Syddansk Universitet, Kolding
Institut for Design og Kommunikation

CAND.IT. – WEBKOMMUNIKATION (WEBARKITEKTUR)

Spectating on Twitch: Interaction and fellowship

Tilskuere på Twitch: Interaktion og fællesskab

Speciale / Master thesis

---

01. JUNI 2017

Søren Skjellerup Paulsen & Tarik Salihovic

Anslag: 301.900 (125,79 normalsider)

Vejleder: Michael May

TILSKUERE PÅ TWITCH: INTERAKTION OG FÆLLESSKAB

Speciale, 2017

© forfatterne og Syddansk Universitet, 2017

Syddansk Universitet, Kolding

Institut for Design og Kommunikation

Cand.it – Webkommunikation, Webarkitektur

Forfatterne:

Søren Skjellerup Paulsen

Tarik Salihovic

Vejleder:

Michael May

Tryk udgave:

1. udgave, 1. oplag

Tryk: Print & Sign

Printed in Denmark, 2017

Dette speciale er printet hos Print & Sign ved Syddansk Universitet, 6000 Kolding.

ABSTRACT

Spectating on Twitch: Interaction and fellowship

Web-mediated communication and interaction, and the use of social media is by now prevalent in most of the world. Up until recently the internet and web standards we were familiar with few years ago has been in rapid development. Communication was up until recently considered a one-sided event, where information could only be read - the term interaction was an unfamiliar notion in the early stages of the internet. At the present stage of this matter, the internet is considered a giant container of shared content that can be accessed by anyone around the world. Nevertheless it is also perceived as a place where people gather in order to interact and collaborate around shared content, which is why websites, with a central idea of interaction and collaboration, have flourished. Furthermore, the internet enables people from around the world, with different cultures, values, languages, interest etc. to get closer - the internet is by definition connecting people. One of the many affordances that is derived from the internet is the notion of community development. It enables virtual gatherings and allows for people to foster communities of interest. An example of a website, whose purpose is to create an environment for people around the world, with common interests within the gaming universe, is the video broadcasting platform Twitch.tv.

Purpose: As Twitch is a relatively new social media for the gaming community, it is expected that the existing research regarding Twitch is considered rather limited, along with the consumers' understanding of the media and how Twitch enables fellowship. As a result of the above mentioned this thesis aims to determine how Twitch is perceived by its users, and aims to investigate the underlying cause of its usage. Subsequently, the thesis aims to provide a better understanding how technology on Twitch helps enabling community, interactivity between its members, and sociability. This thesis can in general be viewed as a contribution for a better understanding of the media Twitch.

Methodology: This thesis is approached from a social perspective and takes stance in the underlying essence of social phenomenology by Albert Schutz and the social construction of reality by Berger & Luckmann. Considering that existing research regarding Twitch is rather limited, this thesis takes an explorative research approach using a mixed methods research methodology. The thesis is conducted with two qualitative methods (netnography & qualitative interviews) that aim to uncover complimentary and more comprehensive knowledge of the research field. Netnography is applied in order to study the aspects of online culture - interaction, behaviour, rules, norms - in streaming communities within Twitch. Furthermore, the purpose of the netnographic data collection method is to provide a general understanding of the Twitch community. Qualitative interviews are applied to provide an in depth understanding from the users perspective. The qualitative interviews are respectively conducted from audience members, as well as one broadcaster's point of view.

Findings: The findings in this thesis provide an understanding that Twitch, on the notion of the concept of a community, is perceived as a medium in which activities are dependent on synchronous communication and interaction, hence the keyword *live*. Furthermore, Twitch consist of different streaming communities, that are attached to different boundaries and cultures, which is why the findings of this thesis indicate diversity in the perception of these communities. However, the findings also suggests that members of the Twitch community are attracted to its streaming communities for different reasons and that these same members have different point of views of their consumption to this media. Boundaries - as mentioned above - e.g. rules, norms, memberships are part of streaming communities and enabled by Twitchs' functionality. The findings in this thesis provide an understanding that the functionality (technology) of Twitch - depending on the streamers use of it - influences the sense of community and furthermore enables community. This thesis argues regarding the findings that Twitch' functionality related to interactivity - which is the key essence of community - is of great significance. In this matter, the findings suggest that the functionality allows multiple communication and interaction gateways. As a final result, the findings also show that the audience member of different communities on Twitch build strong parasocial bonds towards the streamers and this social bond is of great significance in terms of the viewer's willingness to loyally keep watching the streamer.

Keywords: community, sociability, twitch, gaming, interaction, livestream, broadcaster, spectator, parasocial interaction and relation

INDHOLD

INDLEDNING 7
Problemformulering 9
Afgrænsning 10
Nøgleord og begrebsafklaring 11

TWITCH OG EMNEINTRODUKTION 13
En typisk Twitch-stream 16
First-Person-Shooter 16

DEL 1. TEORI

1. COMPUTERSPIL, MOTIVATION OG TILSKUERE 18
Motivation i spil 18
Presence 22
Tilskuere i leg og spil 24
Tilskuere i computerspil 25

2. FÆLLESSKAB 27
Fællesskab som samhørighed og enighed 27
Forestillet fællesskab 28
Følelse af fællesskab 30
Fællesskab som praksisfællesskab 31
Online communities 34
Udvikling af teknologi og fællesskab 36
Det virtuelle sociale rum 37

3. KOMMUNIKATION - TYPER OG FORMER 43
Modtagerforhold, asynkron og synkron kommunikation 43
Rituel kommunikation 44
Massekommunikation og interpersonel kommunikation 46

4. SKUESPIL OG SOCIALE RELATIONER 47
Goffman og teatermetaforen 47

Fra Goffman til digitale medier 50
Parasocial relation og interaktion 52
PSI skabes gennem kommunikationen 55

DEL 2. METODE

5. METODE TILGANG
Digital Natives 58
Videnskabsteoretiske overvejelser 60
Kvalitativ tilgang 63
Mixed Method Forskning 64
Indledende interview og observationer 66

6. NETNOGRAFISK STUDIE 67
Entrée 68
Dataindsamling 70
Etik 71
Databehandling af observation 72

7. DET KVALITATIVE INTERVIEW 74
Interview som metode 74
Semistruktureret interview 76
Udarbejdelse af interviewguide 77
Valg af respondenter 78
Udførelse af interviews 79
Databehandling af interviews 80

DEL 3. ANALYSE

8. FINDINGS FRA NETNOGRAFISK STUDIE 83
Forskellige typer af streams 83
Forskellige medlemsemblemer i streamingkanalen 84
Moderators (redaktører) som en slags hjælper til streameren 85
Mange seere: chatten kan være hyperaktiv og blive oversvømmet med beskeder. 86
Få seere: chatten kan være rolig og streamer tager sig tid til at læse beskederne og svare 87
Streamingkanaler er sammensat af regler 88
Donationer som kommunikationskanal og støtte til streamer 89
Synlighed og andre fordele gennem abonnering (subscription) og cheer. 90
Fælles ritualer og praksisser i streamingkanaler 92
Chattens handler om det, der foregår lige her og nu 93
Streamer taler direkte til chatten (alle seere) 95

Sammenhold i streams 96

9. FINDINGS FRA KVALITATIVE INTERVIEWS 98
Interview med streamer 98
Individuelle interviews med seere 105
Twitch som medie 105
Interaktion og fællesskab i Twitch 109
Relation mellem seer og streamer 116

DEL 4. DISKUSSION

10. SAMMENFATTENDE DISKUSSION 124
Twitch - her og nu 124
Kommunikation og interaktion i Twitch 125
Følelsen af fællesskab på Twitch 128
Fællesskabets form 131
Twitch som det tredje rum 134
Forholdet mellem tilskuer og streamer 135
Det sociale bånd mellem streamer og seer 138
At spille eller at se andre spille? 141

DEL 5. KONKLUSION

11. KONKLUSION 144
Perspektivering 147
Metoderefleksion 148

REFERENCER 150
BILAG 156

INDLEDNING

Søren Paulsen & Tarik Salihovic

Vi er i disse dage omgivet af forskellige sociale medier, der hver især er med til at samle en gruppe mennesker med en fælles interesse - hvad end det er interessen for musik, kunst eller lignende. Som eksempler på sociale medier kan man nævne MySpace, Pinterest/Behance, Flickr osv. Derudover eksisterer der også sociale medier, der kan betegnes som netværksplatforme, hvilket medier som Facebook og Linkedin er eksempler på (Schmidt, 2013). Sociale medier er kendetegnede ved grundlæggende elementer. Et er, at de gør alverdens indhold på internettet tilgængeligt og gør det samtidigt muligt at skabe og redigere indhold. Det andet er, at de gør det muligt for mennesker med en fælles interesse at "samles" og interagere med hinanden (ibid.).

Denne nye måde - som ikke længere er helt ny - at oprette, dele og redigere indhold på online gør sig mulig via nye webstandarder som følge af den teknologiske udvikling. Ser vi blot få år tilbage gik internettet også under betegnelsen Web 1.0, som ikke i samme grad var kendetegnet af brugergenereret indhold og interaktivitet - det var kun få personer, der skabte indhold gennem HTML standarden (Hyper Text Markup Language). Med fremkomsten af Web 2.0 skete der en ændring, der fik stor indflydelse på, hvordan vi i dag bruger internettet. Interaktion spiller i dag en stor rolle, da internettet ikke længere er begrænset til en envejskommunikation, men som i stedet tillader dialog og interaktion, og det er i høj grad det, de sociale medier bærer præg af (Kaplan & Haenlein, 2009). Med Web 2.0 er det ligeledes heller ikke længere kun få personer, med en vis teknisk baggrund, som kan generere indhold. Internettet består således af deltagelse fra flere parter, og bærer i dag i høj grad præg af brugergenereret indhold i massevis (ibid).

Med den fortsatte teknologiske udvikling - både inden for World Wide Web, men også i forhold til internethastighed og de generelle tekniske muligheder, skabes der også nye højder for, hvordan personer med interesse inden for videospil spiller sammen, deler og skaber indhold inden for dette område. At spille videospil er ikke noget nyt fænomen. Allerede tilbage 1970'erne - 1980'erne blev det relativt normalt at spille computerspil. At se andre spille computerspil er ej heller et nyt fænomen - mange kender det sandsynligvis fra at have spillet på en spillekonsol derhjemme, mens ens søskende eller venner kiggede med og

måske endda, fortalte, hvad man skulle gøre - eller måske har man selv oplevet at være tilskuer, mens andre har spillet et videospil. I 2001 introducerede Martin Otten (2001), der er ansat hos Valve Software - en af verdens største videospilvirksomheder - værket *"Broadcasting Virtual Games in the Internet*", der kort sagt handler om, hvordan man broadcaster/udsender online videospil til en stor gruppe af mennesker gennem internettet. På daværende tidspunkt var der allerede en del personer, herunder online spillere, som delte information, viden etc. med hinanden og det at spille online videospil var blevet til en seriøs sport, ligesom vi kender det fra traditionelle sportsgrene (Otten, 2001). Men Otten (2001) forklarer, at det rent teknologisk ikke var muligt, at se online videospil. Ingen af de succesfulde kommercielle videospil kunne muliggøre, at en stor mængde af tilskuer fik adgang til at se på. I stedet foregik det ved, at man tilsluttede sig et Internet Chat Rum (IRC) og ventede på automatisk generede script-beskeder, der fortalte resultatet af spillet. Man kunne også efterfølgende gense spillet ved at downloade en optagelse og dermed have mulighed for, at se spillet gennem en deltagende spiller i spillet (Otten, 2001:2).

Det at downloade en gemt version af videospillet eller at se videoklip fra videospil er i dag ikke noget nyt - vi ser det ske med eksempelvist YouTube, der blev grundlagt i 2005 som en platform, hvor personer kunne uploade og dele deres videoer online. Denne platform står nu tilbage som en del af underholdningsindustrien (Holland, 2016). Et eksempel er, hvor en kendt youtuber som Felix Kjellberg, der går under aliaset "PewDiePie", har skabt en formue ved at uploade videoer af sig selv, hvor han taler og filmer sig selv, mens hans spiller et videospil (ibid.). PewDiePie er blot et eksempel af mange, som på en eller anden måde beskæftiger sig med computerspil på platformen Youtube. I Juni, 2011 blev en ny platform ved navn Twitch lanceret. Platformen kan betegnes som en social videoplatform, hvor brugerne kan skabe og dele indhold med med andre. Det unikke ved Twitch er, at videomaterialet primært handler om computerspil - i modsætning til Youtube, hvor videoerne kan omhandle alverdens ting. Desuden er et grundlæggende princip i Twitch, at videomaterialet udsendes direkte - det vil sige direkte videomateriale, der typisk viser en person spille et computerspil. Tjenesten havde allerede i 2014 100 millioner unikke seere, halvanden millioner unikke streamere, 16 milliarder sete minutter og 11 millioner streamede videoer - om måneden (Twitch.tv, 2014). Twitch platformen har siden været i rivende udvikling og blev i 2014 opkøbt af giganten Amazon for 970 millioner dollars (BBC.com, 2014). I dag har Twitch 9.7 millioner daglige aktive brugere og over 2 millioner unikke streamere - det vil sige personer, der udsender videomateriale - om måneden (Twitch.tv, 2017a)

Den enorme mængde af seere, som Twitch har opnået, og dermed personers store interesse for at se andre spille computerspil online, er vi enormt fascineret af. At se andre spille er som sagt ikke noget nyt, og at dele videoindhold fra spil er heller ikke noget nyt, men Twitch samler en masse mennesker i et medie, og har skabt noget så stort, at det måske kan virke en anelse uforståeligt. Medier som Youtube har gennem flere år tilladt brugere at se klip fra videospil, så hvorfor er det pludselig blevet så populært med Twitch? Hvad er det Twitch kan? Hvordan opfattes mediet af brugerne og hvorfor vælger brugerne at bruge mediet? Det er spørgsmål som disse, der har været vores indgangsvinkel. I den forbindelse vil vi i vores undersøgelse holde fokus på Twitch' funktionelle muligheder og dets indflydelse på, hvordan interaktion og fællesskab udspiller sig i Twitch. Herunder fokuserer vi også på eventuelle sociale bånd mellem streamer og seer. På den baggrund præsenterer vi vores problemformulering i følgende afsnit.

Problemformulering

Vi ønsker at arbejde med Twitch (www.twitch.tv). Twitch er en social community platform, som teknisk set er en webbaseret video- og streamingtjeneste inden for underholdning og videospil.

I vores speciale tager vi fat i Twitch' funktionalitet - hvad kan man på Twitch, hvorfor og hvordan bruges Twitch? Vi ønsker at ende ud med en forståelse af, hvad det er, Twitch kan for brugerne - det vil sige; hvad er det ved Twitch, der gør det tiltalende for brugerne at bruge mediet - og i den forbindelse, hvordan brugen udspiller sig. Det indebærer også undersøgelse af, hvad der giver brugere af Twitch lyst se og følge streamere på Twitch. I forlængelse heraf undersøger vi, hvordan brugere interagerer og kommunikerer på Twitch - dels interaktionen mellem seer og streamer og dels interaktionen seerne imellem. I opgaven holder vi stort fokus på, hvilke sociale bånd, der opstår imellem streamer og seer, samt hvordan fællesskaber udspiller sig på Twitch.

Ud fra ovenstående har vi udarbejdet følgende undersøgelsesspørgsmål, som vi ønsker besvaret i vores speciale: *Hvordan opfattes Twitch af brugerne og hvorfor bruger de netop Twitch? Hvilken indflydelse har Twitch' funktionalitet på interaktion og fællesskab i streams? Herunder fokus på det sociale bånd mellem streamer og seer.*

Afgrænsning

Når vi spørger ind til, hvorfor personer bruger Twitch-mediet, så søger vi ikke en dybere afdækning af, hvilke menneskelige motivationsfaktorer, der ligger til grund for brugernes brug af mediet. Ej heller ønsker vi nå frem til, hvilke grundlæggende menneskelige, sociale behov mv., som Twitch evt. kan være med til at dække hos brugerne. Dermed ikke sagt, at vi forkaster evt. findings, der kunne omhandle sådanne områder - finder vi eksempelvis ud nogle sociale aspekter omkring Twitch, der er medbestemmende for brugernes lyst til at bruge mediet, så er det stadig interessant for vores undersøgelse, men i den forbindelse er det ikke vores mål at nå frem til en forståelse af, hvordan det relaterer sig til generelle menneskelige behov og menneskelig motivation. Med vores undersøgelse vil vi snarere holde fokus på mediet Twitch og forstå hvordan mediet giver brugerne nogle muligheder, hvorfor vi i stedet søger at få svar på, hvorfor og hvordan mediets muligheder, funktionalitet og brug gør det interessant for brugerne.

I forlængelse heraf er det også et mål for specialet at undersøge, hvordan fællesskab og interaktion udspiller sig på Twitch - særligt set ud fra brugernes eget syn. Det er dermed et led i at forstå, hvordan Twitch-mediet forstås, opfattes og bruges af personer. Interaktionen i denne forbindelse indebærer både interaktionen mellem seerne, men også mellem seer og streamer. Hvad der er vigtigt at understrege er, at vi denne forbindelse heller ikke ser på, hvordan evt. fællesskab og interaktion i mediet kan tilgodese menneskelig motivation og behov - vi negligerer ikke, at mediet muligvis har en dybere menneskelig betydning på nogle fronter, men det er ikke i specialets fokus at dykke ned i en dybere diskussion om menneskelig motivation etc. i forhold til Twitch-brugen.

Grunden til, vi undersøger fællesskab, interaktion og mediets generelle funktionalitet, og ikke bare nøjes med at spørge brugere om, hvorfor de bruger det, skyldes, at vi føler det nødvendigt at forstå brugeres opfattelse af mediet samt hvordan det rent praktisk udspiller sig, for i sidste ende at kunne forstå, hvad Twitch kan - og herunder hvorfor det bruges - og reelt hvad Twitch egentlig er for en størrelse.

I undersøgelsen vælger vi at afgrænse os til en bestemt type af spil - nærmere bestemt afgrænser vi os til online First-Person-Shooter-spil. Med afgrænsningen mener vi, at det er seere og streams inden for denne type af spil, som vi beskæftiger os med i undersøgelsen. Afgrænsningen hjælper os med opnå et mere fokuseret mål, idet vi således undersøger en målgruppe, der alle normalvis beskæftiger sig med spil inden for samme spilgenre, hvorved undersøgelsen bliver mere fokuseret og gennemførlig. Dog skal afgrænsningen ikke opfattes

som så fastlåst, at vi kun er interesseret i findings, der udelukkende gør sig gældende inden for den pågældende spilgenre.

Nøgleord og begrebsafklaring

Seer: I vores speciale forstås en seer som en person, der ser indhold på og bruger Twitch.

Stream: Forstås og anvendes i vores speciale som den kanal, hvori video- eller spilgengivelse overføres/afspilles via Twitch. Begrebet kommer fra verbet at streame, som jf. Den Danske Ordbog betyder at *"overføre og afspille digital lyd eller film løbende uden forudgående lagring"*[1]

Streamer: Forstås som den person, der udsender sin spilgengivelse via Twitch-mediet - det vil sige den person, der "streamer" videoindholdet. Begrebet streamer kommer fra verbet "at streame", som jf. Den Danske Ordbog betyder at *"overføre og afspille digital lyd eller film løbende uden forudgående lagring"*[2]

Subscriber: Er det engelske ord for *abonnent*[3] og forstås i vores speciale som person(er), der abonnerer på streamingkanaler i Twitch. Undervejs i specialet bruger vi en udvidelse af begrebet som følger: *at abonnere* eller *at subscribe*.

Følgere [engelsk: followers]: Forstås i vores speciale som person(er), der følger en streamingkanal. Undervejs i specialet bruger vi en udvidelse af begrebet som følger: *at følge*.

Donation: Forstås jf. Den Danske Ordbog[4] som at give penge til et bestemt formål. I vores speciale relaterer begrebet sig til Twitch og beskriver det, at personer donerer penge til streamer. Undervejs i specialet bruger vi en udvidelse af begrebet som følger: *at donere*.

Gaming: Forstås og anvendes i vores speciale, jf. Den Danske Ordbogs forståelse af ordet, som det *"det at spille computerspil på en computer eller en spillekonsol"*[5]

Community / communities: Forstås og anvendes i vores speciale, jf. Den Danske Ordbogs[6] forståelse af ordet, som *fællesskab(er)*.

Live / Live streaming / Live chat: Vi bruger begrebet *live* som indikation på, at noget sker direkte, altså lige her og nu. Jf. Den Danske Ordbog betyder live *"direkte,*

---

[1] http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=stream
[2] http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=stream
[3] http://da.bab.la/ordbog/engelsk-dansk/subscriber
[4] http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=donation
[5] http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=gaming
[6] http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=community

umiddelbart eller uden forsinkelse eller afbrydelse fx om begivenhed, tv-udsendelse eller pladeindspilning"[7] og det er også sådan vi forstår og anvender begrebet.

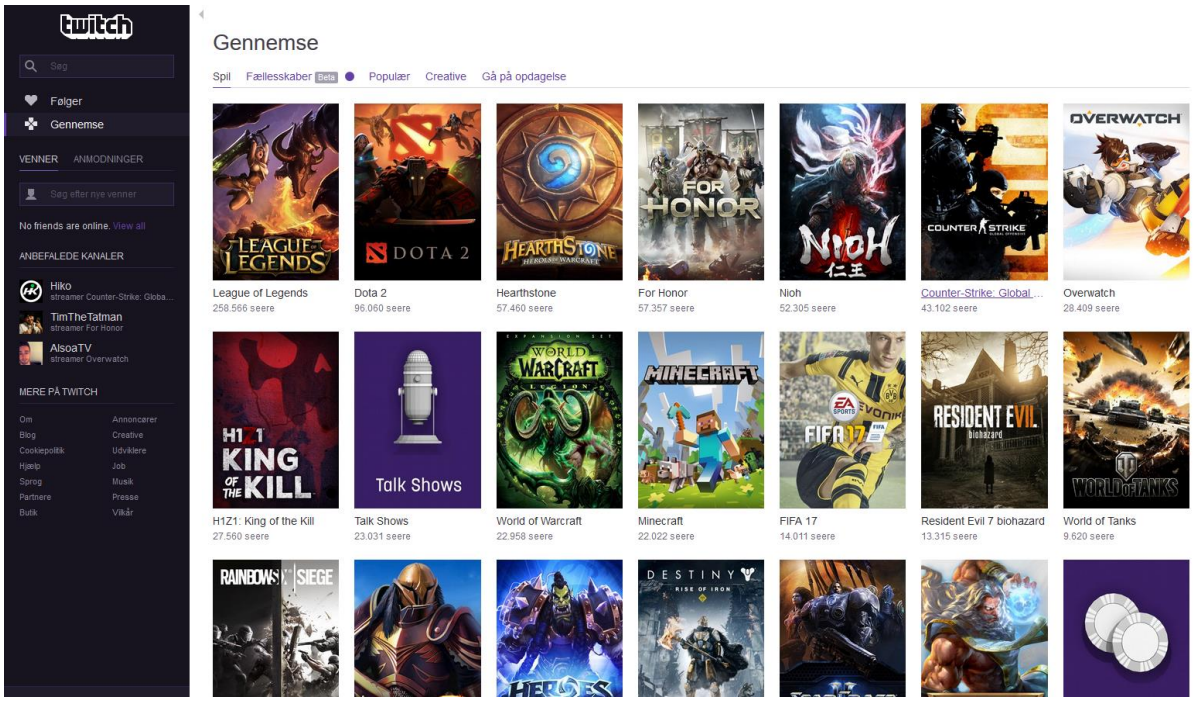
[7] http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=live,3

TWITCH OG EMNEINTRODUKTION

Søren Paulsen & Tarik Salihovic

I dette afsnit forklarer vi, hvad Twitch handler om, hvorefter vi gennemgår Twitch-mediets funktionalitet, og beskriver, hvad der rent praktisk er mulighed for i mediet.

Twitch er som nævnt en streamingtjeneste og kan betegnes som en broadcasting-platform – eller en platform for live-udsendelse af videomateriale. Twitch blev grundlagt i 2011 og har i dag 9,7 millioner aktive brugere dagligt (Twitch.tv, 2017a), hvilket gør videoplatformen til den største i verden inden for livestreaming af videomateriale vedrørende gaming. Det er netop gamerne, som tydeligt er Twitch' primære målgruppe. Gennemsér man eksempelvis twitch.tv's materiale, så er det første, man ser, en lang liste over diverse spil, der bliver streamet og set i øjeblikket.



Kilde: https://www.twitch.tv/directory

Men selvom spil er det primære emneområde på Twitch, så er det ikke kun video fra spil, der bliver og kan udsendes. Udover alle spil og -genrer udsendes også live-video fra e-sportsarrangementer. E-sport dækker over computerspil på et højt og konkurrencedygtigt

plan, og der udsendes ofte video fra diverse spil, når der afholdes professionelle turneringer mv. Yderligere er der ofte kanaler på Twitch, der udsender videomateriale fra diverse konferencer, shows, paneler etc., når de afholdes.

På Twitch er der også mulighed for at se udsendelser, der ikke er relateret til gaming. Det foregår som oftest via *Twitch Creative*, der dækker over en slags lokation for personer, der ønsker at udstille – det vil sige streame og udsende – materiale om deres kreative kunnen. Det kan for eksempel være videoudsendelser, hvor streameren maler et maleri, spiller og synger sange, tilbereder et måltid eller andet (Twitch.tv, 2017a).

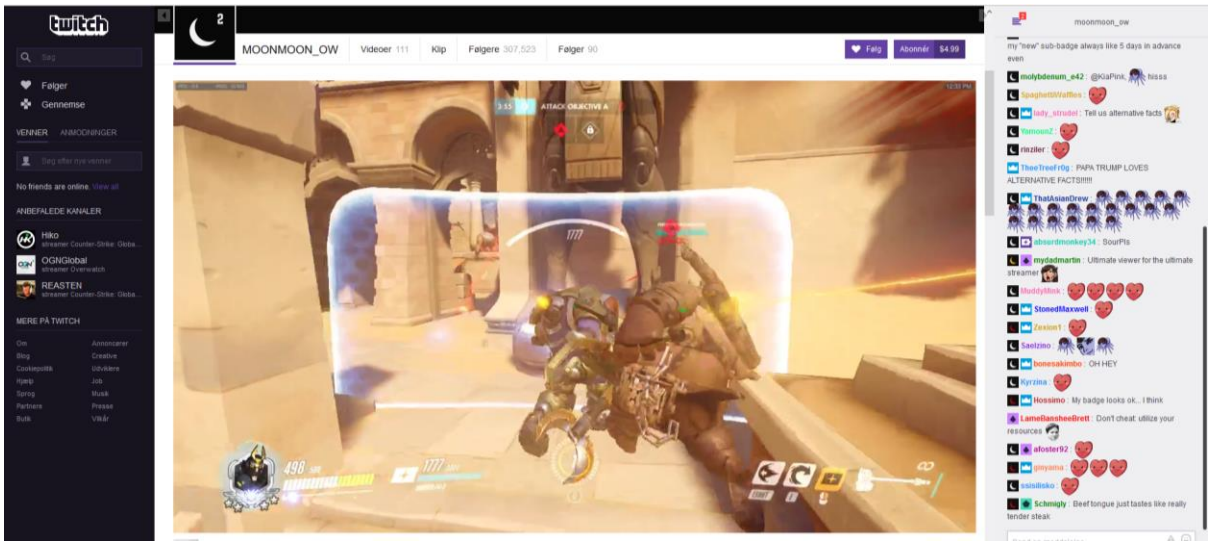
Siden 2011, hvor Twitch blev etableret, er populariteten og interessen for mediet kun vokset. Herunder ses nogle fakta indhentet fra Twitch' egen hjemmeside (https://www.twitch.tv/p/about):

- 9,7 millioner daglige aktive brugere
- Over 2 millioner unikke streamere om måneden
- Hver person kigger med 106 minutter om dagen
- Over 2 millioner samtidige seere på websitet
- Over 46 millioner USD indsamlet af Twitch-fællesskabet til velgørenhed

Oplysningerne herover taler for sig selv, og man kan ikke komme uden om, at Twitch må siges at være et utroligt populært medie. Twitch er blevet så populært, at der efterhånden er mange streamere, der kan leve af at udsende livevideo via mediet.

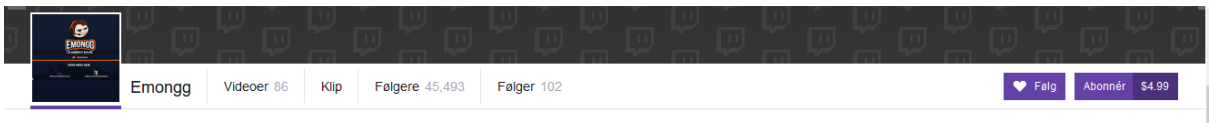
En hvilken som helst person kan oprette en konto på www.twitch.tv og efter få minutter påbegynde sin egen streaming af videomateriale, som andre så kan tilgå og se. Når man opretter en konto, får man sin egen *kanal*, og det er herigennem, man udsender sit videomateriale (stream) – hvis man ønsker det vel at mærke.

Ønsker man kun at se videoindhold fra andre streamere, behøver man ikke oprette en konto på Twitch, men det giver nogle fordele i form af muligheden for at følge og abonnere på diverse kanaler, så man kan følge med i, hvornår specifikke personer "går/er live". Derudover er det også påkrævet, man har sin egen konto, hvis man ønsker at gøre brug af chatfunktionaliteten, der er tilknyttet hver eneste kanal. I nedenstående billede ses, i højre side, livechatten, der kører sideløbende med selve livevideoen.



Kilde: https://www.twitch.tv/moonmoon_ow

Chatten giver brugere mulighed for at interagere undervejs i udsendelserne. Men chatfunktionaliteten gør det ikke kun muligt at skrive tekst, som andre kan læse – man kan også ”nævne” andres brugernavne, så teksten bliver tydelig for netop den nævnte person - det kan være selve streameren, man henvender sig til, men det kan også være alle andre brugere, der befinder sig på streamen. Desuden er chatten opbygget efter et slags hierarki, hvilket betyder, at nogle brugere har flere rettigheder end andre. Er man for eksempel *moderator* på en kanal, har man mulighed for at banne (udelukke) andre brugere fra chatten[8]. Andre typer af brugere på en stream er almene seere, der blot er der for at se en stream, og som kan bruge chatten, men som ikke har specielle rettigheder. Herudover er der followers, eller følgere, der aktivt har valgt at følge den pågældende stream/kanal. Slutteligt eksisterer der subscribere [dansk: abonnenter], der ikke kun følger streamen, men som også har valgt at betale for at opnå titlen som abonnent. Herunder ses det, hvordan man på en stream har mulighed for at trykke ”følg” eller ”abonnér”:



Kilde: https://www.twitch.tv/emongg

Streameren eller moderatorer har mulighed for at begrænse chatfunktionaliteten til kun at kunne bruges af følgere eller abonnenter, hvilket dermed giver dem nogle fordele. Med

[8] https://help.twitch.tv/customer/portal/articles/659115-chat-icons-and-emoticons

twitch-chatten kan man altså i en eller anden grad socialisere med andre brugere, og måske er det derfor, at Twitch selv beskriver tjenesten som *"Social Video for Gamers"* (Twitch.tv, 2017a).

En typisk Twitch-stream

Så hvad er en stream egentlig, og hvordan ser en typisk stream ud på twitch? En stream tilhører en bruger, en streamer, der via sin *kanal* uploader og udsender live video. Når brugeren starter sin stream, kan andre mennesker finde streamen og begynde at se den – de bliver de førnævnte seere. Som sagt er Twitch primært fokuseret omkring digitale spil, og derfor vil en typisk stream som oftest bestå af, at streameren spiller diverse videospil – det kan være alene eller sammen med andre personer. Ofte indlejrer streameren video af sig selv også via et webcam, så seere kan se streameren, samtidigt med, også gameplay fra spillet er synligt. Sideløbende med, at streameren spiller, kører den førbeskrevne chat, hvor seerne kan skrive til hinanden eller til streameren. Sommetider tager streamere længere pauser fra spillene for at interagere med chatten. *"The streamer will typically try to read the chat and respond to viewers as they play."* (Hamilton et al. 2014:2). Hvor ofte og hvor tit en streamer tager sig tid til at interagere med chatten afhænger af den enkelte streamer samt streamens popularitet og grad af interaktion.

First-Person-Shooter

Eftersom vi tager udgangspunkt i online First Person-Shooter-spil - nærmere bestemt multiplayer FPS, finder vi det nødvendigt at klarlægge genren. Herunder beskriver vi derfor kort genren.

Spil som Counter-Strike og Overwatch er begge first-person-shooter-spil (FPS), der er baseret på våbenbaseret kamp set fra et førstepersonsperspektiv[9]. Andre kendte FPS-spil er klassikeren Battlefield og spilserierne Medal of Honor og Call of Duty. Fælles for online FPS-spil er, at man i disse spil har et "førstepersonsperspektiv" - det vil sige kameravinklen, hvorfra man ser sin spilkaraktér. Selvom der, på trods af førstepersonsperspektivet, kan være stor forskel på spillene inden for FPS-genren, så forekommer der normalvis det formål i spillene, at skyde fjenden. Desuden gør det sig også gældende for de førnævnte spil, at der er tale om multiplayerspil, hvor flere spillere spiller samtidigt.

[9] https://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter

DEL 1

TEORI

1. COMPUTERSPIL, MOTIVATION OG TILSKUERE

Søren Paulsen

Motivation i spil

Twitch er tæt beslægtet med det at spille computerspil - næsten alt indhold, der udsendes på Twitch handler om computerspil i en eller anden form. Af denne grund mener vi, det er væsentligt at se på, hvad computerspil gør for spillerne - hvilke motivationsfaktorer, der er forbundet med at spille computer. Det gør vi fordi, vi mener, det er relevant at have en forståelse for, hvorfor personer spiller computerspil, inden vi kan pege på, hvad det er i Twitch-mediet, der gør det interessant for personer at se *andre* spille computerspil.

Der eksisterer forskellige genrer af spil, og derfor kan man forestille sig, at motivationsfaktorerne varierer alt efter, hvilken genre man ser på. Vi ser nærmere på genren online multiplayerspil, eftersom disse indebærer deltagelsen af multiple personer på én og samme tid, ligesom Twitch også i høj grad er præget af participationen fra forskellige brugere samtidigt. Desuden holder vi i vores opgave også fokus på netop multiplayerspil i FPS-genren, hvorfor det er oplagt at se netop på den spilgenre

Spilmotivation kan omtales på forskellig vis, og gennem de senere år har flere forskellige afgivet diverse bud på, hvilke motiver, der er eksisterende i forbindelse med at spille, samt hvordan disse kan klassificeres. Richard Bartle (1996) argumenterer for, at computerspillere kan opdeles i fire forskellige typer af spillere: *Achievers, Explorers, Socializers* og *Killers*. Bartle's opdeling af spillertyper har dog modtaget kritik - dels fordi, at modellen ikke har et empirisk grundlag og dels fordi, de fire spillertyper kan have overlappende elementer, på trods af at Bartle betegner typerne som eksklusive.

Med inspiration fra Bartle, har Nick Yee (2005) på en empirisk baggrund identificeret motivationsfaktorer i MMO-genren. Yee's identificerede motivationsfaktorer er baserede på datamateriale fra 30.000 respondenter (Yee, 2005:3). Med undersøgelsen har han identificeret tre hovedgrupper af motivationsfaktorer, nemlig *Achievement, Social* og *Immersion*, der hver

især indeholder undergrupper af motivationsfaktorer. Herunder ses Yee's skema over motivationsfaktorer oversat til dansk.

Achievement	*Social*	*Immersion*
Avancement at avancere i spillet, opnå magt, status og rigdom i spillet	**Socializing** chat med andre, hjælpe andre, få venner	**Discovery** udforske spilverdenen, finde gemte ting
Mechanics analysere spillets mekanikker, opnå den optimale ydeevne	**Relationship** danne relationer til andre spillere	**Role-playing** Historien i spillet, at skabe historien via sin spilkarakter eller via andre spillere
Competition konkurrere med andre, provokere eller dominere andre	**Teamwork** Samarbejde med andre, opnå noget i grupper	**Customization** ændre din avatars udseende, tøjstil, m.m.
		Escapism Slappe af, undgå virkelighedens problemer

I det følgende redegør vi for de tre kategorier af motivation, og beskriver hvilke typer af motivationsfaktorer, der kan gøre sig gældende under hver enkelt kategori. Det er relevant at påpege, at de enkelte motivationsgrupper ikke skal ses isoleret fra hinanden, men at man som spiller derimod godt kan motiveres af diverse faktorer fra forskellige grupper samtidigt.

Achievement

Den første underkategori er *advancement*. I denne bliver spilleren motiveret af at avancere - eksempelvis ved at stige i levels i spillet, progrediere, opnå en bestemt status i spillet etc. Yee påpeger desuden, at det at opnå en bestemt status i et spil også hænger sammen med en anden motivation, nemlig den at få anerkendelse fra andre spillere (Yee 2005:3). Motivationen *Mechanics* refererer til, at spilleren opnår tilfredsstillelse ved at analysere spillets mekanik og system i sin stræben på at opnå en optimeret og effektiv måde at spille spillet på (ibid.:4). Den sidste motivationsfaktor under achievement er *competition*, hvor spilleren motiveres af at være konkurrencedygtig og ved at konkurrere mod andre personer i spillet. Motivationen opstår i høj grad i forhold til enkelte spiller kan dominere andre spillere og i den forbindelse føle sig "ovenpå".

Social

Ved motivationsfaktoren *socializing* motiveres spilleren af at socialisere med andre spillere og måske endda opbygge nogle forhold til disse ved at lære dem at kende. Under motivationsfaktoren hører også nydelsen i at kunne interagere og "small-talke" med andre spillere. Længerevarende relationer spillere imellem hører dog nærmere under motivationsfaktoren *relationship*, hvor spilleren netop motiveres af at have stærke relationer til andre spillere, og hvor relationerne nærmest blive til venskaber som man kender det fra det "virkelige liv". *Teamwork*, der er den sidste motivation under *social*, dækker over spillerens motivation for at samarbejde med andre spillere, frem for konstant at "arbejde" på egen hånd.

Immersion

Immersion indeholder fire undertyper af motivationsfaktorer, hvor den første, *discovery*, handler om spillerens lyst til at udforske spilverdenen og opdage spillets elementer - måske særligt opdage dele af spillet, som ikke alle andre spillere kender til. *Role-Playing* omhandler motivationen for at integrere sin spilkaraktér i en større historiemæssig sammenhæng i spillet. Med andre ord bliver det en motivation for spilleren at skabe en historie for sin egen karaktér i spillet. Denne motivationstype gør sig formodentligt særligt gældende indenfor online rollespil, og knap så meget inden for online FPS-spil og andre spilgenrer. *Customization*-motivationsfaktoren handler om, at spilleren motiveres at ændre sin spilkaraktérs udseende i spillet. Den sidste motivationstype er *escapism*, og denne dækker over, at spilleren motiveres af eller har lyst til at spille fordi, det fungerer som en måde at undslippe hverdagens problemer og stress - via spillet kan spilleren bedre slappe af og tænker knap så meget på eventuelle problemer.

Ud fra Yee's identificerede motivationsfaktorer er det tydeligt, at der er mange forskellige ting, der spiller ind i forhold til, hvad der er motiverende i computerspil. Kigger man på de ovenstående motivationstyper, så kan man også se, at der er forskel på formen af dem - nogle motivationstyper relaterer sig direkte til spillet og dets mekanik, hvorimod andre tager form af en lidt mere psykologisk karaktér. I det følgende kommer vi ind på, hvordan motivation kan opdeles i to forskellige typer - den *indre motivation* og den *ydre motivation*.

Ydre og indre motivation i spil

Et fælles anvendt begreb inden for den positive psykologi er den *ydre motivation*. Når man taler om ydre motivation, så taler man om, at man motiveres af elementer, der ikke ligger "inde i sig selv". Det kan være udenforliggende materialistiske goder af forskellige slags

(McGonigal, 2011:45). Inden for spilverdenen kan den ydre motivation drives af muligheden for at få belønninger i spillet - eksempelvis i form af ny beklædning til sin spil karaktér, nye våben etc. Den ydre motivation kan være stærk, men ofte varer motivationskraften ikke længe ad gangen, og glæden ved belønningerne er kun midlertidige. Dette skyldes, at man opbygger en slags resistens over for belønningerne, og som tiden skrider frem skal der derfor flere og flere og større og større belønninger til, for at fastholde samme grad af motivation.

Den *indre motivation* tager en anden form, idet man inden for denne motivation taler om en drivkraft, der kommer "indefra". Man motiveres, fordi man rent faktisk har lyst at gøre det - hvad end det er lysten til at spille et spil eller andet. Den belønning man får i den indre motivation tager ikke form af nogle bestemte goder af forskellige slags. Belønningen ligger derimod inde i personen selv - for eksempel i form af positive følelser, interaktionen med andre menneske og de sociale relationer (McGonigal 2011, p. 45). Drivkraften i motivationsformen bliver derfor ikke hele tiden at finde nye materielle belønninger, eller hvis vi taler om spil, så leder man ikke nødvendigvis hele tiden efter de midlertidige glæder, som opstår, når man eksempelvis erhverver sig nye våben, beklædning mv.

Rent videnskabeligt er den indre motivation blevet bevist vigtigere end den ydre motivation, og belønningen, glæden og motivationen er som oftest stærkere og længerevarende end den ved den ydre motivation. For at forstå den indre motivation på bedre vis, kan den inddeles i fire forskellige dele: For det første ønsker vi mennesker at foretage et tilfredsstillende arbejde, der har betydning; for det andet vil vi gerne være herre over vores eget liv og vi ønsker at andre skal se, hvad vi kan og er gode til; for det tredje har vi brug for sociale relationer til andre mennesker - det indebærer socialt samvær med andre, som vi kan dele oplevelser med; for det fjerde, så vil vi mennesker gerne skabe en mening med tilværelsen - vi vil gerne være en del af noget, der er større end vi selv er - et sted, hvor vi kan høre til og hvor vi kan bidrage (McGonigal, 2011:50). Ud fra de fire forskellige indre motivationsformer, så kan man se, at det for vi mennesker er vigtigt at føle os værdsat, det er vigtigt med socialt samvær osv. Men hvad har det i det hele taget med det at spille at gøre? Jane McGonigal relaterer dette til spil, hvorom hun siger:

> *"They actively engage us in satisfying work that we have the chance to be successful at. They give us a highly structured way to spend time and build bonds with people… And if we play a game for long enough, with a big enough network of players, we feel a part of something bigger than ourselves – part of an epic story, an important project, or global community."* (McGonigal, 2011:50-51)

McGonigal påpeger altså, at den indre motivation kan dækkes via spil - særligt online multiplayer spil, hvor flere spillere deltagere samtidigt, og hvor der dermed er mulighed for interaktion og socialisering med andre personer.

Men ligesom der i Yee's (2005) identificerede motivationsfaktorer kunne forekomme overlap, så kan man spørge sig selv om ikke også de ydre og indre motivationsformer kan spille sammen og have forskellige overlap. Ser vi eksempelvis på Yee's motivationsfaktor *advancement*, så kan man sige at denne relaterer sig til den ydre motivation, idet man direkte kan opnå nogle gevinster i selve spillet. Men overlappet mellem de den ydre og indre motivation opstår her, fordi man ikke alene kan sige, at der er tale om en ydre motivation, når man for eksempel er motiveret af at stige i level i et givent spil (advancement). For selvom den ydre motivation er til stede, så er den ydre motivation drevet af den indre motivation - så at sige. Et eksempel kunne være, at en spiller har en ydre motivation for at opnå en bestemt titel eller niveau/level i et spil, men denne ydre motivation er opstået på baggrund af spillerens indre motivation for eksempelvis at vise andre spillere sit level, og dermed, at spilleren er dygtigt, eller blot fordi, at spilleren har en indre motivation i form at selve lysten til at spille spillet og blive bedre til det. Salen og Zimmerman (2004) påpeger, ligesom McGonigal (2011), at der altid er ydre motivation forbundet med spil, men som oftest vil den indre motivation være vigtigere og større for spilleren (Salen & Zimmerman 2004, p. 332).

Presence

I forbindelse med motivationen for at spille computerspil finder vi begrebet *presence* relevant at tage fat i, fordi det blandt andet handler om, hvordan man som spiller kan leve sig ind i spillet. Med nutidens teknologiske muligheder er forskellen mellem virtuelle miljøer og virkelige, fysiske miljøer, og interaktionen i disse, nemlig blevet sværere at få øje på. Særligt computerspil skaber i dag nærmest livagtige verdener, der er så godt lavet, at den interaktion, som brugere foretager i disse spil, kan minde en hel del om den, som foregår i den virkelige verden (Tamborini & Skalski 2006, p. 230-231). Presence er et forholdsvist abstrakt begreb,

hvorfor det er ikke er lykkedes forskere indenfor feltet at nå frem til én fælles forståelse af begrebet - flere forskellige begreber er blevet brugt til at beskrive de samme koncepter, og identiske termer er blevet brugt til at beskrive forskellige ting med forskellige betydninger (ibid., p. 226). Men på trods af, at terminologien inden for forklaringen af presence varierer, så er der alligevel en vis enighed om selve konceptet. Tamborini & Skalski (2006) definerer presence som følger:

> *"(...) presence can be understood as a psychological state in which the person's subjective experience is created by some form of media technology with little awareness of the manner in which technology shapes this perception"* (Tamborini & Skalski 2006:226).

Tamborini & Skalski (2006) relaterer begrebet *presence* til elektroniske spil, som de kalder det. Dette gør de i forhold til tre dimensioner af presence: *Spatial presence, social presence* og *self-presence*.

Spatial presence kan forstås som det, at man som individ opnår en følelse af at være fysisk lokaliseret i en virtuel verden (Ijsselsteijn et al. 2000). Lee (2004) påpeger, at spatial presence også kan forstås som det at opleve virtuelle objekter, som var de virkelige elementer fra den fysiske verden. Social presence kan opfattes som det, at en person - det vil sige en social aktør - ser sig selv og sin virtuelle karakter som værende så virkelig, at det opfattes som virkelighed (Lee, 2004). Med andre ord ser den virtuelle sociale aktør sig som en egentlig social aktør. Social presence, i forhold til computerspil, handler også om, at man som spiller kan være "til stede" i spilverdenen sammen med andre sociale aktører (mennesker) (Tamborini & Skalski 2006:230-231). Den sidste dimension af presence, self-presence, er blevet defineret som en tilstand, hvori brugere oplever deres virtuelle jeg som sit egentlige jeg (ibid.).

Hvordan computerspil rent teknisk fremelsker de tre dimensioner af presence vil vi ikke komme ind på. I stedet er det væsentlige for os i denne forbindelse blot, at computerspil i stadig stigende grad kan bære præg af presence. Det vil sige, at computerspil for mange bliver så livagtige, at de opfattes som virkelige - spillere føler, at de befinder sig i den virtuelle verden, som var det en virkelig verden, hvori de kan interagere med andre personer, som man på mange måder kan i det virkelige liv.

En væsentlig årsag til, at vi finder snakken om presence interessant, er spørgsmålet om, hvorvidt begrebet presence også kan bruges i forbindelse med tilskuerne af spillet. Når man er en tilskuer i en virtuel verden, eller online på Twitch, kan man så få følelsen af presence - har tilskueren følelsen af, at man er sit egentlige jeg i det online miljø, at man er social med andre og opfatter tilskueren det som virkelighed? Det er ikke spørgsmål, som vi søger direkte besvaret i vores opgave, men det er relevante spørgsmål i forhold til at få et indblik i, hvad det vil sige at være tilskuer. I nedenstående afsnit tager vi derfor fat i netop *tilskuere* - både i generel, traditionel forstand (uden for en digital kontekst) og i forbindelse med computerspil.

Tilskuere i leg og spil

Lin & Sun (2011) taler om tilskuere i en ikke-digital kontekst - det vil sige ikke direkte i forhold til computerspil - og pointerer, at der kan være glæde for tilskuerne såvel som spilleren og tilskuerne imellem i forbindelse med spil og leg. Glæden eller følelsen af at have det sjovt gennem interaktionen under spil er ikke nødvendigvis forbeholdt spillerne, men også tilskuere i spillet (spectators) kan opleve glæde (Mehrabian, 1976 i Lin & Sun, 2011).

> *"it is important to acknowledge the potential for enjoyment among onlookers as well as between players and audience members."* (Lin & Sun, 2011:126)

Desuden kan tilskuernes tilstedeværelse også være med til at påvirke spiloplevelsen for spilleren og have en positiv indflydelse på spillerens præstation i spillet (Lin & Sun, 2011:127). Ifølge Lin & Sun (2011) er sociale interaktioner mellem spillere og tilskuere komplekse og dynamiske. Tilskuernes tilstedeværelse og deres færdigheder inden for/kendskab til det spil eller den leg, der er på tale, samt deres adfærd er med til at forme det, der kan kaldes den magiske cirkel [engelsk: the magic circle] (Lin & Sun, 2011). *The magic circle* kan, ud fra Huizingas (1949) forståelse, betegnes som en slags legeplads, hvori spil, leg og lignende kan forekomme (Huizinga, 1949:10). Huizinga (1949) beskriver denne legeplads som følger:

> *"The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tribunal (court of justice), etc, are all in form and function playgrounds: forbidden spots, isolated, hedged around, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world [...]"* (Huizinga, 1949:10)

Altså kan *the magic circle* forstås som en midlertidig sfære i den virkelige verden, der har forskellige former og funktioner. The magic circle er stedet, hvor legen eller spillet udspiller sig - det er scenen for legen, og på denne midlertidige og isolerede scene gør nogle bestemte normer, regler sig gældende for legen. Det er denne scene eller arena, og legen generelt, at tilskuernes tilstedeværelse har en indflydelse på. Eksempelvis kan tilskuernes tilstedeværelse og engagement i en fodboldkamp have positiv indflydelse på hjemmeholdets præstation.

Ikke alene har tilskuerne en betydning for legens/spillets udspillelse - de er en del af det. I hvert fald kan tilskuere ofte få en følelse af fordybelse i spillet/legen, uden selv at deltage direkte i det. Huizinga (1949) påpeger, at tilskuere kan være lige så fordybet i spillet som spillerne, og har en indflydelse på spillets udfald. De fungerer som deltagere i spillet og spiller med på de følelsesmæssige ting, som opleves gennem legene/spillet - eksempelvis suset ved at score til en fodboldkamp. Tilskuere føler så at sige spændingen i spillet. (Huizinga, 1949). Huizinga (1949) eksemplificerer denne spænding og fordybelse, en tilskuer kan få af at se et spil, med de romerske gladiatorkampe. Tilskuere ved disse gladiatorkampe "fordybede sig gennem en anden" og gladiatorerne repræsenterede og kæmpede for tilskuerne (ibid.:74-75). Tilskuerne får altså en slags forestilling om, at de deltager i spillet via de egentlige deltagere (Sutton-Smith, 2001 i Cheung & Huang, 2011).

Tilskuere i computerspil

Cheung & Huang (2011) undersøger i værket "Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator", hvem tilskuere af spillet Starcraft er og hvorfor de vælger at se på, at andre folk spiller spillet. De beskriver tilskuere i spil som:

> *"Spectators are people who follow the in-game experience, but are not direct participants in the game."* (Cheung & Huang, 2011:764).

Altså er en tilskuer en person, der følger med i spillet eller spiloplevelsen, men ikke direkte deltager i spillet. Det kan være en mor, der ser faderen og sønnerne spille et videospil, men

som ikke selv deltager i spillet; det kan være en mængde af mennesker i en konferencesal, der hepper på kandidaterne i en videospil-turnering; eller en dreng, der kigger sin bror over skulderen (Cheung & Huang, 2011).

Seerne i Twitch må også betragtes som tilskuere - tilskuere, der ser på, at andre spiller computerspil. Tilskuere i spil - som der er tale om i Twitch - kan godt forklares med et traditionelt eksempel, der inkluderer 'arkadespil'[10], som man tidligere har spillet i spillehaller og på spillemaskiner. Et arkadespil, som eksempelvis det klassiske Pac-Man, er typisk designet til en enkelt spiller, og spilles på en enkelt spillemaskine. At se folk spille spil på Twitch er nok ikke helt det samme som at se andre spille at spille Pac-Man på en spillemaskine, men der kan måske alligevel foretages en sammenligning, idet tilskuere af spil både er til stede på Twitch platformen såvel som de kunne være ved en spillemaskine. I et arkadespil på en spillemaskine kan der være tilskuere, der kigger spilleren "over skulderen" og har mulighed for at interagere med både spilleren og de andre tilskuere omkring spillemaskinen. Det samme gør sig gældende, når drengen kigger sin bror over skulderen - som i det tidligere nævnte eksempel. Vi drager på den måde en parallel til en digital sammenhæng - en parallel til Twitch. På Twitch er der nemlig også tilskuere i den forstand, at seere kan se med og se spillet udefra, følge spillets forløb, uden selv at være spiller.

[10] Arkadespil (engelsk: arcade games) er en betegnelse for spil, herunder videospil, som man normalt ser i spillehaller hvor der er opstillet spillemaskiner udstyret med møntindkast for at starte spillet. Spillene er designet til at være lettilgængelige. Et af de mest kendte arkadespil er eksempelvis Pac-Man. (https://da.wikipedia.org/wiki/Arkadespil)

2. FÆLLESSKAB

Tarik Salihovic

I dette afsnit tager vi fat i begrebet fællesskab. Vi ønsker at få en forståelse for, hvad fællesskab dækker over, og hvordan fællesskab kan udspille sig i en online kontekst. Dette skal give os en baggrund for at svare på, hvordan fællesskab udspiller sig på Twitch.

Begrebet fællesskab kan jævnfør Den Danske Ordbog forstås som det, *"at en gruppe mennesker er sammen om noget og derved føler en vis samhørighed"*[11]. Man kan på den måde sige, at det at være *fælles* om en ting med andre personer er selve essensen i ordet fællesskab (Leksikon.org, 2010). Fællesskab behøver dog ikke nødvendigvis betyde, at man blot "føler" en vis samhørighed, men kan også betyde, at man er fælles om at betale for noget eller at man har en virksomhed i "fællesskab" med en anden person. I det følgende dykker vi længere ind i betydningen af fællesskab og hvad det vil sige, at være en del af noget. Vi inddrager de nedenstående teorier på fællesskab, for at forstå hvad det vil sige at være et fællesskab på Twitch. Der er ikke nødvendigvis kun ét rigtigt svar på, hvad der karakteriserer et fællesskab på Twitch - der findes mange forskellige definitioner på begrebet og det at være sammen eller høre til noget. Vi gennemgår i nedenstående flere forskellige måder at opfatte fællesskab på, og i den forbindelse også forskellige kontekster for fællesskab - herunder også fællesskab i et online miljø. De forskellige at anskue fællesskab på skal sammen give os en bedre baggrund for senere at diskutere fællesskabet i Twitch.

Fællesskab som samhørighed og enighed

Fællesskab kan forstås ud fra Ferdinand Tönnies sociologiske formulering (Tönnies & Harris, 2001:10), der skelner mellem *Gemeinschaft* (fællesskabet) og *Gesellschaft* (samfundet) og som er en af de tidligste tanker vedrørende *fællesskab* som begreb (Khawaja, 2013). *Gemeinschaft* er hvad Tönnies betegner som fællesskab. Ifølge Tönnies består fællesskaber af gensidige positive forhold, hvor man så at sige er sammen om at hjælpe eller støtte hinanden i med- og modgang. Fællesskabet skal ud fra Tönnies' overbevisning også forstås som det nære, emotionelle og ægte bånd til andre (Khawaja, 2013:514).

[11] http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=f%C3%A6llesskab

> *"All kinds of social co-existence that are familiar, comfortable and exclusive are to be understood as belonging to Gemeinschaft"* (Tönnies & Harris, 2001:18).

Ud fra ovenstående uddrag, forstår vi at et fællesskab er kendetegnet ved: *al kendt, trygt og eksklusiv sameksistens*. Forstået på den måde, at det er noget man kender til, føler sig tryg ved og som er noget specielt for en selv - det er, hvad man forstår ved at høre til et fællesskab.

Begrebet *Gesellschaft* henviser Tönnies til det, vi kender som *samfundet*. Det skal ud fra hans opfattelse forstås, at samfundet er noget, der er skabt omkring ens virkelige liv. Det er "livet" i omverdenen eller den offentlige sfære og det er noget, der kun er midlertidigt. Eksempelvis lever mennesker side om side med hinanden - det kan være de støder på hinanden og holder hinanden selskab - men det er forbigående og i sidste ende er de trods alt uafhængige af hinanden (Tönnies & Harris, 2001:18). Hvorimod man i et fællesskab (Gemeinschaft), ud fra Tönnies opfattelse, vil være afhængig af hinanden og støtte hinanden. Det er den vedvarende og ægte måde at leve sammen på (Tönnies i Khawaja, 2013:515). Tönnies lader os forstå fællesskab i en fysisk og social kontekst, hvor mellemmenneskelige relationer er af stor betydning - ment på den måde, at fællesskaber er bundet af relationer til andre mennesker.

Vi inddrager i det følgende afsnit teorien omkring *Imagined Communities*, som træder lidt væk fra opfattelsen af et fællesskab som værende fysisk betonet og mere ind i opfattelse af fællesskab som værende *forestillet*. Det gør vi fordi, at vi i vores undersøgelse gerne vil forstå fællesskab i forbindelse med brugen af Twitch, som er et internetbaseret medie, hvor personer kan samles online.

Forestillet fællesskab

I modsætning til Tönnies' forståelse af fællesskaber arbejder Benedict Anderson (1983) med fællesskab som konstrueret, imaginært (forestillet) i samfundsmæssige sammenhænge. I dette afsnit kigger vi nærmere på Benedict Andersons teori om Imagined Communities (1983). Imagined communities kan på dansk oversættes til forestillede fællesskaber.

Benedict Anderson var en britisk historiker og sociolog (1936-2015), som beskæftigede sig med nationalisme, nationer og nationale identiteter (Baggrund, 2016). Hans mest anerkendte litteratur omhandler analyser af nationalismens historiske opståen og

udvikling - særligt kendt er værket Imagined Communities (ibid.). Benedict Anderson introducerer i dette værk ideen om det nationale fællesskab som værende "idemæssigt og diskursivt konstrueret" (Khawaja, 2013:516). I modsætning til Tönnies forståelse af fællesskab, så handler forestillede fællesskaber mere om at se på de samfundsmæssige processer, som muliggør konstruktionen af et nationalt fællesskab (ibid.). En af Andersons (1983) pointer i begrebet om forestillede fællesskaber er, at nationer og implicit dets medlemmer har en fornemmelse af samhørighed mellem andre medlemmer i nationen - selvom de aldrig har mødt hinanden, har de alligevel en fornemmelse af, at de tilhører det samme fællesskab.

> *"It is imagined because the members of even the smallest nation will never know most of their fellow-members, meet them, or even hear of them, yet in the minds of each lives the image of their communion."* Anderson (1983:6)

Ifølge Anderson (1983), som det også kan forstås ud fra ovenstående uddrag, er nationer altså forestillede fællesskaber. Modsat konkrete eller mere håndgribelige fællesskaber, som nævnt tidligere i det forrige afsnit, hvor man kender hinandens ansigter og hverdage, så er disse fællesskaber altså forestillede. De er forestillede fordi, selv de mindste nation er for store til, at alle medlemmer kan lære hinanden at kende, møde hinanden eller blot høre om hinanden. På trods af, at man aldrig kommer til at møde, snakke med eller se et medlem fra ens nation, lever der et forestillet fællesskab i hvert medlem - de har en forestilling om deres fællesskab. At nationer er forestillede fællesskaber skal ikke forstås som om, at nationer ikke er virkelige - for det er de. I stedet skal "forestillet" forstås som Anderson (1983) skriver:

> *"Finally, it is imagined as a community, because, regardless of the actual inequality and exploitation that may prevail in each, the nation is always conceived as a deep, horizontal comradeship. Ultimately it is this fraternity that makes it possible [...], for so many millions of people, not so much to kill, as willingly to die for such limited imaginings"* (Anderson, 1983:7)

Altså er nationer forestillede fællesskaber fordi, at på trods af nationers uligheder, uretfærdigheder mv., så opfatter medlemmer stadig nationen som et dybt "kammeratskab". På den måde er forestillingen om fællesskab i den grad virkelig - virkelig nok til, at millioner af mennesker er villige til at dø for disse forestillinger. Ifølge Benedict Anderson (1983) må

man se fællesskabet som en proces, idet en nations forestillinger om fællesskabet konstant udvikles og fornyes.

Følelse af fællesskab

I ovenstående kiggede vi på imagined communities, hvor vi beskrev, hvordan fællesskaber kan eksistere i form af forestillinger - forestillinger om fællesskab. I den forbindelse fandt vi frem til, hvordan personer med forestillingen om fællesskab føler sig tilknyttet til fællesskabet på trods af, at fællesskabet egentlig er forestillet. I dette afsnit dykker vi videre ind i den følelse, der kan forekomme, når man føler sig knyttet til en gruppe - nemlig følelsen af fællesskab. Det gør vi via begrebet *sense of community*.

McMillan & Chavis (1986) bruger begrebet *sense of community*, der defineres som:

> *"[...] a feeling that members have of belonging, a feeling that members matter to one another and to the group, and a shared faith that members' needs will be met through their commitment to be together"* (McMillan i McMillan & Chavis, 1986:9).

Sense of Community beskriver således en følelse af samhørighed og et tilhørsforhold til gruppen/fællesskabet - fællesskabet og fællesskabets medlemmer har en betydning for hinanden, og medlemmernes behov dækkes gennem deres eget engagement i samværet. Sense of Community skal altså forstås som det, at medlemmer i et fællesskab oplever en følelse af fællesskab. Følelsen af fællesskab kan opstå på forskellig vis for de enkelte medlemmer; de er en del af fællesskabet (medlemskab); de kan påvirke eller have indflydelse på fællesskabet (indflydelse); de støtter og bliver støttet af andre medlemmer (integration og opfyldelse af behov); og de har eller deler fælles historie, steder, tid og lignende med hinanden (fælles tilknytning/samhørighed). Det er disse fire elementer, der er med til at skabe et stærkt og velfungerende fællesskab (McMillan & Chavis, 1986:9). Herunder beskriver vi de enkelte elementer, der påvirker medlemmers følelse af fællesskab.

Medlemskab i et community defineres ud fra medlemmernes personlige investering/engagement i fællesskabet. I kraft af medlemmernes engagement, føler de ret til et tilhørsforhold til fællesskabet og får følelsen af at høre til fællesskabet. Medlemskab i fællesskabet indebærer klare retningslinjer for, hvem der er hører til og hvem der ikke hører til fællesskabet. Retningslinjerne er bl.a. fælles symboler, ritualer, normer og regler. (McMillan & Chavis, 1986:9).

Indflydelse beskriver medlemmernes indflydelse og følelse af indflydelse i fællesskabet. Altså er medlemmer mere bundet til et fællesskab, hvor de har en følelse af, at de påvirker fællesskabet. Sideløbende påvirkes medlemmer også af fællesskabet, hvorfor man i tæt knyttede fællesskaber vil se, at indflydelse går begge veje - at det enkelte medlem har indflydelse, men også selv bliver influeret (McMillan & Chavis, 1986:11).

Opfyldelse af behov forstås som det, at mennesker agerer ud fra, hvad der opfylder deres behov. Det skal også forstås i et bredere perspektiv, hvor man forstår, at medlemmernes værdier tilegnes gennem opvæksten og livet. Fælles værdier er nøglebegrebet for ens behov, da medlemmer med samme værdier, har tendens til at nå frem til samme prioriteter og mål, og i fællesskab være bedre til at opnå disse. Fælles værdier i et community er afgørende for, hvorvidt fællesskabet er i stand til at organisere og prioritere opfyldelse af ens mål (McMillan & Chavis, 1986:12-13).

Emotionel tilknytning/samhørighed defineres som et fælles tilhørsforhold, man har i et community - hvad end der er tale om en fælles hændelse, historie eller lignende, eller, at man blot kan se sig selv i samme rammer. Ud fra det, og via yderligere interaktion mellem medlemmerne, skabes et tættere bånd i et community (McMillan & Chavis, 1986:13-14).

Ifølge McMillan & Chavis (1986) er teorien omkring sense of community gældende for alle slags communities og derfor ikke rettet til et bestemt community. De fire kerneelementer varierer dog alt efter hvilken slags community, der er tale om. McMillan & Chavis opfordrer ligeledes til at bruge sense of community-teorien som et værktøj til at fremme forståelse og samarbejde (McMillan & Chavis, 1986:19). I det følgende afsnit tager vi fat i en mere konkret form for fællesskab, der beskriver, hvordan et fællesskab kan foregå i praksis.

Fællesskab som praksisfællesskab

Fællesskaber hos Wenger (2004) er indholdsbestemte og anses som noget, deltagere kan deltage i eller ikke deltage i (Wenger 2004:191). I forhold til de tidligere definitioner på fællesskab er denne forståelse af fællesskabsbegrebet mere konfliktuel, hvor konflikter/uoverensstemmelser og medlemmernes mangfoldighed fremmer udviklingen i fællesskabet. Wenger, White & Smith (2009) beskæftiger sig med *situeret læring*, hvor læring sker i deltagelsen af et bestemt fællesskab. Her kigger de nærmere på interaktionen mellem fællesskabet og den teknologi, der bliver brugt (Wenger et al., 2009). Wenger et al. (2009) kigger i forbindelse med dette på, hvordan teknologi muliggør fællesskab og kommer

i den forbindelse ind på begrebet *communities of practice*. Communities of practice [dansk: praksisfællesskab] kan i meget snæver forstand forstås som en gruppe af mennesker, der er samlet om en praksis med et fælles formål og særlige måder; at gøre ting på; at tale om det, man laver; og som indeholder uskrevne regler og normer for ens væremåde i fællesskabet. En direkte definition på begrebet communities of practice findes hos Etienne & Beverly Wenger-Trayner, som skriver:

> *"Communities of practice are groups of people who share a concern or a passion for something they do and learn how to do it better as they interact regularly."* (Wenger-Trayner, 2015:1)

Det er ud fra ovenstående definition vigtigt at tage højde for, at ikke ethvert fællesskab samles for at lære eller blive bedre indenfor deres fælles passion. På den måde er det ikke alle fællesskaber, der kan karakteriseres som et community of practice (Wenger-Trayner, 2015). Et community of practice har tre vigtige egenskaber, som er med til at vurdere og definere, hvorvidt man kan kalde et fællesskab for et community of practice. Her er der tale om domæne [engelsk: domain], praksis [engelsk: practice] og fællesskab [engelsk: community]. Wenger et al. (2009) illustrerer disse tre elementer med et eksempel fra en gruppe af patienter, der benytter en e-mail kontaktliste til at kommunikere med hinanden - dette fællesskab de kalder for MPD (Myeloproliferative disorders) community. Når Wenger et al. (2009) bruger MPD community som eksempel, så er det fordi, at sådan et fællesskab er et godt eksempel på, hvordan et fællesskab arbejder med og benytter teknologi til at forme og udvikle et praksisfællesskab (community of practice) (Wenger et al., 2009:4).

Domæne

Domæne forstås som et fælles domæne af interesser for en gruppe af mennesker i fællesskabet. Det skal dog ikke forstås som en forbigående eller blot kortvarig interesse, men i stedet som noget, medlemmerne af fællesskabet virkelig holder af. I MPD community deler patienterne ting, de har til fælles - såsom udfordringen i at leve med en blodsygdom (Wenger et al., 2009:4-5). Wenger et al. (2009) forklarer, at domænet ofte er afgørende for, hvorvidt man opretholder processen at lære i fællesskab, hvorfor fælles domæne også skal forstås som fællesskabets identitet. Fællesskabets identitet inbebærer problemer, udfordringer, passioner etc., som medlemmerne af fællesskabet genkender hinanden på (ibid.).

Praksis

Praksis kan forstås som de ting, medlemmerne i fællesskabet har til fælles og som de udøver (Wenger et al., 2009:6-7). Wenger et al. (2009) bruger, i eksemplet med MPD community, patienternes dagligdag som illustration af egenskaben *praksis*. Patienterne med sygdommen er nødsaget til udvikle en vis livsstil med henblik på at håndtere sygdommen. Her nævnes bl.a. det at gå til lægen, få taget tests, være på en diæt, tage medicin, sætte sig ind i og forstå symptomer m.m. Alt dette udgør en praksis for patienterne og ud fra denne fælles erfaring, hvert medlem har, giver kommunikationen og teknologien adgang til hinandens praksis (ibid.). Altså kan praksis i et community of practice ses om et sæt af ressourcer, hvori erfaringer, historie, værktøjer, håndtering af problemer, oplevelser m.m. er en delt praksis mellem medlemmerne.

Fællesskab

Fællesskab (Community) er fællesskabet omkring fællesskabet. Det skal forstås, at medlemmernes interesse i domænet er betinget af deres aktiviteter, diskussioner, samarbejde m.m., hvori de deler en fælles praksis - de samles omkring den samme interesse (Wenger et al., 2009:8) De påpeger, at MPD community patienter samles fra hele verden, og kan identificere sig med eller dele hinandens oplevelser, fordi medlemmerne alle lever med blodsygdommen myeloproliferative. I den forbindelse, er e-mail-listen i MPD community med til at skabe fællesskabsfølelse og en måde at være sammen på (Wenger et al., 2009:8-9).

Ifølge Wenger et al. (2009) er fællesskabet, det gensidige engagement og den fælles praksis noget, der skal vedligeholdes og arbejdes på, og altså ikke noget, der blot "er" eller opstår. Community of practice er bl.a. kendetegnet ved homogenitet, men samtidigt også diversitet. Homogenitet forstås på den måde, at deltagerne har en fælles forståelse af, hvad fællesskabet betyder for dem og, at de er rettet mod en fælles genstand. Diversiteten består i, at deltagernes bidrag til den fælles praksis er forskellige, og at medlemmerne kan have forskellige grader af indflydelse på den fælles genstand (ibid.:8-9). Wenger et al. (2009) skelner mellem deltagernes forskellige positioner i et community of practice. Fællesskabet er bestående af *nytilkommere,* som er positioneret som *legitime perifere deltager*e (engelsk: legitimate peripheral participation), og som henviser til deltagere, der ikke direkte er aktive i fællesskabet - de er mere med på sidelinjen og kan på sigt blive en mere central del af praksisfællesskabet. Disse perifere deltagere udgør størstedelen af deltagerne i et fællesskab, og det er egentlig oftest få deltagere, der er meget aktive. Wenger et al. (2009) redegør for, at disse legitime perifere deltagere også kaldes for *lurkers*:

"In web lingo, these readers are called lurkers" (Wenger et al., 2009:9)

Wenger et al. (2009) påpeger også, at lederskab i et community of practice er essentiel for et fælleskabs fremtidige eksistent. Det er styring og håndtering af gruppen samt fokus på aktiviteterne i fællesskabet m.m., som driver fællesskabet frem. Med lederskab skal man forstå, at der en en eller flere personer, som administrerer fællesskabet.

I et community of practice er der altså flere ting, der spiller ind i forhold til de beskrevne primære elementer ovenfor. Det er ovenstående ting, Wenger et al. (2009) nævner og argumenterer for er grundlaget for et holdbart og effektivt community of practice. Wenger et al. (2009) argumenterer for, at læring ikke nødvendigvis er noget, fællesskaber fokuserer på eller som er deres primære baggrund for at samles, men at evnen eller muligheden for at lære i fællesskab i et stort omfang er det, der gør fællesskabet attraktivt og produktivt (Wenger et al, 2009). Begrebet *community of practice* bevæger sig væk fra de mere abstrakte og generiske forståelser af fællesskab, som kan gælde i mange forskellige kontekster. Her handler det i stedet om at kunne arbejde mod noget mere *"konkret, situeret og processuelt"* (Khawaja, 2013:517).

Med forståelsen af fællesskab, forestillede fællesskaber og sense of community har vi fået et indblik i, hvad fællesskab indebærer. I det følgende vil vi se nærmere på fællesskab i en digital kontekst, idet Twitch netop foregår online i en digital verden.

Online communities

Twitch og mediets aktiviteter foregår på webbet - det er et digitalt medie, hvori streaming af videospil foregår. Helt lavpraktisk kan man som udefrakommende opfatte Twitch som et slags fællesskab, der foregår online, hvor medlemmerne i fællesskabet deler en spiloplevelse med streameren og andre seere. I den forbindelse ønsker vi at få en forståelse for, hvad fællesskab er i en online kontekst. Til dette inddrager vi teori omkring *virtual* og *online communities*.

Virtuelle fællesskabers opståen er sket i takt med udviklingen af World Wide Web - det internet vi kender i dag, som størstedelen af os er brugere af. Begrebet *virtual communities* blev for første gang brugt i en artikel fra 1987, skrevet af Howard Rheingold. Ifølge ham dannes virtuelle fællesskaber af sociale grupper - over internettet - der gennem regelmæssig interaktion og diskussion danner et netværk af personlige relationer (Virtual

community i Encyclopædia Britannica, 2017). Virtual communities bliver i andre litteraturer og af andre forfattere også betegnet som *online communities*. Online communities og virtual communities og kan anses for at være synonyme betegnelser (Leimeister & Rajagopalan, 2015:3-4). Vi anerkender, at begge begreber henviser til det samme, men for en god ordens skyld benytter vi os fremadrettet af betegnelsen *online community*.

Begrebet online community [dansk: online fællesskab] er forankret i internettets verden, men udspiller sig ikke nødvendigvis udelukkende på internet. Faktisk indebærer online fællesskaber sommetider en "offline" fysisk tilstedeværelse - de starter sommetider som ansigt-til-ansigt-fællesskaber og migrerer med tiden over til digitale medier, eller omvendt så søger medlemmer i online fællesskaber at mødes ansigt til ansigt (Preece & Maloney-Krichmar, 2005). I takt med den teknologiske udvikling findes der dog flere og flere fællesskaber, i mange forskellige former, på internettet - og mange af dem eksisterer kun på internettet.

Definition på online communities

Begrebet *virtual*, herunder *online*, skal forstås som et ikke-fysisk sted, hvor den primære interaktion er elektronisk eller muliggjort gennem teknologi. Interaktionen, der muliggøres via elektroniske medier, kan også beskrives via begrebet *computer-mediated communication* [dansk: computermedieret kommunikation] (CMC)[12] (Ridings & Gefen, 2004). Computermedieret kommunikation kan defineres som en process, der gennem netværksbasserede telekommunikationssystemer skaber interaktion mellem mennesker (Techopedia, 2017). Iinteraktionen foregå i flere forskellige typer af netværksteknologier og programmer - eksempelvis e-mail, internet relay chat (IRC), instant messaging (IM) etc. (ibid.).

Definitionen på *online community* er ikke ens alle steder, og begrebet betyder forskellige ting blandt forskellige mennesker (Preece, 2000 i Preece, 2001:349). Online communities kan bl.a. være kendetegnet ved mennesker, der deler en fælles interesse eller formål, hvor elektronisk kommunikation er den primære form for interaktion (Dennis, Pootheri, & Natarajan, 1998 i Ridings & Gefen, 2004). Preece & Maloney-Krichmar (2005) definerer begrebet som

[12] Computer -medieret kommunikation er enhver form for kommunikation, der finder sted over to eller flere computere, herunder e- mail, chat rooms og instant messages .

> *"a group of people with a common interest or a shared purpose [...] who use computer systems to support and mediate social interaction and facilitate a sense of togetherness."* (Preece & Maloney-Krichmar, 2005)

Altså kan et online community forstås som en gruppe af mennesker med fælles interesse eller formål, som bruger teknologi, der faciliterer sociale interaktioner og derved muliggør en samhørighedsfølelse. Jonathan Bishops (2007) pointerer, at online communities eksisterer i forskellige former. Eksempelvis kan der være tale om online fællesskaber på hjemmesider, hvori mennesker gennem kommentarer, chat eller lignende diskuterer bestemte emner. Det kunne også blot være grupper af mennesker med en fælles interesse, der kommunikerer gennem webmedierede teknologier, som instant message (IM)[13] (ibid.:1881-1882). Samtidigt forklarer Bishop (2007), at online communities ofte eksisterer i kraft af en fælles identitet blandt medlemmerne - hvad end der er tale om, at man har fælles mål, overbevisninger (læs: mening) eller værdier - og at denne fælles identitet former grundlaget for og vedligeholdelsen af en virtuel tilstedeværelse (Figallo i Bishop, 2007:1882).

Vi forstår, at der kan være flere definitioner på online fællesskaber, men essensen er, at de alle sammen beror på digitale teknologier, der gør det muligt; at kunne møde og interagere med andre; at være forbundet gennem fælles interesser; og at have mulighed for at skabe sociale relationer (Lazakidou, 2012:2-3). Som vi forstår på definitionerne af *online fællesskab* kan vi også se en sammenhæng i teorien i forhold til de tidligere beskrevne begreber om fællesskab hos Tönnies & Harris, McMillan & Chavis og Wenger et al., og at deres essenser godt kan videreføres i en "virtuel" el. online sammenhæng.

Udvikling af teknologi og fællesskab

I forlængelse af ovenstående gør vi kort rede for, hvordan den teknologiske udvikling muliggør nye måder at være sammen med andre mennesker på. Dette er af interesse for vores undersøgelse, da vi netop ønsker at forstå hvordan Twitch muliggør fællesskab og hvordan, det opfattes af brugerne selv.

Wenger et al. (2009) kommer ind på fællesskabets muligheder, der skabes gennem teknologien. Samspillet mellem teknologi og fællesskab har en forhistorie, hvor teknologi i

[13] instant messaging, *IM*, elektronisk kommunikation, hvor to eller flere personer skriver eller (fx ved brug af webcams) taler sammen i et program på en computer, smartphone eller tablet, der er tilkoblet internettet eller et andet datanet.

form af traditionelle papirbreve muliggjorde udveksling af ideer og data mellem forskere; telefonen muliggjorde øjeblikkelig og direkte kommunikation; e-mail har efterfølgende muliggjort nye måder at kommunikere og dele indhold på (Wenger et al., 2009:14). I forbindelse med den fortsatte udvikling nævner Wenger et al. (2009) fællesskabet The Well - et online fællesskab, der startede i 1985, som hvilede på afgrænsninger, normer, gensidig forståelse og benyttede sig af en brugerdefineret teknologisk platform, dets medlemmer hver især kunne anvende (ibid.:16). The Well er et eksempel på, at internettets udvikling har resulteret i, at fællesskaber kunne samles gennem websider, hvis design udelukkende blev skabt til formålet. Altså blev websider, der muliggjorde bl.a. deling af dokumenter, brugt som et samlingspunkt for mange fællesskaber (Wenger et al., 2009:17). I forlængelse af Web 1.0, kom udviklingen af Web 2.0 - det web der refererer til anden generation af tjenester, der er tilgængelige på internettet - der lader brugere samarbejde, dele information og skabe interaktion online - uafhængigt af tid og sted (ibid.). Det er med teknologien og standarden fra Web 2.0, at *interaktion* har fået en stor rolle, da internettet ikke længere er forbeholdt få personer, men tillader at mennesker kan interagere med hinanden og skabe deres eget indhold. Alle kan så at sige deltage i de webmedierede platforme og have en form for indflydelse på tværs af tid og sted (Kaplan & Haenlein, 2010:61).

Wenger et al. (2009) slutter med at sige, at teknologi har ændret, hvordan man tænker om fællesskaber og fællesskaber har ændret måden, man bruger teknologi på. Teknologi udvider så at sige mulighederne for, hvad det vil sige at være sammen (Wenger et al., 2009). Teknologi giver os ligeledes mulighed for at genoverveje, hvad vi ved om fællesskaber og er mulighed for at genopdage særlige ideer i nye miljøer - og som de skriver; *"in the end, to know the place for the first time, once again"* - at finde og kende til stedet igen (Wenger et al., 2009:21). Det interessante i dette er, hvordan teknologien kan være med til at åbne op for muligheden for, at mennesker kan samles på et fælles sted, uafhængigt af tid og sted, og have mulighed for at interagere med hinanden og indgå i et fællesskab.

Det virtuelle sociale rum

Ved online communities forstår vi, at der kan være tale om forskellige slags online fællesskaber, hvori medlemmerne, gennem computermedieret kommunikation, bl.a. interagerer med hinanden. Medlemmerne, der samles i disse online communities, kan have fælles interesser, formål osv. På den måde kan man godt betragte Twitch som et online fællesskab, men den betragtning alene siger ikke meget om de sociale aspekter i et online

fællesskab. For at give os selv en bedre baggrund for at forstå, hvordan man kan opfatte platformen Twitch, tager vi i følgende afsnit fat i sociabilitet og *det tredje rum*.

Sociabilitet og det tredje rum

Begrebet *sociabilitet* blev først nøje undersøgt af sociologen Georg Simmel (1949). Simmels definition relaterer sociabilitet til de mange forskellige, morsomme [engelsk: playful] samtaler, som opstår i forbindelse med fritidsaktiviteter såsom at spille kortspil, at høre musik eller at dyrke sport. Disse samtaler er kendetegnet af eksempelvis anekdoter, humor, vittigheder eller det at flirte (Ducheneaut et al., 2007). Sociabilitet kan forstås ud fra Simmels definition i Ducheneut et al. (2007):

> *"a distinct social form that distills out of the realities of social life the pure essence of association, of the associative process as a value and a satisfaction [...] Sociability extracts the serious substance of life leaving only "togetherness," the sheer pleasure of the company of others. [...] Freed of connection with the serious contents of life, sociability is truly a social game, and end in itself."* (Ducheneaut et al., 2007:1).

Sociabilitet kan ud fra ovenstående definition opfattes som en klar social konstruktion, som kommer fra den virkelige sociale verden, og som opstår ud fra den rene essens af samvær [engelsk: association]. Sociabilitet fjerner så at sige den seriøse substans fra det virkelige liv og efterlader blot samvær/fællesskab - den rene fornødenhed af andres selskab. Det er samtidigt den fornødne, glædelige, henrykkende oplevelse i interaktionen, som Georg Simmel også betegner som "play-form" i fællesskabet (Oldenburg & Brissett, 1982:270-271). Sociabilitet skal ses som noget, der sker uden, at vi tænker over det - det er impulsivt og derfor uafhængigt af rationelle tanker eller interesser (ibid.).

I forlængelse af begrebet sociabilitet kigger Oldenburg & Brisset (1982) på de *steder*, hvor sociabilitet opstår og kommer i den forbindelse ind på begrebet *third place* - det tredje rum eller sted. Third Place er ifølge Oldenburg & Brisset (1982) karakteriseret af termerne; sociabilitet [engelsk: sociability], der vedrører interaktionen i third places; og ikke-diskursiv symbolisme [engelsk: nondiscursive symbolism], der vedrører indholdet i third places (Oldenburg & Brissett, 1982:272-273). Oldenburg & Brissett (1982) kommer ind på snakken om, hvor thirds places finder sted:

> *"Third places exist outside the home and beyond the "work lots" of modern economic production. They are places where people gather primarily to enjoy each other's company."* (Oldenburg & Brissett, 1982:269)

Ovenstående skal forstås på den måde, at third places optræder uden for erhvervslivets og hjemmets kontekst. Det er steder, hvor mennesker samles - primært for at nyde hinandens selskab. Det er vigtigt at skelne imellem, hvad et third place er og hvad det i bund og grund ikke er. Oldenburg & Brissett (1982) påpeger her eksempelvis hvilke slags steder, der ikke kan betegnes som et third place:

> *"[...] businessmen clubs and single bars which people inhabit in order to informally encourage the achievement of formal goals"* (Oldenburg & Brissett , 1982:269)

Altså kan steder, hvor personer på uformel vis stræber efter at opnå visse målsætninger inden for eksempelvis karriere, parforhold eller andet, ikke betegnes som third places. Oldenburg & Brissett (1982) argumenterer, at sådanne steder ikke har nogen livlig samtale og ingen udbytte af fællesskab (ibid.:269). Third places er ifølge Oldenburg & Brissett (1982) offentlige tilgængelige miljøer for personerne, der optræder i disse, og som disse personer anser for at være deres eget sted. De ting (handlinger, mønstre etc.) der sker i third places, anses ikke for særlige vigtige af medlemmerne, i den forstand, at medlemmerne ikke reflekterer eller tænker for meget over handlingerne - handlingerne er blot en del af den sociale tilstedeværelse i third places og er ikke noget, der tænkes særlig meget over. For udefrakommende er der ikke nødvendigvis noget interessant eller påfaldende ved sådan et sted. Stedet [third tlace] er blot til stede for at muliggøre oplevelser og relationer til andre mennesker - en mulighed, som man ikke nødvendigvis vil kunne finde andre steder (Oldenburg & Brissett, 1982:270). Oldenburg & Brissett (1982) nævner netop Georg Simmels (1949) begreb omkring sociabilitet som en af de primære egenskaber i third places. Her er det *samtalen*, der er den primære aktivitet og som er altafgørende for det, Oldenburg & Brissett beskriver som "pure sociability" - den reneste form for samvær, som kan forstås som det at tale, grine, lave sjov, have det sjovt sammen og blot nyde hinandens gode selskab. Samtalens stil i third places former den *pure sociability* i fællesskabet - i sådanner steder skal medlemmerne heri ikke tie, ej heller dominere samtalen (ibid.:270-272). I et frit og uhæmmet third place, hvor der ikke er mange regler for deltagelse, er samtalen demokratisk anlagt. Altså tales der i den rette mængde og ingen overdøver hinanden. Oldenburg & Brisset (1982)

forklarer, at der ikke er nogen dirigent i sådanne samtaler. Selv de mest snakkesalige personer, som vil dominere samtalen, vil ikke komme til at dominere ret længe fordi, at andre personer i samtalen er der for at deltage i samtalen og ikke blot for at lytte (Oldenburg & Brissett, 1982). Det skal forstås, at personerne, der deltager i third places, gør det netop for samværet, for at snakke og have det sjovt med andre.

En af de andre egenskaber, som nævnes af Oldenburg & Brissett i forbindelse med third places, er 'ikke-diskursiv symbolisme' i samtalen. Samtalen som ikke-diskursiv symbolisme er en samtale, hvori man skaber spirituelle bånd mellem hinanden og ikke blot deler viden af mennesker, men viden om mennesker. Forstået på den måde, at man ikke forsøger at snakke om nogen andre el. andre genstande, men at man gennem samtalen som *ikke-diskursiv symbolisme* oplever de enkelte individers personlighed og samvær. Oldenburg & Brissett (1982) forklarer, at det giver individer en følelse af kontinuitet - altså sammenhæng - at samtalen ikke er "*rational, instrumental, exploitative, or promotive"* (Oldenburg & Brissett, 1982:272). Det skal forstås således, at det sagte i samtalen ikke er forbundet med rationelle tanker eller har et formål om at opnå et bestemt udbytte. I stedet skal samtalen ses i andet perspektiv, som en spirituel form, hvor det handler om at opretholde sammenhold og en følelse af fællesskab (ibid.).

Third Places er altså miljøer, hvori individer oprigtigt underholder hinanden, uden inddragelse af deres sociale status eller personlige problemer, der kan forhindre dette, hvori *samtalen (interaktionen)* er hovedpunktet i stedet. Det er stedet, hvor man kan dele oplevelser mellem hinanden og stedet, der stiller et enestående fælles mødested til rådighed, hvori forskellige mennesker med diverse baggrunde og erfaringer optræder (ibid.). Oldenburg & Brissett (1982) forklarer, at personerne i third places ofte får følelsen af kontinuitet [engelsk: sense of continuity], følelsen af individualitet [engelsk: sense of individuality], følelsen af identitet [engelsk: sense of identity], følelsen af at høre til [engelsk: sense of belonging] og at deltagelse i disse third places i høj grad giver en følelse af helhed og særpræg.

> *"[...] participation in these third places provides people with a large measure of their sense of wholeness and distinctiveness."* (Oldenburg & Brissett, 1982:265)

Det virtuelle tredje rum

Rheingold (1993) bruger forståelsen af third places og drager en parallel til en virtuel og online sammenhæng. I bogen "The virtual community" inddrager han teorien omkring Third Places fra Ray Oldenburg og argumenterer for, hvordan denne teori også kan bruges i en

virtuel sammenhæng - for virtuelle rum. Rheingold (1993) nævner, at visse mennesker, herunder en stor del af befolkningen, ikke er så gode til at starte eller deltage i spontane samtaler, men at de i andre sammenhænge, hvor disse samme mennesker har tid til at tænke over det, de siger, bidrager mere til samtalen. Han fortsætter og forklarer, at disse mennesker, der måske udgør en stor del af befolkningen, kan finde skriftlig kommunikation mere autentisk end face-to-face. Rheingold (1993) bruger også, som tidligere nævnt i forbindelse med Wenger et al. (2009), eksemplet med online fællesskabet The Well (Whole Earth 'Lectronic Link). I eksemplet er det et computermedieret konferencesystem, der muliggør offentlige samtaler og udveksling af e-mails mellem mennesker i hele verdenen. Rheingold (1993) er selv medlem af The Well og fortæller om dette online fællesskab:

> *"There's always another mind there. It's like having the corner bar, complete with old buddies and delightful newcomers and new tools waiting to take home and fresh graffiti and letters, except instead of putting on my coat, shutting down the computer, and walking down to the corner, I just invoke my telecom program and there they are. It's a place."* (Brand, 1997 i Rheingold, 1993:24).

Altså er The WELL for Howard Rheingold et sted ligesom third place - forskellen er, at han i stedet for at skulle tage sin frakke på, slukke computeren og gå ned til stedet, bare kan tilslutte sig et online program og finde de samme ting og personer via det sted. Ifølge Rheingold (1993) er The WELL måske ikke helt præcist det sted, Oldenburg havde i tankerne, men en stor del af Oldenburgs beskrivelse af Third Places kunne godt beskrive mediet The WELL.

> *''It might not be the same kind of place that Oldenburg had in mind, but so many of his descriptions of third places could also describe the WELL. Perhaps cyberspace is one of the informal public places where people can rebuild the aspects of community that were lost when the malt shop became a mall.''* (Rheingold, 1993)

For Howard Rheingold er følelsen at tilgå The WELL bare et minut eller to, flere gange dagligt, meget tilsvarende følelsen af at kigge forbi caféen, baren eller et andet (fælles) sted for at se, hvem der er til stede og for måske at blive og snakke (chatte) lidt. Han fortæller yderligere, at steder (virtuelle rum) på internettet måske netop er de uformelle offentlige

steder, hvor mennesker kan komme til og genskabe essensen af et fællesskab (Rheingold, 1993).

3. KOMMUNIKATION - TYPER OG FORMER

Søren Paulsen

I den følgende del af teorien inddrager vi teori, der kan bidrage til forståelsen af kommunikation og interaktionen på Twitch. Denne del af teorien skal således også bruges til at give os en forudsætning for at forstå, hvilken form kommunikationen tager på Twitch.

Modtagerforhold, asynkron og synkron kommunikation

Der eksisterer efterhånden utallige digitale medier, og det kan være vanskeligt at danne sig et overblik over dem alle og deres form for kommunikation. Rasmus Helles (2010) opdeler, sammen med professor Klaus Bruun, de digitale medier efter deres kommunikationsform. På den ene side kan kommunikation tage form af en-til-en-kommunikation, hvor to personer kommunikerer med hinanden; der kan være tale om en-til-mange-kommunikation, hvor en person kommunikerer til adskillige personer samtidigt; eller der kan være tale om mange-til-mange-kommunikation, hvor mange personer kommunikerer til mange personer.

Kommunikation opdeles desuden i de to overordnede former – *asynkron* kommunikation og *synkron* kommunikation. Disse to begreber fortæller noget om selve tiden i kommunikationen - det vil sige om kommunikation er tidsmæssigt er forskudt eller om den foregår uden forsinkelse (Helles, 2010:146). Ved en e-mail er kommunikationen eksempelvis asynkron, hvorimod en samtale i telefonen foregår i realtid (synkron). Kendetegnende for den synkrone kommunikation er, at man nødvendigvis må tildele den opmærksomhed for ikke at gå glip af noget. Et eksempel kunne være, at man er samlet med andre mennesker i forbindelse med en middag - forlader man selskabet for en stund, så går man muligvis glip af relevant information, hvorfor det kan være svært at følge med i samtalen, når man vender tilbage til selskabet (ibid.).

I den synkrone kommunikation skal man derfor befinde sig i øjeblikket, og give kommunikationen opmærksomhed i det øjeblik, den foregår. Det er lidt anderledes ved den asynkrone kommunikation, eftersom denne kommunikation foregår forskudt. Helles (2010)

kalder den asynkrone kommunikation for mindre flygtig, fordi man, i modsætning til den synkrone kommunikation, kan ”gå tilbage” til kommunikationen på et senere tidspunkt. For eksempel hvis man læser en bog, så kan man gå tilbage og genlæse, hvis man eksempelvis har glemt noget (Helles, 2010:146).

Som det kan læses af ovenstående kan der forekomme forskellige former for kommunikation. Men hvad er kommunikation egentlig? I det følgende tager vi fat i spørgsmålet om, hvordan man egentlig kan opfatte kommunikation.

Rituel kommunikation

I sit værk *A Cultural Approach to Communication* (1989) taler James Carey om to forskellige syn på kommunikation. Den ene opfattelse kalder han for *kommunikation som informationsstransmission* og den anden form betegner han som *rituel kommunikation*. Hvad der er væsentligt i forhold til de to forskellige opfattelser eller syn på kommunikation er, at på trods af, at de to forskellige ting, så betyder det ikke nødvendigvis, at de to typer af kommunikation ikke kan forekomme samtidigt – det kan de nemlig godt. Den rituelle kommunikationsopfattelse bidrager blot med et nyt syn på, hvordan kommunikation kan opfattes (Carey, 1989).

Den forståelse, hvor man opfatter kommunikation som transmission af information, er ifølge Carey (1989) den mest anvendte og almindelige måde at anskue kommunikation på:

> *”The transmission view of communication is the commonest in our culture perhaps in all industrial cultures—and dominates contemporary dictionary entries under the term. It is defined by terms such as “imparting,” “sending,” “transmitting,” or “giving information to others.” It is formed from a metaphor of geography or transportation. ”* (Carey 1989:2).

Som Carey (1989) siger, så handler transmissionsopfattelsen af kommunikation om det at ”overføre” information til andre. Carey (1989) forklarer yderligere:

> *“The center of this idea of communication is the transmission of signals or messages over distance for the purpose of control”* (ibid.).

Ser man kommunikation ud fra dette synspunkt, så opfatter man kommunikation som det at transmittere og overføre indhold fra et sted til et andet med intentionen om at influere modtageren. Dette syn på kommunikation relaterer sig ofte til medier som aviser, tv og radio mv. - det vil sige massemedier, hvor kommunikationen typisk er en-til-mange.

Netop et massemedie, nærmere bestemt avismediet, bruger Carey (1989) selv til at eksemplificere forskellen mellem de to opfattelser af kommunikation. *"If one examines a newspaper under transmission view of communication, one sees the medium as an instrument for disseminating news and knowledge"* (Carey 1989:6). Ud fra transmissionsopfattelsen af kommunikation bruges avisen til at overføre information, som andre så kan læse og forstå, og derigennem opnå en viden om verden som avisen forstår det. I den rituelle forståelse af kommunikation bliver avisen ikke opfattet på samme måde. Det skyldes, at kommunikation som *rituel* forstår kommunikation som noget andet end blot overførsel af viden. Kommunikation er i denne optik nærmere noget, der minder om en fælles forståelsesramme – en fælles forståelse for verdenen. Den fælles forståelsesramme opstår ved, at mennesker dels forhandler og dels får bekræftet hinanden i, hvordan verdenen ser ud og hænger sammen. Så for at vende tilbage til eksemplet med avisen, så ser den rituelle opfattelse af kommunikation lidt anderledes på det:

> *"A ritual view of communication will focus on a different range of problems in examining a newspaper. It will, for example, view reading a newspaper less as sending or gaining information and more as attending a mass, a situation in which nothing new is learned but in which a particular view of the world is portrayed and confirmed."* (Carey 1989:6).

Avisen viderebringer altså ikke alene nyheder, men, med den rituelle opfattelse, er avisen i høj grad også med til at skabe en slags virkelighed. Ud fra virkeligheden skaber vi mennesker en illusion om, hvordan verdenen ser ud (Carey 1989:6). Dermed forstået, at den rituelle kommunikation snarere er kommunikation, der er med til at opretholde de sociale relationer mv. og den verden, vi lever i.

Massekommunikation og interpersonel kommunikation

John Durham Peters (1992) taler om den forskel, der eksisterer mellem massekommunikation og så den interpersonelle kommunikation. Massekommunikation, som det kendes fra massemedier som eksempelvis avisen, er kendetegnet ved kommunikation, der kun ”går én vej”. Modsat har modtageren i forbindelse med den interpersonelle kommunikation muligheden for at svare tilbage til afsenderen – dermed er kommunikationen flervejs.

Massekommunikation typisk mere upersonlig end interpersonel kommunikation netop fordi, det er envejskommunikation og fordi, at samme kommunikation ”sendes” til mange forskellige på samme tid. John Durham Peters er enig i, at den interpersonelle kommunikation kan være mere personlig, men han påpeger dog, at den interpersonelle kommunikation, eller face-to-face-interaktionen, ikke er ensbetydende med, at kommunikationen opnår autenticitet og ægthed (Peters 1992:133). Peters (1992) siger i den forbindelse, at blot fordi den interpersonelle kommunikation ofte er mere autentisk, ægte og personlig, så kræver det stadig, at de to parter inden for den interpersonelle kommunikation opnår en vis enighed inden for kommunikationen, og der er derfor ingen garanti for, at modtageren forstår afsenderens kommunikation som den egentlig var ment, hvilket også gør sig gældende i forbindelse med massekommunikationen. Så ”afstanden” eller det *gap*, som Peters selv kalder det, eksisterer også inden for den interpersonelle kommunikation.

I ovenstående afsnit har vi beskrevet diverse kommunikationsformer, der kan hjælpe os med senere at belyse, hvordan kommunikationen foregår på Twitch. Herunder tager vi fat i Erving Goffman, der skal hjælpe os med at skabe en baggrund for senere at diskutere interaktionen og sociale bånd i Twitch.

4. SKUESPIL OG SOCIALE RELATIONER

Søren Paulsen & Tarik Salihovic

I dette afsnit inddrager vi også Erving Goffman. Vi bruger Goffman netop for at få en forståelse af, hvordan mennesker agerer og handler i sociale interaktioner. Dog er Goffmans skriv oprindeligt skrevet ud fra en ikke-medieret kontekst. Af denne grund bruger vi også Joshua Meyrowitz' *medium theory* for at opnå en kobling fra Goffmans ikke-medierede kontekst til en medieret kontekst. Ved at bruge Meyrowitz opnår vi en forståelse for, hvordan medier har påvirket mulighederne for informationsudveksling og interaktion. Vi ønsker at bruge Meyrowitz for at få kobling til en medieret kontekst, idet vores problemområde netop omhandler en medieret verden i form af Twitch.

Goffman og teatermetaforen

Indenfor mikrosociologi må Erving Goffman siges at være en af de største eller i hvert fald en af de mest anerkendte – særligt grundet hans værk *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959). I denne udgivelse er Goffman særligt optaget af individers social selvfremstilling i hverdagen. Selvom udgivelsen er fra 1959, så har den stadig relevans selv den dag i dag. Goffman er optaget af den symbolske interaktionisme. Symbolske interaktionisme blev navngivet af Herbert Blumer i 1937 og skal forstås som en "en proces, hvor deltagerne i en sproglig 'symbolsk' interaktion foreslår og forhandler, hvordan en given situation skal forstås"[14]. Forhandlingerne sker via tegn eller symboler såsom det talte sprog.

I forhold til individer og de sociale interaktioner, der foregår mellem mennesker, så sammenligner Goffman (1959) disse med skuespil fra teaterverdenen. Ikke at sige, at livet udelukkende kan betragtes som et skuespil fuldstændigt som var det på en scene i teatret, men blot at livet og de sociale interaktioner kan sammenlignes med det. Med sit standpunkt i den symbolske interaktionisme vil Goffman tilføre menneskers ageren en betydning, og dette gør han via teatermetaforen og dramaturgien (Jacobsen & Kristensen, 2002). Derfra låner han nemlig nogle begreber, der bliver essentielle for hans teori.

[14] http://denstoredanske.dk/Samfund,_jura_og_politik/Sociologi/Sociologisk_teori/symbolsk_interaktionisme

Ifølge Goffman har et individ forskellige personaer af en slags, og disse kommer til udtryk via de sociale interaktioner og de handlinger, som individet indgår i og foretager sig. De forskellige personaer, eller roller, varierer fra social situation til situation, alt afhængigt af, hvor individet befinder sig eller - for at bruge teatrets sprog – hvilken scene individet står på. Der er nemlig forskel på at befinde sig på eksempelvis sin arbejdsplads eller på at befinde sig hjemme hos sig selv, og alt afhængigt af, hvor man er og hvem man står overfor, så indtager man som individ en bestemt rolle og identitet, som ”passer” til den sociale situation, man befinder sig i. Dette blandt andet fordi, at individer forsøger at påvirke andre individers indtryk af dem selv og den sociale interaktion (ibid.).

Om man er hjemme hos sig selv eller om man på arbejde eller andetsteds kan for de fleste nok også betegnes som forskellen mellem at være i sin privatsfære eller i et offentlig område. I sin teatermetafor betegner Goffman dette som backstage og front stage. For at forstå Goffman, så er netop denne adskillelse vigtig. I sin backstage, kan den ”optrædende” være sig selv – det er her man være privat, enten alene eller sammen med tætknyttede individer. Ifølge Goffman er backstage også der, hvor man forbereder sig på at ”gå på” – at træde ind på front stage. På front stage kan man ikke være privat, som man kan det i sin backstage. I stedet indtager man en bestemt rolle – man agerer på en bestemt måde, ligesom det forventes.

For at forklare backstage og front stage yderligere, giver Goffman selv et eksempel på forskellen ved at tage fat i relationen mellem en tjener på en restaurant og den besøgende kunde. Selve restauranten, hvor gæsten sidder til bords, er det offentlige rum, og restaurantens inventar mv. er med til at skabe scenen denne front stage – de er med til at skabe en setting. Det er i den setting, at selve ”skuespillet” sker (Goffman 1959:22). De enkelte ”skuespillere” har på forhånd nogle roller, som de selv er indforståede med. Eksempelvis kan tjeneren ikke tale grimt til gæsterne – det forventes, at han tjener gæsterne på den bedst mulige måde. Omvendt kan ej heller gæsten opføre sig galt, idet han/hun også forventes at agere på en vis måde. Yderligere kan gæsten ikke indtræde i bestemte områder af restauranten – eksempelvis er køkkenet forbeholdt kokken, tjenere og andet personale. Tjeneren kan gå væk fra sit arbejdsareal i selve restauranten og gå tilbage i køkkenet, der bærer mere præg af en privatsfære for tjeneren. Det fungerer i denne situation som tjenerens backstage, hvor tjeneren kan slappe mere af og omgå sig med kolleger og kendte ansigter. Her skal tjeneren ikke nødvendigvis have samme facade eller forsøge at være venlig overfor gæsterne – måske kan tjeneren endda omtale nogle af gæsterne på en anderledes måde over

for sine kollegaer - en måde, som tjeneren under ingen omstændigheder ville gøre direkte over for gæsten.

På den måde kan det siges, at skillelinjen mellem backstage og frontstage er bundet ud fra lokaliteten rent fysisk – i dette tilfælde er skillelinjen væggen mellem køkken og selve restauranten (Meyrowitz, 1985:36). Men alligevel må skillelinjen mellem backstage og frontstage betragtes som relativ. Eksempelvis kan en gæst pludselig – måske ved en fejl – træde ind i køkkenet, og i samme øjeblik bliver tjenerens backstage også hans frontstage (ibid.). Eller når restauranten lukker og gæsterne går hjem, så bliver hele restauranten pludselig mere en backstage for tjeneren og kolleger, eftersom der ingen gæster eller publikum er på længere.

Man kan også forestille sig, at tjenerens backstage til en vis grad også er en front stage, eftersom tjeneren må forsøge at fastholde en vis rolle og agere på en bestemt måde over for kollegerne. Så hvor køkkenet er backstage for tjeneren set i forhold til den sociale interaktion med gæsterne, så er køkkenet på sin vis også front stage i forhold til ”skuespillet” overfor medarbejderne.

Impression management

Goffman siger, at mennesker prøver at kontrollere andres syn på sig selv, når de deltager i sociale interaktioner - hvad enten de gør det bevidst eller ubevidst, så prøver de at kontrollere, hvad andre folk tænker om én. Det er det, Goffman kalder for impression management, hvilket indebærer det, at et individ søger succesfuldt at iscenesætte en bestemt karaktér (Goffman 1959:208). Det sker ved, at vi mennesker opfører os på en bestemt på, alt afhængigt af, hvilken social situation, vi befinder os i - vi anvender et bestemt “face”.

Under begrebet impression management hører to underbegreber; expression given og expression given off. Typisk foregår akten af impression management i den setting, som vi omtalte i ovenstående afsnit. Expression given refererer til udtrykkene, som en person med bevidsthed udsender til personerne i omgivelserne - for eksempel med mimik eller tale. Expression given off er derimod henvisende til de udtryk, som en person afgiver ubevidst - det kan være, hvis personen er en smule nervøs eller lignende.

Goffman siger: *“Individuals voluntarily stay away from regions into which they have not been invited”* (Goffman, 1959:259). Citatet henviser til, at individer udmærket er klare over, hvor de hører til og ikke hører til. Tænker vi eksempelvis på eksemplet med restauranten, så er tjeneren udmærket klar over, at køkkenet er hans mere private sfære, men samtidigt ved gæsten også, at køkkenet ikke er et sted, hvor han eller hun nødvendigvis er

velkommen. Dermed ikke at sige, at den sociale interaktion eskalerer fuldstændig voldsomt, hvis gæsten forvilder sig ud i køkkenet - i en sådan situation vil personerne i omgivelserne forsøge at ignorere "overtrædelsen" netop for, at den sociale situation ikke skal udvikle sig til noget voldsomt.

Fra Goffman til digitale medier

Goffman ser på interaktionen mellem mennesker i en kontekst, der består af en synkron ansigt-til-ansigt kommunikation - eller face-to-face kommunikation. For at retfærdiggøre vores brug af Goffman samt foretage kobling fra en ikke-medieret kontekst til en medieret kontekst, vælger vi at gøre brug af Joshua Meyrowitz. Meyrowitz har taget teorien af Goffman til sig, men har samtidigt kritiseret den pga. mangel på nuancering. Meyrowitz tilføjer til Goffmans forståelse med formålet om, at begrebsrammen kan bruges forbindelse med medieret kommunikation.

Medium theory

Ifølge Meyrowitz er medium theory et begreb, der dækker over flere aspekter. For det første handler det om, hvordan ændringer i medier kan forårsage ændringer i sociale miljøer, og for det andet hvilken effekt ændringen i det sociale miljø kan have på personers opførsel (Meyrowitz 1985:15). Netop dette er også det Meyrowitz' "No sense of Place" (1985) omhandler i det hele taget – hvordan elektroniske medier påvirker den "sociale opførsel" – menneskers sociale relationer og interaktion.

En tidligere opfattelse af medium theory var mere optaget af makroperspektivet mellem medier og samfundet – eksempelvis McLuhan (1964), hvor der ses mere på ændringer i samfundet qua medie- og kultursammenspillet. Men Meyrowitz er mere interesseret i begrebet i forhold til samfundets enkelte individer. Meyrowitz søger inspiration i Goffmans teaterbegrebsramme, men bruger den i forhold individers relation til andre mennesker via medierne. I den forbindelse er særligt fjernsynsmediet i fokus (Meyrowitz, 1985). Meyrowitz stiller i et senere værk spørgsmål, der giver et godt billede af, hvad medium theory handler om:

> *"What are the relatively fixed features of each means of communicating and how do these features make the medium physically, psychologically, and socially different from other media and from face-to-face interaction?"* (Meyrowitz, 1994:50).

Dermed handler medium theory om at forstå elektroniske mediers påvirkning af de fysiske, sociale og psykologiske forhold ved brugen af mediet sammenlignet med face-to-face kommunikation eller andre medier.

Middle Region - medieret kommunikation

Frem for at forstå medier som kun nogle "kanaler" for kommunikation og information, så ser Merowitz medier nærmere som værende med til at forme de sociale miljøer. Hermed forstået, at medier påvirker og ændrer de sociale grupper og miljøer, og i takt med at flere og flere og mere avancerede medier fremkommer, så påvirkes de sociale relationer i højere grad.

Som vi husker det fra Goffmans eksempel med den sociale interaktion i restauranten, så var den fysiske placering med til at sætte scenen og setting – den var medbestemmende for, hvor aktørernes backstage og front stage var. Men med de elektroniske medier påpeger Meyrowitz, at det har ændret sig en smule. Med fremkomsten af særligt tv-mediet påpeger Meyrowitz, at et medie som dette har tilladt, at vi kan få adgang til "scener" uden egentlig at være til stede fysisk. "It is not the physical setting that determines the nature of the interaction, but "the patterns of information flow" (Meyrowitz, 1985: 36). Pointen forklares med et eksempel: Når en telefonsælger skal ringe til en kunde eller lignende, så befinder individet sig, inden opkaldet foretages, i sin egen backstage, hvor hun/han kan forberede sig på samtalen. Det kan sammenlignes lidt med dørsælgeren, som også kan forberede sig på interaktionen, inden han/hun trykker på dørklokken. Når telefonen tages i den anden ende og når døren besvares og åbnes, så træder dørsælgeren og telefonsælgeren begge ind i en ny scene og dermed frontstage, hvor "skuespillet" startes. Men foreskellen ligger i, at det faktisk kun er dørsælgeren, der rent fysisk træder ind i ny setting – telefonsælgerens fysiske omgivelser ændrer sig jo ikke (Meyrowitz 1985:40).

Tv'et er måske et endnu bedre medie i forhold til at forklare Meyrowitz' argument. Da tv'et kom på markedet kunne folk pludselig opnå en adgang til andre folks omgivelser – det kunne for eksempel være kendte personers dagligstuer, eller blot almindelige borgeres arbejdsomgivelser etc. Egentlig har tv-beskuerne ingen fysisk adgang til "scenerne", men alligevel kunne seerne – og kan stadig – få adgang til menneskers privatsfære via tv-mediet.

På den måde bliver overgangen fra backstage til front stage så at sige udvisket. Lad os tage endnu et eksempel, som Meyrowitz selv nævner. En præsident og en journalist afholder et interview i præsidentens private omgivelser, men qua fjernsynsseere kan præsidenten ikke agere, som han måske ville, hvis det store publikum ikke var der. Omvendt er det også svært for præsidenten at tale til journalisten som om, hun alene er hele nationen. På den måde ændrer fjernsynet på Goffmans backstage og front stage – hvordan folk spiller skuespillet, hvorfor Meyrowitz i stedet taler om *middle region.*

Meyrowitz siger, at elektroniske medier nedbryder og ændrer på grænselinjerne mellem frontstage og backstage, hvorfor middle region er en blanding af front stage og backstage (Meyrowiz, 1985). Uanset om man som seer føler, at man opnår adgang til nogle private sfærer, så påpeger Meyrowitz, at der altid vil være noget, der er mere privat, som man ikke har adgang til. Så selvom man måske føler, at man har direkte adgang til aktørens backstage, så har man det alligevel ikke helt.

Parasocial relation og interaktion

I vores undersøgelse ønsker vi at se på de sociale bånd, der eventuelt opstår mellem streameren og seeren. Hvis de sociale bånd opstår, finder vi det interessant, at båndet opstår i digitaliseret kontekst, hvor streameren og seerne som udgangspunkt ikke møder hinanden i det virkelige liv. Det vil sige at seerens bånd til streameren må opstå via selve Twitch-mediet, og ikke umiddelbart i kraft af fysisk møde med streameren. Vi inddrager i det følgende teori omkring parasocial interaktion og relation, der netop handler om, hvordan seere kan få et forhold til en mediefigur - eller personer, de ser i medier såsom tv'et. Teorien skal give os en baggrund for at forstå, hvordan seere i Twitch eventuelt føler et vist bånd til streamere.

Hvad er parasocial interaktion og relation?

Konceptet omkring *parasocial relation og interaktion* blev først introduceret af Horton & Wohl (1956) i deres litteratur inden for medier og massekommunikation. Horton & Wohl (1956) nævner i deres litteratur, at massemedier som eksempelvis radio og fjernsyn, gør det muligt, at brugerne af medierne kan få illusion om et forhold til den optrædende (skuespiller, radioværт m.m.), hvor seeren/lytteren har en forestilling om, at de står ansigt til ansigt med vedkommende (Horton & Wohl, 1956:215). Gennem disse medier møder man berømte personer, og det kan føles som om, at mediepersonlighederne befinder sig tæt på en selv - i

vores omgangskreds i den fysiske verden. Det kunne eksempelvis være en filmkaraktér, som kommer til live på en interessant og levende måde via tv-mediet (ibid.). Horton & Wohl (1956) betegner denne personlige relation (følelse af face-to-face) mellem tilskuer og den optrædende som en *parasocial relation* (PSR) (ibid.).

Horton & Wohl (1956) skelner mellem parasocial relation (PSR) og parasocial interaktion, og nævner at den optrædende i mediet ofte henvender sig til seeren ved brug af den direkte tiltaleform og taler på et personligt og privat niveau. Publikum bliver så at sige draget ind i udsendelsen gennem den iscenesættelse, der finder sted og bliver dermed forvandlet til en gruppe, som skiftevis observerer og deltager i udsendelsen (Horton & Wohl, 1956:215). Det er netop teknologien i medier som fjernsynet, der muliggør det, som vi kender fra virkelige sociale sammenhænge - at nuancere kropsbevægelser, mimik, udseende m.m. Horton & Wohl (1956) beskriver:

> *"The more the performer seems to adjust his performance to the supposed response of the audience, the more the audience tends to make the response anticipated."* (Horton & Wohl, 1956:215)

Altså, jo mere den optrædende synes at tilpasse sin optræden til publikums formodede respons, jo mere har publikum en tendens til at imødegå den forventede respons. "*This simulacrum of conversational give and take may be called para-social interaction.*" (Horton & Wohl, 1956:215). Forstået på den måde, at det er denne gensidige imødekommenhed, Horton & Wohl (1956) betegner som parasocial interaktion (PSI), og en sådan interaktion forekommer, når medier muliggør en forestillet intim og personlig tilknytning til den optrædende i mediet (Horton & Wohl, 1956:228). Ifølge Horton & Wohl (1956) er en parasocial interaktion ensidet, uden livlig samtale, kontrolleret af den optrædende og ikke bundet i en gensidig udvikling (ibid.:215). På trods af, at interaktionen reelt er ensidig, så giver interaktionen alligevel seerne en følelse af, at de interagerer med mediepersonligheden - de får en forestilling om, at de indgår i en social interaktion med den optrædende.

Horton & Wohls begreb parasocial relation har flere dimensioner over sig. På den ene side var de interesserede i at forstå konstruktionen af sociale interaktioner og hertil brugte de begrebet til at undersøge samspillet i interaktionen mellem den optrædende i mediet og seeren - det vil sige den parasociale interaktion (Dibble, Hartmann & Rosaen, 2016:24). På den anden side blev begrebet brugt til at kendetegne et mere varigt, langsigtet og ensidigt forhold, som seerne fik til den optrædende gennem gentagne medieeksponeringer (ibid.). På

den måde er den parasociale relation noget, der dannes løbende over en længere periode, når seeren har set og oplevet mediepersonligheden flere gange. Når seeren gentagende gange har set personens optræden, begynder seeren så småt at danne relationen - det er altså noget, der sker over tid. Omvendt er den parasociale interaktion, der må betragtes som en slags ensidig interaktion, noget der foregår allerede første gang, seeren stifter kendskab til mediepersonligheden. Schmid & Klimmt (2011) forklarer i den forbindelse, at PSI og PSR er progressive tilstande - forstået på den måde, at det, der starter med at være PSI, har mulighed for at blive til PSR (Schmid & Klimmt, 2011:254).

PSI i online communities

Ballantine & Martin (2005) kommer i "Forming Parasocial Relationships in Online Communities" nærmere ind på parasociale relationer i online commmunities. De giver en introduktion til, hvordan man kan benytte teorien fra parasocial relation og interaktion til at forstå brugerne og deres adfærd i online communities, herunder hvordan de aktive medlemmer påvirker de ikke-aktive medlemmer i et online community.

En parasocial oplevelse kan variere alt efter mediets evne. Den parasociale oplevelse afhænger af mediernes teknologiske potentiale og evne til at gøre oplevelsen virkelig og livagtig for seeren. Eksempelvis nævner Ballantine & Martin (2005), at fjernsynsmediet tillader, at seeren både kan se og høre den optræde, hvorfor mediet har et større potentiale for interaktion end andre medier såsom radioen (ibid.:199). Parasociale interaktioner er dog ikke forbeholdt digitale medier, som fjernsyn, radio m.fl., men kan også opstå i virkelig ansigt-til-ansigt-sammenhæng (Horton & Strauss, 1957 i Ballantine & Martin, 2005). I sådanne tilfælde kan der eksempelvis være tale om store forsamlinger, konferencer, stand-up-shows eller lignende, hvor der er langt imellem den optrædende og tilskueren. Det kan også være tilfælde, hvor mængden af tilskuere er så stor, at den optrædende ikke har mulighed for at interagere direkte med tilskuerne individuelt (ibid.). Ifølge Ballantine & Martin (2005) forekommer sådanne tilfælde også online - altså det at være distanceret fra seerne/tilskuerne og ikke have mulighed for at interagere individuelt ansigt til ansigt med dem. Desuden er det, grundet store mængder af medlemmer i et online community, også højst usandsynligt, at et enkelt medlem vil kunne interagere med alle medlemmer. Formentligt vil et medlem ofte kun interagere med nogle få medlemmer samtidigt med, at han/hun observerer interaktionen mellem andre medlemmer. I forhold til ikke-aktive medlemmer i online communities (eks. *lurkers*), ville disse kun læse eller være tilskuere af interaktionen mellem andre medlemmer i fællesskabet. Ballantine & Martin (2005) skriver:

> *"Given the potential for such a large number of one-sided interactions, parasocial interaction provides a theoretical contribution to understanding how non-participative online community users may process the information put forward by other online users"* (Ballantine & Martin, 2005:199)

På den måde opfanger og bruger de ikke-aktive medlemmer i et online community den information, der kommer fra andre medlemmer - også selvom individet ikke selv er en direkte del af interaktionen.

PSI skabes gennem kommunikationen

Sociale medier som Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn m.fl. har skabt og skaber måder, hvorpå berømtheder o.l. nemt kan interagere med deres følgere. Dette betyder, at parasociale interaktioner og relationer bliver mindre ensrettede (Labrecque, 2014). Labrecque (2014) beskæftiger sig i sit værk "Fostering Consumer-Brand Relationships in Social Media Environments: The Role of Parasocial Interaction" med den form, parasociale interaktioner tager på sociale medier. Labrecque (2014) kommer i den forbindelse ind på to elementer, der er med til at skabe PSI i online miljøer. Der er tale om begreberne "perceived interactivity" og "openness".

Med udtrykket *perceived interactivity* skal interaktivitet forstås som værende afhængigt af brugeren/tilskuerens opfattelse/følelse af at deltage i en tovejskommunikation med mediepersonen (Labrecque, 2014:136).

> *"Perceived interactivity thus is contingent on creating an impression that the persona is listening and responding directly to the audience. This can be achieved through a message that contains elements of a direct two-way communication and through the timeliness of their action"* (ibid.).

I forbindelse med perceived interactivity er der fokus på indholdet og signalværdien i samtalen (det sagte), som kan være med til at give et indtryk af, at den optrædende lytter og interagerer direkte med seeren - det vil sige, at seeren får opfattelsen eller følelsen af, at han/hun kommunikerer med den pågældende personlighed. Dette kan blive opnået gennem den tovejs kommunikation, de sociale medier tillader (ibid.).

> *"[...] the term interactivity does not focus on the technological features of the site, but on the content and cues within the message itself, which can be used to create an impression that the persona is listening to and interacting with the viewer in a timely fashion*" (Labrecque, 2014:136)

Det er ud fra ovenstående forståelse ikke udelukkende muligheden for at kunne interagere med en medieperson, der skaber parasocial interaktion - det er snarere selve indholdet i kommunikationen og den måde tingene bliver skrevet eller sagt på, der kan skabe en opfattelse af, at mediepersonen lytter og interagerer med seeren.

Openness er forbundet med åbenhed i kommunikationen, altså en åben dialog, hvor den optrædende kan røbe og afsløre mere af sin privatsfære over for seeren. Denne åbenhed kan for seeren skabe intimitet og tillid (ibid.), og betegnes også af andre akademikere som det "at bryde den fjerde mur". Det at bryde den fjerde mur betyder, at den optrædende træder ud af sin rolle for at vise mere af sig selv til seeren (Auter, 1992 i Labrecque, 2014:136). Mediepersonens afsløring af sit egentlig jeg, giver seere en følelse af, at de opnår adgang til personlige detaljer om personen i en intim setting. Når den optrædende afslører mere af sin identitet, så får seeren en følelse af, at han/hun kommer tættere på mediepersonen og kommer til at kende personen på et meget mere personligt niveau (Horton & Wohl, 1956 i Labrecque, 2014:136). Openness, eller åbenheden i kommunikation, bevirker derfor, at seeren kan få et større indblik i mediepersonens privatsfære.

Labrecque (2014) argumenterer for, at PSI ikke er begrænset til de traditionelle massemedier som fjernsyn og radio, men kan også skabes gennem beskeder og samtaler online. Hun argumenterer yderligere for, at de tidligere beskrevne begreber, nemlig *perceived interactivity* og *openness* i kommunikationen er med til at opretholde en følelse af en tovejs-interaktion samt give seeren/tilskuere mulighed for at komme tættere på mediepersonen, og på denne måde skabe PSI og PSR.

DEL 2

METODE

5. METODE TILGANG

Søren Paulsen & Tarik Salihovic

Digital Natives

For at vi i vores undersøgelse kan opnå sandfærdig og relevant data, er vi interesserede i at forstå den målgruppe, vi skal undersøge. Som det fremgår af vores undersøgelsesspørgsmål, er det Twitch-mediet og dets brugere, vi undersøger. Derfor er det oplagt, at vi kigger nærmere på netop brugerne af Twitch.

En undersøgelse foretaget af Quantcast estimerer, at ca. 76% af Twitch-brugere er under 35 år gammel, mens andre undersøgelser estimerer den gennemsnitlige alder på Twitch at være mellem 21 til 26 år (LifeCourse Associates, 2014:2). 49% af Twitch' trafik udgøres af brugere mellem 18 og 34 år og 94% af alle brugere er af hankøn (ibid.). På den måde må det siges, at Twitch i høj grad har en ung målgruppe, hvor særligt yngre mænd er den største brugergruppe. I det følgende beskriver vi denne yngre generation en smule for at opnå en forståelse af den brugergruppe, vi undersøger.

Marc Prensky (2001) er en af de førende akademikere inden for uddannelsesområdet og teknologi, og beskæftiger sig blandt andet med spørgsmålet om, hvorfor studerende i dag lærer anderledes end tidligere - hans interesse findes særligt i læring og teknologi. I "Digital Natives, Digital Immigrants" kommer Prensky (2001) nærmere ind på forskellen mellem dem, der er født og opvokset med teknologi, og dem, der er mere traditionelle, og som efterfølgende har taget teknologien til sig. Prensky (2001) skelner mellem to typer af internetbrugere; *Digital Natives* og *Digital Immigrants.* Prensky beskriver, at *Digital Natives:*

> *"[...] represent the first generations to grow up with this new technology. They have spent their entire lives surrounded by and using computers, videogames, digital music players, video cams, cell phones, and all the other toys and tools of the digital age.*" (Prensky, 2001:1)

Digital Natives, som Prensky (2001) beskriver dem, er altså personer som er vokset op med de nye teknologier. De har således været omgivet af teknologi gennem hele livet og har benyttet computere, videospil, digitale musikafspillere, webcams, mobiltelefoner og andre værktøjer fra den digitale alder. Computerspil, e-mail, internettet, mobiltelefoner og instant messaging (chat m.m.) er en integreret del af deres liv. (Prensky, 2001:1). For at give et indtryk af, hvordan digital natives kan opfattes, beskriver Prensky (2001), hvordan en typisk studerende har brugt mindre end 5.000 timer på at læse, men over 10.000 timer på at spille videospil og 20.000 timer på at se fjernsyn (ibid.). Dagens studerende, og generelt unge mennesker, tænker anderledes end deres forgængere - de har en anden forståelse af teknologi og en anden måde at bruge teknologien på. Prensky (2001) refererer til disse nye unge mennesker som Digital Natives, hvor andre refererer til dem som Net- eller Digital-generationen. Ifølge Prensky (2001) er det mest oplagte begrebet netop Digital Natives, da dagens studerende, herunder unge mennesker generelt, er indfødte i den digitale verden - de er vokset op med computere, videospil og internettet etc.:

> *But the most useful designation I have found for them is Digital Natives. Our students today are all "native speakers" of the digital language of computers, video games and the Internet. (Prensky, 2001:1)*

Som nævnt tidligere er Digital Natives en af de tidligste generationer, som er opvokset med teknologier, hvorfor deres brug digitale medier adskiller sig fra den måde, den ældre generation forstår og bruger teknologien - ikke blot grundet eksponering for og den hyppige brug af teknologi, men fordi, de har vænnet sig til en helt anden form for interaktion. De unge mennesker differentierer ikke mellem deres "virtuelle liv" og deres "virkelige liv. Tværtimod forventer de, at disse to universer smelter sammen, og at det, der sker online, ofte præger og/eller forbindes til deres virkelige identitet (ibid.). Ifølge Howe & Strauss (2006), som også betegner Digital Natives som *Millennials*-generationen, er personer af denne generation begunstiget og føler en vis overlegenhed i forhold til teknologi, som ældre generationer aldrig har haft eller følt grad.

Med ovenstående har vi fået et indblik i, hvordan man kan forstå personerne i generationen *Digital Natives.* Det er inden for denne generation, at typiske bruger af Twitch befinder sig, hvorfor det netop er relevant for os at få et indblik i den. Hvordan vi helt konkret har udvalgt brugere til vores undersøgelse, kommer vi ind på senere i metodeafsnittet.

Videnskabsteoretiske overvejelser

Fænomenologi betyder "det, som viser sig" og "lære" - altså læren om det, der kommer til syne (Jacobsen, Tanggaard & Brinkmann, 2015:217). Fænomenologien har mange former, men udspringer fra en filosofisk skole grundlagt af Edmund Husserl (1859-1938) i begyndelsen af 1900-tallet. Det er Husserl, som betegnes for grundlæggeren af fænomenologien (Jacobsen et al., 2015:217). Husserls teori omkring fænomenologien er et forsøg på at udvikle en videnskabelig erkendelsesteori og anses for en *"særskilt filosofisk disciplin"* (Lindhardt, 2014:6). Husserls fænomenologi beskæftigede sig med den menneskelige bevidsthed og hvordan genstande fremtræder for menneskers bevidsthed. Her pegede han på et centralt træk ved den menneskelige bevidsthed - nemlig *intentionaliteten*. Intentionalitet betyder rettethed - en målrettet følelse - og forstås på den måde, at der altid vil være en menneskelige bevidsthed rettet mod noget. *"Når vi tænker, tænker vi nødvendigvis på noget, og når vi sanser, er det bestemt noget, der sanses"* (Jacobsen et al., 2015:219). Man er så at sige opmærksom på den verden, man møder og på hvordan fænomener præsenterer sig for ens bevidsthed. Husserl mente også, at man som forsker må tilsidesætte sine forforståelser, antagelser og interesser i ting for at søge efter fænomeners væsen og dermed få en "ren" beskrivelse af fænomenerne.

Husserls fænomenologi er efterfølgende blevet til en inspirationskilde for andre filosoffer og sociologer - blandt andre Alfred Schutz (1899 - 1959). Alfred Schutz, som ofte associeres med hverdagens sociologi (Lindhardt, 2014:7), var særlig interesseret i forståelsen af livsverdenen, som bliver nævnt af Husserl (ibid.). *Livsverden* jf. Husserl forstås *"som en forudsætning for andre erfaringer"* (Jacobsen et al., 2015:219.). Det er den virkelighed, som man kender til og som man dagligt tager for givet og er fortrolig med. Det er den måde, hvorpå man anskuer verdenen - ud fra ens egne synspunkter. Dette perspektiv eksisterer også hos Schutz' livsverdensbillede som *common sense*-verden afledt af Husserls begreb livsverden. Hos Schutz udgøres livsverdenen af individers direkte og overleverede erfaringer, som grundlæggende er kulturelt orienteret (Schiermer, 2014:63-64). Hos Schutz beskæftiger fænomenologien sig med det sociale og kulturelle hverdagsliv, og mener, at vi mennesker er

til stede i en fælles, intersubjektiv, kulturel verden. Schutz ser mennesket som et socialt og kulturelt væsen, hvor den sociale virkelighed udgøres og skabes af menneskelige aktiviteter og relationer (Schutz, 1963:236). Med begrebet *intersubjektivitet* forstås de såkaldte ansigt-til-ansigt-relationer og den gensidige forståelse, hvor vi mennesker ifølge Schutz *"går ud fra, at andre forstår verden på samme måde, som vi selv gør det"* (Schutz, 1953:8 i Lindhardt, 2014:9). Schutz' bidrag til og forståelse af fænomenologien er også kendt som *den sociologiske fænomenologi*.

Peter L. Berger og Thomas Luckmann (1967), som lader sig inspirere af Schutz, kommer i deres værk *The Social Construction of Reality* (1967) ind på begrebet *den sociale konstruktion*. De argumenterer for at virkeligheden eller vores livsverden er socialt konstrueret. Det, vi kender som samfundet, er ifølge Berger & Luckmann (1967) menneskeskabt, idet mennesket har skabt en social orden, og de individer, der fødes ind i denne sociale orden, tager automatisk denne orden til sig. Det er vores deltagelse i sociale sammenhænge, der har betydning for vores handlinger og tilstedeværelse. Mennesket ses derfor som subjekt i virkeligheden (det sociale produkt) (Berger & Luckmann, 1967). Med dette forstås, at vores [menneskets] bevidsthed og identitet ikke bare kan beskrives uafhængigt af sociale og samfundsmæssige sammenhænge, men for at kunne forstå menneskets, kræver det at se mennesker i de sammenhænge, de situationer, den kultur og det samfund, de lever og befinder sig i (Berger & Luckmann, 1967:13-17).

Berger & Luckmann (1967) ser også på, hvordan *institutioner* opstår. En institution beskriver, når noget er blevet til en vane for en bestemt gruppe eller type af mennesker. Vores hverdag indeholder forskellige vaner og kulturelt bestemte mønstre - som eksempelvis at gøre noget på en bestemt måde. Igennem disse vaner, som er typiske for mennesket, opstår der institutioner, som vi kender i mange dele af vores hverdag - det kan være familie, skolegang, uddannelse osv. (Berger & Luckmann, 1967:70-72). Ifølge Berger & Luckmann opstår institutioner ikke bare ud af det blå, men nærmere gennem en process, hvor menneskelig aktivitet (deres vaner) og menneskets bevidsthed omkring institutionen, skaber en institution. Institutioner er altså menneskeskabte og indeholder mønstre, som menneskene har en fælles bevidsthed omkring. Virkelighed og viden i sociologien siges at være relativ ifølge Berger & Luckmann:

> *"What is 'real' to a Tibetan monk may not be 'real to an American businessman. The 'knowledge' of the criminal differs from the 'knowledge' of the criminologist. It*

follows that specific agglomerations of 'reality' and 'knowledge' pertain to specific social contexts" (Berger & Luckmann, 1967:15).

I vores tilgang til specialet er vi særligt inspirerede af den måde, Alfred Schütz anskuer virkeligheden på - at mennesket er et socialt og kulturelt væsen, hvor den sociale virkelighed udgøres og skabes af menneskelige aktiviteter og relationer. Vi er i vores speciale blandt andet interesserede i at forstå interaktion og kommunikation i Twitch. Fællesskabet består af brugere, altså mennesker, som jf. Schutz (1963) ikke skal ses som en del af naturen, men som et socialt kulturelt væsen (Schutz, 1963:239). I vores teori benytter vi blandt andet litteraturen fra Erving Goffman (1922-1982) for blandt andet at kunne forstå og anskue den sociale interaktion på Twitch. I sit værk *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959) sammenlignede Goffman social interaktion med en teaterscene, hvor mennesker indgår i en slags rollespil med andre mennesker. Goffman var selv mikrosociolog og interesserede sig blandt andet for individets sociale interaktion og kommunikation i hverdagen (Povlsen, 2013). Yderligere kigger vi i vores speciale på begrebet *sociabilitet* for at forstå Twitch i et fællesskabsperspektiv. Begrebet kommer fra Georg Simmel (1858-1918), som betegnes for sociologiens grundlægger, som Goffman i øvrigt er inspireret af (Povlsen, 2013).

Ud fra vores videnskabsteoretiske overvejelser forstår vi, at hvad der er virkeligt eller viden for en person, er ikke nødvendigvis virkeligt eller viden for den anden person, og at virkelighed og verden udgøres af alle personer, der indgår i den. Vi forstår således, at den virkelige verden består af forskellige beskrivelser, som sammen udgør helheden. Vi har altså inddraget Berger & Luckmanns grundtanker om den samfundsskabte virkelighed i vores speciale. Det skal forstås på den måde, at vi har brugt deres sociologiske forståelse, der siger, at man skal undersøge sociale fænomener i en kontekstbetinget sammenhæng. Vi har således haft den tilgang, at mennesker skal anskues afhængig af det sted, de deltager i, den kultur de er en del af osv. Vi har med disse videnskabsteoretiske tanker anset Twitch som skabt gennem de menneskelige relationer og interaktioner, der opstår deri. Når vi anskuer Twitch ud fra det ovenfor nævnte, kan vi forstå, at det er opbygget af mønstre, der er menneskeskabte og udviklet gennem en social process. Det har betydet, at vi i vores speciale har undersøgt fænomenet ud fra forskellige sociale sammenhænge og derfor kiggede på både fællesskabet, de sociale relationer, interaktionen og kommunikationen. Med udgangspunkt i den sociologiske fænomenologi har vi søgt at få en "ren" beskrivelse af fænomenerne gennem forskellige deltagere og vores observationer, fordi vi netop anser at 'virkeligheden' og 'viden' skabes gennem flere mennesker. Vi er dog opmærksomme på, at vi som

mennesker ikke kan undlade at fortolke, fordi vi alle har vores egen "livsverden" og dermed forskellige måder at se og forstå fænomener på. Derfor er vi af den opfattelse, at vi implicit tildeler fænomenet en fortolkning gennem vores behandling af beskrivelserne i undersøgelsen fordi, det næsten er uundgåeligt. Desuden forsøger vi, på baggrund af indhentning af så upåvirket datamateriale som muligt, efterfølgende at diskutere vores findings i forhold vores teori for at nå frem til en ny betydning, der besvarer vores problemformulering.

Kvalitativ tilgang

I forlængelse af ovenstående videnskabsteoretiske overvejelser er det relevant at gøre rede for vores tilgang rent metodisk. Vi ønsker at få dybdegående forståelse for Twitch-brugeres forståelse af mediet og deres oplevelse af mediet. Yderligere undersøger vi et problemfelt, som må siges - på trods af, at Twitch har eksisteret i efterhånden nogle år - at være stadig udforsket i et begrænset omfang. Vi finder det i den forbindelse passende at gå eksplorativt til værks i den forstand, at vi ønsker at få viden om et felt, som vi har en begrænset viden om i forvejen, idet det typisk er i sådanne tilfælde, at den eksplorative tilgang er relevant (Deacon et al., 2010).

Inden for vores kvalitative tilgang gør vi brug af to forskellige kvalitative metoder; observation, i form af netnografi, og kvalitative, individuelle interviews. Valget af disse metoder er sket på baggrund af grundige overvejelser om, hvilke metoder, der bedst muligt kan besvare vores problemstilling. Helt konkret er metoder blevet brugt således:

- Indledende observationer og pilotinterviews
- Observationsstudie (netnografi)
- 1 individuelt interview med en streamer
- 6 individuelle interviews med seere

Vores kvalitative metoder er valgt med formålet om, at de sammen skal nå i dybden med problemfeltet og samtidigt skal komplementere hinanden og på den måde nå "rundt" om hele genstandsområdet. De enkelte metoder beskriver vi enkeltvis senere. I følgende afsnit beskriver vi yderligere vores metodebrug, hvor vi forklarer, hvordan vi har gjort brug af *mixed methods* - multiple, blandede metoder.

Mixed Method Forskning

Inden vi gør rede for vores valg af metoder og hvordan disse er blevet brugt til at understøtte vores undersøgelse, skal vi kigge nærmere på, hvad mixed method forskning er for noget og hvilket formål det har i vores undersøgelse. Frederiksen (2015) redegør for, at mixed methods-forskning er et forholdsvist nyt begreb, som blev introduceret omkring 1980'erne. Det er dog sådan, at mixed methods-forskning ikke er en ny praksis, da man i sin tid også har inddraget flere metoder i forskningen, hvorfor denne praksis er næsten lige så gammel som den empiriske samfundsvidenskab (Frederiksen 2015:198). Brewer & Hunter (2006) skriver, at mixed methods-forsknings seneste litteratur beskriver mixed methods sin en måde, hvorpå man benytter kvantitative metoder sammen med kvalitative metoder. Ved at anskue mixed methods udelukkende som kombinationen har kvantitative og kvalitative metoder, argumenterer Brewer & Hunter (2006) for, at man dermed ignorerer en stor del af de metodiske problemer og muligheder. Ifølge dem, er mixed methods forskning ikke forbeholdt en blanding mellem kvantitative og kvalitative metoder, men kan om så også indeholde rene kvalitative metoder eller rene kvantitative metoder (Brewer & Hunter, 2006:64).

> *"[...] some research problems might be better served by combining two different types of quantitative methods (e.g., a survey and an experiment), or of qualitative methods (e.g., a field study and textual analysis of archival documents). In short, the multimethod strategy focuses more on the particular problem's demands than on some particular set or combination of methods."* (Brewer & Hunter, 2006:64)

Altså skal det forstås, at visse forskningsområder eller problemstillinger er bedre tjent med at kombinere flere forskellige typer af kvantitative metoder eller af kvalitative metoder. I bund og grund afhænger den multiple metodiske strategi af ens problemfelt og hvordan metoderne kan hjælpe en med at svare på undersøgelsesspørgsmålene på bedst mulig vis.

Inden for mixed methods-forskning handler det oftest om, at man ønsker at skabe mere *sikker viden* (triangulering), skabe mere *dækkende* eller *komplementær viden* (komplementaritet) - eller at man ønsker at skabe mere *kompleks viden*, hvor man inddrager flere metoder til dette formål (Frederiksen, 2015). Der er ifølge Frederiksen (2015) forskellige typer begrundelser for at vælge at kombinere metoder, netop *triangulering, komplementaritet* og *kompleksitet*. Vi redegøre blot i dette tilfælde for to af disse typer, da de kan minde meget og hinanden, hvorefter vi forklarer vores metodevalg.

Triangulering vs komplementaritet

I triangulering forsøger man at bruge metoderne som en slags validering af hinanden - altså til at opnå mere sikker viden. Det er en af de mest udbredte måder at bruge mixed methods på. Det betyder egentligt, at man anvender to forskellige metoder til at undersøge det samme emne/undersøgelsesspørgsmål med (Frederiksen, 2015:200). I triangulering betragter man kun fund, der kan bekræftes af begge metoder som egentlige gyldige findings. Skulle man eksempelvis undersøge "*om arbejdsløshed medfører depression"* (ibid.), hvor man inddrager kvantitative og kvalitative metoder og deres data, ville kun sammenhænge mellem arbejdsløshed og depression blive betragtet som gyldige findings. Det betyder dog, at man så må forkaste eventuelle findings, som kun kan bekræftes af en af metoderne (ibid.). Altså er triangulering en tilgang, hvor man søger at opnå mere sikker viden.

Vores formål med undersøgelsen er ikke at klarlægge fakta, bekræfte eller afvise hypoteser eller lign., men at gå mere eksplorativt til værks og undersøge sammenhænge og fordybe os i problemfeltet. Triangulering kan dog i princippet godt anvendes i sådan en grad, hvorfor det kan være svært at skelne mellem triangulering og komplementaritet. Med komplementaritet forsøger man ikke at opnå mere sikker viden - tværtimod er der her tale om at klarlægge mere dækkende og komplementær viden (Frederiksen, 2015:201), som vi vil tolke som dybdegående forklaringer på viden. Her komplementerer metoderne hinanden og knytter sig til en forestilling om, at flere metoder på den ene eller anden måde giver mere viden. Man kan vælge at opnå mere dækkende viden ved undersøge flere forskellige empiriske områder eller at opnå komplementær viden, hvor det er det samme fænomen, der undersøges (ibid). Det sidstnævnte kan godt minde om triangulering, men her ønsker man ikke at få en validering af resultaterne, men i stedet at opnå en uddybende forståelse. Det er denne tilgang (komplementaritet), som gør sig gældende i vores undersøgelse.

Vi bruger to kvalitative metoder; den ene er observation (*netnografi*) og den anden er kvalitative *interviews*. Netnografi bruges til at få en forståelse for eller fornemmelse af, hvordan interaktion, fællesskab mv. udspiller sig på streamingkanaler i Twitch (vi beskriver brugen af metoden i afsnit 7.6). En fordel ved, at vi bruger netnografi er eksempelvis, at vi kan se på, hvordan forskellige streamere og deres seere agerer i forskellige streams. Med netnografi kan vi også i højere grad se eksempler på, hvad der skrives i chatten, hvilken natur kommunikationen har og hvad der i det hele taget foregår. Vi mærker så at sige oplevelsen af at være tilstede på Twitch direkte med egne øre og øjne. Med interviews kan vi få en dybdegående forståelse af, dels hvordan brugerne oplever Twitch og herunder få en forståelse af hvorfor, at brugerne vælger at bruge Twitch - hvad det er, de finder fascinerende ved

Twitch, og dels hvordan interaktion og fællesskab udspiller sig på Twitch ifølge brugernes udsagn. Altså komplementerer disse to metoder hinanden fordi, vi med de to metoder kan opnå forskellige indblik om samme fænomen. Det netnografiske studie har nogle fordele, men giver os ikke mulighed for at få indblik Twitch-brugeres oplevelser med mediet - det er her styrken i interviewene ligger. Eksempelvist kan vi ved at være til stede og opleve Twitch gennem observation naturligvis godt afdække, hvad der skrives om, hvilken natur kommunikationen har m.m., men hvis vi yderligere ønsker at forstå brugernes synspunkt - hvordan de bruger det og oplever det - så er det i højere grad relevant at spørge dem.

I de kommende afsnit beskriver vi de metoder, vi har anvendt, og forklarer, hvordan vi har brugt dem.

Indledende interview og observationer

Vi har indledningsvist indhentet information omkring vores emnefelt via nogle indledende observationer og pilotinterviews. Det har vi gjort for yderligere at sætte gang i overvejelser, i den indledende fase, omkring specialets problemfelt, afgrænsning, metoder mv. Når vi siger "indledende observation", så mener vi, at vi brugte Twitch-mediet, og observerede aktiviteterne i diverse kanaler/streams. Pilotinterviews, som vi foretog efter de indledende observationer, virkede også som en hjælp i forhold til ovenstående overvejelser, men fungerede også som en slags forberedelse til de senere gyldige interviews.

6. NETNOGRAFISK STUDIE

Tarik Salihovic

Netnografi er en undersøgelsesmetode, der bruges til indsamling af online data og som anses for at være meget sammenlignelig med en antropologisk metode kaldet etnografi. Etnografi har vundet frem i sociologien, kulturstudier og forbrugerundersøgelser samt inden for andre socialvidenskabelige områder (Kozinets, 2002:62).

Etnografi bruges ofte i forbindelse med feltstudier, hvor der undersøges karakteristiske betydninger, praksisser og kulturgenstande i vilkårlige sociale grupper (ibid.). Etnografi er en åben undersøgelsesmetode baseret på, at forskere selv deltager og observerer - hvis forskeren skal opnå en forståelse af genstandsfeltet, så må forskeren selv bevæge sig "ud i felten". Som forsker i et etnografisk studie skal man være opmærksom på sin egen tilstedeværelse i undersøgelsesfeltet og sin egen forforståelse i forhold til det, man undersøger. Forstået på den måde, at denne metode afhænger meget af forskeren, og er samtidigt påvirket af forskerens interesser og færdigheder - altså bliver forskeren i et etnografisk studie en genstand og et instrument i metoden (Kozinets, 2002:62).

Der findes fem etnografiske retningslinjer, der danner en fremgangsmåde, der er med til at hjælpe forskeren med observation i forbindelse med et etnografisk feltstudie. Disse er; 1) at tage en kulturel indgangsvinkel; 2) indsamle og analysere data; 3) sikre pålidelig fortolkning; 4) udføre etisk korrekt forskning; og 5) tilvejebringe muligheder for feedback fra medlemmerne (Kozinets, 2002:63). Disse fem retningslinjer betragtes for gældende i etnografiske studier.

Ifølge Kozinets (2002) er netværksbaseret it-anvendelse et nyt medium for sociale interaktioner blandt mennesker. Brugen af internettet åbner for adgang til interaktionelle adfærdsmæssige observationer, som førhen ikke var tilgængelige i fysiske sammenhænge (ibid.:63). Derfor er det både relevant og nødvendigt at beskrive de retningslinjer, der gør sig gældende ved en *netnografisk* metode, da disse er tilpasset de webmedierede rammer. Med dette introducerer vi den kvalitative undersøgelsesmetode *netnografi*, også kendt som online etnografi - altså feltstudier på internettet (Kozinets, 2002:62).

Den netnografiske forskningsmetode er blevet introduceret af Robert Kozinets (Kozinets, 2015:55). Formålet med netnografi er at undersøge eller udforske, hvordan

bestemte personer opfører sig og optræder i sociale interaktioner på webbet. Den netnografiske fremgangsmåde minder meget om den etnografiske, hvorfor netnografi ifølge Kozinets (2008) kan foretages på næsten tilsvarende vis. I vores undersøgelse har vi valgt den netnografiske forskningsmetode, da denne indebærer specifikke og detaljerede fremgangsmåder til, hvordan man kan udføre en pålidelig kvalitativ undersøgelse af fællesskaber online. Kozinets (2010) skriver:

> *"Online communities form or manifest cultures, the learned beliefs, values and customs that serve to order, guide and direct the behavior of a particular society or group"* (Kozinets, 2010:12)

Ud fra det forstår vi, at online communities former eller manifesterer kulturer, indgroede opfattelser, værdier og normer. Eftersom flere og flere mennesker benytter internettet, er der også flere, der udnytter internettet som et kommunikationsværktøj, der muliggør fællesskab. I netnografi bliver data indsamlet i en online og digitaliseret kontekst, og analyseret via en etnografisk fortolkning af data, hvorfor der kan være lighed mellem den etnografiske og netnografiske kvalitative forskningsmetode (Kozinets, 2015; Kozinets, 2008). Som i det etnografiske studie har *netnografi* også nogle retningslinjer. Fremgangsmåden i netnografi involverer 5 skridt eller faser, herunder entrée, dataindsamling, etik, analyse og fortolkning (databehandling) og præsentation af data. Herunder beskriver vi faserne og retningslinjerne for netnografi, og beskriver samtidigt, hvordan vi har udført vores netnografiske studie.

Entrée

Kozinets (2015) nævner "entrée" som en af retningslinjerne i netnografi. Denne skal forstås som indgangsvinklen til undersøgelsen - altså at man som forsker, der benytter den netnografiske metode, gøre sig nøje overvejelser, før man begynder at observere interaktionen mellem mulige brugere. Det betyder så at sige, at forskeren skal tage stilling til spørgsmål som; *hvad man vil undersøge; hvordan man vil strukturere undersøgelsen; hvad der vil blive betragtet som data; hvordan man vil indsamle data, hvordan vil man foretage analysen* og andre lignende spørgsmål (Kozinets, 2015). Kozinets (2010) argumenterer ligeledes for, at man skal være opmærksom på, at en gennemførlig observation af et online community har nogle kriterier. Han nævner at følgende punkter skal være at finde i et online fællesskab. Fællesskabet skal 1) være relevant for ens undersøgelsesspørgsmål; 2) være aktiv,

altså skal der være regelmæssig kommunikation mellem medlemmerne;3) være interaktivt - altså skal medlemmerne interagere med hinanden; 4) være bæredygtigt - dvs. bestå af livlige og energiske aktiviteter, herunder tilstrækkelig mængder af kommunikation; 5) være heterogent, altså bestående forskellige medlemmer som deltager i fællesskabet; og til slut 6) være rig på data, altså skal den data, der indsamles, være af detaljeret og/eller af beskrivende form (Kozinets, 2010:89).

I vores webmedierede observation har vi lagt vægt på at tilrettelægge og planlægge vores observationsstudie grundigt. Med udgangspunkt i ovenstående punkter fra Kozinets (2010), opstillede vi i den forbindelse nogle kriterier for de streamingkanaler, der skulle undersøges. Kriterierne var at de undersøgte streamingkanaler:

- bestod enten af dansk- og/eller engelsktalende streamere
- streamede actionspil, primært online first-person-shooter spil (CS:GO, Overwatch etc.)

Yderligere afgrænsning af streamingkanalerne fandt vi ikke relevant, da vi ønskede at have mulighed for at finde nogle interessante streams og persona heri, der kunne give os et bedre indblik i forståelsen af interaktionen og fællesskabet i en streamingkanal. Vi ville kigge på både små, mellemstore og de allerstørste streamere for bedre at kunne forstå forskelligheden og få et nuanceret syn på streamingkanalerne. Vi mente, at observation af forskellige streamingkanaler med forskellige antal seere, og dermed en forskel på populariteten af streamerne, også måtte have betydning for kommunikationen og interaktionen, adfærdsmæssige mønstre og den generelle aktivitet i disse streams. Derfor ville en observation af disse forskelligheder give os en bedre forståelse af Twitch som helhed. Havde vi i stedet udvalgt kun få streamingkanaler, ville vi i stedet få et indblik i kun en lille del af Twitch, og dermed kun forstå bestemte typer af streamingkanaler og deres fællesskab.

For nogle medlemmer af fællesskabet kan udefrakommende virke en smule påfaldende, hvis de træder ind i fællesskabet og bruger et sprog, som ikke bruges deri. Kozinets (2015) kommer i den forbindelse ind på, at når man som observatør træder ind i et givent online fællesskab, skal man overveje sit standpunkt. Man kan enten vælge at være en passiv eller aktiv (også kendt som deltagende observation) observatør. Som passiv observatør observerer man fælleskabet helt passivt, hvorimod man som aktiv observatør aktivt deltager (Kozinets, 2015:96). Deltagelsen kunne for eksempel ske ved, at man skriver i chatten på Twitch.

Vores observation har gået ud på at forstå streamingfællesskaber og interaktionen i kanalerne. Vi er derfor ikke gået i detaljer med at observere hver enkelt seer, men har nærmere lagt vægt på at observere den generelle interaktion samt hvordan seerne reagerer på ting fra streameren (sjove lyde, mimik, mm.) og omvendt hvordan streamer reagerer på det, der skrives i chatten og hvordan han interagerer med seerne. Ligeledes har vi observeret kommunikationen i chatten og hvad der skrives om og hvilken slags hierarki, der findes. Som Kozinets (2015) skriver, er det vigtigt at have en tilbageholdende adfærd under observationen, hvorfor vi ikke har valgt at være for fremtrædende og dermed prøve at fremtvinge nogle svar eller påvirke deltagerne i Twitch-kanalerne i en bestemt retning. På den vis har vi indtaget en passiv rolle i forbindelse med vores netnografi. Dog har vi prøvet og testet funktionaliteterne på Twitch for at få forståelse af, hvad det indebærer - men dette foregik ikke samtidigt med vores egentlige observation. I kraft af vores passive rolle har vi heller ikke skulle være bange for at blive betragtet som "outsidere" - som personer, der ikke kender til det enkelte fællesskab og som snakker et helt andet "sprog". Det skyldes, at man på Twitch ikke kan ses af andre seere så længe, man ikke skriver i chatten.

Dataindsamling

Efter vores strukturering af observationsstudiet gik vi i gang med at indsamle data, som måtte være relevant for vores analyse. Ifølge Kozinets (2015) kan data, der bliver indsamlet, kategoriseres i tre forskellige typer: arkiveret data - altså data, der allerede er optaget og lagret; data skabt gennem engagement med fællesskabet; og data produceret på forskellig vis af forskeren selv (Kozinets, 2015:165). Arkiveret data skal desuden forstås som data, der er fundet og indsamlet direkte fra et online community, hvorfor det her forstås som data, der direkte er kopieret fra kilden. Den anden type data er data, som bliver skabt gennem forskerens eget engagement og aktiv deltagelse i et online community. Den sidste type data skal forstås som data, der er produceret af forskeren gennem eksempelvis noter på et stykke papir, tekstfiler, ideer optaget/opsamlet på digitale medier m.m. (ibid.). Vi har vi ikke indsamlet data, der er skabt gennem vores eget engagement i streamingkanalerne. Derimod tager vores dataindsamling form af den arkiverede datatype, hvor vi har fokuseret på at indsamle data direkte fra det, vi observerede og så. Vi har brugt screenshots og direkte nedskrevet tekst som dokumentation for det, vi har observeret.

Vi har været opmærksomme på, at der i et online community kan være forskellige medlemmer involveret og at deres reliabilitet afhænger af deres involvering i fællesskabet

(Kozinets, 2010). Kozinets (2010) gør rede for fire typer af medlemmer i et online community; newbie, mingler, devotee og insider. Newbie udgør medlemmer, som er mindre eller slet ikke involveret i fællesskabet, dens regler og normer. Mingler er medlemmer, som ønsker at socialisere med andre medlemmer og tager ikke fællesskabets interesse i betragtning. Devotee er medlemmer, som har en stor tilknytning til fællesskabet, men ikke særligt involveret rent socialt. Insidere er fremtrædende medlemmer, som har en stor tilknytning og interesse i fællesskabet - de besidder megen viden og deltager aktivt. I vores dataindsamling har vi været optaget af at forstå streamingkanalerne og fællesskabet heri, samt at kunne undersøge interaktionen i fællesskabet - vi foretager en eksplorativ undersøgelse, hvor vi søger at opnå en forståelse af mediet, herunder fællesskab, interaktion mv. Af denne grund søger vi ikke målrettet efter specifikke medlemmer, hvor vi udelukker data fra bestemte typer af medlemmer. Vi har indsamlet data, der måtte være relevant for vores undersøgelse, hvor vi har lagt vægt på interaktion mellem seer og streamer, interaktion mellem seerne, og kommunikationen generelt.

Etik

Kozinets (2015) forklarer, at man skal have sit etiske grundlag i overvejelserne, når man foretager sin observation. Man skal blandt andet overveje hvordan man vil henvende sig til medlemmerne, indsamle og gemme data, hvordan denne data bliver behandlet og vist frem m.m. (Kozinets, 2015:128). Ved at følge etiske grundlag for observationen, sikrer man ligeledes også undersøgelsen reliabilitet (Kozinets, 2015:129). Når den data, man observerer, er offentligt tilgængelig, skal man overveje, hvordan denne data bliver fremstillet og hvorvidt medlemmernes identitet i et online community bliver afsløret. Ifølge Kozinets (2010) benytter en stor procentdel af medlemmer i offentlige tilgængelige online communities et såkaldt "pseudonym" et fiktivt navn, som sikrer personens anonymitet (Kozinets, 2010:70).

En stream på Twitch kan betragtes som et offentligt rum, hvor mange forskellige personer deltager og har adgang til det, der skrives om og vises i mediet. Da vi agerer som passive observatør i kanalen har vi ikke haft en interesse i at henvende os til hverken streamere eller seerne. I forhold til medlemmernes anonymitet er vi opmærksomme på, at Twitch-brugere har nogle fiktive brugernavne, som ikke direkte er relaterede til deres rigtige identitet. Graden af anonymitet er dog lidt anderledes for streamere - dels fordi, at man som oftest kan se et billede af personens udseende og dels fordi, at flere streamere er "kendte", hvorfor deres personlige oplysninger er tilgængelige flere steder online. Vores data vil blive

nøje behandlet og indsamlet, og vil ikke være tilgængeligt for andre end dem, der læser denne afhandling.

Databehandling af observation

Meningen med at analysere sine observationer er at bryde et fænomen op i forskellige elementer, som har relationer til hinanden. Den grundlæggende kunst i at analysere data er, at man skiller den indsamlede data fra hinanden for i sidste ende at kunne forstå dem som en helhed. Ifølge Kozinets (2015) er det vigtigt, i forhold til at kunne forstå rådata, at man som forsker sammenligner og kobler data i en teoretisk sammenhæng. Data er så at sige ubrugelig uden de nødvendige redskaber til at kunne fortolke dem (Kozinets, 2015:198). Rådata skal forstås som ubehandlet data, der ikke er sat i en kontekst. Netnografi er i sig selv en måde, hvorpå der indsamles og produceres data, men når man har indsamlet data er det er dog vigtigt, at man som forsker også kan sætte data i bestemte sammenhænge og derigennem opnå en forståelse (ibid.).

Kozinets (2015) nævner, at man i sin analyse og fortolkning af data skal skride systematisk og grundigt til værks; optage/gemme noter; fokusere på at besvare sine undersøgelsesspørgsmål; fortolke på data i en passende sammenhæng, ment på den måde at man ikke skal tolke på data og overføre betydningen til andre kontekster, som ikke direkte passer til den oprindelige kontekst. Eksempelvis skal man ikke analysere og fortolke data ud fra en observation af chatten på Twitch, og derefter overføre betydningen af denne data til privatbeskeder på Twitch - der er tale om to forskellige kontekster. Derudover siger Kozinets (2015) at man skal søge at forklare og belyse fænomener via beskrivelse af det, man finder ud af. Vores behandling af data bestod i både at analysere og fortolke den indsamlede data. Vi har i vores analyse reflekteret over de observerede genstande, hvilken betydning de har, i hvilken kontekst de optræder osv. Efterfølgende har vi fundet frem til nogle emner eller temaer i vores observationsdata og opstillet dataen i disse, hvilket var med til at give os en indsigt i de gennemgående koncepter i undersøgelsen. Eksempelvis observerede vi chattens stil, aktivitet, kommunikation samt streamerens kommunikation med brugerne. Den data, der kom ud fra observationen, blev inddelt i generelle emner og beskrivelser. Chatten kunne eksempelvis have megen aktivitet og være hyperaktiv. Til dette var emnet eller beskrivelsen *"Chatten kan være hyperaktiv og oversvømmet med beskeder"*. Til slut stillede vi vores emner og beskrivelser op mod hinanden og reflekterede over relevans mv. Vi har dog været varsomme med at forkaste data, da vi har anset al data som et led i forståelsen af det medium,

de optræder i. Vi har med udgangspunkt i denne tilgang forsøgt at få en forståelse for, hvad Twitch er og hvad der foregår på dette medie - med fokus på interaktionen og fællesskab.

7. DET KVALITATIVE INTERVIEW

Søren Paulsen & Tarik Salihovic

Som Tanggaard & Brinkmann skriver er det "*at interviewe mennesker om deres oplevelser, holdninger og livshistorier [...] blevet en udbredt forskningspraksis i human- og samfundsvidenskaberne.*" (Tanggaard & Brinkmann, 2015:29). Interviewet er en af de mest udbredte metoder i kvalitativ forskning og er blevet en meget almindelig måde at opnå viden om menneskers livssituation, deres meninger, holdninger og oplevelser på (ibid.). På den måde er det kvalitative interview i høj grad passende i forhold til vores undersøgelse, idet vi ønsker at få en dybdegående forståelse for brugernes oplevelser, meninger og holdninger i forbindelse med brugen af Twitch. I nedenstående gennemgår vi denne kvalitative metode og vores brug af den.

Interview som metode

Som nævnt er det via interviews, at vi ønsker at forstå og fordybe os i vores respondenters oplevelser og syn på Twitch. Det at stille spørgsmål og at få svar i et interview kan måske opfattes som værende let - men det er langt sværere, end man faktisk skulle tro. Et interview kræver øvelse og forberedelse for at kunne formulere relevante spørgsmål, stille dem til en interviewperson, optage svarene på bånd, skrive dem ud og ende ud med brugbare resultater. Tanggaard & Brinkmann (2015) forklarer, at det almindelige interview er et ansigt-til-ansigt interview mellem to mennesker (Tanggaard & Brinkmann, 2015:30). Der findes dog også andre interviewformer. Disse finder eksempelvis sted i grupper, over e-mail, chatrooms, spørgeskemaer og/eller telefonisk. Der kan også være forskellige formål med et interview - man kan interviewe for *"at måle noget eller for at forstå et individ i dybden, og interviewet kan vare 5 minutter i telefonen eller forløbe over flere timer eller dage."* (ibid.).

Årsagen til at vælge at interviewe mennesker er, at vi kan komme frem til menneskers oplevelser og perspektiver i deres livsverden, ligesom Patton (1980) skriver:

> *"The purpose of interviewing is to find out what is in and on someone else's mind. (...) to access the perspective of the person being interviewed. We interview people to find out from them those things we cannot directly observe."* (Patton, 1980:16).

Via interviews får vi således mulighed for at opnå en forståelse af, hvordan enkelte individer forstår og oplever Twitch ud fra deres livsverden, hvilket vores observationsstudie ikke gav os mulighed for. Livsverden betragtes som den verden, som man kender og møder i ens hverdagsliv (Tangaard & Brinkmann, 2015:31), hvilket vi også beskrev i forbindelse med vores videnskabsteoretiske overvejelser.

I forhold til vores undersøgelse, har vi lagt vægt på at forstå respondenternes forståelse og oplevelser i forbindelse med brugen af Twitch. Tanggaard & Brinkmann (2015) redegør for, at der kan være forskel på antal af respondenter i interviewstudier afhængigt af den pågældende undersøgelse. Tanggaard & Brinkmann (2015) hævder dog, at det er bedre at gennemføre få interviews, der gennemarbejdes grundigt, frem for alt for mange interviews:

> *"[...] det er bedre at gennemføre relativt få interview og gennemarbejde analysen af disse, så den bliver sober, grundig og teoretisk nuanceret, end at gennemføre mange interview med risiko for, at man drukner i mængden af data og ikke får lavet en sammenhængende og nyskabende analyse og fortolkning af materialet"* (Tanggaard & Brinkmann, 2015:32)

Med dette i tankerne har vi fokuseret og været opmærksomme på at lave en så gennemarbejdet interviewundersøgelse som muligt. Som Tanggaard & Brinkmann (2015) skriver det, kan man som

> *"receptiv, empatisk og lyttende interviewer [...] skaffe viden om menneskers erfaring, formuleret med deres egne ord, mens en mere aktiv og assertiv interviewer [...] kan tilvejebringe viden om, hvordan mennesker argumenterer og forklarer sig."* (ibid.:33).

Vi har taget udgangspunkt i at være receptive, empatiske og lyttende interviewere, og dermed været optaget af at tilvejebringe interviewpersonernes egne opfattelser og perspektiver, gengivet med deres egne ord. Vi har været opmærksomme på, at et interview foregår gennem

menneskelige relationer og at den viden, der frembringes i interviewet er gennem en interaktion mellem os, som interviewer og interviewpersonen.

Semistruktureret interview

Et forskningsinterview kan have to grundlæggende former, hvor den ene interviewform er en ustruktureret tilgang med få planlagte spørgsmål, mens det andet bærer præg af en stram og struktureret tilgang med mange styrende spørgsmål (Tanggaard & Brinkmann, 2015:34). Mellem det ustrukturerede eller løst strukturerede interview og det helt stramt strukturerede interview står det semistrukturerede interview. Det semistrukturerede interview, som navnet også hentyder til, er hverken helt løst eller helt stramt - det er midt imellem. I det semistrukturerede interview har intervieweren nogle interviewspørgsmål planlagt på forhånd og har disse nedfældet i en interviewguide, mens andre spørgsmål opstår og kommer til udtryk undervejs i samtalen (Tanggaard & Brinkmann, 2015:36).

Vi har valgt at benytte os af det semistrukturerede interview i forbindelse med vores undersøgelse af Twitch, eftersom den tillader os at følge interviewets gang. Det gav mening for os at benytte det semistrukturerede interview, fordi vores kvalitative tilgang er af eksplorativ karakter, hvor vi undersøger et emneområde, vi ikke på forhånd har en enorm viden om emnet. På den måde kunne vi med det semistrukturerede interview få øje på interessante emner, der måtte opstå undervejs i interviewet. For at sikre, at vi ikke mistede fokus undervejs i interviewene, havde vi udarbejdet en interviewguide, der fungerede som en rettesnor. Således sikrede vi, at vi fik svar på relevante spørgsmål, vi på forhånd havde nedskrevet, men at vi samtidigt, via det semistrukturerede interview, kunne afvige fra disse spørgsmål. Det semistrukturerede interview tillader netop forskeren at afvige fra interviewspørgsmål og lade interviewpersoner udbyde sine synspunkter, oplevelser m.m.

> *"Den konkrete interaktion med interviewpersonen kan netop kræve, at man forfølger den fortælling, som interviewpersonen er mest optaget af at fortælle. Ofte kan det faktisk vise sig, at man ved at lytte til interviewpersonen og skubbe sine egne præfabrikerede spørgsmål lidt i baggrunden alligevel kommer rundt om de temaer, man havde forberedt at komme ind på."* (Tanggaard & Brinkmann, 2015:38).

Med ovenstående citat in mente har vi i vores semistrukturerede interviews lagt vægt på, at interviewpersonerne kom ud med deres fortælling omkring brugen af Twitch og hvad de

ellers kunne relatere til Twitch. Det semistrukturerede interview stiller dog også nogle krav til os som forskere. Man må som forsker konstant reflektere over respondenternes udsagn og i forlængelse af disse opstille nye spørgsmål, der belyser problemområdet yderligere (Helles & Køppe, 2003). Et godt interview i denne form kræver, at man har lavet en god interviewguide, som er et led i forberedelsen til interviewet.

I følgende afsnit kommer vi ind på, hvordan vi har udarbejdet vores interviewguide.

Udarbejdelse af interviewguide

I forberedelsen til vores interviews udarbejdede vi to interviewguides, som hver især havde fokus på nogenlunde samme emner. Forskellen var, at den ene interviewguide var henvendt til brugerne/seerne på Twitch, hvorimod den anden interviewguide var henvendt til streameren. De to interviewguides skulle hjælpe os med få stillet relevante spørgsmål i forhold til vores undersøgelsesspørgsmål og på den måde hjælpe os med at holde et vist fokus, således interviewet ikke tog alle mulige drejninger, der ikke ville være relevante for vores problemstilling.

En interviewguide kan være mere eller mindre styrende for selve interviewet og mere eller mindre detaljeret og teoristyret - det afhænger af, hvad interviewet skal omhandle (Tanggaard & Brinkmann, 2015). I forbindelse med udarbejdelsen af vores interviewguides har vi først og fremmest holdt fokus på at udforme spørgsmål, der var så relevante som overhovedet muligt i forhold til vores problemformulering. Det har betydet, at vores teori har haft en indflydelse på interviewguidernes struktur og spørgsmål. Hermed ikke ment, at vores interviewguides som sådan er teoriladet eller at vi stiller spørgsmål, hvori der indgår teoretiske begreber - vi har blot sikret os, at vores spørgsmål spørger ind til områder, som er direkte relevante i forhold til hele undersøgelsens formål. Vores interviewguides lagde vægt på mundrette, ligefremme og livsverdensnære spørgsmål, der ikke blev stillet på en teoriladet eller søgende måde over for respondenterne, eftersom vi, som sagt tidligere, har forsøgt at påvirke respondenter så lidt som muligt. Ligesom Tanggaard & Brinkmann (2015) forklarer, er dette en god metodisk overvejelse, da forskningsspørgsmål ikke fungerer som et godt interviewspørgsmål og kan være uklare eller svære at forstå for interviewpersonen (Tanggaard & Brinkmann, 2015:40). Spørgsmålene blev opstillet og formuleret på sådan en måde, at de fulgte hinanden og havde en slags flow gennem samtalen, men var dog stadig ikke bundet på sådan en måde, at interviewpersonerne skulle svare på næste spørgsmål i rækken før vi kunne komme videre. I selve interviewene har vi gjort brug af indledende og

opfølgende spørgsmål, som skulle hjælpe os med at få nogle dybdegående og livsverdennære interviews, der kunne holde fortællingen i live (ibid.).

Valg af respondenter

I forbindelse med vores sampling af respondenter til vores kvalitative interviews har vi gjort os flere overvejelser. For det første har vi selvfølgelig overvejet, hvem det er, der bruger Twitch - det vil sige den primære brugergruppe på Twitch, hvilken vi beskrev tidligere i forbindelse med beskrivelsen af *Digital Natives* (se afsnit 7.1). I den forbindelse har det været vigtigt for os at udvælge respondenter, der passer direkte på Twitch' brugergruppe. Desuden har vi overvejet, hvad det er, vi ønsker svar på fra vores respondenter, og i den forbindelse, hvilken gruppe af personer, vi har ønsket at afgrænse os til med henblik at få respondenter, vi følte var i stand til at forstå og reflektere over vores spørgsmål - herunder deres brug af Twitch. Derudover fandt vi frem til, at et kriterium også måtte være, at vores respondenter var hyppige brugere af Twitch, og ikke kun havde "prøvet" mediet et par gange.

Vi har gjort brug af det, som Deacon et al. (2010) kalder for *purposive sampling* - det vil sige en ikke-tilfældig sampling. Ud fra ovenstående overvejelser har vi afgrænset vores respondentgruppe til at bestå af brugere, der ofte bruger Twitch, og som generelt har erfaring med digitale teknologier og medier (Digital Natives). Yderligere har vi fastlagt aldersgruppen på vores respondenter til at være mellem 18 og 30 år. Aldersgruppen passer godt ind i Twitch' primære målgruppe, hvilket, som sagt, har været vigtigt for os. Grunden til at vi har lagt den nedre grænse ved 18 år, er på grund af vores ønske om at få respondenter, der var i stand til at reflektere over vores spørgsmål og på den måde komme med velovervejede svar. Dette mente vi, at voksne personer er bedre i stand til end børn og yngre. Derudover har vi lagt vægt på, at vores afgrænsede målgruppe skulle matche afgrænsningen for selve undersøgelsens problemfelt, hvor vi holder fokus på spil inden for genren online FPS-spil (se 2.2). Det betyder ikke, at vi har afgrænset os til, at vores respondenter nødvendigvis *kun* spiller spil inden for genren eller *kun* ser streams inden for genren. Men det betyder, at vi har valgt respondenter for hvilke, denne type af spil er det, de primært spiller eller ser på Twitch.

I forhold til sampling af streameren har vi udover ovennævnte lagt vægt på, at han skulle have en stor mængde af følgere (minimum 5.000). Dette for at sikre en relativ stor interesse fra seere, så streameren rent faktisk har erfaring med at streame imens, en del mennesker ser på og deltager i streamen.

Udførelse af interviews

For at sikre en solid og god interviewprocess var forberedelsen til vores interviews vigtig for os. Saunders et al. (2009) skriver: "*Prior planning prevents poor performance"* (Saunders et al., 2009:328), og dette udtryk har været noget vi har holdt for øje under forberedelsen - altså at planlægge vores interviews for at undgå dårlige udførelser af disse. Udover blandt andet vores interviewguides, så er der andre ting, som man skal tænke over inden, man foretager interviews. En interviewer skal blandt andet have en vis forforståelse til undersøgelsesområdet, som eksempelvis hvad man ønsker at undersøge, hvad man vil fokusere på mm., og dermed være forberedt til selve interviewet. Konsekvensen af ikke at være tilstrækkelig forberedt til emnet og sin undersøgelse kan blandt andet resultere i manglende troværdighed og unøjagtig respons til eventuelle spørgsmål, respondenten måtte have. Omvendt, med en klar ramme for sin undersøgelse og en god forberedelse, kan man som interviewer opfordre og søge at få interviewpersonen til nærmere at uddybe og/eller være mere detaljeret (Saunders et. al, 2009:328). Vores observationer samt pilotinterviews har været med til at klæde os på og gøre os mere klar til at foretage nogle gode interviews, hvor vi ikke var på helt bar bund.

Saunders et. al (2009) påpeger også, at man skal forsyne interviewpersonen med information omkring det givne interview, der skal finde sted, før selve spørgen påbegyndes. Dette har vi været opmærksomme på, og vi har derfor sørget for at oplyse interviewpersonerne tilstrækkeligt, så de havde mulighed for at forberede sig til vores interview. Under vores interviews beholdte vi en ydmyg indstilling og lod interviewpersonerne tale ud og lod dem sige, hvad de havde at sige. Vi gav dem tid til at tænke og reflektere over de oplevelser, som de måtte komme i tanke om.

Tanggaard & Brinkmann (2015) kommer ind på typer af interviews og herunder gennem hvilke kanaler et interview kan finde sted. Der nævnes blandt andet, at man via en-ansigt-til ansigt-interaktion, *"[...] bedre kan fortælle sin egen historie og opponere mod interviewerens spørgsmål eller fortolkninger"* (Tanggaard, 2007 i Tanggaard & Brinkmann, 2015:36). De påpeger ligeledes, at det dog ikke altid er tilfældet. Altså kan interviews, der eksempelvist er foretaget over e-mail også godt være effektive. Det kommer her lidt an på ens målgruppe. Der kan være tale om generte personer, personer som ikke er mobile etc. (ibid.). I vores undersøgelse har vi benyttet information- og kommunikationsteknologi som redskab til at udføre vores interviews. Helt konkret har vi brugt Skype til at interagere med vores interviewpersoner - det er via Skype, via har foretaget vores interviews. Argumentationen for,

at vi benyttede os af Skype er, at mediet var let tilgængeligt for vores interviewpersoner, at det var nemt at aftale tidspunkt (aftentider) og dato for interviewet (meget fleksibelt), at det var muligt at optage interviewet nemt og enkelt. Derudover muliggør Skype, at interviewpersonerne befandt sig i deres komfortzone og i det miljø, de kendte - de kunne sidde i natbukser, jeans eller hvad der nu passede dem, uden at det ville forstyrre interviewet. I bund og grund har Skype fungeret optimalt af praktiske grunde. Ikke desto mere har vi valgt Skype på grund af målgruppen i denne undersøgelse, til dels fordi, at målgruppen hører under betegnelsen Digital Natives og er opvokset med medier som Skype. Vores interviewpersoner er vant til at kommunikere og interagere med andre mennesker via digitale medier. Desuden minder Skypes teknologi om de teknologier, der gøres brug af i Twitch-mediet. Streamere på Twitch benytter video- og telekommunikation i deres streams. Kendte rammer inden for interviewomgivelserne kan eksempelvis bidrage til, at interviewpersoner yderligere beskriver og uddyber deres synspunkter, hvilket er med til at holde fortællingen i live (Kvale, 2007). Vi sikrede naturligvis at få interviewpersonernes mundtlige samtykke til, at vi måtte optage interviewet.

Databehandling af interviews

Det kan være svært at huske alt, hvad der bliver sagt i forbindelse med et interview. Dette er blandt andet grunden til, at man tager noter og optager interviewet. Det kvalitative interview involverer, at den mundtlige interaktion i selve interviewsituationen skal nedfældes til en skriftlig transskription (Tanggaard & Brinkmann, 2015).

> *"Transcribing the interviews from an oral to a written mode structures the interview conversations in a form amenable to closer analysis, and is in itself an initial analysis. The amount and form of transcribing depends on such factors as the nature of the material and the purpose of the investigation."* (Kvale, 2007:4).

Transskriberingen fungerer altså som en præanaylse, der gør materialet klar til yderligere analyse. Det, der transskriberes, afhænger desuden af materialets natur og undersøgelsens formål - altså kan visse ting i transskriberingen vægte mere end andet. Vi har været ekstra opmærksomme på at transskribere emner som interaktion og kommunikation, det sociale bånd mellem seer og streamer samt seerne imellem og fællesskabsfølelse. Udover dette har vi

også været ekstra opmærksomme på at transskribere interviewpersonernes personlige forståelser af mediet og oplevelser ved brugen af Twitch.

Transskribering kan være et tidskrævende arbejde, hvorfor vi i vores transskribering sikrede os en struktureret og flydende transskription. Det gjorde vi ved at bruge VLC Player i den ene side af pc-skærmen og et Microsoft Word-dokument i den anden side. På den måde skulle vi ikke hoppe frem og tilbage mellem de forskellige programmer, hvilket betød, at vi bedre kunne bevare fokus og undgå at køre trætte i transskriberingen. Vi transskriberede næsten direkte tale, altså ordret hvad interviewpersonerne sagde. Der var dog visse undtagelser, hvor pauser, udråbsord som "ehm", "hmm" mm. og gentagelser ikke blev medtaget alle steder. Det skyldes blandt andet, at vores undersøgelse ikke havde fokus på en lingvistisk analyse eller - for den sags skyld - at tale om mening i selve sproget etc. Derudover var meningen med vores transskription også, at det skulle være overskueligt og nemt at læse.

For at få en relevant og målrettet analyse fandt vi det nødvendigt at have en struktur på vores databehandling. Først og fremmest har vi transskriberet vores interviews, og ud fra transskriptionerne har vi systematiseret de enkelte interviews via meningskondensering. Nærmere forklaret betyder det, at vi har gennem flere ombæringer har gennemgået vores interviews og inddelt interviewene i meningsenheder. Dernæst har vi identificeret gennemgående og dominante temaerne. Denne måde at behandle vores data på har hjulpet os til en bedre analyse med henblik på besvarelsen af problemformulering.

7.

I vores analyseafsnit præsenterer vi vores data fra vores observationsstudie (netnografi), interview med streamer og interviews med seere. Vores data bliver præsenteret i samme rækkefølge, som vi har udført metoderne i. Det vil sige, vi først præsenterer data fra vores observation, dernæst fra vores interview med streamer og slutteligt data fra de individuelle interviews med seere. Desuden bliver resultaterne præsenteret ud fra de gennemgående temaer, vi identificerede i forbindelse med vores databehandling. Har vi fundet samme findings i eksempelvis to af vores metoder, præsenterer vi dataen begge steder.

DEL 3

ANALYSE

8. FINDINGS FRA NETNOGRAFISK STUDIE

Tarik Salihovic

Forskellige typer af streams

Der findes mange forskellige streamingkanaler og streamers - både mandlige og kvindelige, men vi har i vores observation bemærket en større tendens, at streamerne er mandling. Der findes også e-Sport streamingkanaler, hvor der er tilknyttet kommentatorer, der følger en turnering i spillet. Et eksempel på dette er en streamingkanal, der hedder "EsportsStreamingArenaCSGO"[15].

Vi har også observeret, at mange streamere samtidigt er professionelle eller tidligere professionelle spillere i et spil. Her kan blandt andet nævnes streameren Steel_TV[16]. En streamer som Steel_TV placerer sig selv som en "seriøs" spiller, der gerne vil lære sine seere noget, og som vil vise gameplay på et højt niveau. Det er ikke nødvendigvis altid *kun* det, han leverer, men det er i høj grad det, der kendetegner ham som streamer.

Andre streamere placerer sig lidt anderledes. Der findes eksempelvis streamingkanaler, som er mere underholdningsorienteret, hvor det handler mere om at underholde seerne med sjove ting end det handler om at vise gameplay på et højt niveau. Her kan streamer Theonemanny[17] nævnes, som viser sig selv som en virtuel hund. TimTheTatman[18] kan også sættes i denne kategori - han skriver blandt andet følgende på sin streamingkanal:

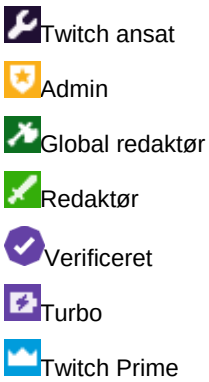
[15] https://www.twitch.tv/esportsarenacsgo
[16] https://www.twitch.tv/steel_tv
[17] https://www.twitch.tv/theonemanny
[18] https://www.twitch.tv/timthetatman

"I hope to share laughs, scares, and awesome experiences with you here in the tatmanarmy and hope you enjoy what you see!"[19]

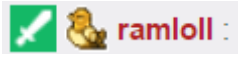
Generelt har vi observeret, at findes et utal af forskellige streams, og måden folk kommunikerer i hver enkelt stream, måden streameren er på, antallet af seere osv. varierer i høj grad fra stream til stream. Der kan være enorm stor forskel på de enkelte streams - også selv om der er tale om streams inden for samme spil. Det indikerer, at streameren er af stor betydning for, hvem seerne vælger at se.

Forskellige medlemsemblemer i streamingkanalen

Vi har observeret, at streamingkanaler har forskellige medlemsemblemer, som hver især er synliggjort gennem bestemte illustrationer. Der kan være nogle medlemsemblemer, der direkte er relateret til streamingkanalen og andre generelt til Twitch-mediet. Nedenfor ses en liste over emblemerne:



Moderator-emblemet (redaktør) og subscriber-emblemet (abonnent) har direkte relation til streamingkanalen. Eksempelvis ses nedenfor et medlem med begge emblemer - han er så at sige både en moderator og subscriber:



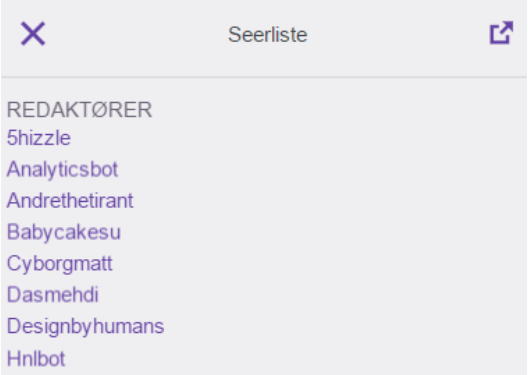
Kilde: https://www.twitch.tv/lirik

[19] https://www.twitch.tv/timthetatman

Vi har også observeret, at subscriber-emblemer er forskellige i streamingkanalerne. Ovenstående emblem, der ses ved siden af moderator-emblemet, er er "2 årig abonnent"-emblem. Altså kan abonnent-emblemer tilpasses efter streamerens ønsker.

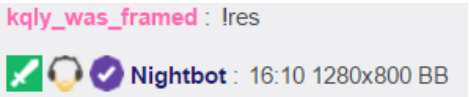
Moderators (redaktører) som en slags hjælper til streameren

Vi har observeret, at de store streamers - det vil sige streamere med mange seere - har flere moderators (redaktører). Det kan man blandt andet se ved nedenstående eksempel fra en seerliste i en streamingkanal:



Kilde: https://www.twitch.tv/lirik - 22. marts, 2017

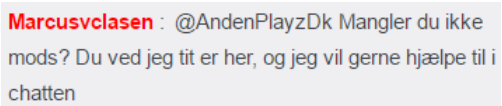
Nogle moderators er blot nogle forprogrammerede bots, som svarer på diverse forespørgsler fra seerne. Eksempelvis har vi observeret, at rigtig mange seere er interesserede i streamerens spilindstillinger - specielt i Counter-Strike - og i den forbindelse har streameren ofte lavet nogle kommandoer, som seeren kan indtaste, hvorefter en bot spytter et automatisk svar ud. Hvis seeren eksempelvis skriver "!config" - kan en moderator-bot svare tilbage med streamerens spilkonfigurationer. Se eksempel nedenfor:



Kilde: https://www.twitch.tv/m0e_tv - 22. marts, 2017

Der er også andre moderators, som ikke er bots, men rigtige personer. Disse agerer forskelligt - nogle svarer på spørgsmål på vegne af streameren, mens andre holder styr på chatten m.m. Vores observation viser, at de kan være en slags hjælpere i streamingkanalen.

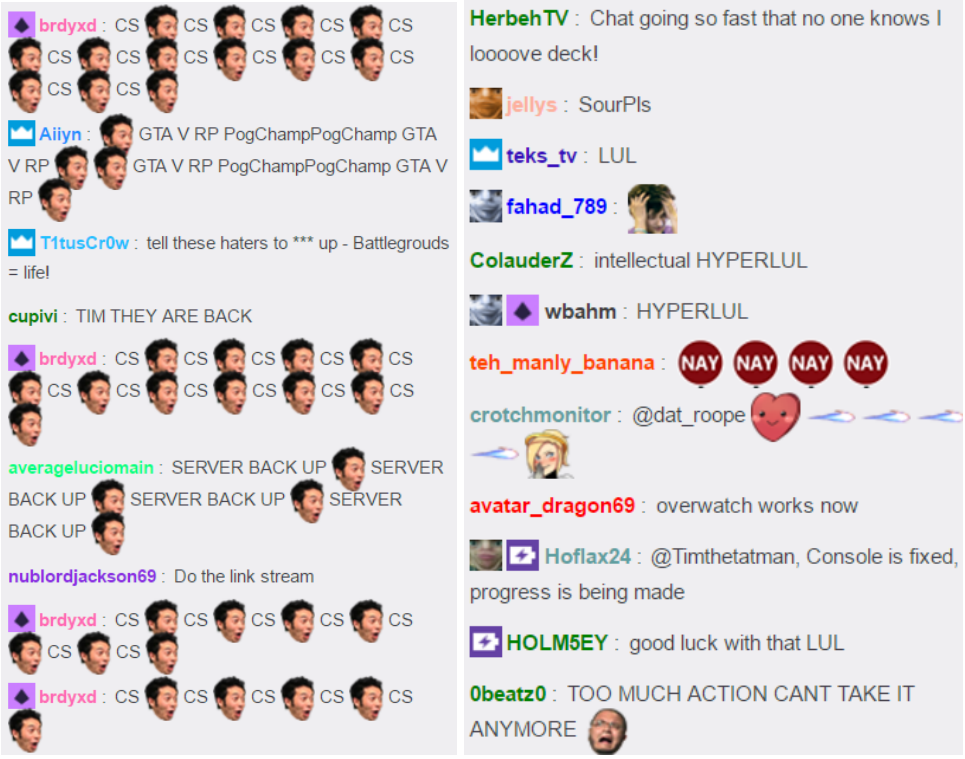
Seere tilbyder sommetider også selv at hjælpe til og ønsker i nogle tilfæde at blive moderator i en streamingkanal, hvilket vidner om et vist engagement fra seerens side:



Kilde: https://www.twitch.tv/andenplayzdk 18. marts, 2017

Mange seere: chatten kan være hyperaktiv og blive oversvømmet med beskeder.

Chatten på de store streams, som har rigtig mange seere, kan i visse tilfælde have en tendens til at blive oversvømmet med beskeder, hvor der skrives rigtig mange forskellige ting. Det føles som en slags chat fuld af spam beskeder:



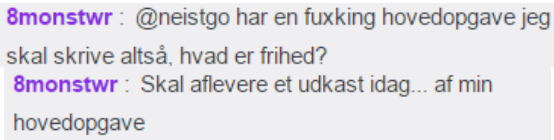
Kilde: https://www.twitch.tv/timthetatman 24. marts, 2017

Chattens hyperaktive form har betydning for, hvorvidt streamer når at læse alle beskederne - typisk svarer større streamere som regel ikke på enkelte spørgsmål i chatten, men vi har lagt

mærke til, at når der er rigtig mange, der skriver den samme ting, så kan streamer godt finde på, at henvende sig til chatten og det der skrives om.

Få seere: chatten kan være rolig og streamer tager sig tid til at læse beskederne og svare

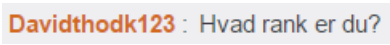
I en observation med streameren Lundorff_TV, som har en lille seergruppe, lagde vi mærke til, at chatten var mere rolig og at streameren tog sig tid til at læse beskederne og svare på disse. En seer skriver eksempelvis til en anden seer:



Kilde: https://www.twitch.tv/lundorff_tv 3. april, 2017

Dette læser streamer op og spørger mere ind til, hvilken slags hovedopgave, der er tale om m.m. Lundorff_TV er dog langt fra det eneste eksempel - vi har observeret en generel tendens til, at de streamere, der har færre seere, også har en mindre aktiv chat, hvorfor det nemmere lader sig gøre for streameren at svare på mange spørgsmål fra seeren. Et eksempel på det, er når nye seere "træder ind" i chatten, så har de mindre streamere større tendens til at byde seeren velkommen, hvilket vi ikke så eksempler på ved større streamere, hvor chatten er mere travl.

Streamer har ifølge vores observationer, i mindre streamingkanaler, en tendens til at læse seernes beskeder op og svare direkte til brugeren - eksempelvis som i nedenstående, hvor en bruger spørger:



Kilde: https://www.twitch.tv/lundorff_tv 3. arpil, 2017

Streameren svarer efterfølgende og fortæller, hvilken rang han har i spillet. Dette skyldes i høj grad, at det er meget nemmere få streameren at følge med i chatten, fordi chattens aktivitet er det lavere.

Streamingkanaler er sammensat af regler

Vi har observeret, at der ofte er opstillet nogle regler i de forskellige streams. Nogle streamere tillader, at alle kan skrive uanset, om man følger, subscriber, donerer eller bare ser på uden nogen af de nævnte dele, men andre gange er der også en restriktion på. Der er opstillet forskellige regler i de fleste streamingkanaler. Det kan være regler i selve chatten, hvad man må og ikke må skrive m.m. Nedenfor ses et eksempel på chatregler hos streameren steel_tv:

Chat Rules:

- - Chatting just to intentionally insult or trigger me will likely get you permanently removed from chat. This is your warning. Adding "Kappa" to the end of something doesn't mean everything is cool.
- - Check FAQ and google common questions.
- - No Harassing, stalking, or threatening of individuals
- - No hate speech (sexist, racist, homophobic, etc.)
- - No spamming, hijacking, or disrupting stream
- - No links and/or advertisements
- - No posting other people's private information
- - No encouraging others to break any of these rules
- - Nothing which violates the Twitch Rules of Conduct (https://www.twitch.tv/p/rules-of-conduct)

Ok, got it!

Kilde: https://www.twitch.tv/steel_tv

Det kan også være spam-regler. Det er eksempelvis heller ikke tilladt i alle streamingkanaler at sende flere beskeder (spam) af samme karakter i chatten. Der kan man risikere, at få en besked som følgende:

Din besked blev ikke sendt, fordi den er identisk med den besked, du sendte for under 30 sekunder siden.

Kilde: https://www.twitch.tv/steel_tv

Andre streamingkanaler kan have en større restriktion i chatten, hvor man eksempelvis ikke har mulighed for at skrive til eller med andre, medmindre man har fulgt streameren i et bestemt antal minutter - det er det, der kaldes *followers-only mode*:

This room is in 10 minutes followers-only mode. Follow shroud to join the community!

Kilde: https://www.twitch.tv/shroud

Udover followers-only mode findes der også en *subscriber-only mode*, altså at det kun er dem, som abonnerer på chatten der kan skrive:

This room is in subscribers only mode. To talk, purchase a channel subscription at http://www.twitch.tv/nv_scream_/subscribe?ref=subscriber_only_mode_chat

Kilde: https://www.twitch.tv/lirik

På den måde kan det at være follower eller subscriber på en streaming-kanal give den enkelte seer nogle fordele, som den almene seer ikke har.

Donationer som kommunikationskanal og støtte til streamer

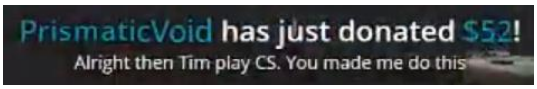
I kanaler, hvor der en meget aktiv chat (primært mellemstore og store streamingkanaler), kan det virke svært for seeren at komme igennem til streameren. I den forbindelse har vi observeret, at donationer blandt andet er en måde hvorpå seer kan skrive direkte til streamer og få respons fra streamer. Nedenfor ses et eksempel på en seer, som donerer 5 dollars og skriver i sin besked: *"Play some of that League of legends with me daddy"*. Seer der, donerer har således mulighed for, at skrive direkte til streamer.

Kilde: https://www.twitch.tv/timthetatman - 31. marts, 2017

Et eksempel fra streameren TimTheTatman er, at han har nogle TOP D's, altså top donationer, fra seere. Disse bruger han lang tid på at takke for og svare tilbage på. Seere, der

donerer, får streamerens opmærksomhed, mens almindelige seere, der kun skriver i chatten, ikke altid gør.

Donationer kan også have en indflydelse på streameren. Nedenfor ses et eksempel på en seer, der donerer 52 dollars og skriver *"Alright then Tim play CS. You made me do this"*:



Kilde: https://www.twitch.tv/timthetatman - 31. marts, 2017

Streameren vælger på grund af denne donation at spille CS (Counter Strike) efterfølgende.

Et andet eksempel er, at en seer donerer 50 dollars, hvorefter streamer så bruger tid på at takke for donationen og på en måde hylde personen, som har doneret. Her siger streamer:

> *"Silent* [henviser til seeren SilentHRouge] *donated 50 dollars right out of the gate today and i appreciate that Silent."*[20]

Endnu et eksempel er, at en seer donerer 102 dollars til TimTheTatman, hvor seer sender et Youtube-link til en sang[21]. Streameren hører sangen, og forklarer, at han kan lide sangen, hvorefter han inddrager chatten og blandt andet spørger, om nogen kender sangen. En gennemgang af nogle af de mellemstore og store streamingkanaler, viser også at der er mange seere som donere penge til en streamer - vi har bemærket beløb helt op til 1.000 dollars, hvilket må sige at udgøre mere end blot, at kunne komme i kontakt med en streamer.

Synlighed og andre fordele gennem abonnering (subscription) og cheer.

At abonnere på en stream koster penge. Det koster 4.99$ for at abonnere 1 måned. Ud fra vores observation er det uvist, hvad seere får ud af at abonnere på en stream. Det vi til gengæld har kunnet observere er, at de personer, som abonnerer, bliver vist for hele chatten og råbt op af streamer. Det sker ved, at streamer læser seerens brugernavn op og takker

[20] https://www.twitch.tv/videos/135995704, Tid: 13:53
[21] https://www.twitch.tv/videos/135227510

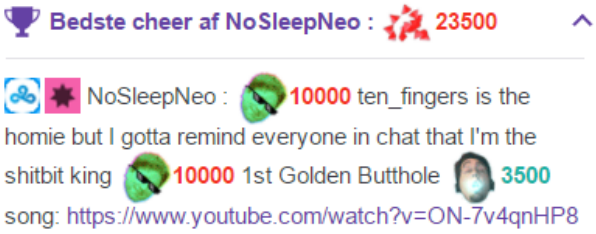
seeren for abonneringen. Derudover dukker der en illustration op på skærmen for streamer og alle andre seere:

Kilde: https://www.twitch.tv/lirik 03. april, 2017

En anden ting vi har lagt mærke til er, at de seere, som abonnerer på et stream, skiller sig lidt mere ud fra mængden, idet de får et subscribe-emblem ved siden af deres brugernavn, som nævnt tidligere. De får også adgang til streamingkanalens chat emoticons, som de ellers ikke har adgang til - eksempelvis:

Kilde: https://www.twitch.tv/shroud 03. april, 2017

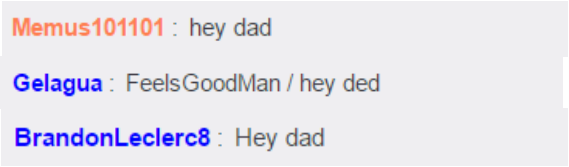
En anden ting, som også gør sig gældende, er cheer-funktionen. Dette er en slags heppe-funktion, hvor man kan heppe på streameren. Man skal købe *bits* for at kunne "sende" en cheer, altså for at kunne heppe. 100 bits koster 1.40$ og 25.000 koster 308$. Ved at heppe kan man blive mere synlig for streameren og resten af seerne. Det kan man eksempelvis, hvis man er den "bedste" cheer med flest cheer point. Er man det, vil ens cheer og brugernavn ligge øverst i toppen i chatten, hvortil man kan skrive en besked. Se eksempel nedenfor:



Kilde: Kilde: https://www.twitch.tv/m0e_tv - 04. april, 2017

Fælles ritualer og praksisser i streamingkanaler

Der er forskellige ritualer i streamingkanaler og samtidigt også forskel på, hvilke spil der spilles. Eksempelvis kalder seerne på streamingkanalen TimTheTatman streameren for "dad" - altså far.



Kilde: https://www.twitch.tv/timthetatman - 30. marts, 2017

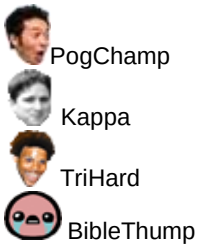
I et andet eksempel skriver seerne "LUL" for at indikere, at noget er sjovt - det kan også være, hvis en streamer pludseligt bliver sur, fordi han/hun dør i spillet eller lign., hvor nogle seere synes, det er sjovt og derfor skriver derfor LUL. Altså ikke "LOL", som står for "laughing out loud". LUL er i virkeligheden en chat emoji, men kan kun ses, hvis man har installeret Better TV Chrome plugin - har man dette, erstattes teksten med .

Hvis der eksempelvis spilles CS (Counter-Strike) og en streamer laver noget overraskende godt i spillet, som man ikke havde set komme, så er der mange, der skriver "VAC" (Valve Anti-Cheat) og med dette påstår seerne, for sjov, at streamer snyder.

dimi456 : VAC

Marttyyb : VAC

Flere forskellige emoticons, bruges i chatten, går igen og igen i de forskellige streamingkanaler. Nedenfor er et eksempel på nogle af de emoticons, som vi har observeret flere gange i forskellige streams:



Generelt skrives der mange forskellige ting i chatten, og kommunikationen kan være meget betinget af forkortelser, emoticons, ord fra spilverdenen m.m. Ofte er chatten præget af beskeder, som vi nævnte før - såsom "lul", "vac", "lol" osv. Altså beskeder, som ikke rigtig er med til at starte en ny samtale eller som egentlig bidrager med noget nyt til chatten.

Chattens handler om det, der foregår lige her og nu

Chattens kommunikation og interaktion er ubegrænset på den måde, at alverdens ting skrives. Men vi har observeret, at det, der skrives i chatten, ofte omhandler det, der er aktuelt i streamen i det pågældende øjeblik. Et eksempel er, når TimTheTatman hilser godmorgen til chatten:

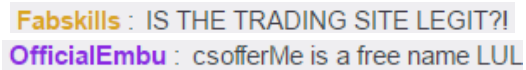
> *"Good morning guys, it's always a pleasure to see your smiling faces [henviser til emoticons], every day, every waking moment."*[22]

Til det svarer chatten:

[22] https://www.twitch.tv/videos/135995704, Tid: 13:46

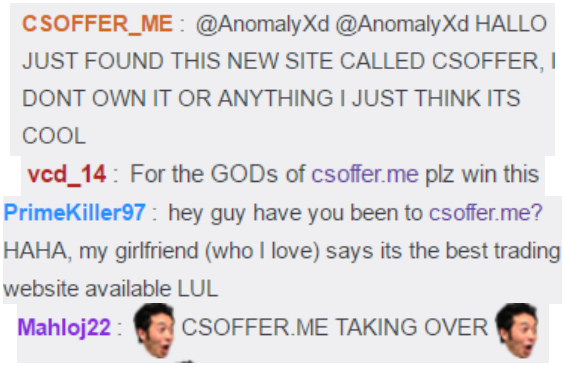
Kilde: https://www.twitch.tv/timthetatman - 31. marts, 2017

Et andet eksempel, som vi har observeret, er hvor streameren AnomalyXd i sin stream[23] snakker om handel/bytte-sider til CS:GO Skins[24], som han gerne vil oprette. I den forbindelse nævner nogle fra hans hold i et igangværende spil csoffer.me, som er en side til dette. Chatten reagerer på det og der skrives blandt andet:



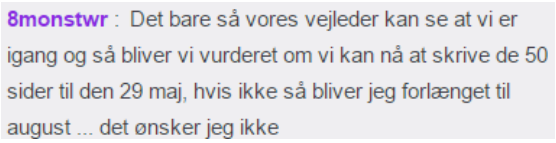
Kilde: https://www.twitch.tv/anomalyxd 06. maj, 2017

Andre seer har i den anledning pludselig skiftet deres brugernavne og skriver:



Kilde: https://www.twitch.tv/anomalyxd - 06. maj, 2017

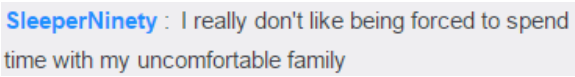
Det kan også være private ting fra seerne af. En seer i streamingkanalen Lundorff_TV snakker med streameren om en skoleopgave, han skal lave:



[23] https://www.twitch.tv/videos/140288142
[24] Skins i Counter-Strike beskriver bestemte udseender, man kan få til sine våben i spillet

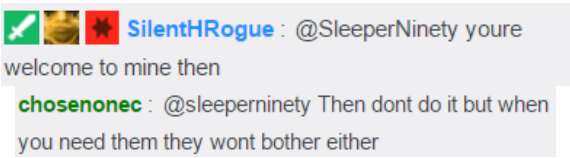
Kilde: https://www.twitch.tv/lundorff_tv - 10. april, 2017

Yderligere et eksempel på private ting, der tales om, er fra streamingkanalen TimTheTatman, hvor en seer udtaler, at han ikke ønsker at bruge tid i påskeferien med sin ubehagelige familie:



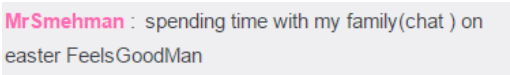
Kilde: https://www.twitch.tv/timthetatman - 31. marts, 2017

Andre skriver efterfølgende:



Kilde: https://www.twitch.tv/timthetatman - 31. marts, 2017

En helt tredje person nævner chatten som sin familie, og det er dem, han bruger tiden på i påskeferien:



Kilde: https://www.twitch.tv/timthetatman - 31. marts, 2017

Dette viser os, at der også tales og skrives om mere private ting i chatten, som ikke direkte relaterer sig til spillene.

Streamer taler direkte til chatten (alle seere)

Vores observationer viser også, at streamer også taler direkte til seerne, hvor visse streamer refererer til navnet "chat". Eksempelvis siger streameren Lirik:

> *"Chat, what are you having for dinner tonight? That is what is important right now."*[25]

[25] https://www.twitch.tv/videos/133205558, Tid: 29:03

Hvor seerne så svarer forskelligt, alt efter hvad de skal have at spise:

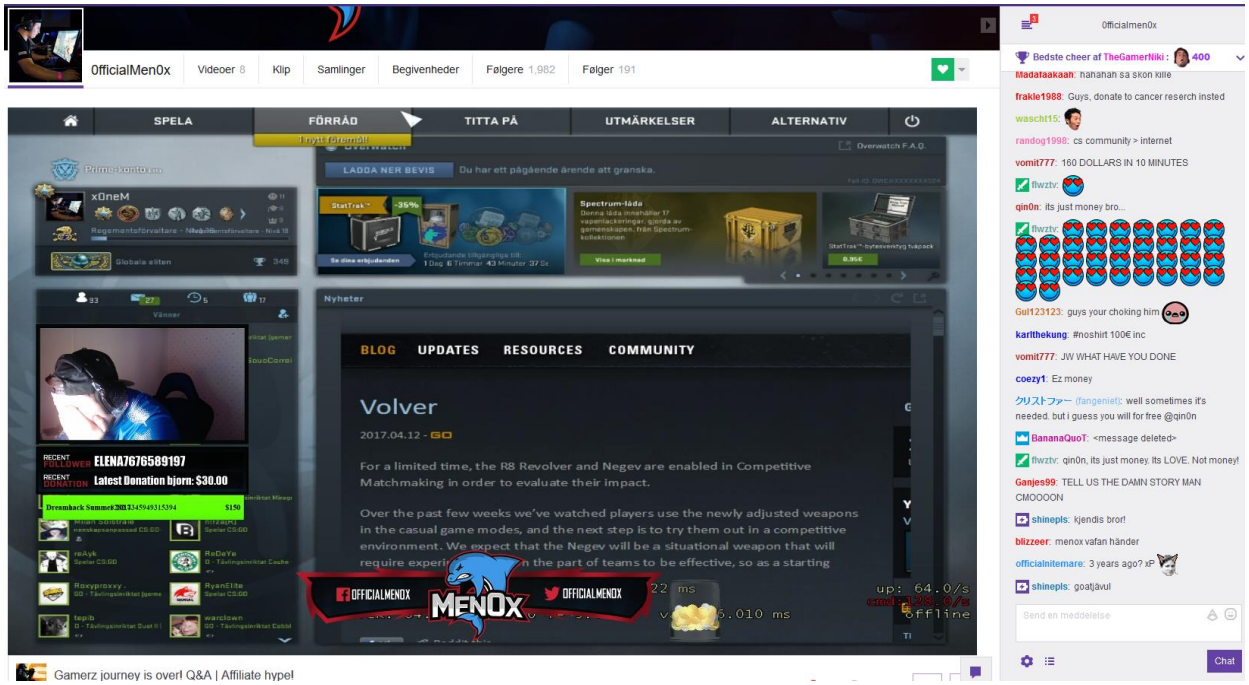
Kilde: https://www.twitch.tv/lirik 03. april, 2017

Sammenhold i streams

Vi har set flere eksempler på, at mange seere holder sammen i diverse streams. Hermed ment, at de nærmest "værner" om den stream, de deltager i. Det gør sig i høj grad gældende - eller i hvert fald er det nemmere at observere - i de lidt mindre streams. Tit og ofte giver sammenholdet sig til kende, hvis en person i chatten siger noget negativt om streameren uden særlig grund - såsom at streameren er dårlig til spillet. I så fald har vi flere gange observeret, at nogle seere straks forsvarer streameren og giver vedkommende i chatten et møgfald.

Netop personer, der siger noget negativt om andre - særligt streameren - er noget, vi har observeret flere gange. Men vi har også set eksempler på personers lyst til at hjælpe og støtte streamere. Et glimrende eksempel er en streamer ved navn OfficialMen0x[26]. OfficialMen0x havde deltaget i et tv-program, hvor han spillede på et Counter-Strike-hold, men dagen forinden streamen var han blevet smidt af holdet og var dermed tvunget til at forlade programmet. Da han fik nyheden om, at han var færdig i programmet, blev han rigtig ked af det. Dagen efter, da han streamede, havde han pludselig en hel masse seere, og fik masser af støtte af mange personer - både økonomisk, men også blot søde beskeder i chatten. Nedenstående viser, hvordan streameren blev tydeligt rørt af al støtten.

[26] https://www.twitch.tv/0fficialmen0x



Kilde: https://www.twitch.tv/0fficialmen0x

9. FINDINGS FRA KVALITATIVE INTERVIEWS

Søren Paulsen

I kommende afsnit præsenterer vi data fra vores kvalitative interviews, hvilket først og fremmest indebærer data fra vores interview med en streamer - dernæst fra interviews med seere. Vi præsenterer data på baggrund af de temaer, vi fandt frem til på baggrund af vores meningskondensering.

Undervejs i præsentationen af data fra interviews inddrager vi relevante citater. Dele i talesproget, som blev udeladt - eksempelvis grundet utilstrækkelig sammenhæng mellem det interviewpersonen ville sige og hvad der reelt blev sagt - er indikerede med **[...]**. Et eksempel på dette er, at interviewpersonen starter med at ville formulere sig på en måde og bruger et eksempel, men ændrer derefter sin formulering og eksemplet til noget andet. Derudover har vi brugt **[ ]** til at tilføje betydning i situationer, hvor det, interviewpersonen svarer, ikke er forståeligt ud fra kun det alenestående citat. Eksempelvis spørger vi en person, hvorfor han kunne finde på at subscribe til en streamer, hvortil han svarer "Det er både for at være en del af det" og fortsætter. Her er det ikke helt tydeligt, hvad der er tale om, men personen taler om, at være en del af det *fællesskab*, der eksisterer omkring streaminkanalen. I sådanne situationer har vi har indikeret betydningen gennem brug af **[ ]**: "Det er både for at være en del af det [fællesskabet]".

Vi har oplyst vores respondenter om, at deres identitet forbliver anonym, og af denne grund bruger vi fiktive navne, når vi henviser til vores respondenter. En beskrivelse af vores respondenter kan ses i Bilag 3.

Interview med streamer

I dette afsnit fremhæver vi de væsentligste findings fra vores interview med en streamer. Streameren er en mand på 20 år, og af hensyn anonymiteten omtaler vi personen med det fiktive navn Peter. Peter spiller Counter-Strike: Global Offensive på højt plan, og det er derfor også primært det spil, der vises på hans stream.

Live-elementets indflydelse

Peter forklarer, at der er noget unikt over, at indholdet på Twitch udsendes direkte og live. Han sammenligner det med at se en udsendelse i fjernsynet:

> *"Der er bare et eller andet specielt når det er, der står direkte oppe under logoet i hjørnet, øhm.. jeg kan ikke helt sige, hvad det er, men jeg tror bare det er sjovere at opleve det lige når det sker, i stedet for man ser det som et rerun* [genudsendelse]. *Jeg kan da sige, jeg har det på samme måde, når jeg ser en Counter-Strike-kamp for eksempel, øhm, hvis der nu er en kamp, jeg helt vildt gerne vil se, som jeg misser, jamen så ser jeg den ikke igen bagefter - det gør jeg meget sjældent. Hvis ikke jeg ser den live, jamen så ser jeg den slet ikke. "* (Peter, 20 år: 01:25).

Med andre ord, bliver udsendelsen interessant i kraft af live-elementet. At Twitch foregår direkte har også indflydelse på måden, Peter som streamer interagerer med sine seere:

> *"Men på Twitch live streaming, hvor man som individ sidder og kører en stream, er også noget ret unikt - netop det, at du kan have en samtale løbende med dine seere, og folk kan spørge ind til - stiller spørgsmål som, øh altså."* (Peter, 20 år: 02:02)

Ifølge Peter er live-elementet også en stor del af det, der adskiller Twitch fra et medie som Youtube - særligt i forhold til, hvilke spørgsmål streameren kan besvare. Ofte kan det være mere bøvlet på et medie som Youtube:

> *"Det er jo ikke sådan, at jeg har så mange beskeder, at jeg ikke kan svare på dem alle sammen, når jeg streamer, men når jeg laver Youtube-videoer for eksempel, hvis folk de så stiller mig et spørgsmål, som er sådan rimeligt trivielt, så kan det godt være jeg sådan let og elegant lige som passerer over det, i stedet for at for eksempel at dedikere en hel video eller sætte mig til at skrive en lang tekst. Der er det nemmere, hvis der kommer et eller andet trivielt spørgsmål, at jeg så lige kan hurtigt gå igennem det på stream. øhm måske endda sågar hoppe ind i Counter-Strike og vise visuelt, hvad det er, jeg gerne vil prøve at forklare plus simpelthen at forklare imens."* (Peter, 20 år: 02:19).

Moderatorer i chatten

At være moderator på en stream er ulønnet og frivilligt arbejde, så vi spurgte Peter ind til, hvem, der typisk er moderator i hans kanal, og hvorfor de har lyst til at være det. Ifølge Peter udvælger han personer, han kan se har været hjælpsomme i chatten og typisk også personer - det vil sige navnene på personerne - han genkender fra tidligere:

> *"Jamen altså, i hvert fald for mit vedkommende, så er det jo et spørgsmål om, at typisk dem som jeg ser som meget loyale seere og dem som jeg ser som… altså det er ikke nok, de bare er loyale, det er typisk også ret essentielt at de... hvis der kommer et dumt spørgsmål fx. [...]. Det kunne være hvis en kommer og spørger om min cfg* [konfigurationsfil med spilindstillinger], *og der så ikke er nogen moderatorer til stede, og så at han skriver det i stedet."* (Peter, 20 år: 11:07).

Til spørgsmålet om hvorfor Peter tror, at nogle personer vil påtage sig rollen som moderator, så tror Peter, at det er en form for "hæder". I hvert fald bliver seerne som oftest rigtig glade for at blive "udvalgt" som moderator.

Moderatorens job er at forsøge på at holde orden i streamen. Det indebærer blandt andet at give visse personer, der ikke opfører sig efter streamens reglement, en timeout. Det kan også være at svare på spørgsmål, som streameren, Peter, ikke umiddelbart ser.

Seernes kommunikation med streameren

Peter fortæller, at seere på Twitch generelt er meget interesserede i at få at vide, hvilke spilindstillinger, den pågældende streamer benytter sig af. Det kan eksempelvis være hvilke grafikindstillinger, streameren har i spillet eller hvilken musfølsomhed, streameren anvender. Faktisk er det noget af det, som rigtig mange seere spørger om, hvorfor det nærmest er blevet normalen, at streamere gør disse oplysninger lettilgængelige. Peter påpeger, at det særligt gør sig gældende for streamere og spillere, der er er dygtigt til det det spil, der er tale om (i dette tilfælde Counter-Strike):

"Professionelle spillere i CS [Counter-Strike] *har altid haft settings og det er altid sjovt, hvis man nu har en favoritspiller at så prøve deres sensitivity eller et eller andet ikke også [...] Altså det er bare kutyme, at alle professionelle spillere har et sted hvor deres sensitivity står, hvor deres, måske, deres sigtekorn - man kan få deres sigtekorn og sådan nogle ting. Så alle de her indstillinger, som spillere de bruger, de er meget mere let tilgængelige. [...] så der er ret meget information, synes jeg, der sådan er kommet efter Twitch er blevet mere normalt"* (Peter, 20 år: 06:15).

Peter forklarer, at det langt fra er alle spørgsmål, der handler om hvilke indstillinger, han bruger i spillet. Seerne stiller spørgsmål om alverdens emner - alt fra spørgsmål til streamerens humør og velvære til aktuelle verdenskriser. Dog er der, som sagt, mange som stiller de samme spørgsmål om netop spilindstillinger. Funktionaliteten i Twitch tillader, at Peter kan autogenerere nogle svar til typer af spørgsmål, som ofte bliver stillet. Således kan seerne skrive nogle korte udsagn/kommandoer for at få svar på nogle af spørgsmålene - typisk spørgsmål til diverse spilindstillinger mv.:

"Når det handler om indstillinger og sådan noget som du sagde, er der i hvert fald i min chat noget, der hedder en "moobot", der er sådan en bot, der er i chatten. Og så hvis man skriver eksempelvis "!cfg", der står for config, jamen så spytter den et link ud, hvor man så kan hente det. Og det betyder, jeg har typisk nogle moderatorer, som sidder i min chat, og hvis der så kommer et spørgsmål som 'hey hvad er din cfg?', jamen så er de hurtige til ligesom at skrive !cfg, så spytter den et link og så folk de kan finde det." (Peter, 20 år: 09:44).

Streamerens image og væremåde

Peter mener, at enhver streamer har en vis personlighed eller noget, der kendetegner netop den streamer. I forhold til hans eget "image", så siger han:

"Jeg vil tro altså i hvert fald et af de store selling points, det er det med, at jeg jo forhåbentlig har en interessant personlighed - det skal man jo næsten have - noget humor. Men jeg tror da også, at der er nogen, der ser mig for at lære ting og fordi jeg er en, hvad skal man sige, en dygtig spiller" (Peter, 20 år: 17:23).

Peter siger også, at han tror den "rejse", han er på, og det at seerne kan følge med i udviklingen, også er interessant for seerne.

Tidligere var Peter meget opsat på at være en bestemt personlighed på sin stream, hvor han nærmest skulle spille et skuespil. Det er også hans klare opfattelse, at rigtig mange andre streamere i en vis udstrækning spiller en form for karaktér, som måske ikke er helt deres virkelige, private jeg, men at de gør det for underholdningsværdiens skyld. I den forbindelse siger Peter, at det er udmattende at spille et skuespil:

> *"Hvis man sidder 4 timer og spiller skuespil, hvor man konstant er på for en masse mennesker, man ikke kender, det er faktisk ret hårdt. Altså det er meget af ens energi der ryger på det, og derfor så tror jeg egentlig også lidt det dræbte min lyst, som så er begyndt at kommet tilbage. Men det jeg så er begyndt at gøre, det er at jeg bare spiller og fokuserer på spillet og så har en mindre opblæst personlighed."* (Peter, 20 år: 21:24).

Peter forklarer også, at det bunder ud i, at seerne bliver forventningsfulde:

> *"folk er jo ret hurtige til egentlig at have forventninger til streamere egentlig generelt. [...] man har bare jo nogle forventninger til folk, og jeg tror også det er derfor, at hvis man først begynder ligesom at spille skuespil overfor folk, så kan det være lidt svært at komme ud af, fordi så - folk, de har jo nogle forventninger til, at det er den person, man ser. "* (Peter, 20 år: 23:44).

Ud fra Peters synspunkt bliver seere på Twitch dermed hurtigt forventningsfulde til en vis udstrækning i forhold til den personlighed, streameren har.

Seernes loyalitet

Der er forskel på, hvor loyale seerne er. Peter eksemplificerer det med, at nogle streams har 1000 seere, hvor det er forskellige seere hver gang - andre streams har måske kun 200 seere, men blandt de 200 er der langt flere loyale seere, der ser med næsten hver gang.Han forklarer også, at nogle seere viser loyalitet ved som oftest at deltage i streamen, og andre viser det ved også at abonnere og donere. Størrelsen på donationsbeløbene varierer, og typisk kommer de store beløb fra personer, der har fulgt med gennem længere tid:

"Typisk er det sådan, at der er nogen, der donerer et lavt beløb engang imellem - det kan måske være en til fem eller til ti dollars eller sådan noget, og det er jo også fedt, og dem er der typisk mange af. Men dem, der donerer de store beløb, er typisk folk, der har siddet og set din stream i måske 2-3 måneder i streg [...]og så er det, at der kommer en stor donation, fordi det ligesom er noget, de har gået og set på over en længere periode." (Peter, 20 år: 19:39).

Bånd mellem streamer og seer

Peter siger, at streameren og seeren ofte danner et socialt bånd til hinanden - det gælder både den ene og den anden vej. Peter fortæller, at han generelt knytter sig til sin seergruppe, også selvom han ikke nødvendigvis taler direkte med dem allesammen. Han nævner også et eksempel, hvor den sociale relation er blevet så stærk, at det har udviklet sig til et venskab. Relationen mellem Peter og seeren, der er bosat i New Zealand, startede med at seeren som oftest så med og efterfølgende har abonneret på Peters kanal gennem næsten 30 måneder - det har så udviklet sig derfra:

"Men jeg er så blevet venner på facebook med ham, og han har tænkt sig at - han arbejder ret meget for at - han vil gerne til Europa, og bare, ja, se hvordan Europa er [...] Og det er er da helt klart planen, at han kommer forbi Danmark, og jamen hvis han så har brug for et sted at sove jamen så er der sikkert en plads i min lejlighed." (Peter, 20 år: 14:26).

Peter nævner også et andet eksempel på, hvordan seerne knytter sig til ham som streamer:

"Det var, at der på et tidspunkt kom en fyr ind i min chat, som havde været der i noget tid i streg, og så og kom han ind og sagde, at han faktisk var blevet diagnosticeret med en dødelig sygdom, og det var jo altså - for det første var det ikke sådan super fedt at få at vide, for det er det jo aldrig, for man også jo netop knytter sig lidt til de folk her. Men det er endnu mindre at være på stream imens, man får sådan nyhed her ikke også? Men manden havde jo ikke andre tidspunkter at kunne sige det til mig på." (Peter, 20 år: 30:30).

Selvom Peter ikke kendte personen, så følte seeren en vis tilknytning til Peter, hvorfor han rigtig gerne ville dele den kedelige nyhed. Måneder senere kom samme person tilbage i

chatten og meddelte, at han var i bedring, hvilket igen vidner om, at personen meget gerne ville dele oplysninger med dels Peter og dels Peters stream - det vil sige andre seere.

Yderligere fortæller Peter, at de fleste af de mennesker, der følger med i streamen, det er også mennesker som kan identificere sig med Peter, og dermed personer, som Peter kan identificere sig med:

> *"Det fleste af hvad jeg vil antage som værende flinke mennesker, det er jo også dem, der dukker op i min chat - det er jo folk, der identificerer sig selv med mig. Og derfor er det derfor også ting, som jeg synes er fantastiske, der vil de jo også synes, at det er jo fantastiske nyheder"* (Peter, 20 år: 32:35).

Den synkrone kommunikation på Twitch, qua livechatten, er også med til at gøre samtaleemnerne en anelse mere private eller i hvert fald personlige. Peter fortæller, at seerne har mulighed for at stille spørgsmål som "hvordan har du det?" og lignende, som man måske ikke samme grad kunne finde på at stille på et medie som Youtube, og det bevirker, at Peter kan se, folk rent faktisk er interesserede i ham som menneske:

> *"Folk de interesserer sig jo også for mig som person. Nu ham der jeg nævnte tidligere fra New Zealand, han skrev så også til mig, hvis jeg havde brug for en at snakke med [...], så skulle jeg jo bare sige til fordi, det kan jo godt være, at han bare er i min chat og sådan noget, men det betyder jo rent faktisk noget for ham, at jeg har det godt "* (Peter, 20 år: 37:05).

Individuelle interviews med seere

I dette afsnit præsenterer vi vores resultater fra vores individuelle interviews med seerne. En beskrivelse af de seks respondenter kan ses i Bilag 3.

Twitch som medie

Twitch som underholdning

I vores datamateriale har vi kunnet udlede, at der er flere årsager til, hvorfor seerne anvender Twitch, og hvordan de opfatter mediet. En årsag gik igen blandt mange af vores respondenter, og den er så simpel som det, at det er "god underholdning". Blandt andet siger Mads:

> *"Jeg vil sige, at når jeg ser en stream, så har jeg det på samme måde, som når jeg ser TV2. Altså underholdning."* (Mads, 22 år, 22:20).

Lasse er også enig i, at Twitch ofte blot er underholdning for ham:

> *"Det jo så en rigtig nem måde at gå ind og se folk spille et spil, man enten elsker eller et spil man godt kunne overveje, at købe. Det er en rigtig nem måde at skaffe den underholdning."* (Lasse, 25 år, 23:00).

På den måde ligger underholdningsværdien for seerne blandt andet i at se videomateriale fra noget, som de interesserer sig for. Netop er interesse er også noget, der er fælles for vores respondenter. Der er nemlig ikke nogen af interviewpersonerne, der *ikke* spiller computerspil selv, og som oftest ser respondenterne streams, hvor streameren spiller spil, som seeren selv spiller eller som han har interesse for på en eller anden måde. En respondent forklarer også, at ligesom mange eksempelvis har en interesse for at se Champions League fodbold i fjernsynet, så er Twitch hans "Champions League":

> *"Jeg betragter f.eks., CS betragter jeg her lidt som min fodbold, kan man kalde det, ikke også? Det er min Champions League."* (Lasse, 25 år, 04:50).

Jannik og Nikolaj giver også begge udtryk for, at de bruger Twitch som en måde at blive underholdt på, og typisk også i forbindelse med, at de ønsker at slappe af. Nikolaj siger blandt andet, at hvor mange andre måske ser fjernsyn, når de vil slappe af med en form for underholdning, så er han mere tilbøjelig til at bruge internettet, herunder Twitch:

> *"[...] jeg bruger meget mere internettet som underholdningsplatform, så derfor så er det tit Twitch, jeg går ind og ser, når det er, at jeg gerne vil slappe af eller mens jeg spiser aftensmad eller noget i den stil - så er det tit der, jeg går ind."* (Nikolaj, 27 år, 5:22).

På samme vis giver Jannik udtryk for, at han ofte også bruger Twitch som afslapning, mens han ligger på sofaen eller lignende.

Vi kan blandt vores respondenter også se en tendens til, at seerne på Twitch generelt har en stor interesse i computerspil på en eller anden måde, hvilket gør et medie som Twitch interessant i sig selv. John fortæller, at hvis man ikke lige har tid eller lyst til at spille selv, så er det næstbedste at se andre spille:

> *"then if you are free and you are downstairs or whatever you know - I've got a kid so if I'm not at the computer then what's the next best thing for me is to watch a game rather than playing it"* (John, 25 år, 14:24).

Twitch som et læringsmedie

Blandt vores respondenter giver flere udtryk for, at en af grundene til, at de bruger Twitch er, at det er en god måde at lære mere om de spil, de selv spiller, og måske endda udnytte informationen i streams til at forbedre egne evner i spillet. Nikolaj fortæller:

> *"Så blev jeg så optaget af det her, man kan skrive til personen, der streamer, og så kan han svare mig meget hurtigt på et eller andet jeg var i tvivl om omkring de spil, jeg var interesseret i at blive bedre til."* (Nikolaj, 27 år, 2:01)

Således blev Nikolaj interesseret i Twitch, fordi mediet tillod ham at kommunikere direkte med streameren og stille spørgsmål i målet om at blive bedre til det pågældende spil. Også Mikkel er enig i at Twitch er godt i forhold til at blive bedre til spil:

"Det kan i hvert fald hjælpe mig rigtig, rigtig meget, også ved at udvikle mit spil ved at se andre spille og så se, hvordan de håndterer trælse situationer - altså hvordan de spiller forskellige match. Man kan lære meget ved det at gå ind og kigge." (Mikkel, 21 år, 32:36).

Det at lære ved at se streams gør sig gældende, når vores respondenter blot passivt ser nogle streamere, men læringen gør sig også mulig i form af at stille spørgsmålene direkte til streameren. Det er forskelligt, hvad vores respondenter stiller af spørgsmål, men det står klart at det er ret så almindeligt at spørge streamere om deres spilindstillinger. Særligt gør det sig gældende i FPS-spil, hvor spillerne typisk leder efter de "bedste" indstillinger, for at opnå det mest optimale niveau i spillet. At interessen er stor for streamernes spilindstillinger kom også frem i forbindelse med analysen af vores interview med en streamer samt i vores observationsstudie, og generelt synes det helt almindeligt, at mange seere har den interesse. Eksempelvis svarede John, da han blev spurgt om han sommetider stiller spørgsmål til streameren, følgende:

"I have done yea - I've asked about perhaps what settings the streamer was using for their game and stuff like that." (John, 25 år, 09:34).

Nikolaj påpegede, at hans interesse i streameres spilindstillinger også hænger sammen med at blive bedre til det spil, han spiller:

"Det kunne også være noget med min hastighed på min mus, som jeg kunne gå ind og spørge streameren om - hvad for en hastighed bruger du egentlig, for egentlig at få noget information fra en spiller, der har brugt mere tid på spillet end mig, da jeg føler, at det er en god måde at blive bedre til spillet på." (Nikolaj, 27 år, 2:48).

Live-elementet er alfa omega

I vores datamateriale er der en ting, der står meget klart, og det er, hvor vigtigt Twitch' live-element er - både for selve funktionaliteten i mediet, men også for brugernes lyst til at anvende mediet. Der findes andre steder at se videoklip fra spil, men det helt specielle ved Twitch er, at det er live, hvilket John påpeger i følgende:

"When you are watching it live, it's a little bit more exciting, so you know that you are the first one seeing it - almost. It's hard to explain I guess. Something exciting could happen in the game and you know that's only just happened for real - not like a previous recording so." (John, 25 år, 05:58).

At det er live medfører derfor, at det hele bliver lidt mere interessant - når det er direkte, så ved man ikke, hvad der sker lige om lidt, og det er med til at gøre det spændende. Alle vores respondenter er enige i, at live-elementet er vigtigt, og flere sammenligner det med det at se sport i fjernsynet. Hvis man ser en genudsendelse af en sportskamp, så er det ikke det samme, som hvis kampen sendes direkte - det har noget andet over sig:

"It's like watching, watching a football match or something live - it's different isn't it? Has a different feel about it." (John, 25 år, 04:18).

På samme måde påpeger vores respondenter, at det er noget anderledes at se en streamer og gameplay fra et spil, hvis det sendes direkte, fordi, der kan opstå uforudsete situationer, som ikke engang streameren er forberedt på. På den måde ved seerne, at hele forløbet ikke er planlagt og finpudset - ikke i samme grad i hvert fald. Lasse påpeger, at live-elementet bare generelt gør det mere spændende:

"Det gør det mere spændende for mig som person, og jeg tror, at når det er live, så tror jeg også, at andre har det på samme måde, at de vil hellere sidde og se direkte på en person, der sidder og spiller [...]" (Lasse, 25 år, 30:09).

På Twitch er der mulighed for at gense streams efter, de har været live. Men ingen af vores respondenter har benyttet sig af denne mulighed før, fordi det ikke er tiltalende. Hele charmen ved, at det er direkte, forsvinder, og derfor er det ikke lige så attraktivt at se det. Om det siger Jannik også følgende:

"Hvis jeg skal være ærlig at sige, at på Twitch, der har jeg aldrig på et eneste tidspunkt set en optaget ting. Alt det jeg har set, det har været live." (Jannik, 28 år, 20:26).

Men Twitch' live-element er som sagt ikke kun vigtigt i forhold til at gøre det spændende at se videomaterialet i streams. Det er nemlig også fordi, det er live, at live-chatten kan lade sig gøre. Det betyder blandt andet, at seerne pludselig kan få en indflydelse på selve videoindholdets forløb, hvilket ikke lader sig gøre i andre sammenlignelige medie - såsom Youtube eller eksemplet med fodboldkampen i fjernsynet. Mads forklarer, hvordan live-chatten giver mulighed for at påvirke en stream:

> *"F.eks. i en video, der kan du ikke have en stor indflydelse på, hvad der sker f.eks. med at sætte udfordringer op overfor streamer eller et eller andet. Det vil du jo have i livevideo, der vil du jo have indflydelse på masser af ting. Det sådan noget som det, der foretrækker Twitch."*(Mads, 22 år, 34:55).

På den måde har live-elementet en enorm betydning for brugen af Twitch. Yderligere ved seerne også, at andre ser det samme som en selv samtidigt, og via chatten giver det mulighed for synkron interaktion og derigennem fællesskab, hvilket vi kommer ind på i den videre del af analysen herunder.

Interaktion og fællesskab i Twitch

Live-chatten muliggør interaktion og fællesskab

Vores respondenter giver alle udtryk for, at en rigtig væsentlig del af Twitch er live-chatten. Chatten er vigtig for Twitch af flere årsager. For det første er det en måde for brugerne at kommunikere direkte med andre seere, som kan svare og kommentere på det, man selv har skrevet. Derudover giver live-chatten også seerne mulighed for at kommunikere direkte med streameren.

Men udover de funktionelle muligheder, chatten giver brugerne på Twitch, så giver vores respondenter også udtryk for at det bidrager med mere end det - chatten er også med til at skabe en følelse af fællesskab. Eksempelvis siger John følgende:

> *"And also like sometimes you can like interact with the chat if you wanted to and they might read out and some of them might answer your question so you feel like a bit of a community there."* (John, 25 år, 04:25).

Dermed er live-chatten altafgørende for, at der forekommer en følelse af fællesskab på Twitch, fordi den tillader interaktionen. Vores interviewpersoner giver udtryk for, at det er via chatten, at man oplever et fællesskab - det er via chatten, at Twitch bliver til noget socialt.

Alene sammen med andre

Vores respondenter pointerer, at det er sjældent, de ser Twitch sammen med andre - det vil sige rent fysisk. Men alligevel føler de ofte, når de bruger Twitch, at de er sammen med andre - at de ser Twitch sammen med flere andre personer. Live-chatten minder nemlig den enkelte seer om, at der rent faktisk er andre med lignende interesse, der sidder og ser det samme som en selv i selvsamme øjeblik:

> *"Det er jo chatten, der gør det [...]. Så bliver man jo også bevidst om, at okay - der er også andre, der sidder og ser."* (Jannik, 28 år, 18:00).

Når seeren føler, at der er andre, der sidder og ser det samme som én selv, så skaber det en følelse af, at man ikke er alene - selvom man rent fysisk sidder for sig selv. Vores respondent, John, fortalte en historie om, hvordan han brugte Twitch da han befandt sig på hospitalet efter hans søns fødsel. Selvom fødslen selvfølgelig var en fantastisk ting, så var det alligevel også hårdt, og i den forbindelse fandt han Twitch hjælpsom - ikke mindst fordi, at han kunne føle sig som en del af noget og få følelsen af samvær med en gruppe af personer:

> *"It was a big distraction because it was quite a rough ride I had at the hospital. Yea my kid had problems like and my girlfriend was real high on blood pressure and stuff like that so it was quite a traumatic thing for me, so I think it was nice to just relax there watching that take my mind off of it - and yea it does feel like you kind of got people with you."* (John, 25 år, 15:44).

I samme forbindelse fortalte John også, at han også kunne have set et afsnit af en serie eller en film mv., men netop følelsen af fællesskab og samvær var det, der var tiltrækkende ved Twitch i den situation.

Interessant er det også, at en stor del af vores respondenter forklarer, at de ofte ser Twitch i fuld skærm - det vil sige, at chatten ikke er synlig. Nikolaj forklarer at han ofte bruger fuldskærm, og han kun nogle gange vælger at se chatten:

"Så hvis jeg vælger at se chatten - for det er ikke altid jeg gør det - men hvis jeg vælger at se chatten, så har man selvfølgelig en fornemmelse af, at man sidder sammen med en masse andre, der har den samme interesse som en selv" (Nicolaj, 27 år, 12:26).

Ovenstående citat indikerer, at Nikolaj ikke altid har brug for den sociale følelse, men at han kan vælge den ved at følge chatten. Dog tyder det på, at man i mange tilfælde ikke helt og aldeles kan "fravælge" chatten, hvis man som seer ønsker at blot at se Twitch "alene". John fortæller nemlig i den forbindelse, at man stadigvæk, selvom man eksempelvis vælger fuldskærmsbillede, hvor chatten ikke bliver vist, får man en idé om, at chatten kører i baggrunden:

"I just like to have it full screen and just watch what's going on to be honest. But I mean you do get an indication of what the chat is saying through the actual streamer if they are any good, cause they will actually read the chat or read certain things of what is going on. So that's the way you find out - or the way I found out anyway. " (John, 25 år, 06:47).

Underholdningen i at følge chatten

Via vores individuelle interviews har vi også erfaret, at følelsen af fællesskab ikke nødvendigvis kræver, at den enkelte seer deltager aktivt i live-chatten. Sagt på en anden måde, så behøver seeren ikke at skrive noget i live-chatten for at opnå følelsen af at være "sammen" med andre eller for at få fællesskabsfølelsen. En stor del af vores respondenter pointerer nemlig, at de sjældent skriver noget i chatten, men alligevel vil de meget nødigt være foruden chatten:

"Det kan man godt [undvære chatten]*, men det vil ødelægge rigtig meget, især for mig fordi, at jeg synes, det er så humoristisk at sidde og følge med i - og nogle gange også interessant."* (Lasse, 25 år, 31:28).

Lasse siger, at han egentlig aldrig skriver i chatten, men at han som oftest sidder og læser det, folk skriver i den. Han finder chatten sjov og underholdende at følge med i - både fordi at folk sommetider skriver noget decideret sjovt i chatten, men også fordi, det er spændende at følge med igangværende diskussioner eller samtaler i chatten.

Chatten er reagerer på gameplay og streamer

Ud over, at folk bruger chatten til at stille spørgsmål til streameren, eller til at skrive sjove og underholdende ting, så er der en anden ting, som chatten generelt drejer sig om. Ifølge Nikolaj, så er det typisk, at der bliver skrevet beskeder til det, der foregår på skærmen i samme øjeblik, de opstår:

> *"Men de ting, der bliver skrevet ovre i chatten - den er for det meste er den egentlig omkring, hvad der sker på skærmen lige nu. Det kan være, hvis jeg ser en af streamerne, der streamer CS, så kan det være, at han laver nogle ting, der er svære at gennemføre, og så reagerer chatten ligesom på det."* (Nikolaj, 27 år, 12:20)

Som Nikolaj siger, så er det typisk seerne og chatten reagerer på det, de ser på skærmen. Derfor udspringer samtaleemner, diskussion mv. i chatten ofte af det, der foregår eller er sket på tidligere tidspunkt.

Jannik siger i samme forbindelse også, at chatten kan handle om alverdens ting, men for det meste, så drejer det sig om reaktioner på, hvad der foregår i spillet:

> *"Det' mange gange, så er der diskussioner om alt andet end spillet, men altså som oftest i de streams jeg ser, der er det, hvad der sker i spillet primært."* (Jannik, 28 år, 16:25).

En del af en familie

Det gør sig gældende for vores respondenter, at de føler sig som en del af et fællesskab, jo mere de "opholder" sig på samme streamingkanal. Mikkel siger eksempelvis:

> *"Det jeg oplever, det er hygge og vis form for sammenhold. Og, ja det synes jeg er jo lidt fedt. Det kan godt være jeg ikke ligger og skriver med de andre som sådan, men jeg synes, man oplever en form for hygge og sammenhold, hvor der opstår venskaber."* (Mikkel, 21 år, 22:06).

Som Mikkel siger, så er det ikke nødvendigvis via hans egen interaktion i chatten, at det sociale - og måske endda venskaber - opstår, men i ligeså høj grad via den fornemmels han opnår, når han blot ser en stream. I forbindelse med det sammenhold, som Mikkel omtaler, så

pointerer han også, at han tit oplever, at andre brugere i streamen er støttende og hjælpsomme overfor hinanden, hvilket yderligere bidrager til følelsen af fællesskab og sammenhold.

Der eksisterer forskellige årsager til, blandt vores respondenter, at abonnere på en stream. Jannik opsummerer egentlig årsagerne ret fint i følgende:

> *"Det er både for at være en del af det* [fællesskabet], *men så er det også fordi, jeg synes, at det er nice, det han gør og den underholdning, han giver, og hvorfor skulle han egentligt ikke få noget ud af det."* (Jannik, 28 år, 12:26)

Den ene årsag er altså lysten til at støtte en streamer, som man føler sig underholdt af etc. Den anden grund relaterer sig i høj grad til hele fællesskabsfølelsen. At abonnere på en streamingkanal fungerer lidt som en slags adgangsbillet til være med i fællesskabet - eller i hvert fald at komme "dybere" ind i fællesskabet:

> *"det er sådan at du kan subscribe* [abonnere] *inde på en streamer, sådan så at du får adgang til specielle smileyikoner, og at du ud fra dit navn har et specielt mærke, som kun dem der subscriber til selve streameren har, så derfor så [...] føler man også, at man nærmest bliver en del af en lille slags familie på en eller anden måde."* (Nikolaj, 27 år, 23:45).

Ved at subscribe får du nogle unikke ikoner og adgang til nogle specielle smileys, hvilket, som Nikolaj forklarer, er med til at give seeren følelsen af, at man er en del af en lille familie.

Aktiv vs. passiv bruger på Twitch

Som nævnt tidligere i ovenstående analyse, så er der mange af vores respondenter, der typisk ikke selv skriver noget i chatten, og sommetider har de billedet i fuld skærm, så chatten slet ikke bliver vist. En del af vores respondenter giver udtryk for, at de som oftest ikke gider at skrive i chatten uden særlig grund, og hvis disse personer alligevel gør det, så er det typisk fordi, at de vil have nogle svar på spørgsmål fra streameren - med håb at kunne indsamle viden og/eller blive bedre til det pågældende spil. Hvis ikke sådanne spørgsmål falder dem på tankerne, så er de mere tilbøjelige til blot at følge chatten som underholdning eller blot, som sagt, se Twitch i fuld skærm. Dog har alle vores respondenter på tidspunkter skrevet i live-chatten, men nogle brugere har mere tilbøjelighed til at deltage aktivt i chatten på

kontinuerlig basis. Eksempelvis Mads på 22 år, der fortæller, at han for det meste er meget aktiv i chatten, fordi han finder det tiltalende at kunne påvirke streamens gang:

> *"Altså nogle gange, f.eks. når jeg ser et stream, så er der mange gange, at der kører konkurrence i det. [...] Når han* [en streamer] *så spiller Counter-Strike så kunne jeg godt finde på nogle gange at sige, ligesom mange andre også siger, at hvis du laver et ace* [dræber alle 5 spillere på modsatte hold i én runde] *2 runder i streg, så donerer jeg 100 kr. og sådan nogle ting. Så bliver man både set, men det også sjovt, fordi så bliver han lidt presset, for så går han jo efter at gøre det og sådan nogle ting."* (Mads, 22 år, 07:35).

Dermed finder Mads stor værdi i at opstille nogle udfordringer til streameren via chatten, som streameren så kan forsøge at gennemføre. Det giver Mads tilfredsstillelse i form af, at andre ser ham og den udfordring han opstiller, hvorfor han i en kort stund kommer i fokus i streamen. Derudover er det også med til at øge spændingen for Mads - at se om streameren klarer udfordringen, som *han* har opstillet.

På den måde er der forskellige måder at være Twitch-bruger på. Det synes at man kan være den mere passive bruger, der knap så tit interagerer og dermed blot "konsumerer" det indhold, der kommer. Omvendt kan man, som eksempelvis Mads, også være den mere aktive bruger, der forsøger at påvirke, hvad der kommer til at ske.

Store streamere vs. mindre streamere (chat)

I vores individuelle interviews har vi også erfaret, at der er stor forskel på de enkelte streams og fællesskaber - også i forhold til selve mængden af seere. Nogle kanaler har kun få seere, hvorimod andre streamere har rigtig mange følgere og seere hver gang, de streamer. De populære streamere har ofte så mange seere, at chatten simpelthen bliver så aktiv, at man som seer knap kan nå at følge med. For eksempel fortæller Nikolaj, at når en stream er meget populær, så kan streameren ikke svare på alle spørgsmål hele tiden, og derfor er det ikke altid, man kommer igennem til de store streamere. Af denne grund følger Nikolaj nogle "mindre" streamere, hvor det er nemmere at komme igennem med spørgsmål etc.

Lasse påpeger også, at store streamere ofte har mange seere, hvilket bevirker, chatten bliver sat i *subscriber-mode*, således kun dem, der abonnerer på den pågældende streamer, kan benytte sig af chatten:

"Streamers de kan jo sætte det på, noget der hedder subscriber-mode, så det kun er dem, der betaler til dem, der kan få lov til at skrive i chatboks. Det synes jeg, det er en god funktion for dem, der har måske over 30 tusind, der sidder på ens kanal - så man ligesom kan følge med, hvad der sker i chatten, ellers så buldrer den bare derudad med kommentarer." (Lasse, 25 år, 10:57).

På den måde bliver de helt store populære streamere noget lidt andet end mindre streams, idet så mange mennesker følger med. Chatten bliver uoverskuelig, og skriver seerne selv noget, så er der en god chance for, at beskeden ikke bliver set af ret mange andre. Af disse grunde er chatten ofte, ved de store streamere, sat i subscriber-mode, så chatten bliver mere overskuelig.

Omvendt er mindre streams, hvor der er knap så mange seere, ikke så ofte i subscriber-mode, eftersom det ikke er nødvendigt - chatten er mere overskuelig, det er let at følge med og de enkelte seere kan lettere få set eventuelle beskeder og spørgsmål i chatten. Denne forskel fra de større til de mindre streams og fællesskaber på Twitch betyder også, at følelsen bliver en lidt andet. Nikolaj siger for eksempel:

"en lille tæt på familie på 200 subscribere måske, der er det en lidt anden følelse - der er det nærmest som om, at man bliver en del af noget større, som man stadigvæk gerne vil støtte selvfølgelig (Nikolaj, 27 år, 24:50).

Følelsen bliver der med en lidt anden for seeren, når der er tale om et mindre fællesskab frem for et kæmpestort et. I de mindre fællesskaber bliver følelsen måske en anelse mere intim og i dette tilfælde bliver det lettere for Nikolaj at føle sig som en del af noget større.

Et fællesskab med streamerens rammer

En streamer opstiller ofte nogle regler for sit eget fællesskab, hvoraf nogle af dem er uskrevne. Lasse siger, at Twitch opstiller nogle grundlæggende principper for, hvad en Twitch-streamer må og kan tillade sig at gøre i sin stream. Det er regler såsom, at streameren ikke må være nøgen og sådanne grundlæggende ting. Med derudover må streameren selv skabe sine egne regler:

> *"Jeg vil sige det streamer, det ofte streamerne selv* [der bestemmer], *hvad for nogle rammer det er. Jeg synes ikke direkte browseren eller hvad kan man kalde det, hjemmesiden i sig selv der gør det. Men man kan sige de* [Twitch] *tvinger jo streamerne til at gøre nogle ting, som de har skrevet i deres, man kan kalde det lovkrav. Så på den måde har de jo indflydelse ellers så synes jeg, streamerne klarer det op til dem selv."* (Lasse, 25 år, 36:03).

Det vil sige, at udover de grundlæggende "love" i Twitch, så er det op til den enkelte streamer selv at diktere, hvordan han ønsker, at netop hans stream skal "skrues sammen" - det er ham, der skal danne rammerne.

Relation mellem seer og streamer

Det står og falder med streamerens personlighed

Blandt vores respondenter ser vi en tendens til, at spillet har en rolle i forhold til hvilke streams, de ser. Typisk har de en interesse for de spil, som de ser streams med. Men hvad der også spiller en rigtig stor rolle for deres valg af streams, er selve streameren. En stream er ikke bare en stream, og hvordan streameren er som person/karaktér, har enorm indflydelse på, om streamen er underholdende og værd at se for seeren. John på 25 år forklarer blandt andet, at han har nogle krav til en streamer, før han finder dem underholdende:

> *"They have to be entertaining and interact with the chat aswell - not just sit there not talking. I mean DrDisrespect* [en amerikansk streamer] *is a good example of his reactions to when he is playing, when he gets killed, when he does well - han can be quite entertaining."* (John, 25 år, 03:45).

På samme vis giver andre respondenter klart udtryk for, at en streamer skal have noget tiltalende ved sig, før man for alvor bliver grebet af stemningen i kanalen. Lasse forklarer, at han har to streamere, som han ser allermest på Twitch. Han kan lide at se begge streamere, men han har to forskellige forhold til streamerne og det er ikke af samme årsag, at han kan lide dem begge. Derimod "kan" de to streamere noget forskelligt:

Lirik ser jeg fordi, jeg synes han giver en god... han spiller alle de nye spil, der sådan udkommer, og så giver han - jeg synes han giver en god forklaring på, hvordan han synes spillet er, hvordan han ser spillet og hvordan han ser fremtiden for spillet er og sådan nogle ting. Summit1G det er sådan lidt mere for sjovt [...] Han er entertainer, han laver sjov og så gør han det også stadigvæk på et højt plan (Lasse, 25 år, 06:22).

På den måde har Lasse flere streamere, som han holder af at se, men som giver ham nogle forskellige oplevelser - også selvom de måske spiller samme spil.

Det er altså væsentlig, at seeren finder streameren underholdende på en eller anden facon. Men hvad der er underholdning for én person, er ikke nødvendigvis underholdning for en anden. Nogle af vores respondenter ser gerne, at streamere gør alt for at interagere med chatten og seeren. Jannik siger for eksempel:

Det handler for mig mest om at være underholdende - finde alle mulige måder at involvere dine ser på og gøre det underholdende. Det er primært det, der interesserer mig. (Jannik, 28 år, 23:56).

Men interaktionen mellem streamer og seer er ikke det eneste, der spiller ind i forhold til seernes lyst til at se en streamer - der er mange afgørende faktorer. For eksempel er interaktionen mellem streamer og seer måske knap så vigtig for nogle personer, men i stedet er det noget andet ved en stream, der findes fascinerende:

"[...] altså det behøves ikke bare være underholdende, men at han [streameren] *er flink og har et godt spil, så er det fint nok. For mit vedkommende behøves han ikke at snakke, det er ikke det, bare det der med, at man kan sidde og følge med i hans spil, det synes jeg er vildt fascinerende."* (Mikkel, 21 år, 12:11).

Mikkel siger i den forbindelse også, at det måske kan være svært at vurdere, om en streamer er "flink" eller lignende, men det er noget man må afgøre ud fra den måde, han agerer på i sin stream.

Loyale seere

I forlængelse af ovenstående, hvor vi beskrev, hvor meget streameren egentlig betyder for seerens lyst til at se med, så ser vi også en gennemløbende tendens til, at vores respondenter er meget loyale over for bestemte streamere. Loyale på den måde, at de typisk følger og ser kun få streamere, frem for at finde nye hver gang de bruger mediet.

Nikolaj på 27 år forklarer blandt andet, at han skifter mellem tre og fire streamere, som han ser løbende, alt afhængigt af, hvem der er online og streamer på de tidspunkter, han logger sig på Twitch. Typisk er det kun de få streamere, han normalvis ser, med mindre der er udkommet et nyt spil, som han gerne vil se gameplay fra. Det vidner om hans lyst til at se og følge få streamere på længere basis, og han forklarer da også, at han ser streamere, han har set gennem flere år:

> *"I det her spil [...], der er der en streamer, jeg har set i, jeg tror måske, at jeg er på det fjerde år, hvor jeg har set øh ja - jeg har set ham lige siden, at han havde næsten ingen viewers til han var ret populær, i forhold til hvor stort publikummet er inden for det spil."* (Nikolaj, 27 år, 20:40).

Nikolaj har dermed fulgt denne streamer i så lang tid, at han har oplevet hvordan streamerens popularitet og fællesskab er vokset.

Som vores andre interviewpersoner, så har også Mikkel nogle bestemte streamere, han føler særlig glæde ved at følge. Han endda indstillet sin Twitch-konto til at give ham en notifikation på sin mobil, så han kan logge på så snart, én bestemt streamer starter sin stream:

> *"Jamen altså jeg får en notifikation på min telefon, fordi jeg har valgt at følge ham og så hver eneste gang, at han hopper på, jamen så får jeg lige et bip på telefonen, og så går jeg ind og kigger.* (Mikkel, 21 år, 10:56).

Generelt er det billedet, som med Nikolaj og Mikkel, at vores respondenter har nogle få streamere, som de allerbedst kan lide at følge. Dog er de ikke fuldstændigt fastlåst til de streamere, de normalt ser - sommetider kigger de også på andre streamere, enten på grund af lysten til at se nogle nye streamere eller et nyt spil, eller fordi, at deres sædvanlige streamere ikke er online.

Opbygning af socialt bånd mellem seer og streamer

Man kan stille spørgsmålstegn ved, hvorfor seere vælger kun at følge bestemte streamere, og hvorfor de ofte er loyale over for disse streamere. Et af svarene kan måske ligge i noget andet, som vi har fundet ud af via vores datamateriale. Det gør sig nemlig tydeligt, at vores respondenter på en eller anden måde ofte opbygger et vist socialt bånd til de streamere, de har fulgt gennem længere tid. Det sociale bånd eller relationen mellem seeren og streameren synes ofte at opstå, fordi seeren på en eller anden måde synes, streameren er underholdende, sjov eller på anden vis tiltalende for seeren. Eksempelvis giver Nikolaj en forklaring på, hvorfor han har fulgt en streamer gennem en lang periode:

> *"Så det synes jeg bare har været sjovt at følge ham i hans karriere inden for det her spil og som måske egentlig lidt har udlevet en drøm jeg på et tidspunkt havde."* (Nikolaj, 27 år, 21:03).

Fordi den pågældende streamer har spillet det spil, Nikolaj selv spillede, så har Nikolaj fundet streameren interessant og har følt en vis relationen til streameren - også fordi, at Nikolaj kunne forestille sig selv i streamerens position.

Med ovenstående eksempel med Nikolaj var der tale om et spil, som på daværende tidspunkt ikke var så populært på Twitch. Counter-Strike: Global Offensive er meget populært på Twitch i dag, og derfor er der også mange, der streamer netop det spil på Twitch. Og hvordan kan det være, at vores respondenter vælger netop nogle bestemte streamere, når der er så mange om buddet? På samme måde som i eksemplet med Nikolaj, så vi fornemme, at det i høj grad handler om, at seeren danner en form for social relation til streameren og får et forhold til streamerens personlighed. Mikkel siger for eksempel:

> *"Jeg ville hurtigt kunne starte en samtale med ham* [streamer]. *Også ud fra den måde, han er på Twitch kan man så sige, fordi hvis du f.eks. på et eller andet tidspunkt selv går ind og bare prøver at sidde og følge ham, altså jeg synes jo selv han er mega genial, men det jo også hver sin mening. Jeg synes bare den måde han er på, han har en awesome personlighed og det kan jeg godt lide."* (Mikkel, 21 år, 15:30).

Netop streamerens personlighed er hvad der væsentlig for, at Mikkel vælger at blive ved med at se streameren han her snakker om. Man kan næsten fornemme, at Mikkel beundrer streameren. Faktisk giver flere respondenter udtryk for, at man som seer føler, at man kommer til at kende streameren som person:

> *"Man lærer jo lidt personen at kende. Lidt personens holdninger til mange forskellige ting, altså hvis man ser nok kan man sige."* (Lasse, 25 år, 15:57).

Ligeledes forklarer Nikolaj også, i forbindelse med den streamer, han har fulgt i flere år, at han føler, han kender personen. Nikolajs følgende citat vidner også om, at man som seer får en interesse for streamerens person, hvilket dermed bevæger sig væk fra den oprindelige interesse - spillet:

> *"ham føler jeg næsten, at jeg kender ham. Jeg følger ham også på Youtube og engang imellem så lægger han også nogle af de her vlogs, hvor han lægger nogle ting ud fra hans privatliv."* (Nikolaj, 27 år, 20:47).

Også Mads føler, at han kender de personer, som han ser allermest. Desuden fortæller han også, at det præcist er det, der hænger sammen med, at han ikke gider at se så mange andre nye streamere:

> *"jeg følger kun nogle bestemte streamer. Hvis der f.eks. er andre streamere, jeg ser - nye streamere, der kommer til, som også er rigtig gode, så er det ikke som om, at jeg får det der med* [relationen til streamer]*... Det magter jeg ikke at se, så vil jeg heller holde fast i dem jeg kender. "* (Mads, 22 år, 13:37).

Således føler Mads, at han går glip af følelsen af at kende streameren og hele den sociale relation, når han ser på nye streamere, han ikke tidligere har set. Mads uddyber:

> *"Mange af de ting ikke, man har bygget en relation via den vej jo og sådan nogle ting. Når man så kommer ind, så er nye streamere også rigtig gode, men så er det bare, jeg får den der med, at han ved ikke hvem jeg er, og jeg magter ikke til at skulle bygge alt det der op, som man har gjort med alle de andre."* (Mads, 22 år, 14:18).

John, 25, kommer også ind på, at man som seer faktisk begynder at se op til streamere. Det viste sig for alvor for John, da han blev spurgt, hvordan det føltes, at en stor streamer svarede på en af hans beskeder:

> *"I guess it makes you feel - it feels pretty good 'cause there is obviously quite a lot of people there so ehm. Yea - I don't know why that is because it is just a normal guy really but... I guess they get some sort of celebrity status, don't they?"* (John, 25, 11:00).

I det her tilfælde var der tale om streameren Summit1g, der er en af de mest populære streamere på Twitch overhovedet. At Summit1g besvarede Johns kommunikation gav derfor John en god følelse. Nærmest en følelse af, at en "kendis" snakkede til ham.

Seerne har lyst til at donere

Det er ikke alle af vores respondenter, der donerer til streamere. Faktisk er det generelt ikke så tit, at seerne donerer til streamerne, men de kan sagtens forstå, hvorfor så mange streamere får mange donationer. Mikkel på 21 år fortæller, at han ikke normalt gør det, men han ville ikke have noget imod at gøre det, hvis det kan hjælpe streameren:

> *"Hvis det kan hjælpe ham med at få en bedre CPU eller bedre computer, bedre keyboard og alt det der så han bedre kan gøre et eller andet for at komme videre i sit spil, jamen værsgo. Det ville jeg ikke have noget imod."* (Mikkel, 21 år, 13:20).

Nikolaj giver også udtryk for, at det ikke er ofte, han donerer til streamere, men han har gjort det før. Han forklarer, at han blandt andet har doneret til en streamer for at fortælle vedkommende, at han skulle fortsætte med at streame - det vil sige for at støtte streameren og hjælpe ham på vej. Han forklarer dog også, at det at donere har nogle andre fordele end blot det at støtte sin streamer:

> *"[...] når det er du donerer, så popper dit navn op på skærmen og folk nede i chatten, de læser alle sammen den her tekst, der kommer op på skærmen, fordi det er ikke noget, der kan slås fra - det er noget, alle ser. Så nogle gange kan, det kan være, du stiller et spørgsmål gennem en donation, så bliver det lige pludselig et samtaleemne, og så får du virkelig mange inputs - både fra streameren, men også fra alle de her mennesker, der læser chatten. så det har en noget stærkere, hvad hedder det, reaktion hvis det er, at du donerer i stedet for at skrive det som et spørgsmål i chatten."* (Nikolaj, 27 år, 22:49).

På den måde bliver donationen både en måde at støtte sin streamer på, men også en måde for seeren at få taletid - en måde at nå igennem til streameren og til de mange seere fordi, at seerne nødvendigvis hører/ser beskeden i donationen, idet den ikke kan "slås fra".

DEL 4

DISKUSSION

10. SAMMENFATTENDE DISKUSSION

Søren Paulsen & Tarik Salihovic

Med henblik på vores problemformulering diskuterer vi i dette afsnit resultaterne af analysen i forhold til vores teori. Vi indleder diskussionen med en snak om, hvordan Twitch kan betragtes sammenlignet med andre medier, hvorefter vi går mere i dybden med vores teori og vores findings. Diskussionen skaber baggrunden for vores endelige konklusion i afsnit 10.

Twitch - her og nu

Betragter man sociale medier som online medier eller platforme, hvor personer kan interagere, dele indhold og hvor der generelt er flervejskommunikation, så kan man sagtens karakterisere Twitch som et socialt medie. På Twitch kan man nemlig lynhurtigt kommunikere med rigtig mange mennesker, og man kan samtidigt se andre kommunikere - det minder, ud fra den beskrivelse, egentlig lidt om det, vi kender fra Facebook eller lignende sociale medier. Kommunikationsformen på sociale medier har i lang tid også været kendetegnet ved en-til-mange og mange-til-mange-kommunikation. Tager man eksempelvis Twitter eller Facebook, så har hver bruger i disse medier sin egen "væg", hvor de kan lave opslag eller tweets, som andre personer kan se - det vil sige en-til-mange kommunikation. Men samtidigt kan alverdens personer bidrage til opslaget via likes, kommentarer, retweets, og på den måde har de sociale medier også en mange-til-mange-kommunikation. På den måde er de sociale medier i høj grad præget af brugergenereret indhold, som vi også indledte specialet med at tale om. Twitch bærer også præg af brugergenereret indhold, men mediet er noget anderledes end andre sociale medier som dem nævnt ovenfor. Først og fremmest er Twitch centreret omkring et mere afgrænset emneområde, hvilket primært er gaming, hvorimod mange af de mest populære sociale medier ikke har et specifikt fokus. Tager man eksempelvis Youtube - som vel nok må være det af de store medier, der kommer tættest på en sammenligning med Twitch - så kan man heri se videoer, der omhandler alverdens ting. Hvad der også er en forskel mellem Twitch og Youtube - udover at Twitch er langt mere fokuseret på en enkelt målgruppe og et specifikt emneområde - er selve konceptet i forhold til brugen af videomateriale. På Youtube er kulturen i høj grad, at man ser videoklip fra noget, der ér sket,

og mange af os har nok også prøvet at se videoklip, som man allerede har set før. Omvendt lader det til, at seere på Twitch ikke genser videoklip - i stedet er "live" eller "direkte" nøglebegreber i Twitch. I Twitch ser man live-video af streamere, der spiller, og i stedet for at kommentere på "gamle" videoer, som man gør det i Youtube, så eksisterer der en live-chat, hvor de implicerede brugere kommunikerer direkte med hinanden.

Man kan så spørge, hvad Twitch egentlig er for en størrelse, og det er et af de spørgsmål, vi fra starten har været interesserede i at svare på. Man kan betragte Twitch som et stort fællesskab, der er primært er rettet mod gamere - det vil sige ét stort community for computerspillere. Men vi erfaret, at der eksisterer forskellige typer af streamere og dermed mange forskellige slags streamingkanaler, hvor normer, regler og væremåde kan variere fra stream til stream – også selvom der er tale om det samme spil. Streamere har forskellige "images" og måder at være på – nogen har ry for at være gode til det spil, de spiller, og deres stream handler derfor i høj grad om at vise gameplay på højt niveau. For andre streamere er højt gameplay knap så vigtigt, men i stedet kan kendetegnet ligge i at være underholdende over for seerne. Det skal ikke forstås, at der kun findes disse to forskellige måder at være streamer på – det er ikke enten det ene eller det andet – men det væsentlige er, at der rigtig mange forskellige streamere, der hver især er forskellige. Så selvom Twitch er et fællesskab for gamere, så må Twitch siges at være et fællesskab bestående af mange forskellige streamingkanaler, der hver især har deres eget fællesskab på en eller anden facon.

Generelt opfatter seerne i høj grad Twitch som et her-og-nu-medie. Det skyldes højst sandsynligt netop, at det hele foregår live. Seerne, vi interviewede, pointerede nemlig alle sammen, at de ikke gider at se genudsendelser på Twitch - det er kun sjovt, når de ser det, der sker her og nu - direkte. Så Twitch bliver blandt vores respondenter i høj grad opfattet som et her-og-nu-medie, hvor det er pågældende øjeblik, der er i fokus. Live-elementet er derfor altafgørende for Twitch - både i forhold til, hvad der rent funktionelt lader sig gøre i mediet, men også i forhold til brugernes opfattelse af mediet. Nogle brugere sammenligner det eksempelvis med det at se noget i fjernsynet - f.eks. en fodboldkamp - det er bare sjovere, når det foregår live.

Kommunikation og interaktion i Twitch

Der er flere muligheder for interaktion på Twitch. Seerne kan kommunikere med hinanden i live-chatten og de kan stille spørgsmål til streameren via live-chatten eller i forbindelse med, de abonnerer på eller donerer til streameren. Derudover kommunikerer streamere til deres

seere via deres mikrofon, således seerne kan høre, hvad de siger. I forhold til de forskellige former for kommunikation, som vi præsenterede i vores teoretiske afsnit, kan man sige, at kommunikationen forekommer i flere forskellige former. Seernes kommunikation kan bære præg af en en-til-mange-kommunikation, idet de kan skrive en besked i chatten, som mange andre personer kan læse. Der kan også være tale om en-til-en-kommunikation, hvis seerne specifikt adresserer bestemte individer i chatten (via chattens funktionalitet). Når streameren snakker til sine seere, så er der tale om en en-til-mange-kommunikation, men hvis streameren specifikt henvender sig til én af sine seere, eksempelvis for at besvare et spørgsmål, så bærer det også præg af en en-til-en-kommunikation. Hvis mange seere skriver den samme ting til streameren samtidigt, så kan der desuden være tale om mange-til-en-kommunikation. Men uanset hvordan og hvorledes man vender og drejer det, så er kommunikationen i særdeleshed en mange-til-mange-kommunikation. - Selvom seeren måske henvender sig specifikt til kun én anden seer, eller til streameren, og selvom streameren sommetider kun henvender sig til enkeltpersoner i chatten, så kan alle streamens seere stadigvæk følge med i kommunikationen - og principielt har alle seerne mulighed for at "blande" sig i interaktionen og bidrage til den på en eller anden måde.

Så på trods af, at det eksempelvis er en en-til-mange-kommunikation, når streameren snakker til sine seere, så bliver kommunikationen ofte en mange-til-mange-kommunikation, fordi alle kan bidrage til emnet efterfølgende - og seerne er opmærksomme på, at de kan "nå ind" til streameren - at kommunikationen ikke kun er envejs. I den sammenhæng kan man sige, at kommunikationen i den forstand ikke kan tolkes som massekommunikation i den forstand (jf. Peters, 1992 - se afsnit 5.3). Kommunikationen på Twitch bærer i højere grad præg af en interpersonel kommunikation, hvor modtagerne har mulighed for at svare tilbage på kommunikationen - hvor seerne besvarer andre seeres kommunikation, hvor seerne kommunikerer med streameren. Derfor er kommunikationen på Twitch - eller kan i hvert fald være det - mere autentisk og mere personlig, end hvis det blot var en massekommunikation, idet seerne indbyrdes samt seerne og streameren kan indgå i en dialog med hinanden. Kommunikationen på Twitch må derudover også siges at være kendetegnet af en vis synkronitet netop fordi, at det foregår live, hvilket betyder, at seeren ikke blot kan spole tilbage i videoen, hvis han/hun er gået glip af noget. På samme vis kan man kun i meget begrænset omfang gå "tilbage i tiden" i live-chatten, da kommunikationen i denne også er flygtig. Der er derfor mest af alt tale om synkron kommunikation på Twitch, hvor seer og streamer må give fuld opmærksomhed i det pågældende øjeblik, hvis han/hun vil undgå at gå glip af dele af det sagte.

Generelt opfatter seerne Twitch som et her-og-nu mediet – det hele foregår live, hvilket også forplanter sig til chatten, der ofte handler om det, der foregår i øjeblikket. Chatten kan dog handle om alt muligt – det kan også være mere personlige samtaler mellem seere og streamer, men meget af tiden handler det om det, der sker netop nu. I den forbindelse fandt vi også ud af, at kommunikationen ofte ikke "siger" noget nyt som sådan - tit og ofte er det bare små korte beskeder såsom "lul" (se afsnit 8.1), som seerne skriver som en reaktion på det, der sker i streamen - det er ikke kommunikation, der i sig selv har en dybere mening eller medbringer sig en vigtig information som sådan. Eller for at bruge James Carey's begrebsramme, så er der som oftest ikke tale om kommunikation som transmission, hvor det handler om at "overføre" information til andre. Når seere gang på gang skriver korte beskeder såsom "lul" som kommentar på, hvad der sker i streamen, så må denne form for kommunikation i højere grad opfattes som kommunikation i et rituelt perspektiv. Den rituelle kommunikation handler om at have fælles forståelsesramme – en enighed om, hvordan verden hænger sammen. Det er en kommunikation, der er med til at opretholde streamingkanalens fællesskab, normer, sociale relationer etc. - streamingkanalens "verden". Når seerne foretager denne rituelle kommunikation, så bekræfter de hinanden i, hvordan "verden" ser ud på Twitch i det pågældende fællesskab.

Seerne giver også udtryk for, som vi også så i observationen, at der er stor forskel på de enkelte streams og streamere alt efter hvilken personlighed streameren har, hvilke regler og normer streameren ønsker etc. Det betyder også, at kommunikationen er forskellig fra stream til stream. I de store streams er det sværere at komme igennem til streameren, fordi chatten går noget hurtigere, og hvis seeren ønsker, at streameren skal få øje på ham eller svare på et spørgsmål, så kræver det ofte, at man bruger donationer som talerør. For nogle seere betyder det, at mindre streams bliver mere attraktive på nogle fronter, fordi det kan gøre følelsen en smule mere intim, og fordi, det er nemmere at følge med i, hvad folk skriver, og streameren kan nemmere svare på spørgsmål fra seerne. På den måde er der forskel på, hvordan kommunikationen tager form alt afhængigt af, hvilken stream der er tale om. Dels på grund af streamerens personlighed, der har indflydelse på, hvem der ser med, og dels på grund streamens størrelse i forhold til antal seere. Som sagt kan kommunikationen handle om alt muligt, hvorfor kommunikation, der bærer præg af kommunikation som transmission, også forekommer. Men specielt i større streams med mange seere, er det sværere for seerne at blive "hørt", fordi der er en stor chance for, at kommunikationen går tabt, eftersom live-chatten ofte er meget hurtig. Derfor argumenterer vi for, at live-chatten særligt i de helt store

streams bliver mere adskilt fra streameren, fordi det er sværere for streameren at læse enkeltbeskeder - at se afsenderens navne på alle beskederne. På den måde bliver live-chatten i højere grad præget af en af rituel kommunikation, der er med til at opretholde fællesskabet i Twitch-kanalen.

Følelsen af fællesskab på Twitch

Som vi skrev tidligere, så kan Twitch betragtes som et stort fællesskab, men samtidigt kan det også betragtes som et fællesskab bestående af mange forskellige fællesskaber. Streamingkanaler har forskellige streamere, forskellige seere, og i disse streamingkanaler er det forskelligt, hvad "normalen" er i forhold til kommunikation, væremåde osv. Ud fra vores observation og vores interviews har vi fundet ud af, at det primært er streameren selv, der skaber rammerne for fællesskabet - både via sin personlighed men også via de regler, han opstiller for streamen. Det kan være regler i forhold til, hvem der så at sige kan være del af fællesskabet og hvem der ikke kan. Via Twitch' funktionalitet kan streameren eksempelvis bestemme, at kun abonnenter kan deltage i chatten eller at seere skal have fulgt streamen i noget tid, inden de kan skrive i chatten. Derudover definerer streamere på Twitch generelt deres eget regelsæt i forhold til, hvad der anses for normal og god opførsel i den pågældende stream. I hver stream er der desuden også typisk tilknyttet nogle moderatorer, enten i form af computerbots eller menneskelige moderatorer, der hjælper streameren med dels at holde styr på chatten - ved blandt andet at sørge for, at seerne følger streamens regler for chatten - og dels at hjælpe med at svare på diverse spørgsmål fra seerne. Udover at seere kan have en rolle som moderator, så kan man som seer også opnå en rolle som en følger og en abonnent, og man kan som seer desuden donere penge direkte til streameren. Selvom streamere kan sætte diverse restriktioner på i deres stream, så er en stream i al almindelighed kendetegnet ved, at alle seere potentielt har mulighed for at skrive i live-chatten. Streams er derfor, som vi beskrev tidligere, i høj grad præget af en synkron mange-til-mange-kommunikation, hvor alle har mulighed for at deltage.

Ovenstående skriv giver et godt indtryk af, hvordan en stream i Twitch generelt er opbygget, og hvordan det fungerer. Men hvordan udspiller fællesskabet i Twitch sig egentlig i praksis og hvordan opfatter brugerne fællesskabet deri? Føler de overhovedet et fællesskab i Twitch? Vi fandt i vores undersøgelse ud af, at seere generelt er alene foran deres computere, når de ser Twitch. Men på trods af det, så føler seerne alligevel ikke, at de er alene, når de ser Twitch - de føler i stedet, at de er sammen med andre, fordi de ved, at andre personer sidder

og ser med - de kan fornemme tilstedeværelsen af andre mennesker. Mange af vores seere foretrækker at bruge Twitch i et fuldskærms-mode, hvor chatten ikke kan ses. Men selv når dette er tilfældet, så får de alligevel fornemmelsen af, at de er sammen med andre og at der er andre med lignende interesse, der ser med. Det er i høj grad chatten, der tillader seerne at få følelsen af at være sammen med andre - det er via denne, at seerne virkelig kan fornemme, at de ikke er alene. Når seerne ikke direkte følger chatten, så ved de alligevel, at chatten er der, og via streameren de får en indikation om, hvad der tales om i chatten.

Faktisk har både vores observation og vores interviews vist, at seere får en følelse af fællesskab, der bliver så stor, at de nærmest føler sig som en del af en familie og en del af noget, der er "større" end dem selv - en familie, hvor folk støtter og hjælper hinanden. Man kan så spørge, hvordan seerne reelt opnår denne følelse. Følelsen af at høre til et fællesskab eller en "familie" i en stream kan sammenlignes med begrebet *sense of community*, som vi præsenterede i afsnit 4.3. McMillan & Chavis (1986) kommer i den forbindelse ind på, hvordan fælles tilknytning el. tilhørsforhold er med til at give en følelse af fællesskab. Det kan eksempelvis være på baggrund af den generelle interaktion og at medlemmer oplever ting sammen. På den måde kan man sige, at det at seerne er fælles om at se den samme streamer og at de oplever de samme ting samtidigt - og at de kan kommunikerer omkring disse oplevelser mv. - det er med til at give Twitch-seerne en følelse af fællesskab. Det er live-elementet, både i form af live-streaming og live-chat, der er med til at skabe interaktivitet mellem seer og streamer, men også imellem seerne, og det giver seerne en følelse af fællesskab. Live-elementet og live-chatten muliggør, at medlemmer kan være sammen omkring noget, som sker lige nu og her, og at de derigennem kan opnå en følelse af fællesskab. McMillan & Chavis (1986) påpeger også, at medlemmers mulighed for indflydelse i et fællesskab kan påvirke, hvorvidt denne person opnår en følelse af fællesskab. På Twitch kan man sige, at seerne kan opnå en form for indflydelse blot ved via muligheden for at kommunikere og interagere gennem chatten. Herigennem kan seerne kommentere på det, der foregår i streamen, eller de kan stille spørgsmål til hinanden eller til streamen. Det er i sig selv en mulighed for indflydelse. Følelse af indflydelse kan eksempelvis opstå, når en seer, som vi så et eksempel på, direkte udfordrer streameren til at gøre noget i sin stream - på den måde får seeren en direkte indflydelse på spillets forløb. Men derudover kan seerens mulighed for at blive moderator på streamingkanaler også nævnes, da de rent faktisk via en sådan rolle kan have indflydelse på kanalen i den forstand, at de kan udelukke andre medlemmer, som ikke overholder regler eller ved at opretholde og administrere kanalen osv. Vi har set eksempler på, at seere faktisk aktivt søger at blive moderator i en stream, selvom

det er frivilligt og ulønnet arbejde, og det skyldes måske netop, at de på den måde føler sig som en endnu større del af fællesskabet, fordi de får større indflydelse.

McMillan & Chavis (1986) forklarer også, at brugere i fællesskaber ofte opnår følelsen af fællesskab fordi, de har en fælles baggrund eller et fælles tilhørsforhold - de føler sig som et medlem af fællesskabet, og de ved, hvordan fællesskabet "fungerer", hvilke normer, der gør sig gældende etc. I den anledning spørger vi så, hvad det fælles tilhørsforhold så er for seerne i Twitch. Seernes interesse for at se en streamer opstår egentlig på baggrund af deres interesse for det enkelte spil, men rigtig mange streamere spiller de samme spil, hvorfor selve streameren må have en betydning for seernes valg af streamingkanal. Vi fandt da også ud af, at streameren har enorm betydning for streamingkanalens succes. Streameren skal kunne et eller andet, og seerne vælger de streamere, som de på en eller anden måde kan lide eller som de på en måde kan identificere sig med. På den måde kan man sige, at seere ikke ser streamere, som de ikke kan lide, som de ikke finder interessante eller som de ikke kan relatere til, og på den måde bliver relationen til streameren i høj grad en fællesnævner for, hvorfor de enkelte seere netop befinder sig i den pågældende stream - streameren bliver en stor del af det fælles tilhørsforhold. Det er desuden streameren, der danner rammerne for fællesskabet, via de førnævnte regler mv., og sammen med seerne dannes der løbende de ritualer, normer og symboler, som seerne bliver bekendte med og føler sig en del af. Streameren er derfor altafgørende for fællesskabets eksistens og for seernes følelse af fællesskab. At streameren spiller en enorm rolle, giver sig også til kende i forhold til seernes lyst til at være loyal, abonnere og donere, som vi både observerede og fandt ud af via vores interviews. Således ser vi streameren som det altafgørende bindeled i de enkelte fællesskaber på Twitch.

Som sagt eksisterer der mange forskellige fællesskaber på Twitch, og de enkelte fællesskaber varierer også meget i forhold til popularitet og størrelse. Vi har fundet ud af, at der er forskel på, hvordan fællesskabet udspiller sig alt afhængigt af, hvor "stor" streamingkanalen er. Nogle af de små streamingkanaler bærer mere præg af en personlig interaktion i chatten sammenlignet med de større streams. Som vi skrev i ovenstående afsnit, så bliver chatten i de større streams mere adskilt fra streameren, fordi streameren har sværere ved at følge med og svare på enkeltbeskeder - i stedet kan streamere kun opfatte det generelle samtaleområde i chatten. Det betyder ikke, at fællesskabet ikke eksisterer, men det betyder, at fællesskabet bliver anderledes end i mindre streams. Det bliver nemlig sværere for seere at komme igennem til streameren, det bliver sværere at blive hørt og set af andre, og dermed bliver det sværere som seer at have indflydelse på streamen. På den måde er seeren i højere

grad nødsaget til eksempelvis at bruge abonneringsmuligheden eller donationer som talerør for at blive hørt. I de store streams er der også større tendens til, at chatten er forbeholdt følgere eller måske endda abonnenter. Det betyder, at seerne er nødt til at abonnere eller donere for at få mulighed for at deltage eller blive hørt, og derigennem opnå fuld adgang til fællesskabet. Af samme årsag fandt vi også ud af, at nogle seere føler, at fællesskabsfølelsen er større i mindre streams - det er nemmere at føle sig som en del af en familie og en del af noget "større" fordi, at fællesskabet på en måde bliver mere intimt.

Fællesskabets form

Ud fra ovenstående står det klart, at der opstår fællesskaber i Twitch, og at brugerne i høj grad får følelsen af fællesskab i de streamingkanaler, de følger. Men hvordan kan man reelt betegne fællesskabet i Twitch? Vi har tidligere inddraget forskellige teorier vedrørende fællesskab. Blandt andet har vi i den forbindelse kigget på Tönnies forståelse af fællesskab som sammenhørighed og enighed. Denne opfattelse af et fællesskab går ud på, at medlemmer er afhængige af og støtter op om hinanden - fællesskab er noget, man føler sig komfortabel og tryg ved (se afsnit 4.1). I forbindelse med Twitch kan man drage nogle paralleller til det fællesskab, Tönnies snakker om. I de forskellige fællesskaber på Twitch er det også kendetegnende for mange seere, at de føler sig som en del af et fællesskab, hvor man har nogle fælles grundlag og nogle fælles normer - det er fællesskaber, som seerne føler sig trygge ved og hvortil de føler en vis forbindelse. Desuden ser vi i Twitch også en tendens til, at seerne støtter op omkring fællesskabet på forskellig vis via abonneringer, donationer eller ved at være moderator. Men på Twitch kan man samtidigt sige, at der er meget, de enkelte seere ikke kender til. Seeren på Twitch vil i langt de fleste tilfælde ikke kende til de andre medlemmer i kanalen - det kan være, de genkender brugernavne osv., men det er ikke et fællesskab, hvori de omgås fysisk med bekendte mennesker. Seerne føler et fællesskab, og de føler, at de samlet med andre personer, der har samme følelse og interesseområde, men reelt ved de ikke meget disse andre seere.

Seerne føler, de er en del af et fællesskab, men hvor de reelt ikke ved, hvem de andre seere er, og hvor der højst sandsynligt er mange seere, de aldrig kommer til at snakke med. Det kan videreføres til den måde Benedict Anderson forstår fællesskab på, når han taler om *imagined communities* (se afsnit 4.2). Det er ifølge ham en forestilling om fællesskab fordi, at ikke alle medlemmer i fællesskabet nødvendigvis kender til alt og alle - på trods af det, føler medlemmerne stadig, at de tilhører samme fællesskab. Vi er opmærksomme på, at Anderson

bruger teorien i forhold til nationer, men alligevel mener vi, at Twitch i højere grad bærer præg af at være et forestillet fællesskab. Eksempelvis er det den fælles kultur på Twitch (sprog, regler, normer m.m.) og streameren, som er med til at skabe følelsen af fællesskab - en forestilling om fællesskabet. I vores optik er fællesskabet i Twitch snarere forestillet, men det betyder ikke nødvendigvis, at følelsen af fællesskab bliver mindre ægte.

Hvis man ser på Twitch som et forestillet fællesskab, kan man så overhovedet tale om Twitch som et konkret og mere praksisorienteret fællesskab? Ifølge begrebet *community of practice,* der bruges af Wenger et al. (2009), som vi har gennemgået i vores teori, kan fællesskab anskues som værende mere konkret. Her er der mere tale om, at medlemmer indgår i et praksisfællesskab (se afsnit 4.4). Praksisfællesskaber, eller communities of practice, består af grupper af mennesker, der deler en passion, interesse eller lignende, og i fællesskab bliver de implicerede bedre inden for deres passion eller interesse via interaktionen i fællesskabet. Vores undersøgelse viser, at seerne ofte har nogle fælles interesser. Eksempelvis har vi bemærket, at seerne følger og ser de streamere, som spiller de spil, seerne har interesse i - og gerne i en længerevarende periode. Derudover kan der også være andre interesser såsom interesser i forhold til, at man vil blive bedre til at spille et bestemt spil. Det at have interesse i noget, kan egentligt forstås ret bredt og i visse sammenhænge også meget detaljeret, men på Twitch er der primært en fælles interesse inden for videospil. Udover, at fællesskab blot kan udgøres af fælles interesser, må man også sige, at det der sker på Twitch, er noget, medlemmerne er fælles om. De har så at sige, grundet deres fælles interesse i bestemte spil, streamingkanaler eller lign., en fælles forståelse omkring området. Eksempelvist kan man argumentere for, at seerne på Twitch benytter de samme funktionaliteter (chat, donationer, abonnering, cheer etc.), at nogle seere spiller det samme spil og ud fra det kan dele fælles erfaringer, være del af den samme historie, oplevelse eller lign. Seerne på Twitch har en fælles praksis i form af fælles handlemønstre og en fælles forståelse af, hvordan de forskellige emoticons og forkortelser bruges i kommunikationen med hinanden. Som vores interview også peger på, er der nogle medlemmer, som deltager i fællesskabet, netop for at lære noget og blive bedre til at spille et spil.

Ud fra disse elementer, kan Twitch på mange måder minde om et praksisfællesskab, idet mange seere har et fælles *domæne*, en fælles *praksis* og et *fællesskab* (se afsnit 4.4). Et praksisfællesskab er også karakteriseret ved, at der er en klar ledelse og styring af fællesskabet. Man kan sige, at der til en vis grad også er styring og ledelse i Twitch i form af selve streameren og hans moderatorer, der er med til at holde "orden". Twitch kan altså på nogle fronter betegnes som et praksisfællesskab, men vi ser en væsentlig problematik i

generelt at kendetegne Twitch' fællesskaber som praksisfællesskaber i al almindelighed. Det er rigtigt, at fællesskaber i Twitch kan have en vis kobling til et praksisfællesskab, og vi kan ikke udelukke, at nogle fællesskaber på Twitch tager direkte form af et praksisfællesskab, hvor alle implicerede medlemmer deler samme passion - for eksempel passionen for at blive bedre til et spil - og hvor det primært handler om at lære i fællesskab. Vi har da også fundet ud af, at nogle streamere er fokuserede på, at deres streamingkanal i særdeleshed skal handle om, at seerne kan lære noget om det pågældende spil. Men selvom nogle streamingkanaler og fællesskaber måske tager mere form af et praksisfællesskab end andre, så er der stadig tale om forestillede fællesskaber. Af denne grund kan de enkelte seere i fællesskabet ikke vide sig sikre på, hvad de andre menneskers egentlig passioner er. Hermed ment, at man sagtens kan forestille sig, at nogle seere deltager i en stream med det primære formål at lære noget om spillet, hvorimod andre ikke er så interesserede i at lære, men snarere blot vil underholdes på en eller anden måde. Eksempelvis kan vi tage fat i den streamer, vi interviewede. Han er en af de streamere, der er god til det spil, han spiller, og vil samtidigt gerne lære fra sig. Alligevel hørte vi, at interaktionen i hans chat kan handle om alt muligt andet end selve spillet, og hvordan man bliver bedre til det. Det er netop også det, der blandt andet er kendetegnet ved Twitch - at det er et her-og-nu-medie, hvor der ofte er fokus på det, der foregår i nuet. Det er derfor også svært at forestille sig praksisfællesskaber i Twitch, hvor alle udefrakommende personer i princippet har mulighed for at deltage streamen, fordi det er højst usandsynligt, at alle disse medlemmer har præcist samme passion og kun ønsker at lære i fællesskab - og hvor alle har en fælles praksis.

Som afslutning på dette afsnit kan man sige, at vi betragter Twitch som et forestillet fællesskab - et forestillet fællesskab, hvor følelsen af fællesskab i høj grad eksisterer blandt seerne. Men det forestillede fællesskab skal selvfølgelig ikke forstås som om, at Twitch-fællesskaber er nationer. I stedet skal det forstås som et online fællesskab - der kan betegnes som en gruppe af mennesker med fælles interesse, der bruger computermedieret kommunikation som redskab til den sociale interaktionen (se afsnit 4.5) - hvor fællesskabet mest af alt eksisterer i form af en forestilling.

Twitch som det tredje rum

I de tidligere afsnit omkring fællesskab kom vi ind på en diskussion om, hvordan fællesskab på Twitch kan opfattes og anskues. I dette afsnit diskuterer vi i hvilken grad, Twitch kan opfattes som et "rum".

I afsnit afsnit 4.7 kom vi ind på det tredje rum, third place, hvor interaktion ikke bærer præg af seriøse emner fra det virkelige liv, men blot efterlader samvær og fællesskab - det vil sige sociabilitet i sin reneste essens. Oldenburg & Brissett (1982) nævner, at det tredje rum ikke kan karakteriseres som et sted, hvor folk kommer til for at opnå og stræbe efter nogle bestemte målsætninger. Third place er snarere et sted uden for hjemmets rammer, væk fra arbejdet, hvor mennesker samles med det primære formål at nyde hinandens selskab. Samtalen er i fokus i third places, men den er som sagt ikke betonet af eksempelvis arbejdsrelaterede emner mv. I stedet er samtalen i third places livlig og flydende og er med til at skabe en vis selskabelighed. I afsnit 4.7 forklarede vi også, hvordan Rheingold (1993) mener, at third places også eksisterer i form af virtuelle tredje rum - dette eksemplificerer han med fællesskabet The Well.

Man kan diskutere, om Twitch kan betragtes som et third place. Som vi har nævnt tidligere, så er der forskellige udgangspunkter for brugen af Twitch. Nogle brugere er meget fokuserede på, at de skal lære noget, når de bruger Twitch, og deres kommunikation og spørgsmål i den pågældende stream vil i sådant tilfælde bære præg af formålet. Det vil sige, at samtalen i et sådant tilfælde direkte er styret af, at seeren ønsker at lære noget omkring spillet. Bruger man mediet på denne måde, så kan Twitch-fællesskaber ikke betegnes som et virtuelt tredje rum, idet seeren søger at opnå et bestemt udbytte - det er ikke den rene form for samvær.

Kommunikationen i streamingkanalerne kan som sagt omhandle alverdens emner, men for det meste omhandler samtalen det, der sker netop nu i streamen. Desuden beskrev vi også tidligere, hvordan interaktionen ofte bærer præg af en rituel kommunikation, hvor seernes kommunikation ofte ikke bærer bestemt information med sig - det er blot kommunikation, der er med til at opretholde fællesskabet. Hvis man på den måde betragter Twitch-fællesskaber som et sted, hvor samtalen er livlig, hvor det handler om at være sammen, hvor det handler om underholdning, og hvor samtalen ikke er præget af ønsker om at nå et bestemt udbytte, så kan Twitch i høj grad ses som et virtuelt tredje rum. Twitch kan være et sted, hvor seerne kan komme og gå, som de har lyst til - et sted hvor de kan ligge hovedet i blød og nyde underholdningen og samværet. Men man kan ikke udelukkende

betegne Twitch som et virtuelt tredje rum. Blandt andet fordi, at det afhænger meget af den enkelte seer - selvom nogle personer måske nyder det sociale samvær på Twitch - som var det et third place - så er der andre brugere, der bruger mediet anderledes, og i disse tilfælde kan man ikke betragte Twitch-fællesskaber som third places. Desuden afhænger det også af, hvilken stream, der er tale om, eftersom der som sagt er stor forskel på de enkelte streamingkanaler. Oldenburg & Brissett (1982) forklarer eksempelvis, at regler for deltagelse i samtalen i det tredje sted, anses som noget, der hæmmer sociabilitet. Ifølge dem består det tredje rum ikke af særlig mange regler for deltagelse - samtalen er mere demokratisk anlagt. I den forbindelse ville det sandsynligvis være sværere at omtale store streamingkanaler som third places, fordi seerne ofte må betale sig til, via abonneringer, at opnå fuld adgang - og først når seeren har betalt, har han fuldt ud mulighed for at deltage i samtalen.

Man kan således argumentere for, at Twitch, ligesom i det tredje rum, er et sted, hvor seerne kan dele oplevelser med hinanden - et sted, som skaber et fælles mødested, hvor forskellige mennesker med diverse baggrunde og erfaringer optræder. På mange måder, kan beskrives som et socialt, virtuelt tredje rum, men man kan ikke udelukkende betegne Twitch således, eftersom ikke alle seere udelukkende befinder sig på Twitch for at nyde samværet med andre.

Forholdet mellem tilskuer og streamer

I forbindelse med vores teoretiske afsnit omkring tilskuere beskrev vi, hvordan tilskuere generelt kan være en del legen eller spillet, og hvordan tilskueren derigennem får en indflydelse på spillet (se afsnit 3.3). På Twitch har seerne - tilskuerne - også en indflydelse. Eksempelvis havde en af vores respondenter indflydelse på selve spillets gang, fordi han via chatten gav streameren nogle udfordringer - nogle opgaver, som streameren skulle forsøge at udføre i spillet. Der er her tale om en direkte indflydelse på, hvordan streameren spiller spillet. Men dette er ikke den eneste måde, at seerne har indflydelse i Twitch. For det første er selve seernes tilstedeværelse med til at påvirke i en eller anden grad, fordi streameren bliver opmærksom på, at der er personer, der "kigger ham over skulderen". Seerne kommunikerer med hinanden, men rigtig mange henvender sig samtidigt til selve streameren, og som vi så, så er mange streamere ofte i dialog med sine seere. Det må sandsynligvis tage fokus lidt fra selve spillet, eftersom streameren har andre ting at forholde sig til også. Streameren skal forholde sig til seernes spørgsmål, der kan handle om alverdens ting, samtidigt med han spiller. Seerne kan således ikke bare have en indflydelse på selve spillets forløb, men er med

til at ændre hele scenen for spillet - en stream handler ikke alene om det at se en anden spille, men som i stedet nærmest bliver en samlet "oplevelse", hvor interaktionen i fællesskabet, der lader sig gøre via live-chatten, bliver væsentlige elementer i kraft af tilskuernes tilstedeværelse.

Vi fandt i vores undersøgelse ud af, at streamerens personlighed er altafgørende for, om streamen bliver populær eller ej. En streamer skal have et eller over sig – et kendetegn af en slags. Det kan være et eller andet træk, der gør det interessant for seere at se – og det træk kan være alt muligt forskelligt. Den streamer, vi interviewede, er eksempelvis, ifølge sig selv, kendetegnet ved, at han er god til spillet og kan lære fra sig, og at han på en eller anden måde har en interessant personlighed for nogen mennesker. Samtidigt erfarede vi, at seerne opbygger nogle forventninger til, hvordan streameren er og hvordan han agerer. Det lader også til, at streamere er opmærksomme på, at seere hurtigt får forventninger til den rolle, som streameren har - og at streameren er indforstået med det. Ifølge den streamer, vi interviewede, er der i hvert fald rigtig mange streamere, der spiller et skuespil og indtager en bestemt rolle, når de streamer - de fremfører en bestemt karaktér. Om denne karaktér læner sig tæt op ad den personlighed, som streameren opfatter som sit "egentlige jeg", varierer fra streamer til streamer. Men uanset hvor meget streamerpersonligheden minder om den personlighed, som streameren har i mere private omgivelser, så er der tale om, at streameren indtager en rolle over for sine seere - en rolle som både streamer og seer løbende søger at opretholde. Med en Goffmansk terminologi kan man sige, at streameren anvender et bestemt *face*.

Ifølge Goffman (se afsnit 6.1) prøver vi mennesker så vidt muligt at kontrollere, hvordan andre mennesker opfatter og forstår os, og vi mennesker indtager desuden bestemte roller, der passer til den sociale kontekst, vi befinder os i. Det kan relateres til ovenstående - at streameren forsøger at fremstille en bestemt karaktér, for at blive i den rolle, han har fået i sin stream, og derigennem kontrollere, hvordan seerne reagerer på hans rolle. I forbindelse med impression management taler Goffman om *given* og *given off*. Given er de signaler, som vi udsender med bevidsthed, hvorimod given offs er signaler, som vi ikke er bevidste om. Given i forhold til Twitch er så at sige de signaler, streameren bevidst afgiver for at kontrollere seernes indtryk af ham - det kan være via selve spillet, via samtalen med seerne, via beklædningen og ansigtsudtryk, som seerne typisk kan se via streamerens webcam. Som eksempel kan nævnes den streamer, vi interviewede, som ofte gav sine seere tips om spillet for at lære fra sig - det er en måde for streameren bevidst at signalere, at han gerne lærer fra sig og et signal om, at han besidder en vis viden om spillet, hvilket er med til at fastholde

streameren i sin rolle, og det er samtidigt med til at bekræfte den forventning, som seerne har til streameren.

Streamerens rolle varierer som sagt fra stream til stream, så det er forskelligt, hvordan streamere agerer. Men som vi også fandt ud af, så er der også forskel på, hvordan seerne agerer. Der er nemlig ikke de samme normer i hver stream, hvorfor seerne også har forskellige "roller" alt afhængigt af, hvilken stream der er tale om. Vi har tidligere snakket om den rituelle kommunikation, der ofte forekommer i mange streams, og hvordan seere har nogle bestemte ritualer sammen med streameren, de ser - for eksempel når nogle seere kalder streameren for "dad" eller "daddy" (se afsnit 8.1). At kalde streameren "dad" ville måske synes lidt underligt for nogle streamere, hvis de ikke er vant til det, og det ville nok heller ikke forekomme naturligt for en seer at kalde streameren for "far". Men at seerne i dette tilfælde kalder streameren for "dad" er blevet en vane - det er en del af streamens norm, og det er derfor en naturlig rolle for seerne at tage. På samme måde er det en normal for seerne at have bestemte måder at reagere på - eksempelvis når de reagerer ved at skrive "lul" i chatten. Således mener vi, at både streamere og seere så vidt muligt indtager nogle bestemte roller og på den måde agerer, "som det forventes".

Goffman taler om backstage og front stage, hvor backstage er den private sfære, man kan forberede sig i, inden man "går på scenen" og træder ind i front stage, hvor selve "skuespillet" finder sted (se afsnit 6.1). Ifølge Goffman er scenen, hvor skuespillet udspiller sig, afgrænset til et fysisk område, han kalder for en setting. Meyrowitz præsenterer begrebet middle region og forklarer, at digitale medier har været med til at ændre på grænserne mellem backstage og front stage samt hvordan vi kan få adgang til scenen for skuespillet. Hermed ment, at man kan få adgang til et skuespil/scenen uden selv at befinde sig i den fysiske setting. Det gør sig også gældende på Twitch, hvor seerne, via streamerens webcam, typisk kan se streameren og en del af hans fysiske omgivelser. Seerne kan se dele af streamerens omgivelser og streamer befinder sig egentlig rent fysisk i en privat sfære - et sted, hvor han normalvis kan slappe af og være sig selv. Men disse omgivelser, der egentlig er en del af streamerens privatsfære, bliver pludselig også en del af den scene, som han "optræder" i - det vil sige en del af streamerens front stage. Om det bevirker, at seerne bliver "trukket længere ind" i en backstage og derved får en mere privat side af streamer, er svært at svare på. Streameren vi interviewede udtalte, at Twitch gør det muligt på en eller anden måde at komme tæt på seerne, fordi at synkroniteten og live-elementet i højere grad tillader seer og streamer at gå i dialog med hinanden - seer kan stille spørgsmål såsom "hvordan har du det?", hvilket man måske ikke lige ville besvare i et medie som Youtube. Desuden føler seerne, at

de lærer streameren at kende på et mere personligt plan, hvor de opnår adgang til nogle af streamerens personlige holdninger mv. (se afsnit 8.2.2.3).

På den måde synes det, at Twitch åbner op for muligheden for at komme tættere på mediefiguren, end man kan i andre medier. Det hænger måske også sammen med, at Twitch netop foregår direkte. Man kan nemlig forestille sig at *given offs*, som Goffman taler om (se afsnit 6.1), er lettere at styre i medier som Youtube - inden en person uploader sit videomateriale på Youtube kan han/hun se videoen og analysere de signaler, som han/hun udsender. På den måde kan youtuberen gå tilbage og redigere i videoen, hvis han/hun får øje på nogle uhensigtsmæssige given offs, som ikke passer til den personlighed, han/hun ønsker at fremstille sig selv som. I Twitch kan streameren ikke gå tilbage og redigere i videoen, inden den udsendes, fordi det foregår direkte. Af denne grund har streameren ikke mulighed for at kontrollere given offs, og given offs bliver således en del af den personlighed, som streameren fremstiller. I forlængelse heraf - hvis vi tænker på teorien omkring presence (se afsnit 3.2), der blandt andet handler om, hvor meget man kan blive opslugt af et spil - så kan man forestille sig, at given offs forekommer i høj grad på Twitch. Eksempelvis, som vi observerede, når nogle streamere bliver sure over begivenheder i spillet. Man kan derfor argumentere for, at funktionaliteten i Twitch - live-elementet, webcam, live-chat og tilskuere - er med til at drage skuespillet over i en mere privat sfære, der minder om en backstage. Dog mener vi, at der er rigtig meget, som seerne ikke får adgang til - dels fordi, at streamerne er opmærksomme på tilskuernes tilstedeværelse og dels fordi, at streameren stadigvæk forsøger at fastholde en bestemt rolle over for seerne. Meyrowitz siger da også, at der altid vil være noget, der er "mere privat" (se afsnit 6.2.2). Ikke desto mindre, så føler rigtig mange af vores respondenter en social tilknytning til streameren - flere af dem føler faktisk, at de kender streameren personligt. I det følgende tager vi yderligere fat i dette sociale bånd mellem streamer og seer.

Det sociale bånd mellem streamer og seer

Tidligere i opgaven præsenterede vi Horton & Wohls (1956) teori omkring parasociale relationer, der handler om, at personer får en illusion om et forhold til mediefigurer - en følelse af, at de står ansigt til ansigt over for mediepersonligheden. Disse sociale relationer er noget, der skabes over tid via den parasociale interaktion. Horton & Wohl beskrev den parasociale interaktion i forhold til massemedier som tv'et, hvorfor interaktionen i deres beskrivelse i den forbindelse skulle opfattes som en slags ensidig interaktion, hvor det reelt

kun er mediefiguren, der kommunikerer. Men den parasociale interaktion er ikke forbeholdt massemedier.

Som vi afsluttede ovenstående afsnit med at sige, så har mange af vores respondenter givet udtryk for, at de danner og har dannet et socialt bånd til de streamere, de følger. Flere seere har fulgt streamere gennem flere år, og foretrækker for det meste at se deres vanlige streamere, og det skyldes netop, at de har opbygget en form for tilknytning til streamere - seerne føler, at de lærer streameren at kende – at de ved hvem streameren er som person. Netop følelsen af at kende streameren og båndet til ham er blandt andet det, der er så tiltalende for seeren. Eksempelvis forklarede en af vores respondenter helt tydeligt, at han sjældent gider at se "nye" streamere, fordi det bare ikke er det samme, når han ikke "kender" personerne på samme måde - så skal han først til at opbygge relationen til den nye streamer.
Ovenstående vidner om, at seerne på Twitch i høj grad danner sociale relationer til streamere. Men hvordan skal man betegne disse sociale relationer? For selvom seerne reelt føler, at de kender streameren, så har streameren i de fleste tilfælde ikke samme gensidige tilknytning til seeren - streameren ved som oftest ikke, hvordan den enkelte seer ser ud, eller hvordan personen er som menneske osv. Derfor mener vi, at der for det meste må være tale om parasociale relationer. Det er parasociale relationer fordi, at relationen er ensidig - det er i langt de fleste tilfælde på sin vis kun seeren, der danner et reelt socialt bånd til streameren. Streameren kan være klar over, at der er personer "derude", der har en vis interesse i ham som person, men den sociale, emotionelle tilknytning - eller følelsen af at kende personen - er ensidig. Streameren kan ikke se et ansigt på de personer, han kommunikerer med - han kan ikke høre deres stemmer, høre tonefald, se mimik osv. Det har seerne derimod mulighed for hos streameren.

De parasociale relationer opstår som sagt via den parasociale interaktion, som finder sted fra første gang, seeren stifter bekendtskab med mediefiguren - efterhånden som seeren bliver bekendt med mediepersonlighed, dannes den parasociale relation. På samme måde dannes relationen i Twitch først på sigt, når seeren har fulgt samme streamer gennem noget tid. Den parasociale interaktion kan forekomme i flere varianter i Twitch. Når streameren taler til sine seere som en en-til-mange-kommunikation er stadig tale om parasocial interaktion - en parasocial interaktion, der minder om den Horton & Wohl beskrev i forhold til tv-mediet. Det betyder, at den mere passive Twitch-bruger, der sjældent skriver i chatten eller henvender sig til streameren - hvilket flere af vores respondenter gav udtryk for, er tilfældet for dem - stadig oplever den parasociale interaktion og dermed stadig kan danne den parasociale relation. Den passive seer i Twitch kan desuden også følge med i de andre

brugeres interaktion med streameren, præcis som Ballantine & Martin (2005) også forklarer gør sig gældende for den passive bruger i online communities (se afsnit 6.3.2).

Men teknologien i Twitch tillader også en parasocial interaktion, hvor kommunikationen er tovejs, hvorfor den parasociale interaktion og relation bliver mindre ensidig. Labrecques (2014) taler om *perceived interactivity* og *openness* i forbindelse med parasocial interaktion i sociale medier (se afsnit 6.4). Perceived interactivity handler om seernes/brugernes følelse af tovejskommunikation, og følelsen af, at mediepersonligheden henvender sig direkte til ham/hende. Perceived interactivity handler derfor ikke kun om muligheden for tovejskommunikation, men drejer sig også om selve kommunikationen og hvordan mediepersonligheden henvender sig til brugeren. Et eksempel på det i Twitch er, når streameren svarer direkte på en seers spørgsmål og tiltaler seeren individuelt. En af vores respondenter forklarede eksempelvis, hvordan man som Twitch-seer faktisk ser op til nogle af streamerne og anser dem som personer med "celebrity"-status (se afsnit 8.2.2.3). Han havde på et tidspunkt oplevet, at en af de helt store streamere udvalgte hans besked i en ellers travl livechat, hvilket gav ham en speciel og unik følelse. Vi mener, at parasocial interaktion som denne på Twitch er med til at styrke den parasociale relation fordi, at seeren føler, at han direkte kan være i en dialog med en person (mediefigur, streamer), han har et bånd til - og som han måske endda ser op til.

Muligheden for tovejskommunikationen bringer os videre til *openness*, der handler om, at mediepersonligheden kan røbe mere af sin private sfære i den parasociale interaktion i kraft af tovejskommunikationen. Det er også det, der kan betegnes som det, at den fjerde mur brydes. Det kan relateres til vores tidligere afsnit, hvor vi diskuterede grænserne mellem backstage og front stage i Twitch - i den forbindelse talte vi blandt andet om, hvordan Twitch-funktionaliteten er med til at åbne op for, at seerne kan få adgang til en mere privat sfære, der bærer præg af en backstage. Det er lige præcis det, openness handler om, og på Twitch kan seere stille spørgsmål, der vedrører streameren som person. Det er selvfølgelig op til den enkelte streamer, hvor åben han er omkring sit personlige jeg - men muligheden er der. Streameren, vi interviewede, forklarede eksempelvis, hvordan han sommetider får spørgsmål, der ikke er relateret til spillet, men som snarere omhandler streamerens velvære eller lignende, og hvordan han er mere tilbøjelig til at svare på spørgsmål grundet synkroniteten i mediet.

Selvom det parasociale egentlig er karakteriseret ved en ensidighed, så er den parasociale interaktion altså i højere grad tosidig i et medie som Twitch. Man kan også diskutere, om seerne på Twitch ønsker, at den pågældende streamer skal få en relation til

seeren selv - altså så relationen nærmest bliver fuldt ud gensidig. Blandt andet fandt vi ud af, ifølge streameren, vi interviewede, at det for mange nærmest er en "hæder" at blive moderator i en chat - det er en ære for seeren at blive udvalgt til det. Vi så også flere eksempler på, at seere i større streams nærmest bruger donationer som et talerør for at komme i kontakt med streameren - det vil sige at seerne betaler penge for at komme i kontakt med streameren. Også i de mindre streams bliver abonnementer og donationer brugt, og selvom vores seere ikke selv donerer så tit, så kan de sagtens forstå, hvorfor andre folk gør det - det er dels en måde for seeren at støtte en person, han føler en tilknytning til, men derudover er det også en måde for seeren at få "taletid" foran hele streamen. Om seeren abonnerer eller donerer, fordi de gerne vil have, at streameren skal lægge mærke til ham eller at seeren vil opbygge en relation til streameren, er svært at vide. Om ikke andet har vi set et eksempel på, at en parasocial relation faktisk har udviklet sig til et reelt venskab mellem en seer og den streamer, vi interviewede. På den måde er den parasociale relation blevet lavet om til en reel social relation mellem streameren og seeren, som nu har planer om at mødes i virkeligheden.

At spille eller at se andre spille?

I starten af vores speciale beskrev vi teorien omkring motivation inden for videospil. Herunder var det interessant for vores undersøgelsesspørgsmål at forstå, hvad det vil sige at spille og hvad der kunne påvirke spilleres lyst i multiplayer videospil. Yee (2005) nævner blandt andet, i de tre motivationstyper *achievement, social* og *immersion,* hvad der er eller kan være årsag til, at man spiller multiplayerspil (se afsnit 3.1).

Vi har i vores interviewundersøgelse blandt andet fundet ud af, at nogle seere benytter Twitch for at udvikle spilfærdigheder i spil, de selv spiller. Nogle brugere følger kendte og professionelle streamere for at se dem og lære af dem - blandt andet ved at spørge ind til streamernes spilindstillinger. Hvis man skal lave en direkte kobling til spilmotivation, kan vi nævne motivationstypen *mechanics,* som går ud på, at spillere, der spiller videospil, prøver at opnå en tilfredsstillelse ved at analysere spillets mekanik og system med det formål at optimere deres egne spilfærdigheder. I dette tilfælde analyserer spillerne blot spillets mekanik via en anden spiller - streameren - og søger at blive bedre til spillet, ved at se ham spille. Det er et eksempel på, hvordan det selv at spille kan hænge en smule sammen med det at se andre spille på Twitch. Vi har ikke haft fokus på at kortlægge alle seernes motiver for at se Twitch, hvorfor vi ikke går ind i videre diskussion om, hvordan motiver for at spille kan sammenlignes med motiver for at se andre spille. Vi kan blot udlede, at det at være seer på

Twitch har visse relationer til det at spille computerspil. Dels fordi, at Twitch i det hele taget i høj grad handler om det at spille computerspil, men også fordi, at det tyder på, at de fleste seere i Twitch også selv spiller computerspil - de er havnet på Twitch på baggrund af deres interesse for computerspil. Når det så er sagt, så er det at spille computerspil blot en del af Twitch-mediet - der er mange andre elementer, såsom fællesskaber, interaktion, sociale bånd mv., der har indflydelse på seernes lyst til at bruge Twitch.

DEL 5

KONKLUSION

11. KONKLUSION

Søren Paulsen & Tarik Salihovic

I dette speciale har vi arbejdet med Twitch med formålet om at besvare problemformuleringen: *Hvordan opfattes Twitch af brugerne og hvorfor bruger de netop Twitch? Hvilken indflydelse har Twitch' funktionalitet på interaktion og fællesskab i streams? Herunder fokus på det sociale bånd mellem streamer og seer.*

Twitch er et medie, der fokuserer på en mere afgrænset målgruppe sammenlignet med andre sociale medier. Denne målgruppe består primært af personer, der har en interesse for computerspil, og som dermed er interesserede i at se andre spille computerspil. Funktionaliteten i Twitch har en stor indvirkning på, hvordan man kan betragte mediet. Sammenligner man eksempelvis mediet med Youtube, som er kendetegnet ved, at brugere *genser* videoer, så er Twitch derimod kendetegnet ved, at man som bruger ser videomaterialet direkte - altså live. Vores undersøgelse viser, at der i Twitch ikke er kultur for, at seere genser videoer. I stedet er det klare kendetegn ved Twitch netop, at det er *live*. Live-funktionaliteten er med til at definere Twitch som medie, og bevirker blandt andet, at brugerne på Twitch i høj grad opfatter mediet som et her-og-nu-medie, hvori aktiviteterne drejer sig om det, der sker i nuet i de enkelte streamingkanaler.

Twitch kan betragtes som ét stort fællesskab, der er rettet primært mod gamere. Men Twitch består også af mange forskellige streamere, herunder streamingkanaler, der hver især har deres eget fællesskab, hvor forskellige normer, værdier, regler etc. gør sig gældende. Således har streamingkanaler forskellige streamere og seere, og i disse streamingkanaler er det forskelligt, hvad der anses for at være normalt i forhold til måden at interagere og være på osv. Det er i høj grad streamerne, der sætter rammerne for og former de enkelte streamingkanalers fællesskaber. Dette gør streameren både via sin personlighed, der appellerer til bestemte seere, men også via selve Twitch' funktionalitet, med hvilken han blandt andet kan definere "god opførsel" og chatregler samt hvem, der har mulighed for at deltage i live-chatten - om det er alle seere eller kun følgere eller abonnenter. Streamere udvælger normalvis også nogle moderatorer, der hjælper med at holde styr på live-chatten.

I de enkelte streamingkanaler og fællesskaber er der mulighed for kommunikation i flere varianter. Seerne har mulighed for at interagere med hinanden via live-chatten, men de kan også kommunikere med selve streameren - både via live-chatten, men også gennem abonneringer eller donationer. Selve streameren kommunikerer med sine seere via chatten og via sin mikrofon - alle seere kan således både høre og se (via webcam) streameren under en stream. Disse funktionelle muligheder i Twitch bevirker, at kommunikationen kan forekomme i flere former - en-til-mange, en-til-en, mange-til-en og mange-til-mange. Særligt sidstnævnte er kendetegnende for Twitch, idet mange kan interagere med mange samtidigt. Det betyder, at der er tale om en synkron kommunikation, hvor der er mulighed for en interpersonel kommunikation snarere end en traditionel massekommunikation. Live-chatten gør kommunikationen synkron og bevirker, at seer og streamer må give fuld opmærksomhed til kommunikationen, hvis de vil undgå at gå glip af, hvad der siges og skrives - kommunikationen er nemlig flygtig. At seerne betragter Twitch som et her-og-nu-medie, forplanter sig i chatten, hvor der skrives om det, der foregår i øjeblikket. Som følge heraf tager kommunikationen i streamingkanaler ofte form af en rituel kommunikation, der ikke medbringer sig vigtig information, men snarere har til formål at bekræfte og opretholde det pågældende fællesskab. Kommunikationen kan dog omhandle alverdens ting, hvorfor der ikke udelukkende er tale om rituel kommunikation. Det afhænger også af, hvilken streamingkanal, der er tale om. I større streams er det sværere for seerne at nå igennem til streameren, og derfor tager kommunikationen her ofte i højere grad form af rituel kommunikation, idet chatten bliver mere adskilt fra streameren, fordi chatten er travl. I større streams, hvor live-chatten er travl, må seere ofte bruge donationer og abonneringer som talerør for at kommunikere med streameren. Omvendt er det i mindre streams nemmere for seerne at komme i kontakt med streameren, hvorfor mindre fællesskaber kan blive en anelse mere intime.

Vores undersøgelse viser, at seerne i disse streamingkanaler opnår en følelse af fællesskab - en følelse af, at de er sammen med andre, der har tilsvarende interesser. Det gælder både for seere, der er meget aktive i chatten, og for sere, der er mere passive. Funktionaliteten i Twitch har stor betydning for, at man opnår følelsen af fællesskab. Live-elementet, herunder live-chatten, skaber grundlaget for interaktiviteten i fællesskaberne, og det er via denne interaktivitet og seernes mulighed for indflydelse, at seerne opnår følelsen af fællesskab. Det er live-chatten, der gør det muligt for seerne at få følelsen af at være sammen med andre om noget, og det er derigennem, at seerne opnår følelsen af fællesskab, der kan være så stærk, at seerne føler sig som en del af en familie. Selve streameren er et vigtigt

bindeled for seernes fællesskabsfølelse, idet han skaber rammerne for fællesskabet og derigennem, sammen med seerne, løbende danner de ritualer, normer og symboler, som seerne bliver bekendte med og føler sig som en del af. På den måde er streameren altafgørende for fællesskabet - også fordi, at han blandt andet udgør det fælles tilhørsforhold, som streamerne har til streamingkanalen. Seernes følelse af fællesskab er i høj grad ægte, men en konklusion er også, at vi betragter fællesskaberne som forestillede fællesskaber. Det skyldes, at ikke alle medlemmer i fællesskabet nødvendigvis kender til hinanden, og mange af seerne vil højst sandsynligt aldrig komme til at stifte bekendtskab med hinanden - på trods af det, føler medlemmerne stadig, at de tilhører samme fællesskab. I forlængelse heraf konkluderer vi også, at fællesskaberne i Twitch på mange måder eksisterer som en slags virtuelt "tredje rum", hvor seerne kan dele oplevelser i fællesskab og som skaber et fælles sted at "mødes" - et sted, hvor det primære formål er at socialisere, hygge sig, og hvor man *ikke* søger et bestemt udbytte udover selve samværet. Det er vores konklusion, at Twitch i mange tilfælde fungerer som et virtuelt tredje rum som dette, men samtidigt har nogle seere også et bestemt formål med at bruge Twitch - for eksempel formålet om at blive bedre til et spil og lære af forskellige streamere. Sidstnævnte har vi set mange eksempler på, hvorfor Twitch langt fra kun kan betragtes som et virtuelt tredje rum.

Streamerens person har en enorm betydning for, hvorvidt en streamingkanal har succes eller ej. En streamer skal have et eller andet over sig - noget, der tiltaler seeren. Desuden opbygger seere hurtigt nogle forventninger til streameren og hans personlighed. Det betyder, at streameren ofte spiller en eller anden form for "skuespil", hvor han indtager en rolle, der stemmer overens med, hvilke forventninger seerne har til streamerens person. Uafhængigt af, hvor langt streamerens påtagede rolle ligger fra hans egentlige, personlige jeg, så tillader Twitch' funktionalitet, at seerne i højere grad kan få adgang til seerens private sfære, end hvad andre medier måske tillader. Det lader sig gør via streamerens webcam, der "inviterer" seerne med ind i streamerens private miljø (setting). Yderligere bevirker livefunktionaliteten, at streameren får sværere ved at fremstille han ideelle persona. Derudover skyldes det blandt andet live-chatten, der tillader en mere personlig dialog, og derved åbner op for, at seerne får et kendskab til streameren som menneske. Det er på denne måde, at seere danner sociale bånd til de streamere, de følger, hvorigennem de kommer til at føle, at de kender streamerne - de føler, at de ved, hvem mennesket bag streameren er. Netop dette sociale bånd til streameren er også af stor betydning for, at seere generelt er meget loyale overfor deres Twitch-streamere - det er nemlig ikke det samme at se streamere, som seeren endnu ikke har dannet et socialt bånd til, og som seeren dermed ikke føler, han kender.

Disse sociale bånd, som seerne danner til streamere, kan betegnes som parasociale relationer. De parasociale relationer opbygges efter, at seeren har set streameren gennem noget tid, og relationerne dannes på baggrund af den parasociale interaktion. Denne parasociale interaktion lader sig gøre via funktionaliteten i Twitch i form af live-chat og seernes mulighed for at se og høre streameren. Dog er den parasociale interaktion også noget, de mere passive seere på Twitch oplever, hvorfor de parasociale relationer ikke er forbeholdt aktive seere, der interagerer hyppigt i chatten. Dog konkluderer vi, at Twitch' mulighed for tovejskommunikation kan forstærke den parasociale interaktion og derigennem den parasociale relation, fordi den giver seerne mulighed for at kommunikere personligt med streameren, som i seernes øjne sommetider opnår nærmest "celebrity-status".

Det at spille computerspil er blot en del af Twitch-mediet. Som det kan ses af ovenstående, så har Twitch' funktionalitet stor indvirkning på, hvordan interaktion og fællesskab udspiller sig på Twitch, hvilket også har betydning for, hvordan brugerne opfatter Twitch. Seernes udgangspunkt for at bruge Twitch er deres interesse for computerspil, men deres fortsatte lyst til at blive ved med at følge streamere på loyal vis hænger i høj grad sammen med det sociale bånd til streameren, og den tilknytning de føler til fællesskabet.

Perspektivering

Dette speciale giver et kvalitativt indblik i, hvordan brugere opfatter Twitch og herunder, hvad det er, der gør Twitch tiltalende at bruge. Vi har opnået et indblik, hvordan der dannes fællesskaber centreret omkring streamere - fællesskaber, hvor seerne opnår en stærk følelse af fællesskab og hvor seerne danner et socialt bånd til streameren. Seernes fællesskabsfølelse og de sociale relationer til streamere er med til at gøre det at spille computerspil til en samlet social oplevelse, hvor selve spillet kun udgør en del af oplevelsen. Seerne er loyale overfor streamere, og det er fællesskabsfølelsen og de sociale bånd, der bevirker, at seerne fortsætter med at følge de samme streamingkanaler gennem lang tid.

Det interessante er i den forbindelse, at en interesse for computerspil kan udvikle sig til en så omstændig social oplevelse som ovenstående, hvor seeren ikke længere kun er interesseret i spillet alene, men hvor et fællesskab og båndet til en person pludselig får en stor betydning. I kraft af Twitch' stadig stigende popularitet ser vi således en tendens til, at interessen for computerspil vokser, men også at der opstår større muligheder for computerspillere at indgå i fællesskaber, der relaterer sig til de spil, de spiller. Det at spille computerspil er ikke noget nyt, og det er heller ikke et nyt fænomen, at man ser andre spille

computerspil. Tilsvarende er det indenfor andre interesseområder heller ikke uset, at man ser andre udøve en disciplin, man selv har interesse for - det er eksempelvis temmelig normalt, at personer, der ofte spiller fodbold, også har en tendens til at se andre spille fodbold - f.eks. via tv'et eller lignende. På den måde synes det måske kun naturligt, at personer med en interesse i computerspil også ser andre spille computerspil. Men det interessante er så, at computerspillere, som af udefrakommende måske tidligere har været betragtet som en anelse asociale, nu bliver draget over i en verden, hvor sociabilitet "omfavner" computerspilleri i højere grad end nogensinde før. Der opbygges fællesskaber omkring spillene - fællesskaber, hvor streameren får en enorm betydning for de enkelte seere. Nogle af disse fællesskaber vokser sig så store, at flere tusinde personer ser med samtidigt. Et fremtidigt arbejde kan således være at se på, hvordan man kan bruges konceptet i Twitch i forbindelse med andre interesseområder. Man kan yderligere pege på, at seerne i fællesskaberne på Twitch viser villighed til at støtte streamere økonomisk, hvorfor der skabes et kommercielt marked og potentielle forretningsmodeller for organisationer og virksomheder. Et videre arbejde kunne derfor være at undersøge Twitch som en potentiel mulighed for at skabe en ny forretningsmodel - eksempelvis hvordan virksomheder kan markedsføre eller brande deres virksomhed og produkter gennem streamere.

Et videre arbejde indenfor problemfeltet, som vi har arbejdet med i dette speciale, kunne være at foretage et kvantitativt studie, der søger at kortlægge de menneskelige motiver og behov, der kan forbindes med brugen af Twitch.

Metoderefleksion

Metoderne, som blev anvendt i dette speciale, skabte grundlaget for den efterfølgende analyse, hvorfor det er værd at tage et kritisk tilbageblik på vores valg af og overvejelser om metoderne for at se, hvorvidt vi kunne have gjort noget anderledes. Vores undersøgelse var alene baseret på en kvalitativ tilgang, herunder en netnografisk undersøgelse og dybdegående interviews, hvis formål i fællesskab var at skabe mere komplementær og dækkende viden. Vi har som nævnt tidligere i specialet forsøgt at forholde os så objektivt som overhovedet muligt i vores tilgang. Herunder reflekterer vi over vores metodebrug.

Netnografi

Eftersom Twitch primært har en målgruppe bestående af drenge/mænd, måtte vi antage, at størstedelen af medlemmerne, der var til stede under observationen, var af hankøn. Det er

nemlig ikke muligt alene gennem en observation at se forskel på køn. Dette har dog ikke haft den store betydning for vores findings, da vores observation fokuserede på interaktion og fællesskab blandt alle medlemmer på Twitch, og var dermed ikke begrænset til at se på kun ét bestemt køn. Vi har dog ikke været i stand til at skelne mellem brugernes aldre. Man kan argumentere for, at vi som forskere, gennem et netnografisk studie af Twitch, ikke kunne holde os fuldt ud objektive i vores observationer, da der kan være en opfattelse af, at vi har fortolket på data fra observationen. Netop fordi vi ønskede at holde os objektive i vores tilgang, valgte vi at agere som passive observatører, men set i bakspejlet kan man argumentere for, at vi med en aktiv observationsform kunne have spurgt direkte ind til vores egne tvivlsspørgsmål og på den måde få uddybet noget under observationen, hvilket kunne skabe et bedre grundlag for validitet i vores undersøgelse.

Interview

Et af de spørgsmål vi søgte at få besvaret, var spørgsmålet om, hvordan Twitch opfattes af brugerne. I den forbindelse kan man stille spørgsmålstegn ved, hvorvidt en blanding af to kvalitative metoder kunne give os svar på dette spørgsmål. I de dybdegående interviews havde vi mulighed for at afdække nogle personers oplevelser, holdninger og livshistorier vedrørende Twitch og forstå deres opfattelse af mediet. Dette giver os dog ikke en komplet kortlægning af, hvordan Twitch opfattes generelt blandt brugerne - det er ikke direkte generaliserbart. Med supplering af en kvantitativ spørgeskemaundersøgelse ville vi have haft mulighed for at sætte spørgeskemaresultater op imod resultater fra interviews og på den måde få et generelt billede af brugernes opfattelse. Det har dog ikke været vores sigte at foretage en generalisering af området, men derimod har ønsket været at kigge på de individuelle perspektiver og indsigter i forhold til mediet, hvorfor dette metodevalg efter vores mening er fuld ud berettiget. De kvalitative interviews har - ud fra de forskellige perspektiver og synspunkter - givet os en dybdegående indsigt i mediet, det sociale bånd, fællesskab m.m. på en måde, som vi med brugen af kvantitative metoder ikke kunne opnå i samme grad.

Med denne kritiske metoderefleksion mener vi stadigvæk, at valget af de multiple metoder er berettiget samt giver et godt indblik i, hvordan Twitch opleves og opfattes ud fra forskellige synspunkter og livsverdener. Brugen af to kvalitative metoder har netop, som vi ønskede det, komplimenteret hinanden i den forstand, at hvad vi ikke kunne forstå eller finde ud af gennem observationen, kunne vi få uddybet i interviewene og omvendt.

REFERENCER

Baggrund.com (2016). *Forestillede fællesskaber. En meget kort introduktion til Benedict Anderson.* Hentet d. 28. marts 2017 fra: http://baggrund.com/forestillede-faellesskaber-en-meget-kort-introduktion-til-benedict-anderson

Ballantine, P. W., & Brett A S Martin. (2005). *Forming Parasocial Relationships in Online Communities*. Advances in Consumer Research Volume 32(1), 197-201.

BBC.com (2014). *Amazon buys video-game streaming site Twitch*. Hentet d. 20. april 2017 fra: http://www.bbc.com/news/technology-28930781

Benckendorff, P., Moscardo, G., & Pendergast, D. (2009). *Mythbusting: Generation Y and Travel*. I Benckendorff, P., Moscardo, G. & Pendergast, D. (Eds.) Tourism and Generation Y. (pp. 16-26). Cambridge, MA: CAB International.

Benckendorff, P., Moscardo, G., & Pendergast, D. (2009). *Tourism and generation Y*. Cambridge, MA: CAB International.

Benedict, A. (1983). *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (Rev. ed.). London;New York;:Verso.

Berger, L., P. & Luckmann, T. (1967). *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Penguin Books

Bishop, J. (2007). *Increasing participation in online communities: A framework for human–computer interaction.* Computers in Human Behavior, 23(4), 1881-1893. doi:10.1016/j.chb.2005.11.004

Brewer, J. & Hunter, A. (2006). *Collecting data with multiple methods*. In Foundations of multimethod research (pp. 58-77). : SAGE Publications Ltd doi: 10.4135/9781412984294.n4

Bryman, A. (2008). *Of methods and methodology - Qualitative Research in Organizations and Management*: An International Journal, Vol. 3 Issue: 2, pp.159-168, doi: 10.1108/17465640810900568

Carey, James W. (1989). *A Cultural Approach to Communication. Communication as Culture*. Unwin Hyman. pp. 11–28

Cheung, G., & Huang, J. (2011). *Starcraft from the stands: Understanding the game spectator*. Paper presented at the 763-772. doi:10.1145/1978942.1979053

Deacon et al. (2007). *Researching Communications: A (390 NS)Practical guide to Methods in Media an Cultural Analysis* (2nd. ed.). London: Hodder Education

DeVaney, S. A. (2015). *Understanding the millennial generation*. Journal of Financial Service Professionals, 69(6), 11.

Dibble, J. L., Hartmann, T., & Rosaen, S. F. (2016). *Parasocial interaction and parasocial relationship: Conceptual clarification and a critical assessment of measures*. Human Communication Research, 42(1), 21-44. doi:10.1111/hcre.12063

Dreier, O. (1997): *Subjectivity and Social Practice*. Aarhus: Center for Health, Humanity, and Culture. Department of Philosophy, University of Aarhus.

Ducheneaut, N., Moore, J. R. & Nickell, E (2007). *Virtual ''Third Places'': A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games*. Computer Supported Cooperative Work. Springer. Hentet d. 2. april 2017 fra: https://pdfs.semanticscholar.org/2e2b/13595abf147350ac4ef23dd195521d1304dd.pdf

Frederiksen, M. (2015). *Mixed-methods forskning*. In Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2015), Kvalitative metoder: En grundbog, 2. udgave Ed. København: Hans Reitzel. pp.197- 213.

Gilje, N. & Grimen, H. (2002): *Samfundsvidenskabernes forudsætninger*. Universitetsforlaget A/S

Goffman, E., (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books, Inc. Garden city, New York

Hamilton, W., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media. Paper presented at the 1315-1324. doi:10.1145/2556288.2557048

Helles, R. (2010) *Digitale medier*: Den digitale revolution: fortæller fra datalogiens verden MEF. KU

Helles, R. & Køppe, S. (2003) *Kvalitative Metoder.* In Collin, F. & Køppe, S. (Eds.) Humanistisk Videnskabsteori (2. Udgave). Kbh: Danmarks Radio.

Holland, M. (2016). *How YouTube Developed into a Successful Platform for User-Generated Content*. Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, Vol. 7, No. 1. 52-59.

Horton, D. & Wohl R., R. (1956). *Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance*, Psychiatry 19: 215-229

Howe, N. & Strauss, W. (2006). *Millennials and the Pop Culture: Strategies for a New Generation of Consumers in Music, Movies, Television, the Internet, and Video Games*. LifeCourse Associates.

Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge and Kegan Paul.

IJsselsteijn, W. A., de Ridder, H., Freeman, J., & Avons, S. E. (2000). *Presence: Concept, determinants, and measurement*. Paper presented at the , 3959(1) doi:10.1117/12.387188

Jakobsen, M.H., & Kristensen, S., (2002) *Tilværelsen som et teater - samfundet som en scene*. In Erving Goffman: Sociologien om det elementære livs sociale former. Hans Reitzel.

Jacobsen, B., Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2015). *Fænomenologi*. In Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2015), Kvalitative metoder: En grundbog, 2. udgave Ed. København: Hans Reitzel. pp.217- 239.

Kaplan, A, M. & Haenlein, M. (2010) *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons. 53(1):59-68. Hentet d. 02. april 2017 fra: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681309001232

Khawaja, I. (2013). *FÆLLESSKAB SOM FÆLLESGØRENDE BEVÆGELSE? – MUSLIMSKHED, FÆLLESHED OG BELONGING*. Psyke & Logos, 34(2), 30. Hentet d. 05. april 2017 fra: http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/psyke/article/view/16652/14438

Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: doing ethnographic research online* – SAGE Publications Ltd.

Kozinets, R. V. (2015). *Netnography Redefined*, 2nd Edition – SAGE Publications Ltd.

Kozinets, R. V. (2002). *The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities*. Journal of Marketing Research, 39(1), 61-72. doi:10.1509/jmkr.39.1.61.18935

Kvale, S. (2007). *Doing interviews*. Los Angeles, Calif;London;: SAGE

Labrecque, L. I. (2014). *Fostering consumer-brand relationships in social media environments: The role of parasocial interaction*. Journal of Interactive Marketing, 28(2), 134-148. doi:10.1016/j.intmar.2013.12.003

Lazakidou, A. A. (2012). *Virtual communities, social networks and collaboration* (1. Aufl.;1;2012; ed.). New York, NY: Springer New York. doi:10.1007/978-1-4614-3634-8

Lee, K. M. (2004). *Presence, explicated*. Communication Theory, 14(1), 27-50. doi:10.1093/ct/14.1.27

Leimeister, J. M., & Rajagopalan, B. (2015). *Virtual communities*. New York;London;: Routledge.

Leksikon.org (2007). *Konstruktivisme*. Hentet d. 10. marts 2017 fra: https://www.leksikon.org/art.php?n=5014

Leksikon.org (2010). *Fællesskab*. Hentet d. 23. marts 2017 fra: https://www.leksikon.org/art.php?n=5192

LifeCourse Associates (2014). *Twitch, Millennials, and the Future of Entertainmen*t. Lifecourse.com, 1-15. Hentet d. 10. marts 2017 fra: http://www.lifecourse.com/assets/files/reports/Twitch,%20Millennials,%20and%20the%20Future%20of%20Entertainment_August_2014.pdf

Lindhardt, M. (2014). *Fænomenologien i antropologien*, 3-26: I Tidsskriftet Antropologi nr. 69 (2014). Fænomenologi. Hentet d. 10. marts 2017 fra: http://tidsskrift.antropologi.ku.dk/pdf/fuldtnr/ta__69__f_nomenologi.pdf

Lin, H., & Sun, C. (2011). *The role of onlookers in arcade gaming: Frame analysis of public behaviours*. Convergence, 17(2), 125-137. doi:10.1177/1354856510397111

McGonigal, Jane (2011): *Reality is Broken.* Penguin Group, New York.

McMillan, W., D. & Chavis M., D. (1986). *Sense of Community: A Definition and Theory*. Journal of Community Psychology, Vol 14, 6-23.

Meyrowitz, J., (1985) *No Sense of Place - The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. Oxford University Press

Meyrowitz, J. (1994). *Medium Theory*. In Crowley, D. & Mitchell, D. (Eds). Communication Theory Today. Polity Press.

National Chamber Foundation (2012). *The Millennial Generation*. Research Review, 2-37. Hentet d. 10. marts 2017 fra: https://www.uschamberfoundation.org/sites/default/files/article/foundation/MillennialGeneration.pdf

Newzoo.com (2017). *Most watched games on Twitch*. Hentet d. 28. februar 2017 fra: https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/. Data indhentet fra januar 2017.

Oldenburg, R. & Brissett, D. (1982). *The Third Place*. Human Science Press, 265-284.

Otten, M. (2001). *Broadcasting Virtual Games in the Internet*. Hentet d. 2. april 2017 fra: http://www.slipgate.de/download/BroadcastingVirtualGames.pdf

Patton, M. Q. (1980). *Qualitative Interviewing*. In Patton, M. Q. Qualitative Evaluation Methods. London: Sage Publications. kap 1 (pp.1-37) And kap 5.(pp. 207-257) (87 ns)

Peters, J. D. (1992). *The Gaps in Which Communication is Made*. Critical Studies in Mass Communication, USA. Taylor & Francis.

Povlsen, K., K. (2013) Erving Goffman. I Medie- og kommunikationsleksikon (Eds.). Hentet d. 5. marts 2017 fra: https://medieogkommunikationsleksikon.dk/erving-goffman/

Preece, J. (2001) *Sociability and usability: Twenty years of chatting online*. Behavior and Information Technology Journal, 20, 5, 347-356.

Preece, J. and Maloney-Krichmar, D. (2003) *Online Communities*. In J. Jacko and A. Sears, A. (Eds.) Handbook of Human-Computer Interaction, Lawrence Erlbaum Associates Inc. Publishers. Mahwah: NJ. 596-620.

Preece, J., & Maloney-Krichmar, D. (2005). *Online communities: Design, theory, and practice*. Journal of Computer-Mediated Communication, 10(4), 00-00. doi:10.1111/j.1083-6101.2005.tb00264.x

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon. MCB University Press, 9(5), 1-6

Rheingold, H. (1993). *The Heart of the WELL in The Virtual Community: Homesteading on the Electronic frontier*. Harper Collins, 17-37. Hentet d. 14. marts 2017 fra: http://courseweb.ischool.illinois.edu/~katewill/fall2012-518a/readings/rheingold%201993%20virtual%20communities.pdf

Ridings, M., C. & Gefen, D. (2004). *Virtual Community Attraction: Why People Hang Out Online*. Journal of Computer-Mediated Communication, Vol 10, 00-00. doi:10.1111/j.1083-6101.2004.tb00229.x

Saunders M., Lewis P., & Thornhill A. (2009). *Research Methods for Business Students*, 5th edition; Pearson Education Ltd.

Schiermer, B. (2014). *Fænomenologiske begyndelser*. In Schiermer, B. (2014). Fænomenologi - teorier og metoder. 1. udgave Ed. København: Hans Reitzel. pp. 45-72.

Schmidt, J. (2013). *Social media*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Schmid, H., & Klimmt, C. (2011). *A magically nice guy: Parasocial relationships with harry potter across different cultures*. International Communication Gazette, 73(3), 252-269. doi:10.1177/1748048510393658

Schutz, A. (1963). *Concept and Theory Formation in the Social Sciences*. I Natanson, Maurice (ed.) Philosophy of the Social Sciences. New York: Random House.

Tamborini, R. & Skalski, P. (2006). *The Role of presence in the experience of electronic games*. In Vorderer, P. & Bryant, J. (Eds.). Playing video games: Motives, responses, and consequences (pp. 225-240). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2015). *Kvalitative metoder: En grundbog*, 2. udgave Ed. København: Hans Reitzel.

Techopedia.com (2017). *Computer-Mediated Communication (CMC)*. Hentet d. 20. marts 2017 fra: https://www.techopedia.com/definition/392/computer-mediated-communication-cmc

Twitch.tv (2017a). *Om Twitch*. Hentet d. 3. marts 2017 fra: https://www.twitch.tv/p/about

Twitch.tv (2017b). *Gennemse*. Hentet d. 3. maj 2017 fra: https://www.twitch.tv/directory

Twitch.tv (2014). *2014 Retrospective*. Hentet d. 3. marts 2017 fra: https://www.twitch.tv/year/2014

Tönnies, F., & Harris, J. (2001). *Tönnies: Community and civil society*. Cambridge;: Cambridge University Press. Hentet d. 23. marts 2017 fra: https://ebookcentral.proquest.com/lib/sdub/detail.action?docID=201523

Virtual community. (2017). In *Encyclopædia Britannica*. Hentet d. 25. marts 2017 fra: http://academic.eb.com.proxy1-bib.sdu.dk:2048/levels/collegiate/article/virtual-community/470936

Wenger, E. (2004). *Praksisfællesskaber: Læring, mening og identitet*. København: Hans Reitzels Forlag.

Wenger, E., White, N., & Smith, J. D. (2009). *Digital habitats: Stewarding technology for communities*. Portland, Or: CPsquare.

Wenger-Trayner E. & B (2015). *Communities of practice a brief introduction*. Hentet d. 16. marts 2017 fra: http://wenger-trayner.com/wp-content/uploads/2015/04/07-Brief-introduction-to-communities-of-practice.pdf

Yee, N. (2005): *Motivations of Play in MMORPGs*. DIGRA.

BILAG

Bilag 1 - Interviewguide seere

INTERVIEWGUIDE TIL SEER

Emne	Spørgsmål
Præsentation af interviewene og undersøgelsens formål	- Søren Paulsen & Tarik Salihovic, studerer Cand.It Webkommunikation - Vi ønsker at få indblik i din forståelse og brug af Twitch, hvem du følger og hvilke streams du ser og hvorfor du netop ser dem, hvilke følelser med mere det vækker i dig.
Rammer for interviewet	- Interviewet vil vare ca. 20-30 min - Du vil forblive anonym i interviewet og undersøgelsen. - Vi vil anvende diktafon til at optage interviewet. - Vi er interesserede i hvad der driver dig til at se og bruge Twitch. - Vores opgave er at lytte og stille spørgsmål - Vi opfordre stærkt til at stille spørgsmål hvis der er noget utydeligt, uforståeligt eller noget du er i tvivl om.
Præsentation af brugeren/seeren	- Hvilket spil spiller du mest og hvorfor? - Hvorfor spiller du videospil i det hele taget? - Hvor tit spiller du og er det primært alene eller med andre? - Hvorfor med andre/hvorfor alene?
Generelt Twitch-brug og -opfattelse	- Kan du beskrive hvad Twitch er for dig? - Hvordan kom du i gang med at bruge Twitch? - Hvorfor ofte bruger du Twitch? - I hvilket omfang? - Kan du beskrive et stream, hvad foregår der, hvad laver du mens du ser et stream, skriver du med andre (seere/streamer)? - Deltager du aktivt i streamingkanalen (donationer, subscribe, skrive i chatten? /Hvorfor/Hvorfor ikke? - Hvordan interagere du eller kommunikere du med andre på en Twitch kanal? - Hvad skriver du om inde i chatten? (skriver du direkte til streameren?)
Årsag til at se/følge streamere	- Følger du nogle bestemt kanale på Twitch? / Hvilke og hvorfor. - Ser du nogensinde streams fra spil, som du ikke selv spiller? - Hvor lang tid bruger du på at se de streamere, du følger? - Hvad skal skal en streame “kunne”, før du får lyst til at følge personen?
Forhold mellem streamer og seer	- Har du nogensinde haft lyst til at støtte en streamer økonomisk? / Hvorfor/hvorfor ikke?

	- Hvordan interagerer du med streamerne? - Hvad betyder det, at kunne skrive til streameren? - Hvad betyder det, når en streamer svarer tilbage og/eller taler til en? - Hvor godt kender du de streamere du følger?
Sociabilitet på Twitch	- Hvad er en streaming kanal for et sted for dig? - Hvordan oplever du det at være på og deltage i en streaming kanal eller blot se med? - Hvordan er samtalens stil på kanalen? (kan man kommunikere med de andre) - Kan du beskrive hvordan det er, at være sammen på Twitch / Er man social med andre eller?
Fællesskabsfølelse og det sociale bånd på Twitch	- Hvordan har du det med, at være på netop den streamingkanal du følger med i? - Hvor engageret er du i et live stream? (chat, subscribe, donere mm.) - Hvad er din rolle i kanalen? - Bidrager du med noget i en streamingkanal og evt. hvad? - Føler du andre bidrager med noget og hvad? / Hvilken betydning har det evt. - Er medlemmerne i kanalen støttende/hjælpsomme og gør du noget for at støtte eller hjælpe andre i kanalen? - Er man fælles om noget eller har i en fælles interesse på streamingkanalen? - Føler du at der er en fælles identitet - kan du evt. uddybe det?
Fællesskab og interaktion gennem teknologi	- Hvis ikke du havde mulighed for at se nogen streame over eks. Twitch, hvad ville du så lave? - Hvordan ville du så “socialisere” med andre? - Hvad muliggør Twitch, som andre medier (herunder Skype, Facebook, Youtube, TV, Mobil) ikke gøre? Hvori ligger forskellen for dig. - Hvordan skaber Twitch rammerne for et fællesskab for dig? - Hvilke funktioner er vigtige på Twitch? - Hvad betyder live-elementet for dig? (både chat og video)

INTERVIEWGUIDE TIL STREAMER

Emne	Spørgsmål
Præsentation af interviewene og undersøgelsens formål	- Søren Paulsen & Tarik Salihovic, studerer Cand.It Webkommunikation - Vi ønsker at få indblik i din forståelse og brug af Twitch, hvem du følger og hvilke streams du ser og hvorfor du netop ser dem, hvilke følelser med mere det vækker i dig.
Rammer for interviewet	- Interviewet vil vare ca. 20-30 min - Du vil forblive anonym i interviewet og undersøgelsen. - Vi vil anvende diktafon til at optage interviewet. - Vi er interesserede i dine oplevelser som streamer på Twitch. - Vores opgave er at lytte og stille spørgsmål - Vi opfordre stærkt til at stille spørgsmål hvis der er noget utydeligt, uforståeligt eller noget du er i tvivl om.
Indledning	- Hvordan kom du i gang med Twitch? - Hvilken platform bruger du Twitch fra? - Hvor lang tid bruger du dagligt på Twitch? - Hvor længe har du set streams på Twitch? - Hvorfor begyndte du med broadcasting på Twitch? - Hvor længe har du lavet broadcasting? - Kan man leve af at lave broadcasting?
Streamers "program"	**-** Har du en fast rutine eller program du følger for dine live streams - som seerne også kan se og følge med i? - Hvorfor/hvorfor ikke?
Streamers kommunikation	- Hvordan kommunikerer du med dine seere? (Chat+tale) - Hvilken "setting" sidder du i? - Har du en bestemt "tone" i din kanal? - Har du nogle bestemte ritualer mv.? (råber når nogen donere eller der popper noget op)
Forhold mellem streamer og seere	- Hvad skal en god stream give til deltagerne? - Hvordan vil du beskrive forholdet mellem dig og deltagerne? - Hvordan er interaktionen mellem dig og deltagerne? - Hvad gør du for at holde fast på dine seer eller følgere? - Hvilke overvejelser gør du ved din måde at være på i dine streams? - Hvilke typer af spørgsmål kan du få stillet? - Får du stillet personlige spørgsmål? - Kan du beskrive et eksempel på interaktion til seerene? - Taler du og skriver direkte til seeren? Hvorfor/Hvorfor Ikke? - Hvor ægte er du i dine streams, er det dit virkelige jeg seerne ser? - Har du en bestemt karakter når du streamer? Bryder du denne ved at vise mere af dit virkelige jeg? - Hvilken natur har interaktionen? Rituel kommunikation?

Interaktionen blandt seerne	- Hvordan oplever du interaktionen mellem dine seere? - Er chatten aktiv? Hvad skrives der om? - Hvilken natur har interaktionen? Rituel kommunikation?
Fællesskab på Twitch-kanalen	- Hvilken særtegn har netop dine streams? Bestemt emoticons, særtegn for kommunikation mv. - Genkender du navnene i chatten? - kender du selv nogle af medlemmerne personligt?

Bilag 3 - Generel information over interviewpersoner

Seere information

NAVN	ALDER	KØN	NATIONALITET	BESKÆFTIGELSE	DATO FOR INTERVIEW
Jannik	28	Mand	Danmark	Cand.negot	06.04.2017
Lasse	25	Mand	Danmark	Tømrer	05.04.2017
Mads	22	Mand	Danmark	Student	05.04.2017
Mikkel	21	Mand	Danmark	Student	27.03.2017
Nicolaj	27	Mand	Danmark	Pædagogstuderende	07.04.2017
John	25	Mand	England	Speditør	09.04.2017

Streamer information

NAVN	ALDER	KØN	NATIONALITET	BESKÆFTIGELSE	DATO FOR INTERVIEW
Peter	20	Mand	Danmark	Twitch streamer	31.03.2017