *Роль:* не пытаться «вернуть» его сообщениями.
4. **Социальный синхронизатор** (высокий X, высокий Y) — целевой режим social TV. *Роль:* минимизировать когнитивные переключения.

Эмпирически зафиксированный феномен: квадрант 4 (целевой) является наименее устойчивым. Пользователи выпадают из него либо в квадрант 3 (когда контент затягивает), либо в квадрант 2 (когда разгорается спор). Хорошая архитектура не удерживает пользователя в 4-м квадранте принудительно, а позволяет безопасно мигрировать и возвращаться.

8. Социоархитектурный анализ: перераспределение внимания и координация

Второй экран выступает не просто интерфейсным дополнением, но полноценным элементом социальной архитектуры платформы. Выявлены три механизма его влияния:

8.1. Перераспределение внимания

Второй экран создаёт конкуренцию за фокус пользователя, но эта конкуренция может быть координированной. Платформы, которые сознательно

проектируют моменты «разрешённого отвлечения» (рекламные паузы, перерывы между раундами в киберспорте), снижают когнитивную нагрузку и предотвращают полный уход с платформы.

8.2. Изменение режима координации пользователей

В отсутствие физического соприсутствия (совместный просмотр на одном диване) второй экран становится каналом для «дистрибутированной соприсутственности» (distributed co-presence). Пользователи координируют свои реакции не вербально, а через символические действия (лайки, ретвиты, эмодзи-рейны).

8.3. Влияние на доверие, соучастие и удержание

Согласно данным Fossen & Schweidel (2025), активное использование второго экрана положительно коррелирует с повторными просмотрами (retention) при условии, что платформа обеспечивает синхронность между экранами. Напротив, рассинхронизация (спойлер-разрыв) снижает доверие и побуждает к уходу.

8.4. Второй экран как часть архитектуры платформенной среды

Второй экран перестаёт быть «дополнительной функцией» и становится неотъемлемым элементом платформенной среды. Например, на Twitch чат является одновременно и вторым экраном, и частью контента (реакции чата влияют на поведение стримера). Это меняет саму природу

платформы: она предоставляет не видеоконтент с чатом, а социальную среду, в которой видео — один из каналов.

9. UX-разбор: структурные противоречия (design tensions)

Выявлены три глубинных противоречия, не имеющих окончательного решения, но требующих осознанного выбора со стороны платформы.

Противоречие	Суть	Возможное решение
Темпоральное (задержка vs. спойлер)	Техническая задержка неизбежна; второй экран показывает результат	Введение «спойлер-зон» или временных меток с нормами

Противоречие	Суть	Возможное решение
	раньше	
Агентности (пассивный зритель vs. активный участник)	Платформы стремятся вовлечь, но часть аудитории хочет оставаться «лёркером»	Проектирование «безопасной пассивности» — получение сигналов без обязанности отвечать
Интерфейсное (перегрузка vs. недостаток информации)	На маленьком экране невозможно отобразить всё	Динамическая реорганизация интерфейса под текущий сценарий

ЗадOCUMENTИРОВАННЫЕ РЕШЕНИЯ ИЗ ПРАКТИКИ:

- Twitch: режим «только чат» — пользователь сознательно отключает видео, оставаясь в социальном потоке.
- YouTube Live: «чат-таймлайн» — возможность промотать чат до определённого момента трансляции.
- Teleparty: автоматические паузы — при паузе одного участника синхронная группа останавливается вместе.

10. Выводы

10.1. Подтверждение гипотез

- **H1 (подтверждена):** архитектура второго экрана различается в зависимости от типа контента и требуемой интерактивности.
- **H2 (подтверждена):** платформы демонстрируют три различные стратегии внимания: иммерсивная полиритмия

(Twitch), фрагментированная сессионность (Netflix), стихийная синхронизация (Twitter/X).

- **НЗ (подтверждена):** целевой режим social TV (квадрант 4) является наименее устойчивым; пользователи мигрируют между режимами.

10.2. Теоретические результаты

1. Второй экран — не устройство и не канал, а социальная архитектура с тремя измерениями: темпоральным, интерактивным и интерфейсным.
2. Ранняя метафора «отвлечения» устарела. Современные практики демонстрируют координированное полиритмичное внимание.
3. Типология сервисов по осям «синхронность ↔ интерактивность» является операциональным инструментом анализа.

10.3. Практические рекомендации для платформ

- Не бороться за 100% внимания на основном экране. Проектировать переходы между режимами вовлечения.
- Внедрять метрики MAP (Multi-screen Attention Parity) — долю времени, когда пользователь активен одновременно на двух экранах в целевом сценарии.
- Признать право пользователя на асинхронность и пассивность — не каждый момент просмотра требует интерактива.

11. Направления для дальнейших исследований

- 1. Появление третьих экранов** (AR-очки, умные часы) — как усложнение архитектуры потребует иерархии каналов внимания.
- 2. Поколенческие различия** — гипотеза о том, что поколение Z и Альфа воспринимают два экрана как единое распределённое медиа-пространство.

3. **Платформы, игнорирующие второй экран** — эмпирическая проверка тезиса об их проигрыше в удержании молодой аудитории.

12. Список литературы

1. **Полуэхтова, И.А.** Кросс-платформенная фрагментация видеопотребления // Социологические исследования. — 2025. — № 11. — С. 93-109.
2. **Шариков, А.В.** Мультиэкранность как новая реальность медиапотребления // Медиаальманах. — 2023. — № 5. — С. 24-36.

3. **Коломиец, В.П.** Медиапотребление в эпоху цифровой конвергенции // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. — 2022. — № 4. — С. 112-129.
4. **Дунас, Д.В., Толоконникова, А.В.** Современные практики медиапотребления: методологический аспект // Национальный агрегатор открытых репозиториев. — 2024.
5. Калмыков Н. Н. Социальные архитектуры в социологии управления:
четырёхслойная модель и диагностический протокол анализа управляемости // Социология. 2026. № 3. С. 121–126.
6. Калмыков Н. Н. Социальные архитектуры как проектируемые многомерные среды: теоретическое ядро и управленческая операционализация // Социология. 2026. № 2.