

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einleitung</b> .....	<b>3</b>
<b>2 twitch.tv im Web 2.0</b> .....	<b>4</b>
2.1 Geschichte von twitch.tv.....	4
2.2 Geschäftsmodell.....	5
2.3 Voraussetzungen zum Betreiben eines Streams.....	5
2.4 Monetarisierung eines Streams.....	5
<b>3 Soziales Gefüge</b> .....	<b>6</b>
3.1 Akteure .....	6
3.1.1 Aktive Streamer.....	6
3.1.2 Streamzuschauer.....	8
3.2 Interaktionen.....	10
3.3 Discord.....	12
3.4 Social Media.....	12
3.5 Emotionaler Nutzen.....	12
<b>4 Social Hybridmedium</b> .....	<b>14</b>
4.1 Online-Community.....	15
4.2 Fandom.....	17
<b>5 Fazit</b> .....	<b>19</b>
<b>6 Quellenverzeichnis</b> .....	<b>22</b>
<b>7 Eidesstattliche Erklärung</b> .....	<b>23</b>

## 5 Fazit

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass der Begriff eines Social Hybridmediums die Aspekte zweier Begriffsräume vereinen soll: Betrachtet man verschiedene Definitionen von Online-Communities, so trifft man oft auf Beschreibungen von Foren, Spielgemeinschaften oder Nutzer von Social Media. Im Falle von twitch jedoch lässt sich eine Mischform beobachten, die auf der einen Seite aus der klassischen Online-Community besteht, welche sich größtenteils eigenständig organisiert und zusammenfindet und deren Merkmale weitestgehend als Fundament von twitch-Communities gesehen werden können. Auf der anderen Seite finden sich die Aspekte von Fankulturen, bei denen Communities um Streamer herum aufgebaut werden und deren Fanobjekte nicht länger Spiele, sondern Spieler sind. Die Verschiebung des Fanobjektes scheint ein entscheidender Faktor für die Kommerzialisierung und Vermarktung des Streams zu sein, da sich Streamer vor allem auch neben dem Stream mit Hilfe von einer ganzen Reihe von Social Media Diensten selbst vermarkten und ein umfangreiches Image aufbauen können. Auch hat sich bei der ausgiebigen Beobachtung und Erforschung aller Facetten des sozialen Lebens auf twitch deutlich hervorgehoben, dass sich die Communitykultur auf sehr viel mehr Applikationen und Dienste als nur twitch stützt und crossmedial arbeitet: nicht nur Social Media Dienste spielen eine Rolle in der Communitybildung von Streamern, sondern vor allem auch die Bereitstellung eines ansprechenden discord-Servers. Discord hat sich mit all seinen Funktionen und Vorteilen zu einem digitalen Treffpunkt entwickelt, der es Communitymitgliedern zu jeder Zeit erlaubt mit anderen Mitgliedern in Kontakt zu treten und nicht nur zu chatten, sondern sich auch per Audioübertragung zu unterhalten, was den Kontakt persönlicher und intensiver gestaltet. Die Aufteilung von discord-Servern in verschiedene Text- und Audio-Kanäle ermöglicht eine geordnete Sortierung nach Spielen, Interessen und Themen und bietet auf diese Weise jedem Nutzer eine strukturelle Übersicht. Das Einbinden von Bildern, Gifs und Videos in die Textkanäle gestaltet die Kommunikation individueller und multimedialer.

Trotz all der Vorteile, die discord der Community bietet, darf der besondere Charakter einer Live-Übertragung auf twitch nicht außer Acht gelassen werden. Möglicherweise bilden Stream-Zeitpläne und die Tatsache, dass die Übertragung live ist, einen besonderen Anreiz in der heutigen Medienkultur der ständigen Verfügbarkeit und des Abrufs. Zwar sind viele Inhalte der twitch-Streamer auch nach Beendigung der Übertragung verfügbar, jedoch fällt

der Aspekt des gemeinsamen Erlebens und die Möglichkeit der Beeinflussung des Stream Geschehens bei einer bereits vergangenen Aufzeichnung weg.

Es lässt sich außerdem festhalten, dass der Markt auf twitch sehr schnelllebig und wandelbar ist, sodass die Popularität von Streamern sehr schnell entstehen aber auch wieder sehr schnell abflauen kann. Die leicht romantisierte Vorstellung des Gamers, welcher sein Hobby, was er mit Leidenschaft verfolgt, zum Beruf macht, treibt viele Leute dazu einen Kanal auf twitch zu eröffnen. Viele Streamer scheitern daran eine Zuschauer-Community aufzubauen, daher stellte sich am Anfang der vorliegenden Arbeit u.a. auch die Frage was den Zuschauern bei einem Stream, bei der Interaktion mit dem Streamer und als Teil einer Community geboten wird.

Für eine weitere Forschung, die den Fokus verstärkt auf die Motivation von Zuschauern legt, was sie an Streams fasziniert und dazu bringt in Communities aktiv zu sein und auch dabei zu bleiben, würden sich vor allem empirische Untersuchungen mittels Fragebögen oder Interviews eignen. Für Untersuchungen im Rahmen eines weiteren Kurses würde sich hierfür ein qualitatives Forschungsdesign anbieten, für den Umfang einer Masterarbeit könnte auch ein quantitatives Forschungsdesign mit dem Anspruch einer Repräsentativität in Betracht gezogen werden. Beziiglich meiner persönlichen Erfahrung habe ich festgestellt, dass die Untersuchung einer so stark trendbasierten Plattform, deren Strukturen und Kommunikationskultur sich in rasanter Geschwindigkeit verändern, als eher schwierig einzustufen ist. Umfangreiche Untersuchungen beanspruchen Zeit, in der sich viele Faktoren wieder verändern und wandeln, daher ist auch das Lernen und Verstehen der Mechanismen der Plattform nicht so einfach, wie ich es mir zu Anfang des Projekts vorgestellt hatte. Des Weiteren habe ich die Möglichkeit, die Forschungsarbeit zu einer Masterarbeit im Bereich des Communitymanagements weiterzuentwickeln, in dieser Form verworfen, da es nicht ganz meinem Interessens- und Fachgebiet entspricht. Ein stets aktuelles Wissen über verschiedenste Dienste wie Social Media u.a. ist meines Erachtens nach eine der wichtigsten Voraussetzungen für das Management von Communities und in dieser Hinsicht konnte ich nicht nur Defizite bezüglich meines Wissensstands, sondern auch Zweifel bezüglich der heutigen Rolle und des Umgangs mit Social Media feststellen. Trotz allem sehe ich die Entwicklung und das Ergebnis dieser Forschungsarbeit als Lernprozess für meinen weiteren beruflichen Werdegang und ich kann abschließend sagen, dass ich wichtige Erkenntnisse aus dem Theorieprojekt mitnehmen konnte.