

„Guten Morgen, Chat!“

Grenzziehungen im Communitymanagement von Streamenden der Plattform
„Twitch.tv“

Christian Michael SEDLMEIER, 12038615

Innsbruck, Mai 2023

Masterarbeit

eingereicht an der Universität Innsbruck, Fakultät für Soziale und Politische Wissenschaft zur
Erlangung des akademischen Grades

Master of Arts (M. A.)

Soziologie: Soziale und Politische Theorie

Betreuerin:

Assoz. Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Silvia Rief

Institut für Soziologie

Fakultät für Soziale und Politische Wissenschaft

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt durch meine eigenhändige Unterschrift, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe. Alle Stellen, die wörtlich oder inhaltlich den angegebenen Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Die vorliegende Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form noch nicht als Magister-/Master-/Diplomarbeit/Dissertation eingereicht.

Datum

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	
Abbildungsverzeichnis	
1. Ein Kollektiv für Hass	1
2. Gemeinschaft, Interaktion und Szene	4
2.1. Max Webers Vergemeinschaftung und die soziale Schließung.....	4
2.2. Erving Goffmans „Face-Work“ und Ritualisierung.....	6
2.3. Der Begriff der „Szene“ nach Ronald Hitzler	8
2.4. „Sense of Community“	10
3. Kommunikation im digitalen Umfeld	13
3.1. Die „Computer Mediated Communication“ (CMC).....	13
3.2. Die Quasi-Interaktionen in „Mediated Interactions“ und die synthetische Interaktion...	15
3.3. Die parasoziale Interaktion.....	17
4. Grenzziehungen in der Forschung.....	19
4.1. Fredrik Barth – Grenzziehungen in der Ethnografie.....	19
4.2. Nationale und gesellschaftliche Grenzziehungen – Charles Tilly	19
4.3. Boundary Work nach Thomas Gieryn.....	20
4.4. Grenzziehungen in der Wissenschaft – Anwendung des theoretischen Konzepts für die soziologische Analyse	21
5. Twitch – Historie, Ökonomie und Forschungsstand.....	26
5.1. Von Justin.tv zu Amazon: Die Geschichte von Twitch	26
5.2. Der Aufbau und die Funktionsweise von Twitch	28
5.3. Die Rollen im Stream – Die Nutzer*innen der Plattform	32
5.4. Die ästhetische Ökonomie des Twitch-Streams.....	36
5.5. Grenzziehungen auf Twitch als Plattform hinsichtlich kontroverser Inhalte	39
5.6. Twitch als Forschungsgegenstand – Wie Communities entstehen, wachsen und bestehen	40
6. Methode – die teilnehmende Beobachtung	45
7. Konzeptionierung der Beobachtung	49
8. Darstellung der Ergebnisse am theoretischen Bezugsrahmen	52
8.1. Face-Work in der Szene “Twitch”	52
8.2. Die „Sense of Community“ – Die Arbeit an der inneren Grenze.....	55
8.3. CMC und QMI – Die Kommunikation im Chat.....	59
8.4. Parasoziale Beziehungen zu Streamenden.....	63
9. Interpretation - die grenzziehenden Momente im Umfeld des Streamings	70
10. Retrospektive Betrachtung – Chancen und Herausforderungen in der teilnehmenden Beobachtung der Arbeit	76

11. Fazit – Risiken der Grenzarbeit.....	77
Literaturverzeichnis.....	80
Anhang	85

Abkürzungsverzeichnis

CMC: Computer Mediated Communication

FtF: Face to Face

MQI: Mediated Quasi Interaktion

ToS: Terms of Service

VoD: Video on Demand

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Gruppen innerhalb einer Szene nach Hitzler und Niederbacher (Hitzler und Niederbacher 2010, S. 21)

Abbildung 2: Die Elemente der Sense of Community nach McMillan und Chavis (McMillan und Chavis 1986)

Abbildung 3: Die Startseite der Plattform „Twitch.tv“ in Sektoren unterteilt (Twitch.tv F 2023)

Abbildung 4: Die Startseite der Plattform nach unten gescrollt und in Sektoren unterteilt (Twitch.tv F 2023)

Abbildung 5: Die Übersicht eines Streams mit unterteilten Sektoren (Twitch.tv G 2023)

Abbildung 6: Die Bezahlungsmöglichkeiten über Abonnenten der Seite „Twitch.tv“ (Twitch.tv E 2023)

Abbildung 7: Kommunikationsmodell für die Interaktionen zwischen Streamenden und Zusehenden (Eigene Darstellung)

1. Ein Kollektiv für Hass

Hass im Netz hat nahezu jede Person gesehen, welche sich im digitalen Umfeld bewegt. Seien es unangebrachte Kommentare zum optischen Erscheinungsbild, zu einem verfassten Kommentar oder zu anderen Banalitäten. Selbst wenn man noch nicht zur Zielscheibe von derartigen Kommentaren geworden ist, so sind die Kommentarsektionen der gängigen Social Media Plattformen wie Facebook, Instagram oder Twitter durchsetzt von Negativität und Hass. Für viele ist dieser Hass aus der digitalen Welt eine reale Belastung, während andere ihrer Negativität freien Lauf lassen. Unter dem Deckmantel der Anonymität können andere online partizipierende Personen auf Grund des Aussehens, des Genders, der Sexualität oder Herkunft attackiert und diffamiert werden. Dabei entstehen ganze Kollektive wie „4chan“, „8chan“ oder „kiwifarms“¹, welche gezielt gegen Minderheiten agieren und wie im Amoklauf von Christchurch Personen aus dem Kollektiv dazu animieren, ihren digitalen Hass in reale Taten umzuwandeln. Im Jahre 2019 wurden neben dem Amoklauf von Christchurch in Neuseeland noch zwei weitere politische Attentate mit rechtsextremer, rassistischer und antisemitischer Prägung alleine auf der Plattform „8chan“ im Vorfeld angekündigt und durch das Kollektiv unterstützt (Wong 2019). Wer sich gegen diese Plattformen ausspricht, landet selbst oft im Fadenkreuz des Kollektivs. In extremer Weise ist dies der Twitch-Streamerin Clara Sorrenti, auf der Plattform bekannt als „keffals“, passiert. Die Transfrau kämpft als Aktivistin für die Rechte von Transmenschen und warnt vor den Gefahren von Hass im Netz für Transmenschen. Auf der Plattform „Twitch“ bietet Sorrenti, neben Unterhaltung und Gaming, Informationen zum Thema Transsexualität oder Gender an. „Kiwifarms“, eine Plattform, welche gezielt gegen Transmenschen im Netz agiert, startete im Sommer eine langangelegte Kampagne gegen Sorrenti, nachdem diese in einem ihrer Streams auf Twitch auf die ausgehenden Gefahren durch „Kiwifarms“ hinwies. Clara Sorrenti wurde so sehr bedroht, dass sie sich dazu gezwungen fühlte, ihre Heimat Kanada zu verlassen und nach Großbritannien auszuwandern. Die Attacken hören jedoch nicht auf, sondern gipfeln in einem „Swatting“. Eine Person der Plattform „Kiwifarms“ hat sich dabei als Sorrenti ausgegeben und die Londoner Polizei informiert, dass Sorrenti im Besitz illegaler Waffen wäre (Hamilton 2022). Sorrenti wird festgenommen, kurze Zeit später freigelassen und sagt der Plattform „Kiwifarms“ weiter den Kampf an. Sorrenti gelingt es im September 2022 zusammen mit ihren Followern und einer Aufmerksamkeitskampagne auf Twitch und Twitter

¹ Diese Kollektive sind ein Auszug für radikalisierte Foren. Sie werden in manchen Bereichen wenig bis gar nicht moderiert und bieten sexualisierte und politisch radikale Inhalte.

dafür zu sorgen, dass „Kiwifarms“ vom Betreiber „Cloudflare“ vom Netz genommen wird (O'Sullivan 2022).

Dieses Beispiel zeigt, welche Gefahren und Potentiale in „Digital Communities“, sogenannten Kollektiven im Netz, stecken. Gefahren, welche sich zum einen durch die Anonymität im Netz und die Möglichkeit von gemeinsamen, ideologisch motivierten Attacken, äußern. Zum anderen trägt das Internet Potentiale in sich durch den Austausch von gemeinsamen Erfahrungen und Aktivismus (Hamilton 2022). Clara Sorrenti hat ihre Plattform, welche sie sich auf Twitch aufgebaut hat, genutzt, um gegen die Attacken gegen sie und ihre Community vorzugehen. Dabei wurden sie und ihre Community, während ihrer Streams auf Twitch, durch „Kiwifarms“ bedrängt und belästigt. Die Plattform Twitch hat zu solchen Hassattacken in ihren Community Guidelines Vorgaben, welche dieses Verhalten unterbinden sollen.

Twitch does not permit behavior that is motivated by hatred, prejudice or intolerance, including behavior that promotes or encourages discrimination, denigration, harassment, or violence based on the following protected characteristics: race, ethnicity, color, caste, national origin, immigration status, religion, sex, gender, gender identity, sexual orientation, disability, serious medical condition, and veteran status. (Twitch.tv 2023)

Diese Richtlinien dienen als Richtwerk für alle Streams auf der Plattform. Es sorgt für einen gemeinsamen Nenner, an den sich Zusehende wie Streamende im selben Maße halten müssen, um nicht von der Plattform sanktioniert zu werden. Dabei setzen viele Streamende noch tiefgreifendere Regeln für ihren Stream und die Zusehenden fest. Diese sind motiviert aus persönlichen, gesellschaftlichen wie ökonomischen Beweggründen. Die Grenzen und Regeln von Streaming-Communities sind elementarer Bestandteil des Streaming-Umfelds. Es gibt vor, was neben den Community Guidelines von Twitch im vom Streamenden gebotenen Raum erlaubt und was sanktioniert wird. Im Fall Sorrenti gegen „Kiwi Farms“, in welchem ein Kollektiv einen gezielten Angriff auf ein einzelnes Individuum starteten sind Grenzen einer Einzelperson für das Kollektiv nebensächlich. Die Verletzung dieser Grenzen war das explizite Ziel der Nutzer*innen von „Kiwi Farms“. Dennoch kann beobachtet werden, dass in einem Internetkollektiv, welches Ziel es auch immer verfolgen mag, mehrere Arten von Kommunikation und Motivation am Werke sind. Bei einer Twitch-Community sind Kommunikation und Bindungen höchst personenbezogen. Eine Person stellt einen Rahmen für ein unterschiedlich großes Kollektiv. Doch wie funktioniert Twitch als Plattform überhaupt? Welche Elemente gehören zu

einem Stream und einer Streaming-Community? In welcher Beziehung stehen Streamer und Zusehende? In welchem Umfeld und welchen Voraussetzungen entsteht eine vernetzte Community? Welche Rolle spielen Grenzziehungsprozesse in der Kommunikation? Diese Haupt- und Unterfragen möchten in den folgenden Seiten unter Beachtung der Forschungsfrage *„wie die Grenzziehungsprozesse von Streamer*innen auf der Plattform ‚Twitch‘ die Communitybildung im digitalen Umfeld beeinflussen“* beantwortet werden.

2. Gemeinschaft, Interaktion und Szene

Ein Untersuchungsgegenstand wie der dieser Arbeit erscheint auf den ersten Blick zu modern und digital, als dass klassische Soziologie als Erklärungsansatz helfen könnte. Eine Forschungsarbeit, welche sich auf eine komplett digitale Streaming-Plattform konzentriert und die darauf stattfindende grenzziehende Arbeit der Hauptakteure an den eigens entstehenden Gemeinschaften analysieren möchte, könnte den Theorien der Klassiker entwachsen sein. Jedoch liefern die Theorien von Weber und allen voran Goffman einen theoretischen Rahmen zu den Prozessen, welche in dieser Arbeit betrachtet werden sollen. Mit der „sozialen Schließung“, der „Face-Work“ und den „Interaktionsritualen“ werden drei Theorieansätze von Weber und Goffman vorgestellt, welche als Grundlage für die weiteren Ausführungen dienen.

2.1. Max Webers Vergemeinschaftung und die soziale Schließung

Die Gemeinschaft oder die Bildung von Gemeinschaften ist seit jeher ein zentrales Thema der Soziologie. Wie Gesellschaft, Gruppen, Szenen, Milieus oder Klassen verstanden werden, ist Hauptthema vieler makro- wie mikrosoziologischer Betrachtungen. Die meisten Klassiker der Soziologie beziehen sich in diesen Analysen auf reale Face-to-Face Interaktionen und Beziehungen. Die vielschichtigen Motivationen für die Bildung, den Eintritt und Verbleib oder Austritt aus sozialen Gemeinschaften liegen dabei in vielen Theorien im Zentrum der Betrachtung. Als einer der größten deutschen Soziologen befasste sich Max Weber in seinem Werk „Wirtschaft und Gesellschaft“ mit diesen Motivationen in seiner Theorie der sozialen Schließung. Dabei unterteilt Weber neben der Unterscheidung von „Vergemeinschaftung“ und „Vergesellschaftung“ das Konzept der sozialen Schließung in offene und geschlossene soziale Beziehungen. Eine „Vergemeinschaftung“ soll nach Weber eine „soziale Beziehung heißen, wenn und soweit die Einstellung des sozialen Handelns [...] aus subjektiv gefühlter (affektuellem oder traditionaler) Zusammengehörigkeit der Beteiligten beruht“, während eine „Vergesellschaftung“ eine „soziale Beziehung heißen [soll], wenn und soweit die Einstellung des sozialen Handelns auf rational (wert- oder zweckrational) motiviertem Interessensausgleich oder auf ebenso motivierter Interessensverbindung beruht“ (Weber 1925, §9f). Weber nutzt zur Einordnung dieser Unterschiede seine eigens etablierte Unterteilung der Formen des sozialen Handelns. Vergemeinschaftung ist ein Zusammenschluss mehrerer Individuen aus subjektiv, emotional getriebenen Motiven. Die Mitgliedschaft an einer Gemeinschaft wird erworben oder behalten aus

Zugehörigkeitsgefühlen zur Gemeinschaft selbst oder einzelnen Individuen in der Gemeinschaft. Weber lässt nicht außer Acht, dass manche Zusammenschlüsse emotional wie rational sein können. Ein Familienbund kann aus emotionalen Gründen bestehen sowie rational ausgenutzt werden (Weber 1925, §9f).

Die sozialen Beziehungen, egal ob als Vergemeinschaftung oder Vergesellschaftung, werden unterteilt in offene und geschlossene Beziehungen. Eine offene Beziehung meint nach Weber, dass die Teilnahme an dem an ihrem Sinngehalt orientierten gegenseitigen sozialen Handeln, welches sie konstituiert, nach ihren geltenden Ordnungen niemanden verwehrt wird, der oder die dazu tatsächlich in der Lage wären. Demnach herrscht nach Weber bereits bei der kleinsten Reglementierung im Einstieg oder im Handeln mit der Gemeinschaft eine geschlossene Beziehung mit einer sozialen Schließung. Diese Verknüpfung mit Bedingungen oder Ausschlussmechanismen aus rationalen Gründen (wie der Sicherstellung des Fortbestandes einer gewissen Ordnung oder Qualität der Gemeinschaft) sowie emotionalen Motiven (wie der Monogamie in einer erotischen Beziehung) dient somit als Signalwirkung nach innen sowie nach außen. Nach innen wird das Prestige der Mitgliedschaft durch die Bedingungen des Eintritts gestärkt, während nach außen ein Zusammenhalt durch die Exklusivität der Gemeinschaft propagandiert wird. Historische Beispiele lassen sich in Berufszünften finden, welche sich durch die Eintrittsbedingungen wie Ausbildung und andere Hürden sozial schließen. Nach innen wird Exklusivität vermittelt durch den erlangten Berufstitel und die durch die Zünfte verteilten Ressourcen. Nach außen kommunizierten Zünfte eine Chancenlosigkeit im Handwerksbereich, wenn ein Betrieb der Zunft nicht betritt (Weber 1925, §9f).

Weber macht mit seiner Unterscheidung deutlich, dass eine soziale Schließung keinen gesamtgesellschaftlichen Verschluss einer Gemeinschaft oder Gesellschaft meint. Mit der sozialen Schließung formuliert Weber Bedingungen, die für eine soziologische Analyse von offenen und geschlossenen sozialen Beziehungen mit Zulassungs- und Ausschließungskriterien der sozialen Akteure ermöglicht. In der Etablierung dieser Kriterien agitieren die Beteiligten einer Gemeinschaft mit individuellen Motiven. Die Kriterien sollen so formuliert werden, dass die Individuen den höchsten rationalen Nutzen und das größte Chancenpotential aus der Mitgliedschaft ziehen können oder die Gemeinschaft so positionieren können, dass der Zusammenschluss im Kampf um gesellschaftliche Ressourcen möglichst ein Monopol errichten kann. Webers Konzept postuliert, dass bei der Sicherung der eigenen Lebenschancen Individuen im gesellschaftlichen Kampf die entstehenden Kosten für andere, wie im Beispiel Ausgeschlossene aus einer Berufszunft, in Kauf nehmen (Mackert 2020, S. 154ff).

Das Modell der sozialen Schließung ist mit den Gedanken Webers nicht ausgereift. Weber betrachtet in seiner Ausarbeitung lediglich den Zustand inner- oder außerhalb einer Gemeinschaft. Weber (1925) führt Mechanismen ein, welche den sozialen Standpunkt des inner- und außerhalb einer Gemeinschaft sein erläutern. Den Prozessen der Grenzziehung, dem aktiven Ein- oder Ausschluss sowie der Verschiebung von Eintrittskriterien schenkt Weber keine Aufmerksamkeit. Um jedoch die Vorgänge der Grenzziehung im digitalen Umfeld zu analysieren, müssen Theorien etabliert werden, welche eine Betrachtung der beständigen Arbeit an der Grenze beinhalten. Eine erweiterte Betrachtungsweise der Problematik eröffnet uns die Ritualisierung von Handlungsabläufen nach Erving Goffman.

2.2. Ervings Goffmans „Face-Work“ und Ritualisierung

Anders als Weber sieht Goffman (1955) die Arbeit an den Grenzen nicht als rein verschließenden Mechanismus. Dabei geht Goffman, im Jahre 1955 nicht verwunderlich, hauptsächlich von der direkten Face-to-Face-Interaktion aus. Mediatisierte Interaktion betrachtet Goffman natürlich nur in Formen, welche ihm selbst bekannt waren – wie dem Briefverkehr. In diesen Interaktionen neigen Individuen dazu, gewisse Muster über nonverbale und verbale Signale zu wiederholen, um den Standpunkt zu einem Thema kundzugeben oder eigene Linien zu definieren. Diese Wiederholungen führen dazu, dass andere Personen diese Verhaltens- und Meinungsmuster kennen und Handlungserwartungen aufgrund dieser entwickeln. Goffman beschreibt dieses aufgebaute Muster als „Face“. Es ist der positiv konnotierte soziale Wert, welchen andere Akteure um die handelnde Person herum mit der Person selbst verbinden, in dem diese Person zu bestimmten Themen oder Grundsätzen Position bezieht. Dabei ist die Ritualisierung ein entscheidender Faktor. Goffman beschreibt diese selbstbezogene Ritualisierung als „Face-Work“. Damit sind Interaktionen inkludiert, welche darauf abzielen, in einem bestimmten Umfeld das Gesicht zu wahren. Es sind Gegenaktionen, welche als Verteidigung gegen symbolische, äußere Angriffe gegen das eigene, etablierte Gesicht gewertet werden können. Die Mitglieder einer Gemeinschaft haben nach Goffman alle einen gewissen Sinn für diese Art von „Face-Work“. Dabei können Individuen mehr oder weniger Erfahrung mit dieser Arbeit haben, je nach dem Grad der vergangenen sozialen Interaktionen, dem persönlichen sozialen Geschick und der Vertrautheit mit dem jeweiligen Kontext. Individuen können in dieser Face-Work defensiv agieren und ihr eigenes Gesicht oder das einer anderen Person wahren sowie gezielt, ungewollt oder als Nebenprodukt einer anderen Aktion die aufgebaute „Face-Work“ einer anderen Person attackieren (Goffman 1955, S. 10 - 53).

Goffman (1955) etabliert damit ein Verständnis von Grenzarbeit des Individuums in der sozialen Abgrenzung. Die Arbeit erfolgt am eigenen Selbstverständnis und Image. Individuen grenzen ab, welche Elemente zu ihrem „Face“ gehören sollen und welche explizit nicht. Dies geschieht in der sozialen Bekundung der „Face-Work“. Eine Verteidigung des eigenen „Face“ sowie ein Angriff auf das „Face“ eines anderen Individuums sind dabei Standpunktbestimmungen des eigenen „Faces“. In der Bekundung, was handelnde Akteure am anderen auszusetzen haben, bezieht die angreifende Person Stellung für ihr eigenes „Face“. Dieses Verständnis im individuellen Sinne kann sich ebenso auf Gruppen beziehen. Dabei können Gemeinschaften die eigene Face-Work vorantreiben, indem sie explizit außenstehende Personen in die Gemeinschaft aufnehmen bzw. ausschließen oder andere Individuen bzw. Gemeinschaften durch standardisierte Praktiken diskreditieren und zu „Face-Saving“ Aktion zwingen.

Um diese Aktionen zu vereinfachen, werden sie in einem bestehenden Kulturkreis ritualisiert. Dieser kann numerisch unterschiedlich groß ausfallen, von der kleinsten Gemeinschaft eines Duos hin zu einer gesamten Kultur. Die sozialen Handlungen werden dabei in der Gemeinschaft so häufig wiederholt, so dass sie zu einem fest etablierten Ritual werden. Eine solche Ritualisierung finden wir nach Goffman beispielsweise in der Begrüßung. Diese entscheidet selbst bei interkulturellen Begegnungen über den weiteren Verlauf der Konversation. Wie mein Gegenüber gerne begrüßt werden möchte, können wir nur antizipieren, wenn wir den aktuellen Rahmen der Situation kennen oder ein persönliches Verhältnis zum anderen Individuum haben. Definierende Faktoren können hierbei die kulturelle Herkunft sowie der hierarchische Stand der Kommunizierenden sein. Kennen wir diese Rahmenbedingungen nicht, kann es in der Kommunikation schnell zu einem Fauxpas oder einem direkten Abbruch der Konversation kommen. Diese Interaktionsrituale spiegeln die soziale Ordnung der Gemeinschaft wider. Durch diese Rituale und die etablierte Ordnung grenzt sich die Gemeinschaft gegenüber Außenstehenden ab. Das fehlende Wissen der Außenstehenden über die Rituale lässt für die Mitglieder der Gemeinschaft durch interaktive Handlungen diese Außenstehenden erkennbar werden. Damit betreiben Gemeinschaften in der Ritualisierung der internen Kommunikation und den Handlungen eine aktive Form der Grenzarbeit (Broszinsky-Schwabe 2011, S. 161 - 176). Diese Ordnung in Gemeinschaften thematisiert Goffman im Zusammenhang mit der sozialen Organisation. Das „Embarrassment“ beschreibt er als ein Gefühlszustand eines Individuums, welches objektive Zeichen der emotionalen Unruhe aufweist. Vom Zögern, über das Rotwerden hin zum Stottern auf der objektiv sichtbaren Seite der Symptome der Scham bis hin zu subjektiven, nicht-sichtbaren Folgeerscheinungen wie dem trockenen Mund oder Schwindelgefühlen zählt Goffman

verschiedene Erscheinungsmöglichkeiten und Grade des Schamgefühls auf. In Goffmans Betrachtung wird Scham als ein in realer oder vorgestellter Präsenz von anderen Individuen hervorgerufen. Dieses Verständnis ist für die weiteren Analysen der Arbeit insofern relevant, da die Momente oder Auslöser des Schamgefühls in jeder Kultur in Face-to-Face-Beziehungen von Individuen gemieden werden. Um Grenzen von sozialen Gemeinschaften zu definieren oder zu erhalten, ist die Scham ein valides Mittel. Wird ein Außenstehender durch Scham bloßgestellt, so wird der Außenstehende an der Grenze aktiv exkludiert und nach innen die eigene Handlungserwartung für die Mitglieder der Gemeinschaft geschärft. Somit finden wir Scham als Element in sozialen Systemen. Dabei finden sich in Gemeinschaften verschiedene Rangfolgen hinsichtlich Prestige oder Autorität wieder. Die Handlungen der ranghöchsten Personen innerhalb einer Gemeinschaft werden häufig von rangniedrigeren Individuen reproduziert, während die ranghohen Personen vor einschüchternden Situationen durch die Gemeinschaft bewahrt werden. Personen desselben Ranges konkurrieren innerhalb der Gemeinschaft um einen möglichen sozialen Aufstieg in der Gruppe. Wird ein Individuum des ähnlichen Ranges bloßgestellt, so kann deren Abstieg einen simultanen Aufstieg des Bloßstellenden nach sich ziehen. Dies sind ritualisierte Handlungsfolgen oder Regeln, welche die soziale Ordnung einer Gemeinschaft mit ihren Rollen, Grenzen und Interaktionen formen (Goffman 2017, S. 106 - 123).

2.3. Der Begriff der „Szene“ nach Ronald Hitzler

In den Analysen zur Vergemeinschaftung finden wir verschiedenste Begrifflichkeiten für die entstehenden Gruppierungen. Ronald Hitzler als Aushängeschild der deutschsprachigen Jugendsoziologie prägt in diesem Kontext den Begriff der Szene. Mit seinem Verständnis von Szene möchte Hitzler die Problematiken der sozialen Wandlungsprozesse und der modifizierten De-Lokalisierung in der theoretischen Betrachtung von Jugendgruppen als „Peer-Groups“ ursächlich erklären. Unter Szene versteht Hitzler „eine Form von lockerem Netzwerk; einem Netzwerk, in dem sich unbestimmt viele beteiligte Personen und Personengruppen vergemeinschaften“ (Hitzler und Niederbacher 2010, S. 15). In diese Szenen wird man nicht hineingeboren, sondern Individuen entscheiden sich für den Eintritt während der Persönlichkeitsbildung in den Sozialisierungsphasen. Eine Szene hat keine förmlichen Mitgliedschaften, sondern bietet fluide Ein- und Austrittsmöglichkeiten. Sie zeichnet sich durch Symbolismus hinsichtlich Kleidung, Sprache und geteilten Leidenschaften aus. In der Szene werden Gesinnungen und Thematiken geteilt, welche sich auf das Thema der Szene selbst beziehen. Um dies nach außen zu

tragen, werden die Merkmale, welche die Szene vom Standard abheben, häufig besonders zur Schau gestellt. In diesen Szenen handeln nicht alle Beteiligten frei untereinander, sondern sammeln sich für gewöhnlich in Gruppen innerhalb der Szene an. Als übergreifendes Thema bleibt der Begriff der Szene, jedoch haben die Mitglieder einer Gruppe häufig keine Interaktion mit Szenemitgliedern einer anderen Gruppe innerhalb derselben Szene. Die sozialen Handlungen und Interaktionen finden, obwohl man sich über die Szene definiert, nicht in der Handlungsebene der Szene, sondern primär, wie in Abb. 1 dargestellt, in der Gruppe statt (Hitzler und Niederbacher 2010).

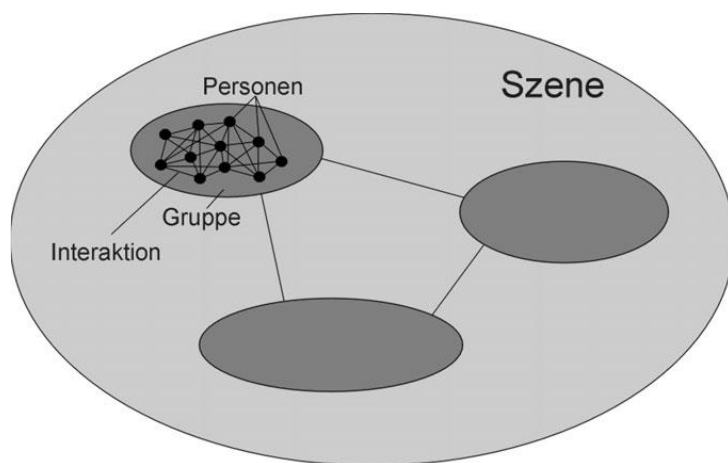


Abb. 1: Gruppen in einer Szene nach Hitzler und Niederbacher (Hitzler und Niederbacher 2010, S. 21)

Eine von Hitzler und Niederbacher untersuchte Szene ist das LAN-Gaming. Aus dem Schoß dieser Szene entspringen einige Mitglieder der Streaming-Szene, welche Beobachtungsobjekt dieser Arbeit sein soll. Im LAN-Gaming treffen sich auf LAN-Partys Personen, welche auf jener Feier zusammen mit ihrem eigens für diese Party mitgebrachten oder vor Ort geliehenen Computern und Zubehör mit- oder gegeneinander Computerspiele spielen möchten. Diese Partys bringen Individuen zusammen, welche hauptsächlich im Online-Umfeld kommunizieren und handeln. Die Szene selbst findet als „Face-to-Face“-Kontakt statt. Auf diesen Partys werden Strategien rund um die Lieblingsspiele besprochen, Wettbewerbe abgehalten und Tipps und Tricks ausgetauscht. Als Symbole dieser Szene dienen Clan-Symbole und -Tags (werden vor dem Spielernamen im Spiel angezeigt), um ein Zusammengehörigkeitsgefühl zu demonstrieren. Rituale der Szene sind die symbolische Sprache und Zugehörigkeitssymboliken, welche beispielsweise in der Siegerehrung am Ende eine Party für die besten Leistungen des Abends verankert sind. Hitzler und Niederbacher attestieren der Szene niedrige Zugangsbarrieren (Hitzler und Niederbacher 2010, S. 15 - 26).

Die Betrachtungen einer Szene, welche dem eigenen Forschungsgegenstand so nah ist, bietet einige Orientierungsmöglichkeiten. Der Schluss, dass die LAN-Szene niedrige Zugangsbarrieren hätte, während für die Teilnahme neben speziellem Wissen über die Videospiele ein gesamtes Computer-Setup benötigt wird, das gemietet oder gekauft werden muss, lässt jedoch Fragen offen. Die Ausführungen von Hitzler und Niederbacher bieten jedoch eine wichtige Distinktion zwischen offener, zugänglicher Szene und der in der Szene angesiedelten Gruppe. Diese Unterscheidung wird in der Betrachtung von Twitch und sich auf der Plattform bildender Communities elementar.

Beide Klassiker der Soziologie, Weber und Goffman, beziehen sich wie Hitzler und Niederbacher in ihren Ausführungen auf die klassischen Face-to-Face Situationen. Doch die digitale Gegenwart lädt die Soziologie ein, neue Kommunikationsweisen zu untersuchen. Denn diese Kommunikation findet seit geraumer Zeit vermehrt in digital übertragener Form statt. Um die Beschaffenheiten der Vergemeinschaftung auf Plattformen wie Twitch festzustellen, werden Ansätze benötigt, welche gebündelt auf die Phänomene der digitalen Vergemeinschaftung zielen. Goffman und Weber geben theoretische Annährungspunkte für diese Theorien der Vergemeinschaftung. Eine dieser Konzepte ist die „Sense of Community“ von McMillan und Chavis.

2.4. „Sense of Community“

Der zu untersuchende Gegenstand der Gemeinschaftsbildung auf der Plattform Twitch hat mehrere Bestandteile wie die Streamenden, die Zuherschaft und den Inhalt des Streams in Form eines Videospiele oder ähnlichem. Dabei wird an diese Elemente des Umfelds der Plattform eine gewisse Erwartung geknüpft. Es unterscheiden sich die Erwartungen je nach Stellung des Individuums in der Gemeinschaft. Wie im vorangegangenen Kapitel festgestellt, herrschen in Gemeinschaften mehrere Möglichkeiten für eine soziale Stellung. Damit geht einher, dass Individuen, welche neu in die Gemeinschaft eintreten, sich an die etablierte Ordnung der Gemeinschaft gewöhnen müssen. Wurde der Einstieg in die Gemeinschaft gewährt und die Mitgliedschaft geduldet, so muss sich ein Neumitglied an diese Ordnung und Sitten der Gemeinschaft halten. Diese werden in McMillan und Chavis „Sense of Community“ (1986) thematisiert.

Wenn von Community gesprochen wird, wird ein relationaler Zusammenschluss von Personen verstanden, welche ein Gefühl von Zugehörigkeit durch verschiedene Komponenten und persönliches Investment entwickelt haben (McMillan und Chavis 1986, S. 8ff). Um sich einer Gruppe zugehörig zu fühlen, müssen nach McMillan und Chavis (1986) gewisse Bedingungen

und Faktoren erfüllt werden. Diese lauten nach den Autoren „Membership“ (ein Gefühl von „innerhalb der Grenze zu sein“), „Influence“ (die Möglichkeit, die Gruppe zu beeinflussen), „Integration and Fulfillment of Needs“ (erfüllt die Gruppe den Sinn und Zweck, aus welchem ich sie betreten habe? Ist sie mit meinen Werten vereinbar?) sowie der „Shared Emotional Connection“ (habe ich zur Gruppe eine emotionale Verbindung in z.B. geteilten Erlebnissen?). Der Aspekt der Membership, also der Zugehörigkeit, definiert sich nach dem Modell aus Abb. 2 elementar über die Grenze. Befinde ich mich innerhalb der Grenze, kann ich als teilnehmende Person eine emotionale Sicherheit in den Handlungen innerhalb der Gruppe erwarten. Diese Sicherheit führt zu weiterem Engagement in der Gruppe, welche die Zugehörigkeit und das Verständnis für Handlungen in der Gruppe weiter erhöhen. Die Komponenten Einfluss, Erfüllung von Bedürfnissen und die emotionale Verbindung sind für die weitere Mitgliedschaft in der Gruppe notwendig, sind jedoch stetig abhängig von der Mitgliedschaft und der damit verbundenen Einhaltung der Grenzen (McMillan und Chavis 1986, S. 6 - 20).

Table 1
Elements of Sense of Community and Their Hypothesized Relationships

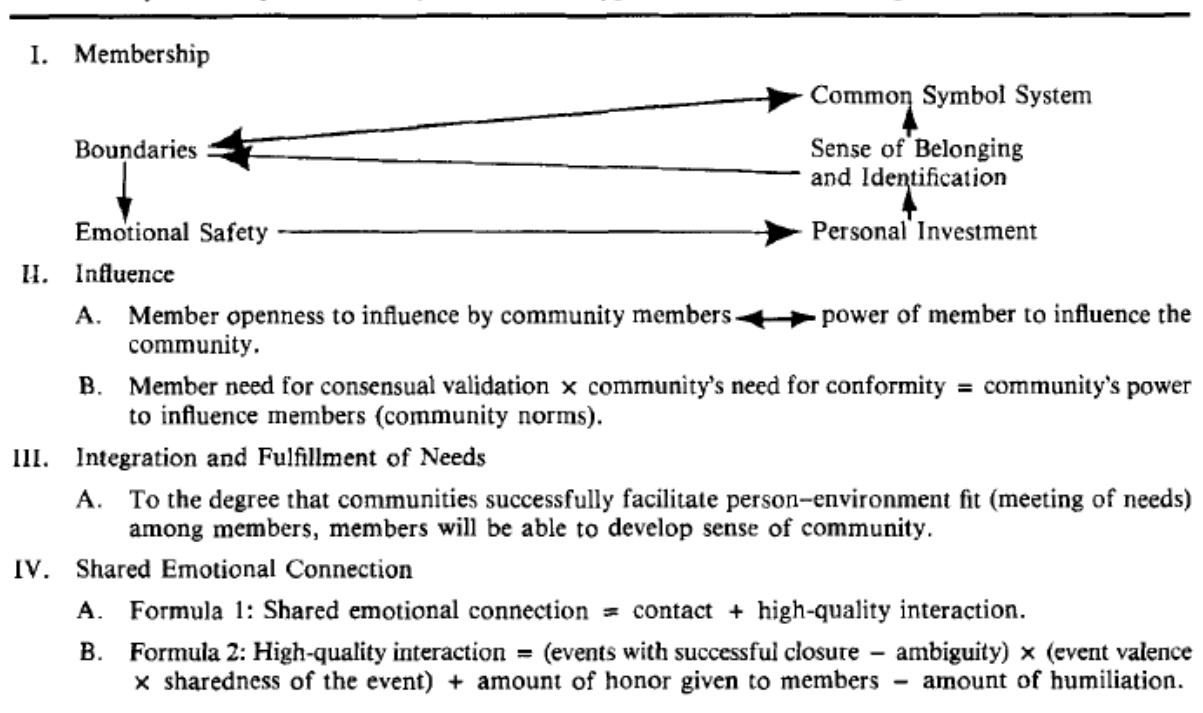


Abb. 2: Die Elemente der „Sense of Community“ (McMillan und Chavis 1986)

In der Betrachtung der Sense of Community sind mehrere Elemente aus Weber und Goffman zu erkennen. Die Soziale Schließung anhand der Grenze wird durch die beteiligten Mitglieder der Gemeinschaft aktiv aufrechterhalten. Durch eine stark etablierte Grenze wird den Mitgliedern eine emotionale Sicherheit gewährt. Mit der Schließung nach außen wird ein Gefühl der

Zusammengehörigkeit ermöglicht, welches eine Identifikation mit der Gruppe erleichtert. Die aus dem Gemeinschaftsgefühl wachsende emotionale Sicherheit führt wiederum dazu, dass die Beteiligten mehr persönliche Ressourcen in die Gemeinschaft investieren. Das Zusammengehörigkeitsgefühl wird somit bestärkt. Durch die vermehrten Interaktionen untereinander nimmt die Ritualisierung im Umgang miteinander zu. Die geteilten Symbole in Form von Begrüßungsritualen und ähnlichen lassen die Mitgliedschaft zu der Gemeinschaft öffentlichkeitswirksam werden. Durch die ausgeführten Interaktionsrituale innerhalb der Community werden Mechanismen der sozialen Schließung gestärkt.

Die im Modell aufgeführten Punkte des Einflusses, der Bedürfnisbefriedigung und der geteilten emotionalen Verbindung erweitern die „Sense of Community“ ähnlich wie bei Webers sozialer Schließung um den Ansatz des Ressourcen- und Statuskampfes in einer Gemeinschaft. Die Mitglieder in der Gemeinschaft konkurrieren um gewisse Positionen, um höheres Ansehen zu erreichen oder um die Bedürfnisse, welche mit der Gemeinschaft befriedigt werden sollen, besser abdecken zu können. In diesem Statuswettkampf lassen sich Elemente der „Face-Work“ nach Goffman finden. Mit der „Face-Work“ wird versucht, die etablierten Rituale einzuhalten und im wörtlichen Sinne das Gesicht zu wahren. Die Akteur*innen vermeiden dabei aktiv, dass ihr Image durch andere Mitglieder oder Außenstehende geschädigt wird. An dieser Stelle greift der emotionale Schutz, welchen eine Gemeinschaft ihren Mitgliedern gewähren soll. Erfolgt der Angriff auf das Image eines Gemeinschaftsmitglieds durch eine Person außerhalb der Gemeinschaft, so ist eine „Face-Work“ der gesamten Gemeinschaft notwendig, um zu demonstrieren, dass Individuen der Gemeinschaft Schutz geboten wird. Erfährt ein Mitglied einen solchen Schutz, so wird die Bindung zur Gemeinschaft nachhaltig gestärkt. Die Gemeinschaft wird als „sicherer Hafen“ wahrgenommen.

McMillan und Chavis geben mit der „Sense of Community“ ein Modell vor, welches die eingeführten Theorien von Weber und Goffman vereint. Das Modell soll für die angestrebte Beobachtung als Interpretationsrahmen dienen, um die Handlungen innerhalb einer Gemeinschaft besser zu verstehen. Beim Untersuchungsgegenstand der Streaming-Plattform Twitch finden wir eine Umgebung vor, welche ohne direkte Face-to-Face-Interaktionen (im Folgenden mit FtF abgekürzt) auskommt. Um die digitalen Kommunikationsstrukturen zu begreifen, müssen die Unterschiede zwischen den FtF-Kontakten und dem digitale Umfeld herausgearbeitet werden. Einen Ansatz dazu liefert die Computer Mediated Communication (im Folgenden mit CMC abgekürzt).

3. Kommunikation im digitalen Umfeld

Die Kommunikation im digitalen Umfeld unterscheidet sich primär in der Abwesenheit von physischen Kommunikationspartner*innen von den FtF-Interaktionen. Diese Abwesenheit könnte zur Folge haben, dass die Kommunikation im digitalen Umfeld unpersönlicherer Natur ist. Dieser Annahme widerspricht das Modell der „Hyperpersonal Framework“ deutlich.

3.1. Die „Computer Mediated Communication“ (CMC)

Die „Computer Mediated Communication“ bietet im Vergleich zur FtF einen erhöhten Grad an Anonymität sowie eine einfachere Kommunikation. Die CMC stellt das digitale Gegenstück zur FtF-Interaktion dar. In diesem Modell der CMC spezifiziert die „Hyperpersonal Framework“ nach Walther (2007) die Dynamiken im Computer-übertragenden Sprachverkehr zwischen dem Sender, Empfänger, Kanal und dem Rückmeldungssystem. Obwohl wir in der CMC unsere Kommunikationspartner*innen nicht physisch sehen können, beinhaltet der Ansatz der „Hyperpersonal Framework“ Potenziale für einen hochpersönlichen, intimen Austausch. Als Empfänger idealisieren wir unseren gegenüber in privaten Konversationen anhand der geringsten, ausgetauschten Gemeinsamkeiten. Kann ein Individuum im Dialog von geschriebenen Nachrichten Attribute am Gegenüber erkennen, welche nach dem eigenen Wertesystem erstrebenswert sind, so beginnt das Individuum den Gegenüber an diesen Maximen zu idealisieren. Als Sender geben Individuen im digitalen Umfeld nur das preis, was Sie selektiv in der Selbstpräsentation als vorteilhaft ansehen. In der CMC ist nonverbale Kommunikation durch die Abwesenheit Mimik und Gestik ausgeschlossen. Die Selbstpräsentation fokussiert sich damit in der Kommunikation nur auf den textlichen Austausch. Somit wird in Produktion und Rezeption der Kommunikation eine Idealisierung betrieben. Die Kanäle, welche das Online-Umfeld ermöglicht, lassen in manchen Fällen die Veränderung oder Löschung von bereits gesendeten Informationen zu. So ermöglichen CMC-Kanäle eine Art von Diskretion und eine Abschirmung von äußeren Einflüssen, welche sonst nur unter Laborbedingungen herrschen. Die Unterschiede von CMC gegenüber der FtF-Interaktion sind in vielen Aspekten deutlich. Zum einen schließt die CMC wie bereits erwähnt die nonverbale Kommunikation aus. Sprache und Informationen

werden somit nur durch einen einzigen Sinneseindruck im Sehen (solange keine technischen Hilfsmittel wie „Text-to-speech“² verwendet werden) vermittelt (Walther 2007, S.2540).

Das CMC-Model der „Hyperpersonal Framework“ besagt, dass Nutzer*innen der CMC-Kanäle genau diese Gegebenheiten für die Verbesserung von persönlichen Beziehungen nutzen. Walther (2007) macht dies an vier Aspekten fest. Zum ersten ist die Tatsache zu nennen, dass Nachrichten über die CMC editierbar sind. Die CMC erlaubt, Nachrichten vor und in manchen Fällen nach dem Versenden zu prüfen und zu bearbeiten. Dies gestattet eine deutlich überlegtere Art der Kommunikation im Kontrast zur FtF-Interaktion. Des Weiteren gewährt die CMC beim Erstellen und Reagieren auf eine Information mehr Zeit zur Verarbeitung als die FtF-Interaktion. Es entsteht keine „Social Awkwardness“³, wenn die Reaktion auf eine Nachricht verzögert erfolgt im Gegensatz zur FtF-Interaktion. Einen organischen, synchronisierten Dialog wie in der FtF-Interaktion wird es in der CMC nicht geben. Das dritte Attribut ist die physische Isolation in der CMC. Durch die Abwesenheit von nonverbaler Kommunikation wird weniger von dem preisgegeben, was durch die zu übermittelnde Information nicht intendiert war. Dadurch können keine zusätzliche Informationen vom Sendenden über Mimik, Gestik oder Tonalität beigesteuert werden. Diese Informationen fehlen im Umkehrschluss in der Decodierung von Nachrichten. Damit können Kommunizierende in der CMC durch formbarere Nachrichten mehr Diskretion aufbauen. Das vierte Attribut der CMC ist das Umlegen des Fokus im Empfangen einer Nachricht. Während in der FtF in der Kommunikation auf Tonalität, Mimik und Gestik geachtet wird, lohnt sich in der CMC eine Betrachtung der schriftlichen Nachrichtenstruktur. Die Analyse der Gestiken beansprucht Aufmerksamkeitsressourcen und ist somit hinderlich in der Aufnahme der reinen Information. Wenn diese Attribute den Nutzenden der CMC bekannt sind, ermöglichen sie nach der „Hyperpersonal Perspective“ sozial kognitive Prozesse, welche die Intimität der FtF übersteigen können (Walther 2007, S.2541ff).

Neben der Kommunikation unterscheiden sich Interaktionen ebenfalls im zeitlichen Versatz. Diesem Phänomen widmet sich neben Walther auch der britische Soziologe John Thompson mit seinem Begriff der Quasi-Interaktionen.

² „Text-to-Speech“ ist ein technisches Feature, welches Individuen mit eingeschränkter Sehkraft Textabschnitte vorliest. Diese technischen Erweiterungen sind wichtig für die Inklusion im digitalen Raum, sollen in der weiteren Betrachtung jedoch ausgeklammert werden.

³ „Social Awkwardness“ soll in diesem Zusammenhang bedeuten, dass soziale Pausen oder Grenzüberschreitende Situationen entstehen, welche eine sozial peinliche Situation entstehen lassen. Dabei kommt die in Kapitel 2.2. erwähnte Scham zu tragen. Diese wird durch das „Hyperpersonal Framework“ Modell reduziert, da Nachrichten im Dialog im digitalen Umfeld bedachter gewählt werden können als in FtF-Interaktionen.

3.2. Die Quasi-Interaktionen in „Mediated Interactions“ und die synthetische Interaktion

In der menschlichen Weltgeschichte wurden die meisten sozialen Interaktionen in einer FtF-Interaktion abgehalten. Die mediale Weiterentwicklung zersetzt diese gewohnte Interaktionsstruktur durch den zeitlichen und räumlichen Versatz in der Kommunikation. Thompson definiert drei verschiedene Typen der Interaktion. Die FtF-Interaktion, die „Mediated Interaction“ und die „Mediated Quasi-Interaction“. Erstere sind dabei Interaktionen, welche in einer Ko-Präsenz und einem geteilten zeitlichen Referenzsystem in einer dialogischen Abfolge von Information und Kommunikation ablaufen. Dabei werden Botschaften durch Mimik und Gestik gestützt. Die „Mediated Interaction“ findet im Kontrast zur FtF über ein übermittelndes Medium wie Briefen, Telefon oder ähnlichen statt. Die Informationen der Nachricht werden mit einem zeitlichen und/oder räumlichen Versatz übertragen. Das geteilte Referenzsystem der FtF ist in der „Mediated Interaction“ wie die Dialogform der Kommunikation abwesend, wodurch ein gegenseitiges Verstehen erschwert wird. Die „Mediated Quasi-Interaction“ (Im Folgenden MQI abgekürzt) überträgt Informationen über einen länger verfügbaren Zeitraum für eine Vielzahl an möglichen Rezipienten, welche nicht explizit adressiert werden. Diese Informationen werden nicht in einem dialogischen Gespräch erzeugt, sondern entstehen in eine Art einseitigem Monolog des*r Produzent*in. Neben der Limitation im Gesprächsfluss charakterisiert die MQI ein kleiner Rahmen an symbolischen und bildlichen Sprachmitteln. Die an der MQI beteiligten Individuen sind in einem Prozess des Austausches involviert, wodurch selbst in einer monologischen Informationsübertragung durch die Rezeption und Verarbeitung der Inhalte der Nachricht eine soziale Situation entsteht. So können die Rezipienten eine Form von Freundschaft, Affektion und Loyalität zum*r Produzent*in aufbauen, ohne selbst mit den Produzent*innen zu interagieren (Thompson 1995, S. 87 - 118).

Damit die Kommunikation ohne FtF-Interaktion gelingt, müssen die Rahmenbedingungen und die Voraussetzungen klar definiert sein. Erfolgt die „Mediated Interaction“ beispielsweise über das Telefon, so müssen Störgeräusche wie ein laufender Fernseher im Raum oder ähnliche Lärmquellen minimiert werden. Für die MQI ist die Schaffung von idealen Rahmenbedingungen durch die Vielzahl an Rezipient*innen schwierig. Es wird niemand direkt angesprochen und es kann ebenso wenig geprüft werden, ob die Information in der intendierten Weise bei den Rezipient*innen angekommen ist (Thompson 1995, S. 87 - 118).

Die MQI liefert eine Distinktion zur FtF-Interaktion. In Streams finden wir eine Mischform wieder, welche Elemente der FtF, der „Mediated Interaction“ und der MQI beinhaltet. Der Stream mit seinen Zusehenden im Chat ist vor allem hinsichtlich der Raum-Zeit-Konstitution ein Sonderfall. Während sich natürlich Produzent*in und Rezipient*in nicht räumlich gegenüberstehen, erfolgt die Produktion und Rezeption in der Regel simultan ohne zeitlichen Versatz.

Diese Konzepte wendet die österreichische Soziologin Karin Knorr Cetina (2009) in ihrem Ansatz der „synthetischen Situation“ an. Sie erkennt, dass synthetischen Situationen die Komponenten sich in der empfangenen Form der Interaktionsordnung ändern hinsichtlich des territorialen und des zeitlichen Fokus (Cetina 2009, S. 62). Sie nutzte für Ihre Studie Goffmans Theorien zur Interaktionsordnung und eigene Beobachtungen des Finanzmarkts. Nach Knorr Cetina findet ein schnell wachsender Anteil unseres Lebens in virtuellen Räumen statt (ebd., 63). Damit verliert die FtF an struktureller Bedeutung (ebd.). Knorr Cetina definiert vier verschiedene Typen einer synthetischen Situation. Der erste Typ ist das inklusive face-to-screen Arrangement. Die Interaktion findet absorbiert hauptsächlich über den Bildschirm statt. Der zweite Typ beinhaltet eine klare Distinktion zwischen dem synthetischen Umfeld und der FtF. Am häufigsten beobachtete Knorr Cetina in ihrer Analyse den Typ 3, welcher sich am Finanzmarkt mit synthetischen Komponenten verständigt, jedoch sich umfassend mit der physischen Welt um sich herum befasst. Der vierte Typ ist nach Knorr Cetina zu vergleichen mit einem Konferenzzimmer mit Videowänden mit Personen, welche physisch nicht im selben Raum sind (Cetina 2009, S. 63 - 68). Anhand dieser festgestellter Typen definiert Knorr Cetina die synthetische Situation als „an environment augmented (and temporalized) by fully or partially scoped components—in which we find ourselves in one another’s and the scopic components’ response presence, without needing to be in one another’s physical presence“ (Cetina 2009, S. 69). Wenden wir diese Typen und die Definition auf das Umfeld des Live-Streamings an, so finden wir eine hybride Form des ersten und vierten Typus vor. Die Interaktion der Konsument*innen findet als Face-to-Screen Kommunikation statt, während die Streamer*innen einer Videowand gleichend über den Bildschirm ohne physische Präsenz mit den Konsument*innen interagiert. Für die weiteren Betrachtungen dieser Arbeit wird der Ansatz der synthetischen Situation verknüpft mit der MQI betrachtet, da die Kommunikation physisch abwesend zu einer nicht klar definierbaren Masse stattfindet.

Twitch bietet die Möglichkeit an, dass vergangene Aufzeichnungen von Übertragungen mit zeitlichem Versatz als „Video on Demand“ angesehen werden können. Diese Möglichkeit ist aber nicht Teil der Betrachtung dieser Arbeit, da das Phänomen „Live-Streaming auf der

Plattform Twitch“ im Fokus stehen soll und nicht die komplette Plattform „Twitch“ an sich. Die Modelle der „Hyperpersonal Framework“, der „synthetischen Situation“ und der MQI berücksichtigen die für die Betrachtung wichtige Komponente des zeitlichen Versatzes der Kommunikation. Die CMC liefert mit dem Ansatz der "Hyperpersonal Framework“ eine Idee, welche in der Betrachtung der Medienwelt häufiger diskutiert wird: Die parasoziale Interaktion.

3.3. Die parasoziale Interaktion

Die Interaktion von Streamenden mit den Personen vor den Bildschirmen erinnert in großen Teilen an die Beziehung von Stars im klassischen TV zum Publikum vor den Empfangsgeräten. In den Massenmedien liegt ein Merkmal in der Illusion einer FtF-Beziehung mit dem*r Performer*in. Diese scheinbare FtF-Beziehung zwischen den Agierenden auf der Leinwand und den Personen vor der Leinwand, gleich der MQI nach Thompson (1995) nennt der Anthropologe Donald Horton (2002) eine parasoziale Beziehung. „Je mehr der Performer seine Performance an die unterstellte Reaktion des Publikums anpasst, desto mehr tendiert das Publikum dazu, die unterstellte Reaktion auszuführen. Dieses Simulakrum eines wechselseitigen Gesprächs kann parasoziale Interaktion genannt werden“ (Horton und Wohl 2002, S. 75). Dieses Gespräch wird in der traditionellen Medienbetrachtung ohne Gegenseitigkeit geführt. Ein Paradebeispiel für eine solche Erwartung an eine unterstellte Reaktion wäre der ikonische Ausspruch „Das war spitze“ mit dem dazugehörigen Sprung aus der Spielshow „Dalli Dalli“ von Hans Rosenthal. Nach einer guten Leistung der Teilnehmenden in der Sendung erfolgte der Ausspruch und Sprung von Rosenthal, welchen das Live-Publikum mit Begeisterung erwidert. Das Publikum im Wohnzimmer erwartet in der Situation den Ausspruch, welchen Rosenthal in den Sendungen häufiger ausführt, um so die Erwartungshaltung zu erfüllen. Eine effektive Gegenseitigkeit in der Beziehung des Showmasters zu seiner einschaltenden Zuschauerschaft bleibt aus, und dennoch fühlen sich die Zusehenden durch die routinisierten Muster verbunden. Es entsteht eine Interaktion, welche einseitig und nicht dialogisch erfolgt. Die Kontrolle liegt hierbei ganz auf der Seite des*r Performer*in ohne die Möglichkeit einer wechselseitigen Kommunikation. Eine Interaktion von Fans mit dem*r Performer*in ist über Zusendungen natürlich möglich, liegt jedoch außerhalb der eigentlichen parasozialen Interaktion (Horton und Wohl 2002, S.74ff).

In der Medienwelt existieren neben den Show-Formaten noch weitere Arten, wie Performer*innen des Fernsehens mit ihrem Publikum interagieren. Dabei erschaffen einige Performer*innen eine Illusion der Intimität. Durch Reality-Formate wird ein fiktiver Einblick in das Privatleben von Performer*innen vorgegaukelt, welcher an diversen Szenen bearbeitet und durchgeplant

wird. Mit der teilweisen Öffnung des Privatlebens suggerieren die Handelnden, dass die Zusehenden an ihrem Tagesablauf teilhaben können. Eine Gegenseitigkeit in wird in diesem Szenario lediglich imaginiert (Horton und Wohl 2002, S.83ff).

Horton nennt für die parasoziale Interaktion ein weiteres Beispiel in der Personality-Show. Diese lösen die ästhetische Illusion auf, in dem sie das partizipierende Publikum in das Studio holen, ihre Reaktionen und Fragen für die Inhalte der Sendung nutzen sowie auf die Interaktion von Show-Gastgeber*in, Gästen und Publikum als Kernelement setzen. Die parasoziale Beziehung wird in diesem Fall mit dem Studiopublikum aufgelöst hin zur normalen FtF-Interaktion. Die Zusehenden treten vor dem Bildschirm als Dritte in eine parasoziale Interaktion mit den Beteiligten der Show in Erscheinung. Nach dieser Betrachtung können an der Personality-Show drei Ebenen definiert werden: Die primäre Ebene der Bühne, auf der die Gäste der Sendung mit dem*r Gastgeber*in performen, die sekundäre Ebene des Interaktionspublikums, das im Studio durch Fragen und Reaktionen eine Teilhabe an dem Gesamtwerk der Show hat, sowie die tertiäre Ebene der Zusehenden, welche das Gesehene verarbeiten, bewerten. Der wechselseitige Dialog zwischen Publikum und Moderation wird durch den abstinenten Kommunikationskanal für die Zusehenden hin zu den Handelnden der ersten beiden Ebenen beenden. Dabei müssen die Zusehenden der beiden Publikumsebenen in der Lage sein, in der Illusion der Intimität ihre erwartete Rolle zu spielen (Horton und Wohl 2002, S.83ff).

Eine Parasozialität kann ebenso in der Beziehung von Streamenden und Zusehenden gefunden werden. Diese sollen in Kapitel 8.4. als Teil der Interpretation thematisiert werden. Um den theoretischen Rahmen diese Arbeit abzurunden, soll nun die Leitidee ebendieser aufgegriffen werden. In den Theorien um die soziale Schließung, der „Face-Work“, der Ritualisierung, der „Sense of Community“ oder den Kommunikationstheorien befand sich häufig ein einender Gedanke in der Grenzziehung der Gemeinschaften. Ob es die aktiven Ausgrenzungen waren, das Gefühl der Mitgliedschaft innerhalb der Grenze, eine Grenzverschiebung oder das Etablieren einer Grenze über Rituale: Der Grenzziehungsprozess der vergemeinschafteten Gruppierung kommt eine enorme Bedeutung in der Analyse der Gemeinschaften selbst zu. Mit der Boundary Work existiert ein theoretisches Konzept, welche die Arbeit an den Grenzen in den Fokus rückt.

4. Grenzziehungen in der Forschung

Die Boundary Work ist ein Ansatz, welcher sich aus mehreren wissenschaftlichen Richtungen zusammensetzt. Ein Ethnograf, welcher die Grenzen von ethnischen Gruppierungen untersuchte, war Fredrik Barth.

4.1. Fredrik Barth – Grenzziehungen in der Ethnografie

Für Barth sind ethnische Gruppen Kategorien von Zuschreibungen und Identifikationen von den Akteur*innen selbst. Dadurch beinhalten die Interaktionen zwischen den Menschen organisierende Charakteristika, da den Zuschreibungen und Identifikationen immer ein vergleichender Ansatz innewohnt. Mit diesen Selbst- und Fremdzuschreibungen für ethnische Gruppen entsteht ein vergleichender, rivalisierender und exkludierender Gedanke. Um die Gruppe langanhaltend zu bewahren, muss die Grenze, welche die Gruppe von den anderen ethnischen Gruppen unterscheidet, aufrechterhalten werden. Die Kontinuität der Grenze wird durch die Dichotomie Mitgliedern/Außenstehenden errichtet. Das Kerninteresse für Barth bei der Betrachtung ethnischer Gruppen ist die Grenze, welche die Gruppe definiert, nicht die sozialen Verbindungen in der Gruppe selbst. Die Gruppe definiert sich an der Grenze über geteilte Werte und zur Schau gestellter Symbolik. Barth plädiert für einen Ansatz, welcher die Handlungen an der Grenze mit der Inklusion, Exklusion und im Umgang mit Außenseitern sowie die Maßnahmen zur Kontinuität der Gruppe studiert. Für die eigene Forschung soll dieser Ansatz von Barth auf das Online-Umfeld der Plattform Twitch übertragen werden. Doch Barth ist nicht der einzige Forscher, welcher Grenzen in vergesellschafteten Gruppierungen untersucht (Barth 1998, S. 9f).

4.2. Nationale und gesellschaftliche Grenzziehungen – Charles Tilly

Ähnlich wie Barth forscht Charles Tilly über soziale Grenzziehungsprozesse. Er versteht kollektive Identitäten als eine Bündelung der Antworten auf die Fragen „Wer bin ich?“ – „Wer sind wir?“ und „Wer sind die anderen?“. Tilly erkennt, dass Grenzen zwischen zwei Parteien, in seinem Beispiel X und Y, zu Beziehungen innerhalb der Gruppe X und Y führen. Zwischen den Gruppen spannt sich eine Grenze. Diese kann über geteilte Geschichten und Erfahrungen überwunden werden. Dabei können die Geschichten die Gruppierungen einen oder teilen, je nachdem, wie die Geschichten sich zugetragen haben. Ähnlich wie Barth hebt Tilly die

Dichotomie des Ich/Du und Wir/Sie hervor. In dieser abgrenzenden Relation zu den anderen bilden Gruppen ihre eigene Identität (Tilly 2005, S. 3 - 10).

Als Forscher beobachtet Tilly soziale Grenzverschiebungen am Beispiel von bolivianischen und argentinischen Spannungen in der argentinischen Provinz Jujuy. Dabei nehmen sich bolivianische Emigrant*innen in Argentinien als Landeseigentümer*innen wahr, da sie als Nachfahren der Inca Ansprüche auf nahezu alle Ländereien Südamerikas hegen. Wie im interpersonellen Dialog oder der Rivalität zwischen zweier Organisationen greift auch in diesem Fall die einfache Dichotomie des Wir/Sie. Tilly wirft dabei Fragen auf, an welchen sich Forschende orientieren können. Diese behandeln überwiegend die Verschiebungen der Verhältnisse an der Dichotomie Wir/Sie. Diese Verschiebungen können einem einschneidenden Ereignis oder einer Veränderung der Relevanz einer Grenze entspringen. Soziale Grenzen stellen dabei für Tilly eine „kontingente Zone von kontrastierenden Dichte, rapiden Wandel oder sonstiger Trennung zwischen intern verbundenen Clustern von Bevölkerung oder Aktivitäten“ dar (Tilly 2005, S. 131). Um diese ethnischen und sozialen Grenzen zu verschieben, zeigt Tilly mehrere Mechanismen auf, welche dazu im Stande wären. Darunter fallen die *Begegnung* zwischen zwei vorher getrennten Gruppierungen, die *Auferlegung* von Reglementierungen von einer Gruppe über die andere, die *Ausleihe* von Ressourcen oder Verhaltensformen, welche ihren lokalen Standort wechseln und so für Ungleichgewicht sorgen können, die *Konversation*, welche für eine Reproduktion sowie den Abbau von Grenzen sorgen kann, sowie der *Incentive Shift*, welcher bei gesellschaftlichem Wandel für eine Verschiebung der Grenzen sorgt. Manche dieser Mechanismen greifen Hand in Hand. Die vier Mechanismen sorgen für einen vorlaufenden Wandel. Ist der Wandel manifestiert, so resultieren aus ethnischer Sicht teilweise dramatische Folgen. Der Paradigmen-Wechsel in einer Wir/Sie Dichotomie führte bereits zu mehreren Genoziden (Tilly 2005, S. 131 - 152).

4.3. Boundary Work nach Thomas Gieryn

Die Ideen, welche Barth und Tilly für die Ethnografie aufzeigen, hat Thomas Gieryn mit der „boundary work“ theoretisiert. In der Analyse von Gruppenprozessen sind Elemente der Inklusion und Exklusion wichtig, um Grenzziehungsprozesse zu analysieren. In der Wissenschaft werden diese grenzziehenden Prozesse an der Frage „Was ist Wissenschaft?“ angewendet. Wissenschaft agiert und kommuniziert in dieser Hinsicht häufig in einer für Außenstehende schwer bis nicht zu verstehenden Art und Weise. Dafür gibt es mehrere Begründungen und Ansätze. Thomas Gieryn versucht die Frage, wieso sich die Wissenschaft abtrennt, mit der

Unterscheidung, was spezielle Wissenschaft von anderen Wissenschaften trennt und wie ein „Scientific Circle“ entsteht, zu beantworten. Dieser Circle entscheidet, was Teil der im Kreis behandelten Wissenschaft ist und was nicht. Diese Abtrennung betrifft vor allem die Klassifikation von Wissenschaft und Pseudo-Wissenschaft. Um in den Circle zu gelangen, müssen Anwärter*innen für den wissenschaftlichen Bereich Kriterien erfüllen, welche dann nach dem Eintritt reproduziert werden. Die Grenze des Kreises wird in einer sozialen Grenze definiert, welche einige intellektuelle Aktivitäten als „nicht-Wissenschaft“ deklariert. Diese Definitionsarbeit benennt Gieryn als „boundary work“. Mit dieser beschreiben Wissenschaftler*innen der Öffentlichkeit und den politischen Autoritäten, was Teil ihrer Arbeit ist und was explizit nicht, um soziale und finanzielle Aufmerksamkeit auf ihren Bereich zu lenken. Am Beispiel von John Tyndalls Abgrenzungsarbeit von Wissenschaft gegenüber äußerer, in seinem Fall kirchlicher, Einflussnahme, beschreibt Gieryn, dass sich Wissenschaften gezielt abgrenzen müssen, um sich selbst bewusst zu werden. Die sozialen Grenzen müssen so konstruiert werden, dass außenstehenden Rezipienten klar kommuniziert wird, was Wissenschaft ist und was nicht. Die Ablehnung von Pseudo-Wissenschaften dient der eigenen Profilschärfung. Mit der Kundgebung, was explizit abgelehnt wird, bauen Wissenschaftler*innen eine klare Grenze auf. Die ablehnenden Wissenschaftler*innen unterstützen so nicht nur die wissenschaftlich denkende oder arbeitende Wissenschaftsdisziplin im Blick auf ihre Arbeit, sondern erleichtern politischen Entscheidungsträger*innen die ideologische Beurteilung der wissenschaftlichen Arbeit. Die politische Ressourcen- und Machtvergabe erfolgt nach Ergebniserwartung und ideologischer Interessensvertretung. Positionieren sich Wissenschaftlicher*innen mit profilierter boundary work, so können Methoden, Ergebnisse und Schlüsse besser antizipiert werden (Gieryn 1983, S. 781 - 792).

4.4. Grenzziehungen in der Wissenschaft – Anwendung des theoretischen Konzepts für die soziologische Analyse

Gieryn (1983) skizziert mit seiner Unterscheidung die Tendenzen, welche Kern dieser Arbeit sein sollen: die aktive Grenzarbeit. Das Konzept der „boundary work“ eignet sich gut, um für die grenzziehenden Prozesse im Bereich des Online-Streamings einen theoretischen Rahmen zu bieten. Die „boundary work“ findet in der Forschung in mehreren Beispielen Anklang. Julie Thompson Klein definiert in ihrer Arbeit zu den „Digital Humanities“ „boundary work“ als „a composite label for the claims, activities, and structures by which individuals and groups work directly and through institutions to create, maintain, break down, and reformulate between knowledge units. Boundary work studies initially focused on disciplines, especially the

demarcation of science from non-science” (Klein 2015, S. 5). Der Grundansatz, welchen Klein für ihre Forschung ansetzt, ist somit deckungsgleich zu den einführenden Gedanken von Gieryn. Klein (2015) beschreibt anhand der „boundary work“ die Entstehung und die Erhaltungs- und Legitimationsmechanismen von Theorien im Feld der Digital Humanities. Als eine Disziplin zwischen der Informatik und den Sozialwissenschaften grenzt Klein ab, was zu den Digital Humanities zugehörig ist, und was nicht, um einen definierten Forschungsrahmen für diese neue Wissenschaft zu spannen (Klein 2015, S. 5 - 9).

In der Soziologie findet die boundary work weiteren Anklang. Michèle Lamont nutzt den Ansatz in ihrer Forschung nach kulturellen und sozialen Ungleichheiten in Untersuchungen an symbolischen Grenzen. Nach Lamont (1995) besteht keine eigene Gesellschaft, sondern vielmehr soziale Gruppen, welche sich hinsichtlich Praktiken, Glauben und Institutionen unterscheiden. An diesen Unterscheidungsmerkmalen entstehen Grenzen. Diese Unterschiede werden in verschiedenem Maße zur Schau gestellt oder gezielt vermieden. Lamont möchte verstehen, wieso wir als Gesellschaft diese Grenzen errichten und welche sozialen Folgen sich aus diesen Grenzziehungen ergeben. Als Erklärungsansatz nutzt Lamont Durkheims plakative Aussage: „It was because men were grouped, and thought of themselves in the form of groups, that in their ideas they grouped other things” (Lamont 1995, S. 2). Nach ihrem Verständnis folgt daraufhin, dass Menschen klassifizierend denken und somit Etiketten über Kontraste zwischen Menschen und Gruppen sowie über Inklusion kreieren. Diese Etiketten sind entscheidend in der Betrachtung, da sich Individuen in Institutionen organisieren. Damit werden die Etiketten der Institution, je nach Grad der Identifikation des Individuums mit der Institution, zum Aushängeschild des Individuums selbst. Im Beispiel von Goffmans „Face-Work“ aus Kapitel 2.2. wird die Institution damit Teil des Images des Individuums. Es ist ein weiterer Bestandteil in der symbolischen Repräsentation des Selbst, wie es in sozialen Interaktionen gesehen werden soll. In dieser Betrachtung soll nicht das „Warum?“, sondern das „Wie?“ im Zentrum des Forschungsinteresses stehen. Wie sind diese Grenzen entstanden? Was hat dazu geführt, dass die Situation so ist, wie die Forschenden sie gerade vorfinden? Wie konnten die symbolischen Grenzen sich so konstruieren? In der Arbeit plädiert Lamont für eine Beobachtung der Natur der untersuchten Grenzen. Dabei sind Aspekte wie die Dauer der Grenze, die Rituale an der Grenze und der Charakter der Grenze inkludiert (Lamont 1995, S.2f).

Eine weitere Grenzforschung im Sinne von Lamont stammt von Cynthia Fuchs Epstein (1992) zum Thema Gender Grenzen am Arbeitsplatz. Epstein untersucht in dieser Forschung gender boundaries. Die Grenzen, welche die soziale Ordnung definieren, sind wohl an wenigen Stellen

so hartnäckig und historisch anhaltend gezogen wie in der Wahrnehmung von Geschlechterrollen. Durch die patriarchale Ordnung der Gesellschaft greifen diese Unterscheidungsprozesse bezüglich der Geschlechterrollen in nahezu alle Bereiche hinein. Im Kontext der Arbeit werden diese Trennlinien monetär und hierarchisch sichtbar. Dabei haben ein Großteil von Berufen selbst ein genderbezogenes Framing in der Gesellschaft wie das Bild der fürsorglichen Krankenschwester oder das des verschwitzten Handwerkers. In der Dichotomie Mann/Frau wird eine Grenze gespannt, welche traditionell die Bandbreite der infrage kommenden Berufe für Arbeitssuchende massiv einschränkt. An dieser Grenze vollzieht sich ein Prozess der Aufweichung, welcher natürlich noch nicht beendet ist. Dabei ist die soziale Ordnung des Arbeitsplatzes hinsichtlich des Geschlechts nicht gänzlich durch Kräfte des Marktes, persönliche Entscheidungen oder andere Effekte zu erklären. Es existieren bestimmte soziale Mechanismen, welche diese Ordnung aufrechterhalten. Epstein möchte in ihrer Forschung diese Mechanismen herausarbeiten. Als Beispiel nennt Epstein ein Dekret von 1973, nach welchem sich der amerikanische Telekommunikationsriese AT&T einer Öffnung hinsichtlich Arbeit und Geschlecht verschrieb. Es wurden mehrere Männer als Telefondienstleister und Frauen als Installateurinnen eingestellt. Dabei wurden die Männer in Telefongesprächen wiederkehrend als „unmännlich“ und „weibisch“ beschimpft. Die Männer empfanden die Arbeitsatmosphäre als weiblich und fühlten sich im Allgemeinen unwohl, während die Frauen als Installateurinnen von ihren männlichen Kollegen nicht ernst genommen wurden. Viele der Männer und Frauen identifizierten sich und ihre Sexualität über ihre „männlichen“ bzw. „weiblichen“ Arbeitsaufgaben. Eine weitere Grenze in ihrer Betrachtung ist diejenige zwischen Arbeitsplatz und dem eigenen Zuhause. Das patriarchale Verhältnis des Arbeitsplatzes wird in den eigenen Wänden reproduziert. Der Mann versteht sich als prädestiniert für gefährliche und kräftezehrende Arbeiten, während die Frauen den Haushalt ordentlich zu halten haben. Im Zuge der Emanzipation arbeiten Ehefrauen mehr. Diese Mehrarbeit ändert jedoch wenig am männlichen Selbstbild. Die Arbeit der Frau wird als „extra“ verstanden, welches finanziell nicht notwendig ist und wird mehr als Zeitvertreib der Frau gesehen. So verdient und arbeitet die Frau, wird jedoch von ihren Pflichten im Haushalt nicht entlastet. Die Grenzen werden nicht organisch für jede Partnerschaft individuell gezogen, sondern sind durch die patriarchale gesellschaftliche Ordnung determiniert. Dabei versuchen Männer überwiegend die Grenzen konservativ zu halten. Wenn Frauen die Grenzen verschieben möchten, so geschieht dies durch männliche Gunst. Durch diese konservative Struktur wird eine grenzbrechende Maßnahme eines Mannes durch die Gesellschaft kritischer begüht als das Ausbrechen einer Frau. Im Handlungsspielraum der Arbeitsplatzsuche wirkt auf beide Geschlechter ein ökonomischer Druck. Die Grenzen dieser Spielräume sind durch

generationenübergreifende Selbstbilder der Geschlechter verankert und sind in ihrer Auflösung abhängig vom gesellschaftlichen Wandel (Epstein 1992, S. 233 – 238).

Einen komplett anderen Forschungsgegenstand nutzt Andreas Wenninger in seinem Werk „Digitale Grenzkämpfe der Wissenschaft“. Wenninger verwendet das Konzept der boundary work als theoretischen Rahmen zur Untersuchung von Grenzziehungsprozessen in Scienceblogs. Den Fokus richtet Wenninger dabei auf die sozialen Grenzen der Wissenschaft, welche einer „ideologischen Rechtfertigung“ gleichkommen (Wenninger 2019, S. 8). Aus dem vorangegangenen Ansatz von Gieryn nutzt er eine Modifikation, um sequenzanalytisch die Grenzziehung zu rekonstruieren. Wenninger untersucht in seiner Analyse thematische Differenzierungen von Wissenschaftler*innen in Wissenschaftsforen bezüglich der Funktionalität der dargebotenen Ideen für den wissenschaftlichen Diskurs. Dafür definiert er Regeln, welche den Möglichkeitsraum festlegen, in welchem gehandelt werden kann (Wenninger 2019, S. 63f) . Diese Grenzziehungsprozesse liegen im Zentrum der Betrachtung und explizit nicht das eigene Aufbauen von Grenzen. Nach Wenninger profitiert eine Wissenschaft, welche eine klare Grenzziehungsarbeit betreibt, besonders in ihrer Außendarstellung. Durch das geschärfte Profil in der aktiven Abgrenzung gegenüber den als Pseudo-Wissenschaften wahrgenommenen Disziplinen, werden strategische Motivationen der Wissenschaft in vielen Situationen für die breite Öffentlichkeit verständlicher kommunizierbar. In der Wissenschaft sind für jede spezielle wissenschaftliche Disziplin unterschiedliche Grenzen notwendig, da jede*r Wissenschaftler*in selbst die Grenze anders ziehen. Dies erschwert finale Aussagen über die Grenze eines Betrachtungsgegenstands und zeigt dabei auf, dass die boundary work fluide ist und, wie es der Wortherkunft nach passend ist, bearbeitet werden kann (Wenninger 2019, S. 3 - 6, 37 - 44).

In den Prozessen der Grenzziehung wird ein politischer und gesellschaftlicher Charakter erkennbar. In der Wissenschaft wird Grenzziehung betrieben, um eine ideologische Integrität zu wahren. Im Kampf um Ressourcen in der Wissenschaft muss signalisiert werden, welchen Nutzen die Wissenschaft für die Politik hat. In dem sich eine Wissenschaft von gesellschaftlich als Pseudo-Wissenschaften wahrgenommenen Strömungen distanziert, stärkt die Wissenschaft ihr eigenes Profil. Neben den politischen Ressourcen profitiert eine Wissenschaft ebenso durch gesellschaftlichen Zuspruch. Eine gesellschaftlich und medial angesehene und präzente Wissenschaft erreicht mehr Menschen. Um in der Zeit der digitalen Kommunikation zu signalisieren, was echte und falsche Wissenschaft ist, haben sich in Wenningers Betrachtung Wissenschaftsblogs mit Initiativen wie der Verleihung des „goldenen Brett vorm Kopf“ zusammenschlossen (ebd., S. 51). Dabei werden besonders wissenschaftsfeindliche Bestrebungen

„ausgezeichnet“ (derStandard.at 2020). Solche Initiativen sind Paradebeispiele für medienwirksame boundary work. Es sind gezielte Aktionen, um eine Abgrenzung herzustellen.

Wenninger bleibt in seiner Fallstudie beim Thema der Wissenschaft, betrachtet sie jedoch im Umfeld der digitalen Kommunikation in Wissenschaftsblogs. Seine Forschung beinhaltet Fallanalysen zu drei verschiedenen Wissenschaftsblogs, welche sequenzanalytisch bearbeitet wurden. Wenningers Fokus liegt in der Arbeit ausschließlich in der Beobachtung des „Phänomens der kommunikativen, wissenschaftlichen Grenzarbeit, die nur einen Teil des Blogportals Scienceblogs ausmacht“ (Wenninger 2019, S. 182). Die Leitunterscheidung liegt in der Einschätzung von falscher und echter Wissenschaft. Wenninger resümiert, dass „die Grenzarbeit in den Fällen [...] ein Indikator für die Reflexivwerdung der Notwendigkeit, Wissenschaft und ihren Geltungsbereich laufend kommunikativ stabilisieren zu müssen, [ist]“ (Wenninger 2019, S. 243).

All diese empirischen und theoretischen Beispiele interpretieren die sozialen Grenzen als ein Produkt mehrerer gesellschaftlicher Prozesse. Um die Grenzen zu fassen, müssen Motivationen der Institution, der Akteure sowie der Außenstehenden in den aktiven Handlungen an der Grenze ursächlich erfasst und in ihrer Wirkung erklärt werden. In der empirischen Beobachtung unter Kapitel 8 soll der Forschungsgegenstand mit dieser dichotomen Herangehensweise analysiert werden. Nun soll der Blick auf den Forschungsgegenstand selbst gerichtet werden. Dazu wird Twitch.tv in seiner Historie, Funktionsweise und der gesellschaftlichen Struktur beleuchtet.

5. Twitch – Historie, Ökonomie und Forschungsstand

Als Beobachtungsgegenstand wird im Folgenden die Plattform „Twitch“ vorgestellt. Dabei sollen die Entstehungsgeschichte sowie die Anwendung und Monetarisierung unter die Lupe genommen werden. Im Zentrum stehen dabei die ökonomischen Gegebenheiten und die aktuellen Forschungen zu dieser Plattform.

5.1. Von Justin.tv zu Amazon: Die Geschichte von Twitch

Um die Thematik zu erläutern, muss zunächst verstanden werden, was Twitch als Plattform ausmacht, wie sie sich finanziert und wie sie von Streamern auf Produzentenseite und Zusehenden auf Konsumentenseite genutzt wird. Twitch als Plattform besteht unter dem Namen „Twitch.tv“ seit dem Juni 2011 und wurde im Jahr 2014 für geschätzte 970 Million US-Dollar von Amazon aufgekauft (Kim 2014). Seinen Ursprung fand Twitch jedoch bereits im Jahr 2007 unter dem Namen „Justin.tv“. Justin.tv wurde am 19. März 2007 von Justin Kann, Emmett Shear, Michael Seibel und Kyle Vogt, den Mitbewohnern in einer Wohngemeinschaft, als Plattform zum „Lifecasting“ gegründet. Die Website sollte ihren Nutzenden einen Raum bieten, in welchem jede Form der Live-Sendung ermöglicht wird. Justin Kann selbst nutzte die Plattform, um sein eigenes Leben rund um die Uhr zu übertragen. Obwohl dieses Ziel auf lange Sicht hin nicht möglich war, zog die Seite genügend Interessent*innen an, welche selbst Inhalte auf der Plattform produzieren wollten. Um die Plattform profitabel werden zu lassen, benötigten Kann und die anderen Gründer Investoren. Diese waren zunächst vorsichtig: Eine Plattform, welche es jedem*r ermöglicht, alles zu jeder Zeit unmittelbar auszustrahlen, ist auf der einen Seite für Werbende lukrativ, auf der anderen Seite ebenso gefährlich. Als zu „unberechenbar“ beschreiben Expert*innen und interessierte Investor*innen im Jahr 2012 das Modell des von Nutzenden erstellten Contents⁴ (Taylor 2019, S. 54). Obwohl bis dahin Videospiele die am meisten übertragene und konsumierte Kategorie darstellte, waren es die Ausnahmen, welche Justin.tv vor größere Probleme stellten. Da alles gestreamt werden konnte, dauerte es nicht lange, bis manche Nutzende diesen Umstand ausnutzten. Dabei wurden Pay TV Sendungen von Sportligen oder ähnliches übertragen. In dem Gerichtsverfahren von 2009 „Piracy of Live Sports Broadcasting over the Internet“ wurden die Gründer von Justin.tv vorgeladen gegen große Sportligen wie die

⁴ „Content“ wird im digitalen Kontext häufig als Synonym für „Inhalte“ verwendet. Es beschreibt für individuelle Streamer*innen, welche Art von Inhalten und Programm bei ihnen zu erwarten ist. Viele Streamer*innen beschreiben sich daher als „Content Creator*innen“.

Major League Baseball und die Mixed-Martial-Arts Liga UFC sowie Sportsendern wie ESPN. In der Verhandlung erläuterte Michael Seibel, stellvertretend für Justin.tv, die von den Gründern angedachte Ausrichtung der Website (Taylor 2019, S. 53f).

Justin .tv is, first and foremost, a technology company. We provide a platform that empowers people to create and share live video online. [...] Our vision is to make live video part of the everyday Internet experience in the same way that Flickr, The Huffington Post, and YouTube have brought online images, news and video clips into the mainstream. In the near future, your cell phone, your gaming console, and your video camera will all be able to broadcast to the Internet using Justin .tv. Furthermore, users will be able to build businesses on Justin.tv by creating pay-per-view and subscription live videos. In a time of traditional media consolidation, Justin .tv is providing an important alternative platform for the distribution and monetization of live video content (Taylor 2019, S. 56)

Mit seiner Prognose sollte Seibel Recht behalten. Seibels Vision für Justin.tv nutzte die Rechtsprechung des Digital Millennium Copyright Act (DMCA). Diese besagt im Kern, dass Plattformen nicht für die Aktionen ihrer Nutzer*innen haftbar sind, solange sie bei Verstößen reagieren (17 U.S. Code § 512 1998). Allen voran gab sich die UFC mit dieser Regelung nicht zufrieden, nachdem sie geschätzte 350 Millionen US-Dollar in Pay Per View Einnahmen⁵ durch illegal gestreamte Übertragungen verloren hatten. Justin.tv und die UFC konnten sich dennoch außergerichtlich einigen. Doch das Beispiel zeigt, wie volatil die Grenze zwischen der Plattformidee des „alles-ist-möglich“-Livestreamings und dem Urheberrecht ist. Die Vision von Seibel ist ein elementarer Bestandteil des Populärdiskurs von Twitch. Die Ausrichtung hin zum Gaming und die (um sich von der Prägung durch einen der Gründer loszusagen notwendige) Namensänderung der Plattform hin zu „Twitch.tv“ kommt daher nicht von ungefähr. Im Vergleich zur Live-Übertragung über die Kamera ist die Übertragung eines Videospiele kontrollierbarer und besser zu vermarkten. Twitch gelang eine Marktpositionierung, welche der Videospieleindustrie Vorteile durch die Präsentation des Produkts ermöglicht und gleichzeitig einen Raum für Nutzer*innen bietet, um die von Seibel vorhergesagten kreativen Inhalte zu erschaffen. An diesen Räumen verdient Twitch als Plattform natürlich finanziell mit. Twitch ist es gelungen, die Übertragungen von Nutzenden mit Werbung zu bespielen und zu

⁵ PPV oder Pay Per Views ist ein in Amerika verbreitetes Vermarktungsinstrument. Für besondere Events bezahlen Interessierte einen vorgegebenen, einmaligen Preis, um die Veranstaltungen ansehen zu können. Durch die Übertragung dieser Events brechen Teile dieser Einnahmen weg.

monetarisieren sowie die Plattform als integralen Teil der Werbung für die Gaming-Industrie zu implementieren. Durch diese Positionierung wurden große Konzerne auf den Streaming-Dienst aufmerksam. Im Jahr 2014 kaufte der Technologie-Riese Amazon Twitch für 970 Millionen US-Dollar. Twitch öffnete sich in den folgenden Jahren, weg vom reinen Gaming-Content, wieder für kreative Felder wie der Musik oder der Kunst. Die ästhetische Ausrichtung der Plattform veränderte sich durch die Übernahme von Amazon nicht. Die wirtschaftliche Ausrichtung hinsichtlich der Monetarisierung hingegen wandelte sich für die Content Creator. Bevor an dieser Stelle ins Detail gegangen wird, müssen Begrifflichkeiten des Streaming-Umfelds geklärt werden (Taylor 2019, S. 55ff).

5.2. Der Aufbau und die Funktionsweise von Twitch

Der Aufbau von Twitch ist anderen Video- und Streamingportalen wie YouTube und Netflix ähnlich. Die Landing-Page⁶ von Twitch.tv operiert mit verschiedenen Vorschlägen, welche sich je nach Nutzergewohnheit verändert. Die Startseite baut sich aus vier Hauptelementen zusammen. Drei dieser vier Elemente sind verschiedene Darstellungsformen von vorgeschlagenen Streamer*innen. Im Startbereich (Anm.: Bereiche gelb, rot und blau in Abb. 3) präsentieren sich Streamer*innen, welche entweder über ein seit Dezember 2020 implementiertes Tool „geboostet“⁷ wurden oder durch den Algorithmus je nach vergangenem Ansehverhalten ausgewählt werden (Hale 2021). Sucht man nach einem*r speziellen Streamer*in, so kann die Suchleiste im Header der Seite verwendet werden (Anm.: grüner Bereich in Abb. 3). Dabei bleiben die Bereiche rot und grün in Abbildung 3 bei der Nutzung von Twitch immer sichtbar, während sich der blaue Bereich durch nach unten scrollen erweitern lässt, wodurch der gelbe Bereich verschwindet (Anm.: Abbildung 4). Der blaue Bereich gliedert sich dabei nach Kategorien auf, die vom Algorithmus vorselektiert werden. Dabei erstellt Twitch eine auf die Nutzenden angepasste Persona, welche den Nutzenden in Form der Startseite mit ihren Empfehlungen widergespiegelt wird. Diese Funktionsweise wird nicht nur von Twitch, sondern von nahezu allen datenbasierten, sozialen Plattformen wie Facebook, Instagram oder TikTok angewandt (van Dijck et al. 2018, S. 31ff).

⁶ Die „Landing-Page“ ist die Startseite von Twitch. Auf ihr landet man, wenn man im Browser „Twitch.tv“ eingibt.

⁷ Für einen „Boost“ bezahlen Zusehende einen gewissen Beitrag, um die Streamer*innen zu unterstützen und so präserter auf die Landing-Page zu positionieren

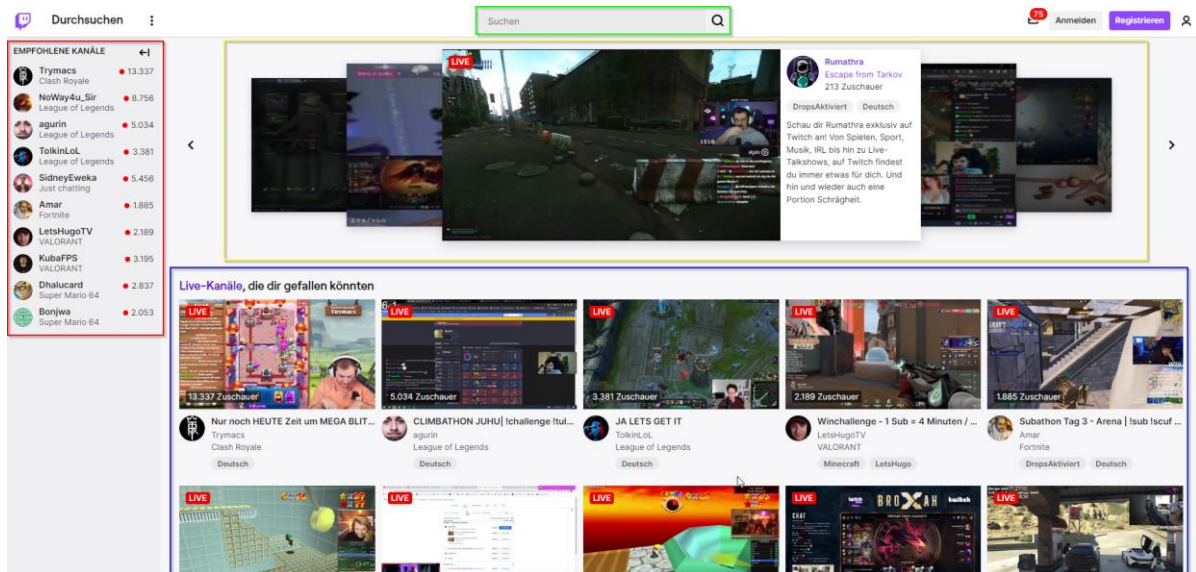


Abb. 3: Startseite Twitch.tv (Twitch.tv F 2023)

Auf der Startseite wird von Nutzerseite der gewünschte Stream ausgewählt. Die Konsument*innen werden darauffolgend auf den gewählten Livestream geleitet. Diese Seite enthält wieder die beiden permanent sichtbaren Abschnitte der „empfohlenen Kanäle“ auf der linken Seite und die „Suchleiste“ im oberen Bereich des Layouts. Die entscheidenden Bereiche des Streamings sind der übertragene Livestream (Abb. 5: gelber Bereich, mittig) mit den Hauptelementen der Übertragung des Videospiele oder eines anderen Inhalts (Abb. 5: Cyan Bereich im Livestream) und dem Kamerabild des*r Streamer*in oder des*r Kommentator*in (Abb. 5: lila Bereich rechts im Livestream) sowie der Live-Chat des Streams (Abb. 5: blauer Bereich, rechts). Über diese Sektionen erfolgt die Hauptkommunikation des Mediums. Im Bereich des Livestreams werden die Inhalte des*r Streamer*in bzw. des Kanals präsentiert. Dabei legen die Streamenden

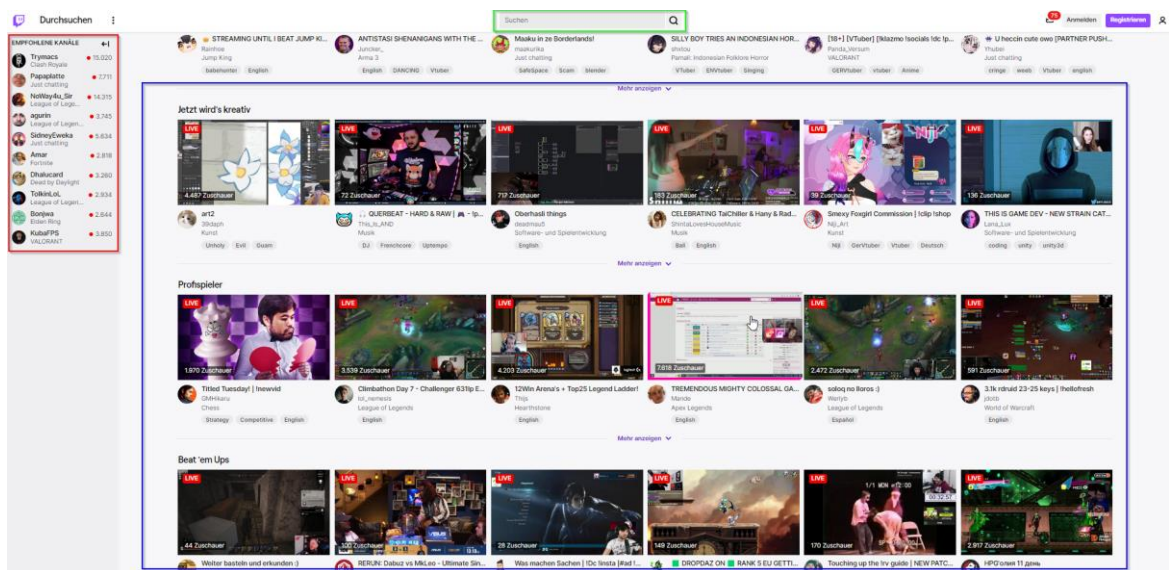


Abb. 4: Startseite Twitch.tv nach unten gescrollt (Twitch.tv F 2023)



Abb. 5: Ansicht eines Streams auf Twitch.tv (Twitch.tv G 2023)

den Fokus ihrer Präsentation auf unterschiedliche Aspekte, um eine bestimmte Zielgruppe oder Nische anzusprechen. Dazu zählen Übertragungen, welche auf humorvolle Art und Weise, durch eine enge Einbindung des Chats, besondere Leistungen in einem Videospiele oder einer Kunstsektion (Musik, Zeichnung, Kreativität) überzeugen möchten. Neben dem Anspruch einer ästhetischen Präsentation der eigenen Inhalte zählt auf Twitch laut Woodcock und Johnson die persönliche Verbindung zwischen Streamer*in und Zusehenden. Durch die festgesetzten Übertragungszeiten fühlt sich das Live-Streaming an wie „Zeit mit einem Freund zu verbringen“ (Woodcock und Johnson 2019). Dafür ist ein Zusammenspiel aus den drei Elementen Übertragung, Kamera und Chat unabdingbar (Woodcock und Johnson 2019, S. 813 - 820; Bonnie ‘Bo’ Ruberg und Daniel Lark 2021, S. 680 - 692; Poell et al. 2022, S. 5f).

Um als Streamer*in monetär über Twitch arbeiten zu können, ist die Art und Weise des Anstellungsverhältnisses elementar. Um zu Beginn Geld mit dem Streamen auf Twitch zu verdienen, müssen verschiedene Bedingungen erfüllt werden. Der Status, welchen ein*e Streamer*in nach diesen ersten Hürden erhält, nennt sich „Affiliate“. Dazu gehören aktuell, neben dem Erreichen von 50 Followern, eine Mindestanzahl von 500 gestreamten Minuten, sieben Streams an unterschiedlichen Tagen sowie eine durchschnittliche Zuschauerzahl von drei Personen in den letzten 30 Tagen (Twitch.tv B 2023). Das Erreichen des Affiliate-Status ermöglicht es Streamer*innen Werbung auf ihrem Kanal zuschalten, Abonnements und Schenkungen von Zusehenden zu erhalten und so Einnahmen über das Affiliate-Programm zu generieren. Es sind die ersten Schritte, die ein*e jede*r Streamer*in erreichen muss, um einen monetären Nutzen aus dem reinen Streaming (Werbepartner ausgeschlossen) von Twitch als Plattform zu generieren. Dabei erfolgen die Einnahmen dual über die Plattform (Werbeschaltungen) sowie die

Zusehenden (Schenkungen und Abonnements). Die Bildung einer soliden und zufriedenen Zuschauerschaft ist somit nicht nur aus psychischer Sicht ratsam, sondern ist für den finanziellen Erfolg eines*r Streamer*in ein wichtiger Baustein. Eine Schenkung wird im englischsprachig dominierten Umfeld von Twitch häufig als „Donation“ benannt. Dabei wird ein durch den*die Schenkende*n bestimmter Betrag an den*die Streamer*in übergeben. Der Abschluss eines Abonnements, einer „Subscription“ oder kurz „Sub“, kostet aktuell in Deutschland und Österreich den festgesetzten Preis von 3,99€ für einen Monat (Milz 2021). Von diesen 3,99€ schöpft Twitch einen gewissen Beitrag ab, welcher je nach Größe des Streams von 30 % bis 50 % variierte, jedoch seit 2022 für alle Streamende auf 50% gesetzt wurde (Peters 2022). (Taylor 2019, S. 72f)

Weltweit haben den Affiliate-Status über 1,8 Millionen Streamer*innen (Streamcharts 2023). Um als Streamer*in nicht nur von Donations und Abonnent*innen abhängig zu sein, werden häufig Partnerschaften für einzelne Streams oder dauerhafte Sponsoren für den Kanal abgeschlossen. Dabei hilft der Status als Twitch Partner, welcher für die an einer Partnerschaft interessierten Unternehmen wie eine Art Siegel fungiert. Um den Partner-Status zu erreichen, müssen die Streamer*innen sich aktiv bei der Plattform bewerben. Diese Bewerbungen werden individuell inspiziert und unterliegen keinen klaren Kriterien, sondern Richtlinien, welche bei der Erreichung des Status helfen sollen (Twitch.tv C 2023). Twitch Partner haben im Vergleich zu Affiliate Streamer*innen mehrere Vorzüge wie die Möglichkeit ihre Stream-Zusammenfassungen (VoDs)⁸ länger aktiv zu halten, ihren Stream mit Verzögerung laufen zu lassen und einiges mehr (Twitch.tv B 2023). Neben den Werbepartnern gelingt auch eine Kooperation mit anderen Streamer*innen der Plattform besser im Partner-Status. Denn die Funktion des „Squad-Streams“, mit welcher bis zu vier Partner ihre Streams kombinieren können, ist nur für Partner freigeschaltet (ebd.). Laut Auskunft von Twitch im Rahmen der „Frequently Asked Questions“ streamen aktuell rund 27.000 Partner*innen auf der Plattform (Twitch.tv A 2023).

Die Plattform bietet Streamer*innen einen Raum, um sich für Freunde und Bekannte ohne monetäre Beweggründe zu präsentieren, aber auch um als digitale Unterhalter*innen ihren Lebensunterhalt aufzubessern oder gänzlich zu finanzieren. Für Letzteres müssen viele Stunden im Stream und außerhalb in der Planung investiert werden, um einen Stream anzubieten, welcher profitabel ist. Dabei ist neben einem ästhetisch ansprechenden und unterhaltsamen Stream eine

⁸ VoD steht für Video on Demand. In diesem Format können vergangene Streams von Konsument*innen nach der Live-Übertragung nachträglich angesehen werden. Für Partner (60 Tage) werden diese VoDs länger bereitgestellt als für Affiliate-Nutzende (14 Tage) oder nicht-monetarisierte Streams (7 Tage). (Twitch.tv B 2023)

enge Communitybindung notwendig. In dieser Community ist, wie bereits festgestellt, nicht jedes Mitglied gleich.

5.3. Die Rollen im Stream – Die Nutzer*innen der Plattform

Bevor die einzelnen Rollen im Stream besprochen werden, sollen die Nutzer*innen des digitalen Umfeld selbst charakterisiert werden. Nach einer Onlinepanel-Umfrage von Granow und Schwarz zum Thema „Onlinegaming und die Rolle der Plattform Twitch“ ist in Deutschland in der Altersgruppe unter 50 Jahren ein Großteil der Befragten mit Gaming in einem oder mehreren Medien vertraut. Darunter zählt auch die Sparte der Handy-Spieler*innen. 79 % der Befragten in der Altersgruppe 40-49 Jahren hatte bereits Kontakt mit Videospielen über Smartphone, Laptop oder Konsole. Die Geschlechter sind hierbei nahezu ausgeglichen. 52 % der Gamer sind Männer, wobei der Anteil der „Heavy Gamer“, Spieler*innen mit kompetitiven Anreizen am Videospielen, mit 63 % überwiegend männlich ist. Zur Nutzung von Twitch ergibt die Umfrage, dass bereits 29 % der zwischen 12- bis 49-jährigen Twitch bereits genutzt haben oder die Plattform kennen. Den größten Zulauf an Zusehenden erfährt Twitch zwischen 18:00 und 23:00 Uhr. Die größte Altersgruppe von Nutzenden der Plattform Twitch ist mit 53% die Gruppe von 14- bis 29-Jährigen. Entgegen der paritätischen Verteilung der Geschlechter in Bezug auf Gaming selbst, sind ca. zwei Drittel der Nutzenden der Plattform männlich. Die restlichen Erkenntnisse aus dieser Umfrage werden unter Kapitel 5.4.1. zum Stand der Forschung zum Thema „Twitch“ erneut aufgegriffen (Granow und Schwarz 2022).

Damit im Chat und in der Community eine kommunikative Atmosphäre gelingen kann, haben Streamer*innen ab einer gewissen Anzahl an Zusehenden Moderator*innen, welche den*die Streamer*in bei der Aufrechterhaltung einer etablierten Ordnung im Chat unterstützen. Die Moderator*innen sind in den Communities von essenzieller Wichtigkeit. Sie tragen im Chat ein auffälliges, grünes Emblem mit einem weißen Schwert (siehe Abb. 5 unten im blauen Chatbereich). Die Universalität dieses Symbols erstreckt sich über die gesamte Plattform, so dass Moderator*innen in jedem Stream klar für alle Nutzenden erkennbar sind. Moderator*innen sind in der Regel Personen, welche sich lange Zeit aktiv am Chat beteiligt haben und eine Verbindung zum Chat und dem*der Streamer*in aufgebaut haben. Dabei kann es vorkommen, dass sich Streamende und Moderator*innen bereits außerhalb des digitalen Umfeld getroffen haben. Dies stellt jedoch die Ausnahme dar. In der Position der Moderation sind sie nicht nur dafür verantwortlich die Regeln des Streams und von Twitch aufrechtzuerhalten. Moderator*innen versuchen die Diskussion im Chat im Terms of Service-gerechten (im Folgenden mit ToS

abgekürzt) Rahmen zu halten, alte wie neue Zuschauer*innen einzubinden und die Beteiligung sowie die Geselligkeit zu fördern. Moderator*innen erfüllen als Kernbestandteil der Community eine ordnende wie richtungsweisende Rolle. Der Ton, welcher durch den*die Streamer*in vorgegeben wird, wird durch die Handlungen der Moderation im Chat reproduziert. Dabei ist für die Schaffung eines Handlungsrahmens für den Chat nicht nur elementar, was und wie im Chat gesprochen wird, sondern ebenso welche Sprache, Themen und Ansichten explizit nicht in den Rahmen passen. Diese Rahmen- bzw. Grenzsetzung wurde in Kapitel 4 genauer unter die Lupe genommen und soll in der Beobachtung in Kapitel 7 wieder aufgenommen werden (Hamilton et al.).

Eine weniger offizielle und dennoch an die streamende Person gebundene Rolle kommt den „Regulars“ zu. Sie sind die Nutzenden, welche regelmäßig und aktiv im Chat von bestimmten Streamer*innen agieren. Nach Hamilton sind Regulars „the lifeblood of stream communities“, welche viel in die Community investieren und ein Niveau an Vertrauen gegenüber anderen Regulars aufgebaut haben. Diese Regulars erkennen und begrüßen sich untereinander im Chat. Dabei reproduzieren die Regulars im Chat das Verhalten und die Kommunikation des Streamenden über etablierte Verhaltensmuster in der Sprache. Twitch hat hierbei eigene Sprachmuster und -verhalten inkorporiert, welche, ähnlich der Jugendsprache, hauptsächlich im digitalen Kosmos angewandt werden. Hamilton et al. nutzen dabei das Schwarmverhalten des Chats in Situationen, in welchen der Chat von „normaler“ Sprache abweicht, mit Formulierungen und Emotes wie „LOLOLOL“ für den Ausdruck von unkontrolliertem Gelächter oder “RAISE UR DONGERS” als Zeichen der Unterstützung für den*die Streamer*in (Hamilton et al.). Regulars sind in Stream-Situationen als Element des Feedbacks und der Kommunikationshilfe für den*die Streamer*in entscheidend. Sie befeuern den Chat und animieren neuere Mitglieder der Community zur Interaktion. Im selben Maße interagieren sie mit allen Beteiligten im Chat. Dies beinhaltet Teilnehmende, welche nicht nach der bestehenden Konvention kommunizieren. Regulars versuchen, die durch den*die Streamer*in manifestierte Mentalität des Streams aufrecht zu erhalten gegenüber äußeren Einflüssen, wenn der*die Streamer*in die Grenzen klar definiert hat. Diese Grenzen sind mannigfaltig (Youngblood 2022; Hamilton et al.).

Um Teil eines Streams zu sein, ist aktive Partizipation nicht zwingend erforderlich. Nur ein geringer Anteil der Zusehenden beteiligt sich an der Konversation im Chat. Damit ist ein Großteil der Zusehenden nicht an der aktiven Gestaltung des Streams beteiligt. Diese Gruppe wird

im Twitch-Kontext „Lurker“ genannt nach dem englischen Wort „lurking“⁹. Obwohl die Lurker keine Beteiligung im Chat haben und den Streamenden so kein direktes Feedback geben, sind sie für den Erfolg des Streams von enormer Bedeutung. Durch den Algorithmus werden Streams priorisiert, welche hohe Zuschauerzahlen halten können. Bleibt die Gruppe der Lurker lange in einem Stream und sorgt so für eine hohe Zuschauerzahl, so wird der Stream mehreren Nutzenden über die Startseite empfohlen, die dann wieder rum zu Lurkern oder Chattenden werden können, welche die Community mitgestalten. Da die Lurker nicht aktiv an der Communitybildung mitwirken, sind sie für das Forschungsthema nur bedingt relevant. Sie werden berücksichtigt als Einflussgröße, sind jedoch in der gewählten Methode der Beobachtung nicht wirklich greifbar.

Unterstützung kann im Umfeld des Streamings durch reine Partizipation in der Community erfolgen. Jedoch sind viele Streamer*innen auf die finanzielle Unterstützung ihrer Zuschauerschaft angewiesen. Daher muss neben den Gruppen der Regulars und Lurkern noch eine Gruppe definiert werden: Die Subscriber. Diese haben, wie die Moderatoren, im Chat vor ihren Pseudonymen ein spezielles Symbol, welches sie vom Rest des Chats abhebt. Den Status des Subscribers erhalten Nutzende durch eine monatliche Zahlung von 3,99€ (in Deutschland und Österreich, Stand Januar 2023) (Milz 2021). Im Vergleich zu den Moderator*innen haben Subscriber von Kanal zu Kanal sowie nach zeitlicher Dauer des Abonnements unterschiedliche Symbole. Zudem erhalten Subscriber je nach Stream weitere Vorzüge, wie die Nutzung von kanalspezifischen Emotes, welche im Chat statt Emojis zur Verbildlichung der Sprache genutzt werden. Die genauen Rahmenbedingungen zu einem Abonnement eines Kanals befinden sich in der Schaltfläche direkt unter einem Stream sowie in der Stream-Information (Abb. 6).

⁹ Zu Deutsch: Beobachten oder Lurren. Die „Lurker“ beobachten den Stream ohne sich im Chat zu beteiligen.

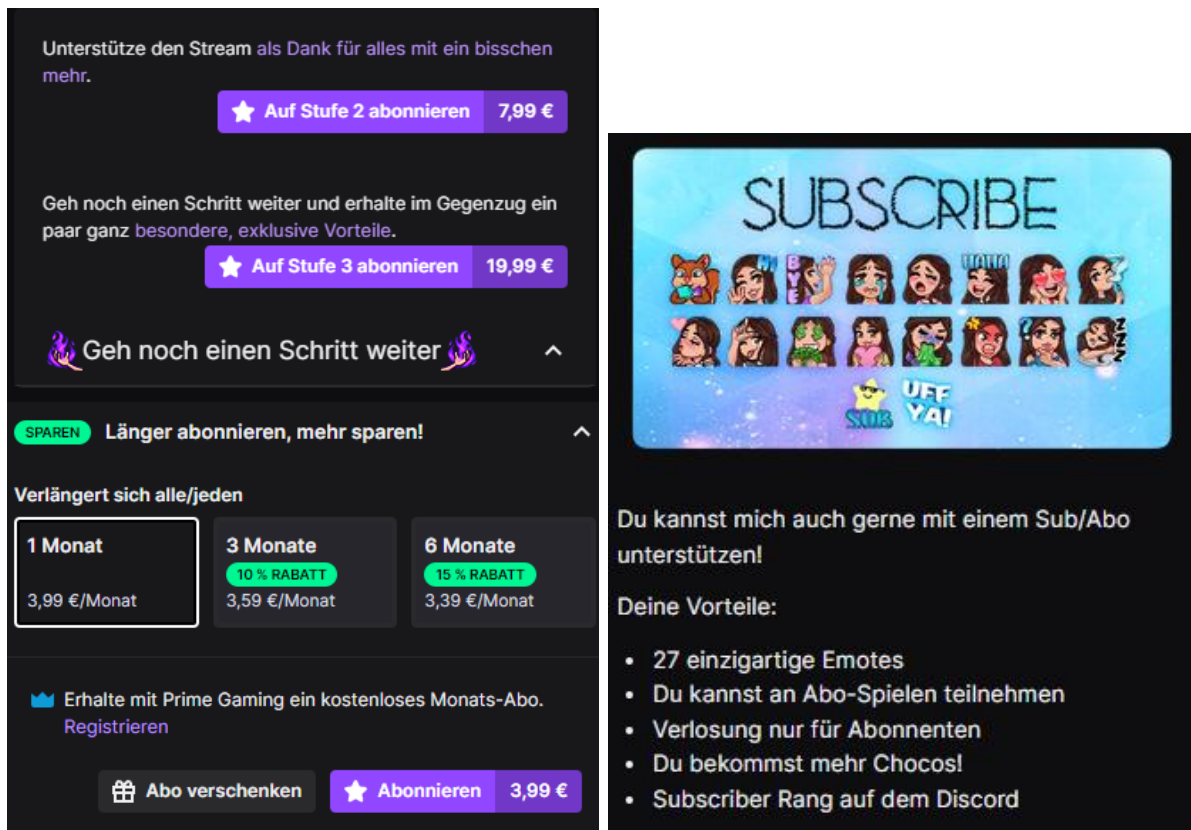


Abbildung 6: Links: Kosten- und Stufenauflistung Abonnements Twitch.tv; Rechts: beispielhafte Vorteile eines Abonnements bei einem Twitch-Stream¹⁰ (Twitch.tv E 2023)

Mit den Vorzügen, welche Subscriber erhalten, versuchen Streamer*innen Anreize für eine langfristige, monetäre Bindung an den Kanal und die Community zu erreichen. Die Communitybildung ist für Streamende die Basis ihres Einkommens. Wenn eine große, zahlungsbereite Community aufgebaut wurde, wird eine dreifache finanzielle Einkommensstruktur möglich. Die erste bezieht sich, wie bereits angesprochen, direkt aus der Community selbst über Schenkungen und Abonnements. Die zweite fußt ebenfalls auf der Community, da sich große Unternehmen nur auf Streams von Content Creator*innen konzentrieren, welche über eine quantitativ große Community verfügen. Mit einer großen Community steigt die Sichtbarkeit für Werbende und die damit verbundenen Werbeverträge. Die dritte stellt Twitch selbst dar. Die Plattform schüttet, je nach Anzahl abgespielter Werbungen, einen Betrag an die Streamenden aus. Um demnach auf der Plattform Beachtung zu finden, muss ergründet werden, welche treibenden Faktoren in dieser ökonomischen Umgebung wirken (Woodcock und Johnson 2019, S. 813 - 820).

¹⁰ Die Vorteile sind kanalspezifisch. Die streamende Person entscheidet darüber, welche Vorteile Abonnenten neben den Emotes erhalten und wie diese Vorteile benannt werden. Häufig haben Streamende für diese Extras communityspezifische Bezeichnungen.

5.4. Die ästhetische Ökonomie des Twitch-Streams

Nachdem der bisherige Fokus auf Twitch, den Bestandteilen des Streams und den Rollen der Zusehenden lag, wird nun die Aufmachung des Twitch-Streams näher betrachtet. Um die Motive für die ökonomischen Handlungen der Streamenden zu analysieren, wird die ästhetische Ökonomie von Andreas Reckwitz verwendet. In diesem Ansatz beschreibt Reckwitz die Ästhetisierung und Kulturalisierung der Wirtschaft. Diese soll in Bezug auf Twitch und das Streaming mit den Aspekten der „creative industry“ und dem „performing self“ angewandt werden.

5.4.1. Twitch als „creative industry“

Reckwitz betrachtet die Ökonomie des Kapitalismus im postfordistischen Zeitalter. Bis hinein in die 1960er Jahre beobachtet Reckwitz eine „doppelte Paradoxie des Neuen“ (Reckwitz 2021, S. 136). Damit beschreibt er einen inneren Zwiespalt in der ökonomischen Struktur der arbeitsteiligen Organisation, da in dieser Organisation eine Wiederholungsstruktur abläuft, welche sich konträr zur ökonomischen Sphäre bewegt, jedoch auf eben jene angewiesen ist. Reckwitz formuliert dies als „[E]ine Struktur der Wiederholung, [die] Hand in Hand [geht] mit unbeabsichtigten Folgen in der Umwelt der Ökonomie, die mannigfachen sozialen Wandel mit sich bringen, und sie ist zugleich innerhalb der Organisationen an Spezialabteilungen für technische Innovationen gekoppelt“ (Reckwitz 2021, S. 137). Diese Dualität wird in der ästhetischen Ökonomie überwunden (Reckwitz 2021, S. 133 - 197). Diese Überwindung soll am Beispiel „Twitch“ erklärt werden.

Um das Umfeld aus Twitch, Streamenden und Zusehenden hinsichtlich der ästhetischen Ökonomie genauer zu beleuchten, müssen die nach Reckwitz definierten vier Eigenschaften dieser seit den 1970er Jahren existierenden Ökonomie-Form besprochen werden. Zum einen gibt es die (1) permanente Innovation in der ästhetischen Ökonomie. Die Innovation im Feld ist nicht länger Aufgabe der Forschung, sondern wird gänzlich an die Organisationen gesamt abgeben. In der Beständigkeit, in welcher Innovationen von statten gehen, bedeutet dies eine durchgängige kulturelle Reformierung hinsichtlich Inhalt und technischer Ausrichtung. Neben der Schnelllebigkeit der Innovation ist in der ästhetischen Ökonomie die (2) ästhetische Arbeit ebenso entscheidend für den ökonomischen Erfolg. Im Kern müssen neue Dienstleistungen und Güter attraktive Zeichen setzen, um auf emotionaler Ebene zu überraschen oder genossen

werden zu können. Dies kann vordergründig in der Werbeindustrie beobachtet werden, welche zunehmend auf emotionale Rezeption und sinnliche Wahrnehmung ausgelegt ist. Neben dem emotionalen Produkt wird in der ästhetischen Ökonomie das emotionale und sinnliche Subjekt auf der Seite der Konsumierenden fokussiert. Dieses sehnt sich im Arbeitsverhältnis nicht mehr nach reiner Einkommensmaximierung, sondern berücksichtigt andere Faktoren wie Wohlbefinden und persönliche Erfüllung in der Arbeit. Reckwitz bezeichnet dies als (3) ein postromantisches Arbeits- und Berufsmodell. Das Arbeiten und das daraus sich ableitende Selbstbild können und sollen eine Quelle von emotionalen Enthusiasmus sein. Neben dem Umfeld, der Arbeit und dem produzierenden Subjekt betrachtet die Theorie der ästhetischen Ökonomie auch die Konsumentenseite. Diese sind an der (4) Ästhetik orientierte Subjekte. Sie stellen sich ihren eigenen Lebensstil zusammen. Dabei repräsentiert die ökonomische Organisation keine reine Produzentenstelle, die sich eigenständig steuert, sondern handelt in grundsätzlicher Abhängigkeit von der unberechenbaren Aufmerksamkeit eines ästhetisch orientierten Konsumentenpublikums. Von den Konsument*innen wird in ihrem eigenen Konsum und ihrer Auswahl eine eigene Kreativität vorausgesetzt (Reckwitz 2021, S. 133 - 197).

Die „doppelte Paradoxie des Neuen“ des Kapitalismus im frühen 20. Jahrhunderts wird in der ästhetischen Ökonomie überwunden. Die Produzent*innen und Konsument*innen der ästhetischen Ökonomie bewegen sich mit den technischen Innovationen und dem sozialen Wandel im Einklang. Die Emotionalität als geteilte Wertevorstellung wird hier zu einem elementaren Bestandteil des Marktes. Während von den Produzent*innen selbst Emotionalität in ihrer Arbeit vorausgesetzt wird, möchten die Konsument*innen im selben Maße emotional angesprochen und beansprucht werden. Die Werbeindustrie gilt als ein Paradebeispiel einer creative industry. Im Kontext des Streamings ist Werbung und Sponsoring ebenso ein tragendes Element. Neben der verlangten Emotionalität des Streamenden in der ästhetischen Ökonomie wird erwartet, dass die Werbepartner*innen der Influencer einen ebenso emotionalen Bezug von Produkt und Stream herstellen können. Die Werbung ist nach Reckwitz eine ästhetische Arbeit, die Bilder produziert, die beim Betrachtenden sinnlich-affektive Wirkungen und eine Identifikation mit der Ware hervorrufen wollen. Die Ästhetik des Produkts steht über dem Produkt selbst in der werblichen Darstellung. Die Identifikation mit einem*r Streamer*in als Marke kann in der emotionalen Arbeit des Live-Streamings nachvollzogen werden. Die „Emotionale Arbeit“ verlangt nach Bonnie Ruberg ein Kultivieren der Gefühle der Zusehenden, das optische Ausleben und die Kontrolle von Gefühlen sowie die Nutzung von Emotionen als eine Möglichkeit zur Etablierung der eigenen persönlichen Marke und Community des Streams. Somit agieren

Streamer*innen in einem öffentlichen System als Unterhaltende und Werbende in einer Personalunion. Als Hauptakteure des Systems bauen Streamer*innen gezielt emotionale, möglichst anhaltende Verbindungen zum Publikum auf. Streamer*innen werden dabei für viele Heranwachsende zu Stars und Vorbildern (Reckwitz 2021, S. 133 - 197; Ruberg und Cullen 2019, S. 85 - 100).

*5.4.2. Zwischen „performing self“ und „personality star“ – Streamer*innen als Stars*

Streamer*innen konkurrieren gegen andere Streamer*innen, wie in jedem Markt einer „creative industry“, um die vorherrschende Ressource der Nachfrage. Im Falle der Musik-Industrie sind diese Ressourcen Konzerttickets sowie Verkaufs- und Streamingzahlen. Auf Twitch ist diese Ressource, wie in Kapitel 5.2. und 5.3. festgestellt, das Zusehen, das Kommentieren, die Teilnahme in der Community sowie die finanzielle Unterstützung. In der „creative industry“ des Streamings konkurrieren die Akteur*innen um diese Ressourcen. Die Künstler*innen drücken sich selbst und die „inneren Ideen und Imaginationen in einem objektivierten Werk aus [...], [welches] zum Prototypus eines expressiven Subjekts [wird], das durch ‚Selbsterschaffung‘ (self-creation) charakterisiert ist“ (Reckwitz A 2021, S. 242). Die expressiven Streamer*innen treten in einem Stream somit in der Rolle als sie selbst in einer selbstdarstellerischen Form auf. Im Starsystem nach Reckwitz vollführen Streamer*innen einen wahren Balanceakt zwischen einem „Performing Star“ wie Schauspieler*innen oder Sänger*innen und „Personality Stars“ wie Paris Hilton, Prominente aus Reality-Shows oder andere Influencer*innen. Erstere erhalten ihren Status durch die Genialität in ihrer Kunst, ihrem Sport oder ihrem Genre, während die Personality Stars in einer Menge durch ihre persönlichen Attribute und das eigene Auftreten die Zusehenden in ihren Bann ziehen. In Streams werden verschiedene Nischen besetzt. Dabei reicht die Spannweite von professionellen Leistungen in einem Videospiel über humoristische Untermalung des semi-professionellen Spielstils eines bestimmten Computerspiels bis hin zur reinen Reaktion und Kommentierung eines Videoinhalts. Da Zusehende verschiedene Motivationen haben, wieso sie bestimmte Kanäle in verschiedenen Kategorien ansehen, fällt die Einordnung in das Starsystem für das Phänomen „Streamer*in“ in einer universellen Weise schwer. Während Streamer*innen, welche mehr dem Charakter des „performing selfs“ entsprechen, in einem gewissen Maß auch immer „personality stars“ sein können, sind „personality stars“ im Streaming-Umfeld, wie in allen anderen Star-Systemen, meist an diese Rolle gebunden. Die öffentliche Betrachtung von Streamenden hebt das Starsystem nach Reckwitz auf eine neue Ebene hinsichtlich der Bindung von Star zu Konsumierenden. Durch den gezielten Aufbau

von emotionalen Verbindungen und der Möglichkeit der direkten Kommunikation über den Chat, sind die Ebenen des Starsystems nicht mehr vollständig ausreichend für die Analyse von Streams (Reckwitz A 2021, S. 239 - 267; Woodcock und Johnson 2019, S. 813 - 820).

5.5. Grenzziehungen auf Twitch als Plattform hinsichtlich kontroverser Inhalte

Wie bereits in Kapitel 5.2. festgestellt, zieht Twitch als Plattform Grenzen hinsichtlich der Ausstrahlung der Inhalte. Die Plattform zieht jedoch andere Grenzen als die streamenden Individuen. Wie in Kapitel 2.3. angeschnitten, handelt es sich bei Twitch um eine Szene mit einer Vielzahl von Untergruppen. Twitch als eine ökonomische Szene grenzt sich dahingehend gegen größere Einflüsse von außen ab und etabliert Regeln für diese Szene. Damit soll geregelt werden, was in welcher Form an wen gesendet werden darf. Wo diese Grenzen verlaufen sollen, ist für ein global agierendes Unternehmen wie Twitch ein höchst kontroverses Thema. Im Jahr 2022 wurden diese Diskussionen hauptsächlich an zwei Fronten geführt: den brisanten Thematiken der Casino- und der sogenannten „Hot Tub“-Streams. Dabei strahlten Streamer*innen aktives Glückspiel bzw. anzügliche und in Teilen sexuelle Inhalte aus, welche einige Nutzende als Verstöße gegen den Jugendschutz werteten (Glanzer 2022; Singh 2022). Twitch reagierte im Fall des Glückspiel-Streams mit einem Verbot für bestimmte, unlizenzierte Anbieter*innen. Mit den Verschärfungen der eigenen Community Guidelines ohne ein klares Verbot der kontroversen Inhalte betreibt Twitch eine löchrige Grenzziehung. Es wird eine symbolische Verschiebung der Diskurslinie verabschiedet, ohne die Streamer*innen, welche den kontroversen Inhalt anbieten, komplett auszuschließen. Große Streamer*innen der Plattform wie Imane „pokimane“ Anys bewerteten das Handeln der Website positiv und begrüßten den Schritt (Gwilliam 2022). Dennoch ist es weiterhin möglich, über Twitch Glückspiel in der Kategorie „Slots“, sowie in hohem Maße sexualisierte Inhalte in der Kategorie „Pools, Whirlpools und Strände“ auszusenden und anzusehen (Twitch.tv D 2023). Das Twitch auf die Kritik und die Diskussion medienwirksam mit einem Verbot von einigen Anbietern reagiert, jedoch die Inhalte an sich weiterhin gestattet, ist zwar eine Grenzziehung, welche jedoch inkonsequent gezogen ist. Für Streamende ist es eine Möglichkeit der eigenen Grenzziehung und Face-Work. Imane „pokimane“ Anys, eine der größten Streamerinnen weltweit, reagierte über Twitter auf die Pressemitteilung von Twitch positiv (pokimane 2022). Damit betreibt sie selbst Face-Work und eine Grenzziehung, indem sie selbst diese Inhalte kritisch sieht und erklärt ihre persönlichen Grenzen mit der Abgrenzung dessen, was sie als auf der Plattform unpassend empfindet. Somit sind die Prozesse der Grenzziehung, wie sie in der Forschung von Wenninger angewendet wurden,

ähnlich mit den Bekundungen im Bereich des Streamings (siehe Kapitel 4.2). Die Grenze wird im Falle des Streams jedoch nicht für das Verständnis einer speziellen Wissenschaft gezogen, sondern um die persönlichen Präferenzen des*r Streamer*in. Diese werden um die eigene Community wie ein Rahmen gespannt. Diese Spannungselemente an der persönlichen Grenze der Streamer*innen werden bereits in der Fachliteratur zum Thema Streaming diskutiert und bearbeitet.

5.6. Twitch als Forschungsgegenstand – Wie Communities entstehen, wachsen und bestehen

Als ein neues Medium wird dem Streaming mehr und mehr Beachtung in der Wissenschaft entgegengebracht. In den Sozialwissenschaften stehen hierbei verschiedene Prozesse, Disziplinen und Phänomene im Fokus. Während einige Studien und Forschungen auf die Zusammensetzung aus Streamer*in und Zusehenden mit ihren Motivationen und Beziehungen abzielen, gehen manche Ausführungen den Thematiken der Emotionalität und der Identität auf den Grund. Um vor der eigenen methodischen und empirischen Ausarbeitung einen Überblick über die aktuelle Forschung zu geben, sollen im Folgenden drei aktuelle Studien und die daraus entstandenen Erkenntnisse im Bezug zum Thema Streaming diskutiert werden. Aus diesen werden Ableitungen für das eigene Forschungsdesign getroffen.

5.6.1. *Online-Gaming und die Rolle der Plattform Twitch*

Im Dezember 2022 veröffentlichen Viola Carolina Granow und Heike Schwarz die Ergebnisse ihrer Mixed-Methods-Studie im Auftrag des SWR für die ARD Media Perspektiven. Dabei wurde mithilfe einer quantitativen Stichprobenumfrage für eine Grundlagenstudie zum Thema Gaming eine qualitative teilnehmende Beobachtung von zwölf Twitch-Livestream-Sessions mit zwölf anschließenden 90-minütigen Tiefeninterviews mit Konsumierenden durchgeführt. In der quantitativen Studie werden Grundannahmen wie der Zugang über PC, Konsole bzw. Smartphone oder das Alter der Konsumierenden zum Thema Gaming mit 3.193 Jugendlichen im Alter von 12 bis 49 Jahren, von denen 883 regelmässig Twitch nutzen, numerisch abgeprüft. Dabei war die Zielsetzung der durch das Marktforschungsinstitut mindline Media durchgeführten Studie, das Feld des Online-Gamings besser zu verstehen. Daher sind die Erkenntnisse bezüglich eines potenziellen Bias mit Vorsicht zu betrachten. Die Ergebnisse sind durch den Fokus auf Gaming der Plattform Twitch für das Verständnis der Konsumentenseite dennoch relevant (Granow und Schwarz 2022).

Eine Feststellung hieraus ist, dass Gaming, vor allem bei den häufig Nutzenden, zum Großteil allein stattfindet. Wer gelegentlich Videospiele konsumiert, spielt wenn dann in Gesellschaft gemeinsam in einem Raum an einer Konsole. Zehn Prozent der Befragten spielen gemeinsam mit anderen in einer Online-Community. Auf die Frage, wieso die Befragten spielen, stimmen über 70% der Befragten der Antwortmöglichkeit „Entspannung und Ablenkung vom Alltag“ zu. Granow und Schwarz sehen in ihrer Umfrage vier unterschiedliche Gamingtypen: Die Eskapisten, die Gelegenheitsspieler, die Sport- und Fungamer sowie die Heavy Gamer. Während die ersten beiden Typen hauptsächlich für sich allein zur Ablenkung spielen, wird bei den letzten beiden Typen Gaming zu einem sozialen Akt. Für Sport- und Heavy Gamer ist eine Community, in welcher sie Teil sein können und gemeinsam einem Hobby nachgehen, häufig essenziell für den Erfolg, insbesondere in Team-Spielen (Granow und Schwarz 2022).

In ihrer Detailbetrachtung analysieren Granow und Schwarz die Plattform Twitch hinsichtlich ihrer Nutzung. Sie stellen fest, dass Twitch hauptsächlich zwischen 18 und 23 Uhr abends genutzt wird und mit 53 % der Nutzenden der größte Anteil in der Altersgruppe von 14-29 Jahren zu finden ist. Die Hälfte der Nutzenden von Twitch gibt an, dass sie Spaß aus der Interaktion mit anderen im Livechat ziehen. Granow und Schwarz resümieren, dass eine „In-Group“ um die Streamenden mit einer eigenen Sprache und Insider-Witzen entsteht, welche nur in der Gruppe funktionieren. Der direkte Kontakt zu den Streamenden spielt für viele der Befragten ebenfalls eine große Rolle. Dabei ist es nebensächlich, ob die Streamenden gerade am Spielen sind oder im „Just Chatting“-Bereich sich nur mit dem Chat unterhalten oder auf ein Video reagieren. Die Autorinnen fügen an, dass die Plattform stark Personality getrieben ist und eine hohe Identifikation mit den Streamenden stattfindet. Mit der direkten Kommunikation im Chat entstehen (para-)soziale Beziehungen mit geringer Distanz durch eine wahrgenommene Nähe. Als Influencer wird so ein hoher Grad der versuchten Beeinflussung auf die Zusehenden hinsichtlich der Meinungsbildung erreicht. Beim Punkt „Communitypflege“ wird die These aufgestellt, dass je mehr sich die Streamenden um die Community kümmern, desto besser ist die Bindung zur Community. Aus den Interviews wird berichtet, dass in der Community durch die Live-Situation des Angebots eine Art Druck aufgebaut wird. Wenn man sich aktiv am Stream beteiligen möchte, muss eingeschaltet werden, sobald der Stream live geht. Durch den Charakter der unmittelbaren Übertragung erzeugt Twitch einen hohen Grad an Authentizität. Die Befragten geben an, dass die Inhalte „echt, nah, ungeschönt und nicht geschnitten sind“ (Granow und Schwarz 2022).

Viele Aspekte aus der Studie wurden in den vorangegangenen Kapiteln angeschnitten. Mit der These zur Communitypflege geben Granow und Schwarz einen Anstoß zu einer Hypothese dieser Arbeit. Die Gedanken zur „In-Group“, dem Kontakt zum*r Streamenden sowie den „Personality-Charakter“ spiegeln empirisch das wieder, was theoretisch bereits erarbeitet wurde. Die Studie dient als solider Unterbau für die quantitative Beschaffenheit der Nutzenden von Twitch in Deutschland hinsichtlich Alter und Geschlecht. Der qualitative Abschnitt kratzt jedoch lediglich an der Oberfläche der vielschichtigen Phänomene wie Personality, parasoziale Beziehungen und Community-Pflege. Durch die Feststellung, dass die Phänomene klar existieren, legitimiert die Studie jedoch eine tiefergehende Forschung.

5.6.2. The Game Culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences

Enrico Gandolfi (2016) untersucht das Zusammenspiel aus Streamern, Videospielen und den Zusehenden. Dabei ist für seine Forschung besonders die aufgeworfene Forschungsfrage, wie die Interaktion zwischen Streamer*innen und der Zuschauerschaft gehandhabt wird, von hoher Relevanz. Dabei beobachtete Gandolfi vier verschiedene Typen von Videospielübertragung: kompetitive Spiele, ästhetische Spiele, Spiele in einem imaginär anspruchsvollen Setting und selbstgestaltbare Spiele. Dabei unterteilte Gandolfi die beobachteten Übertragungen nach Größe ein in „reduced“ für unter 100, „medium“ für bis zu 1000 und „public“ für über 1000 Zusehende. Sein Fragebogen zielt auf die Spiel- und Twitch-Gewohnheiten der Zusehenden ab. Die für diese Forschung relevanteste Fragensgruppierung nach dem „Gefühl der Zugehörigkeit und der Community“ mit den Items „I have made new friendships on twitch“ sowie „I feel that on twitch.tv there is a shared feeling of belonging“ beantworten 14,5 % bzw. 54,1 % positiv¹¹. In der Aktivität der Nutzenden bemerkt Gandolfi, dass ein Stream mit der Größe „reduced“ eine deutlich höhere prozentuale Chatinteraktion (über 20 %) aufweist als „medium“ (12 %) oder „public“ (unter 3 %) Streams. Dabei spielt die Beschaffenheit des Chats selbst eine große Rolle: Bei Streams mit hohen vierstelligen Zuschauerzahlen läuft der Chat häufig in einer Geschwindigkeit durch das Bild, wodurch Streamende auf viele der einzelnen Nachrichten überhaupt nicht mehr eingehen können. Diese Erkenntnis hemmt wiederum viele Nutzende daran, eine Nachricht abzusenden (Gandolfi 2016, S. 63- 78).

¹¹ „quite true“ und „true“ als Antwortmöglichkeiten zusammengefasst

Diese Erkenntnis ist elementar für die methodische Herangehensweise dieser Arbeit. Die Beobachtung eines Streams, in welchem die agierende Hauptperson nicht mit den Beteiligten interagiert und keine Momente der aktiven Boundary Work feststellbar sind, erscheint für diese Forschungsarbeit bzw. -frage unpassend. Daher werden im empirischen Teil der Arbeit nur Streams beobachtet, welche in der von Gandolfi als „medium“ definierten Größenordnung angesiedelt sind. Damit wird sichergestellt, dass der Stream eine gewisse Sichtbarkeit auf Twitch erreicht hat (siehe Kapitel 5.2.) und somit die Chatinteraktion nicht nur aus Regulars (siehe Kapitel 5.3.) besteht, jedoch immer noch klein genug ist, damit der*die Streamer*in auf die Nachrichten eingehen kann.

5.6.3. Live Streams on Twitch Help Viewers Cope With Difficult Periods in Life

In dieser psychologischen Studie von Jan de Wit et al. (2020) wird sich auf die mentalen Motivationen von Nutzenden der Plattform Twitch fokussiert. Dabei zielen die Forscher*innen auf den Eskapismus (oder „Coping“) in schwierigen Lebensabschnitten ab. Damit wird eine Flucht aus den aktuellen persönlichen Problemen des Alltags beschrieben. Im Rahmen der Studie wurden 84 valide Fragebögen ausgewertet, welche die Selbst- und Fremdzuschreibung hinsichtlich Videospiele, die Dauer der Nutzung von Videospiele und Twitch sowie die Gewohnheiten bezüglich der Plattform Twitch abfragten. Die Teilnehmenden wurden über Gamingforen auf Reddit und Facebook-Gruppen mit Bezug zu Twitch zur Teilnahme aufgerufen. Von den 84 Teilnehmenden identifizierten sich 73 als männlich, neun als weiblich und eine Person als divers. Die Teilnehmenden stammten aus 30 verschiedenen Ländern (Wit et al. 2020, S. 7). Neben den treibenden Faktoren der Unterhaltung und der Ablenkung gaben viele Teilnehmer*innen der Befragung an, dass das Gefühl einer Gemeinschaft im Umgang mit den persönlichen Problemen hilfreich ist. Aus den Ergebnissen und Nennungen geht hervor, dass in schwierigen Phasen Communities, welche sich um eine*n Streamer*in bilden, für viele eine sichere, weniger stressgetriebene Art und Weise der sozialen Interaktionen darstellen. Die Erkenntnisse decken sich mit der Theorie und den Annahmen zur CMC aus Kapitel 3.1. Der Zugang sowie die Ausdrucksweise im Online-Umfeld sind für viele eine angenehmere Art der sozialen Interaktion als eine klassische FtF-Interaktion. Eine Antwort auf einer offenen Frage zum Thema soziale Interaktionen weist darauf hin, dass in der Community rund um eine*n Streamer*in weniger sozialer Druck herrscht als im FtF Umgang mit Freund*innen. Diese Trennung zwischen Offline- und Online-Welt wird klar gezogen. Dennoch geben viele der Befragten an, dass ihnen die

Kommunikation im Online-Umfeld mehr Selbstvertrauen für die Interaktionen im realen Leben gegeben hat (Wit et al. 2020, S. 1 - 15).

Die Forscher*innen ziehen als Fazit, dass neben der Motivation der Unterhaltung und der Ablenkung die Zugehörigkeit zu einer Community ein essenzieller Teil des „Copings“ ist. Darunter kann die Bewältigung einer schweren Phase verstanden werden. Wichtig ist dabei der Anteil dessen, was geteilt werden muss oder kann. Zusehende können Teil der Community werden, ohne etwas Persönliches von sich Preis zu geben. Die Studienteilnehmenden geben an, dass diesbezüglich wenig Druck aufgebaut wird oder von anderen Stream-Teilnehmenden erwartet wird, viel Privates zu erzählen. Die Forscher*innen geben selbst an, dass weitere Beobachtungen zur Beziehung zwischen Streamenden und Zusehenden brauchbar wären. Als Beispiel nennen sie Studien, die die Sicht der Streamenden sowie der Zusehenden untersuchen. In der unterstützenden Rolle im „Coping“ ist es aus Sicht der Streamenden wichtig, Werte für die Community zu etablieren und zu wahren. Für den Aspekt der Wahrung der Werte ist die Boundary Work prädestiniert. In der Forschung von Granow und Schwarz wurde der „Coping“-Mechanismus überwiegend den Einzelspielenden zugeordnet ohne den Aspekt der Kontaktknüpfung in der Community. De Wit et al. berücksichtigen, dass sich das „Coping“ mit aktiver oder passiver Teilnahme in verschiedenen Arten auf Twitch zeigen kann. Für die Boundary Work der zu beobachtenden Streamer*innen im empirischen Teil der Arbeit soll daher das „Coping“ in Bezug auf die parasozialen Beziehungen zu Streamenden berücksichtigt werden: Wie gehen die beobachteten Streamer*innen mit Zusehenden um, die aktiv mitteilen, dass sie aktuell eine schwere Phase durchleben? Wird ihnen Mitgefühl ausgesprochen oder wird ihnen mitgeteilt, dass dies in dem Umfeld keinen Platz hat? Für die Grenzarbeit ein zu beachtender Faktor.

Zusammen mit dem erarbeiteten theoretischen wie inhaltlichen Rahmen soll in der folgenden Forschung festgestellt werden, *wie die Grenzziehungsprozesse während Livestreams auf der Plattform „Twitch“ die Communitybildung im digitalen Umfeld beeinflussen.*

6. Methode – die teilnehmende Beobachtung

In den vorangegangenen Kapiteln wurde die teilnehmende Beobachtung als ethnografischer Zugang zum Feld bereits erwähnt. Diese Entscheidung soll begründet werden. Die Erfassung von sozialen Prozessen oder eine Beobachtung des digitalen Raums erweist sich in mehrerlei Hinsicht als problematisch. Wie Douglas Harper (2012) bereits feststellte, geben die sozialen Medien den Nutzenden Möglichkeiten, Räume zu schaffen, zu bewahren und einzureißen oder Inhalte einfach zu betrachten. Diese Möglichkeiten werden von Millionen Menschen gleichzeitig wahrgenommen. So finden wir ein fluides Gebilde wieder. In diesem schnelllebigen Umfeld handeln allerdings normale Individuen mit gesellschaftlichen Prägungen. Diese Individuen halten gerne an den gewohnten Strukturen fest und implementieren sie in ihr digitales Verhalten. Noortje Marres (2021) attestiert, dass die digitalen Gesellschaften schwieriger zu analysieren sind, da die Interaktionen zwischen sozialem Leben und Wissen komplexer sind. Die digitale Soziologie enthält damit neue und alte Elemente. Sie plädiert für eine relationale Perspektive auf die Verbindungen zwischen Wissen, Gesellschaft und Technologie. Somit steht es außer Frage, ob wir gesellschaftliche Grenzen in der digitalen Welt vorfinden. Die Frage lautet viel mehr: Wie sind diese Grenzen geschaffen? Wie unterscheiden sie sich von den Grenzen, welche wir durch FtF-Beziehungen kennen? Wie sind diese Communities strukturiert? Diese und mehrere Fragen sollen mit einer teilnehmenden Beobachtung der Plattform Twitch beantwortet werden (Harper 2012a, S. 141–154; Harper 2012b, S. 212 - 258; Marres 2021, S. 7 - 32).

Bevor die Parameter der Beobachtung selbst angeschnitten werden, soll geklärt werden, was überhaupt beobachtet wird. Die Streams, welche analysiert werden sollen, sind in der Größe zwischen 100 und 1000 Zusehender. Dies lässt sich im Vorfeld gut überprüfen, da die aktuellen Zusehenden-Zahlen auf Twitch live aktualisiert und öffentlich zugänglich sind. Der Rahmen der Streamgröße ergibt sich aus der Staffelung nach Gandolfini aus Kapitel 5.6.2., da Streams einer geringeren Größe zu wenig Chatinteraktion aufweisen. Hingegen beinhalten Streams von über 1000 Zusehenden eine zu große Chatinteraktion. Eine Beobachtung von grenzziehenden Prozessen in der Chatinteraktion zwischen Zusehenden und Streamenden wird durch die hohe Aktivität im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung nahezu unmöglich.

Zum Status der Streamer*innen auf Twitch soll die Unterscheidung, welche in Kapitel 5.2. zwischen Affiliate Streamer*innen und Twitch Partner*innen thematisiert wurde, in der Beobachtung eine Rolle spielen. Dabei soll beobachtet werden, inwiefern sich die Boundary Work

nach dem Status des*r Streamer*in verändert. Achten Partner*innen mehr auf die von Twitch etablierten ToS? Behandeln Affiliate Streamer*innen ihre Community explizit anders als verpartnerte Streamer*innen? Die Unterscheidung wird getroffen anhand der Auswahl der beobachteten Streams. Die Herangehensweise der Beobachtung wird jedoch nicht an den Status angepasst. Nach den Prinzipien der „Intensivierung der Beobachtung“ nach Breidenstein et al. (2013) soll durch eine thematische Fokussierung der Zugang in das Feld immer in der gleichen Form wiederholt werden. Um die Sequenz der Beobachtung zu beginnen, wird der Eintritt in die Beobachtung mit der immer selben Nachricht im Stream-Chat eingeleitet. Die Strategie der „Wiederholung“ wird durch den unterschiedlichen Partner-Status der Streamer*innen und der Zeitpunkte der Beobachtung Rechnung getragen. So sollen die zwanzig Beobachtungssessions nach Zeitpunkten (10 vormittags, 10 abends) und Status der Streamer*innen (10 Partner*innen, 10 Affiliate) unterteilt werden. Zur „Mobilisierung“ nach Breidenstein et. al (2013) dient die Erfahrung des Forschenden mit dem Untersuchungsgegenstand. Die Aufgabe wird eher sein, sich entsprechend zu entfremden. Die „Fokussierung“ erfolgt hauptsächlich im thematischen sowie peripher im personellen Rahmen. Das Thema liegt klar bei den grenzziehenden Prozessen im Stream. Der personelle Fokus liegt auf den handelnden Akteuren. Wer sind die Personen, die grenzziehende Regulierungen durchsetzen? Übernimmt dies der*die Streamer*in selbst oder gibt es andere Schlüsselfiguren? Einen „Perspektivenwechsel“ kann der Forscher durch die Perspektive von nur einer forschenden Person nicht ermöglichen. Neben der Raumlosigkeit des Beobachtungsgegenstandes würde ein Perspektivenwechsel beispielsweise als Moderator eines Chats eine Vorsozialisierung mit der untersuchten Community benötigen. Da die Community über die Beobachtung nicht informiert werden soll, lässt sich dieser Aspekt nicht erfüllen (Breidenstein et al. 2013, S. 71 - 80).

Die Beobachtung erfolgte über fünf Tage vom 15. April 2023 bis zum 19. April 2023. Durch diese Auswahl werden ein Wochenende von Samstag bis Sonntag sowie drei Werktage von Montag bis Mittwoch analysiert. Ziel dieser Selektion war es, die Varianz der Beobachtung zu erhöhen.

Die teilnehmende Beobachtung wird im Twitch Chat unter dem Pseudonym „brendo096“ ablaufen. Dies hat zwei Gründe: Der Name „Brendo“ ist kein gebräuchlicher Vorname, wird aber dennoch männlich gelesen. Falls die Teilnahme so weit vordringt, dass der Forschende per Stimme am Stream partizipiert, kann die Anonymität bewahrt werden. Mit der Endung „096“ soll ein Geburtsjahrgang simuliert werden, ohne diesem mit der Endung „1996“ zu klar werden

zu lassen. Mit dem Jahrgang wird die Zugehörigkeit in die Hauptzielgruppe von Twitch von 14 bis 29 Jahren suggeriert, sowie mit dem Alter eine gewisse Reife vorgegeben.

Die Analyse der Beobachtung wird in Form einer Sequenzanalyse ablaufen. Diese Sequenz wird mit dem Begrüßungssatz „Hallo 😊 wie gehts euch?“ begonnen. Diese Begrüßung ist bewusst gewählt und impliziert mehrere Annahmen. Zum einen soll mit der Frage eine Kommunikationssequenz eingeleitet werden. Das „euch“ kann durch den*die Streamer*in aufgenommen werden, oder durch Beteiligte im Chat. In der Beobachtung sollen keine Grenzerfahrungen für die Streamenden und Zusehenden provoziert werden. Die Teilnahme hat das Ziel eine Teilhabe am Stream aufzubauen und diese nicht mit einer provokanten Aussage zu Beginn bereits zu zerstören. Wenn jedoch durch eine*n andere*n Nutzenden im Chat eine Grenzüberschreitung erfolgt, wird der Forscher an dieser Diskussion über den Textchat teilnehmen.

Nach dem Beginn wird die anfängliche Konversation Aussage für Aussage protokolliert. Hier greift die Konversationsanalyse der Sequenzen nach Maiwald (2005) für das Gesprächsprotokoll am besten. Dabei werden in einer Konversation die Aussagen separat voneinander extrahiert und analysiert. Die einzelnen Aussagen werden rekonstruiert mit dem Hintergedanken „Welche Interpretations- und Handlungsmöglichkeiten gehen der Aussage voraus bzw. folgen ihr?“.

Um die Sequenzen zu rekonstruieren, etabliert Maiwald drei Schritte: (1) Der Erste ist die Frage nach der Selektivität der Aussage bezüglich den vorausgegangenen Gesprächssequenzen. Hätten andere Interpretationen getroffen werden können oder existieren nicht ausgesprochene Optionen in der Konversation? (2) Der zweite Schritt liegt in der Frage, ob zukünftige Erwartungen durch die extrahierte Aussage getroffen werden können. Wird die sprechende Person weiter kommunizieren oder erfolgt eine Antwort einer anderen sprechenden Person? (3) Zuletzt muss die interaktionale Konsequenz rekonstruiert werden. Damit meint Maiwald die Möglichkeiten, nach welchen der*die Rezipient*in reagieren könnte. Anhand dieser Schritte werden aus dem Mix geschriebener und gesprochener Konversation Protokolle seziert. Das gesprochene Wort der streamenden Person wird dabei, wenn für die weitere Kommunikation relevant, um Mimik und Gestik erweitert. Durch diese Rekonstruktionen soll ein Verständnis für die grenzziehenden Momente im Live-Streaming erarbeitet werden (Maiwald 2005, S. 1 -22).

In der Rekonstruktion der Sequenzen unterstützen Breidenstein et al. (2012) die Ausführungen von Maiwald (2005). Die Autoren zeigen am Beispiel des „sounding“ nach Labov auf, dass für die Gesprächsanalyse die Kenntnis über die Rituale des Beobachtungsumfeldes entscheidend

sind. In der Analyse der feldspezifischen Gespräche lässt sich ein Zugang zu kulturellen Eigenschaften des Feldes eröffnen. Um diese Öffnung zu erreichen, stellen die Autoren drei Prinzipien der Sequenzanalyse vor: (1) Die Sequenzialität in der Analyse ist von hoher Bedeutung. Die Analyse muss sich an die Handlungsabfolge richten. Die Szene wird daher nicht vom Ende weg analysiert, sondern turn-by-turn werden Handlungsanschlüsse entworfen bin hin zum real gewählten Handlungsanschluss. Ein weiteres Prinzip ist die (2) Verlangsamung. In der Interpretation wird jedes Element gleich gewichtet. So erscheinen Analysen von kurzen Gesprächsausschnitten wie in Zeitlupe. Das dritte Prinzip ist die (3) Immanenz. Die Interpretation des Gesprächsausschnittes muss der Situationsbeschreibung gleichen. Dies bedeutet, dass Inhalte, welche nicht ausgesprochen wurden, oder Motive, welche in die Szene hineingetragen werden könnten, nicht relevant sind. Die Motive können am Ende der Analyse vermutet und in den Gesamtkontext eingebunden werden, jedoch sind sie nicht Bestandteil der Sequenzanalyse (Breidenstein et al. 2013, S. 146 - 151).

Die Sequenzanalyse der Beobachtungsausschnitte soll nach den Schritten von Maiwald (2005) mit Einhaltung der Prinzipien nach Breidenstein et al. (2012) ablaufen. Techniken zur Beobachtung orientieren sich ebenfalls an Breidenstein et al. Die sequenzielle Fallanalyse startet mit dem Eintritt des Forschers in den Streamchat. Da sich mit der streamenden Person aus bereits erörterten Gründen kein Dialog führen lässt, wird die anfängliche Konversation ab einem gewissen Punkt abreißen. Danach richtet sich der Fokus auf vordefinierte Schlüsselmomente. Die Fälle, welche eine neue Beobachtungssequenz einleiten, sind die Momente der Grenzziehung durch Chattende, Regulars, Moderator*innen oder Streamer*innen im Streamchat oder über den Stream selbst. Tritt jemand im Chat oder im Stream auf, welche*r das Gefüge stört? Wird ein Thema angesprochen, welches der*die Streamer*in ablehnt und nicht als Gesprächsthematik haben möchte? Wird ein*e Nutzer*in nach eine übergriffigen Nachricht aus dem Stream verbannt? Diese Momente leiten eine neue zu beobachtende Sequenz ein, genauer gesagt, Momente, in welchen eine aktive Boundary Work betrieben wird, in denen eine soziale Schließung betrieben wird, in denen der*die Streamer*in Gesichtswahrung betreibt oder in denen nach der „Sense of Community“ eine Person Schutz durch die Gruppe erfährt (Breidenstein et al. 2013, S. 139 - 151).

7. Konzeptionierung der Beobachtung

Die Beobachtungen fanden im Zeitraum vom 15. April 2023 bis zum 19. April 2023, an den Tagen Samstag bis Mittwoch, statt. Dabei wurde der Tageszeitpunkt morgens von 9 bis 12 Uhr sowie abends von 18 bis 22 Uhr gewählt. Der Zeitpunkt am Abend wurde gewählt, da zu dieser Zeit Twitch die aktivste Nutzung erfährt. Der morgendliche Zeitpunkt soll als Kontrast wirken. Zu jedem der Zeitpunkte wurden pro Tag zwei Beobachtungen durchgeführt, die jeweils eine Dauer von ungefähr einer Stunde hatten. Die Streams wurden ohne Vorauswahl beobachtet, und zufällig über eine Übersichtsseite auf Twitch.tv ausgewählt. Darauf sind alle deutschsprachigen Streamer*innen aufgelistet, welche zu dem Beobachtungszeitpunkt live auf Sendung waren. Aus dieser Übersicht wurden Streams ausgewählt, welche in den vordefinierten Bereich aus Kapitel 5 fallen. Die ursprünglich geplante Variation des Settings ließ sich mit dieser Vorgehensweise nicht ganz umsetzen. Es wurden zehn männlich sowie zehn weiblich gelesene Streamende beobachtet. Hinsichtlich des Streamstatus standen sich neun affiliate elf verpartnerten Streamenden gegenüber.

Das Protokoll der Beobachtungen wurde für die Streamenden im Wortlaut wiedergegeben. Der Chat konnte anonymisiert als schriftliches Kommunikationselement in das Protokoll eingebaut werden. Neben der Anonymisierung wurden ins Protokoll für die Streamenden die Elemente der durchschnittlichen Zusehendenzahl während der Beobachtung, der Status (Partner*in/Affiliate), die Anzahl der Follower zum Zeitpunkt der Beobachtung sowie das Geschlecht aufgenommen. Im Protokoll werden die handelnden Personen als brendo096 (der Forscher), Streamer*in, Moderator*in, Abonnent*in und Nutzer*in benannt. Dies dient zur Einordnung der Rollenzugehörigkeit in der beobachteten Community.

Die Ergebnisse wurden nach der Sequenzanalyse ausgewertet. Eine Sequenz begann in dieser Beobachtung mit einem grenzziehenden Ereignis im Chat oder durch die streamende Person. Findet das Ereignis als Ende einer Konversation statt, so wurde die Protokollierung retrospektiv aufgenommen. Durch die Funktion des „Clip-Erstellens“ konnten diese Konversationen rekonstruiert werden. Im Rahmen dieser Analyse wurden die Äußerungen aus dem Chat und der streamenden Person sequenziell nach den in der Methode festgehaltenen Gütekriterien exerziert. Die möglichen Handlungsfolgen sind dabei im Protokoll festgehalten.

Zur besseren Auswertung ist die Analyse in drei unterschiedliche Kategorien unterteilt. Diese beziehen sich auf (1) innere Grenzziehungen, welche die Aufrechterhaltung oder Etablierung

einer bestimmten Verhaltensart in der Community betrifft, (2) äußere Grenzziehungen, welche das Verhalten für Außenstehende und in die Community Eintretende betrifft, und in (3) Interaktionen ohne Streamende, welche sich auf rein textliche Interaktionen zwischen den Zusehenden im Chat beziehen. Durch diese Unterteilung soll eine Zuordnung der beobachteten Szenarien erleichtert werden. Sie dient der Einordnung des Beobachteten in den theoretischen Rahmen. Dabei verweisen Beobachtungen von innerer Grenzziehung auf die Theorie der Sense of Community, äußere Grenzziehungen auf die Soziale Schließung und Interaktionen im Chat auf die Analyse der CMC. Die folgende Diskussion der Ergebnisse soll sich so an dem im theoretischen Teil gespannten Rahmen orientieren.

Neben den gezielt beobachteten Inhalten wurden weitere Erkenntnisse festgehalten. Diese beziehen sich überwiegend auf die Unterschiede im Aufbau und der Gestaltung des Streams. Diese Beobachtungen beziehen sich mal auf die Art und Weise des Streams oder auf numerische Merkmale.

Für die Communityeinbindung und -kommunikation macht es für die streamende Person einen signifikanten Unterschied, welches Spiel gespielt wird hinsichtlich des Fokus zur Community im Chat. Ein Spiel, welches wenig Pausen zulässt und ein hohes Maß an Konzentration erfordert, erlaubt wenig Chatinteraktion des Streamenden. Gestattet das Spiel viele Pausen oder findet der Stream in einer Gesprächsatmosphäre statt wie in der Kategorie „Just Chatting“ oder in Talkshow-Formaten, so steigt die Chatinteraktion. Daraus ergibt sich, dass das Ansehen von Rennsimulationen oder Multiplayer-Spielen häufig weniger von der Interaktion zwischen Streamenden und dem Chat während des Spiels geprägt wird, sondern mehr von der reinen Leistung während des Spiels des Streamenden und der Interaktion mit dem Chat in Spielpausen und zwischen den Spielen. Dennoch konnten grenzziehende Prozesse in der Beobachtung dieser Streams festgestellt werden. Sie unterscheiden sich jedoch in ihrer Beschaffenheit von Streams, welche die Interaktion mit dem Chat im Fokus haben. In der Diskussion soll dieser Unterscheidung Rechnung getragen werden.

Während der Beobachtung fiel allgemein auf, dass Streamende unterschiedlich mit ihrer Community sprechen. Diese unterschiedliche Ansprache definiert in einem kommunikativen Rahmen wie in der Community gesprochen wird. Besonders bei älteren Streamenden konnte in der Beobachtung festgestellt werden, dass die Kommunikation im Chat orthografisch korrekter, gewählter und weniger bildlich mit der Unterstützung von Emotes erfolgt. Die Community spiegelt so in ihrer Kommunikationsweise das Verhalten des Streamenden wider.

Eine der wichtigsten Unterscheidungen, welche in der Beobachtung auffielen, war die zwischen dem Status der Streamenden. Ein Affiliate-Stream weicht vor allem hinsichtlich der Grenzziehungen massiv von einem Partner-Stream ab. Dies hat neben der finanziellen eine quantitative Variable. Ein*e Partner-Streamer*in ist von der Außendarstellung des Streams abhängig. Eine schlecht geführte Community ist nicht lukrativ für etwaige Sponsoren. Streamende mit Partnerstatus nutzen ihre Streams häufig als primäre Einnahmequelle. Somit steigt der Bedarf an Moderation im Chat. Partner-Streams waren im Rahmen der Beobachtung restriktiver bei der Sanktion von Beiträgen und zeitgleich inklusiver durch die numerisch höhere Präsenz von Moderator*innen. Bei Streamenden mit Affiliate-Status wurde im Beobachtungszeitraum von einer Stunde mitunter nicht eine Nachricht eines*r Moderator*in abgesetzt. Einige der Affiliate-Streamer*innen nahmen die Grenzziehung und die Moderation im Chat in die eigene Hand. Diese plattformspezifischen und weitere Unterscheidungen sollen in der Diskussion detaillierter analysiert werden.

8. Darstellung der Ergebnisse am theoretischen Bezugsrahmen

In der Theorie unter den Kapiteln 2., 3. und 4. wurden verschiedene Ansätze vorgestellt, welche nun mit den Erkenntnissen der Beobachtung zum Forschungsgegenstand Twitch angereichert werden sollen.

8.1. Face-Work in der Szene “Twitch”

In der Beobachtung konnte bei zwei Streams in besonderem Maße festgestellt werden, dass die Streamenden eine Rolle im Sinne von Goffman (1955) in der Darstellung spielen. Dabei kommunizierten die Streamenden im Spiel oder in der Situation mit anderen Streamenden in einem Sprachkanal anders als mit der Community. Dies wurde allen voran in Beobachtung 14 deutlich. Hier kommunizierte der Streamer mit seinem Streamerkollegen in starkem Slang, wohingegen die Kommunikation mit dem Chat für Begrüßungen, Erklärungen oder Danksagungen in Deutsch ohne Slang erfolgten.

brendo096: hallo :) wie gehts euch?

Streamer nach einiger Zeit: Ja moinsen Brendo, mir geht's gut und selber?

brendo096: mir gehts super, danke. Witziges Duo :)

Streamerkollege: was machsten jetzt so lange, wir müssen weiter

Streamer: Ey, Chatinteraktion, du weischt!

Streamerkollege: Ey, ich mach dasch danach nimma (Anh. 1, Beo. 14)

Diese gespielten Rollen und individuell persönlichen Abgrenzungen im Umfeld des Streaming können mit Goffmans „Face-Work“ (1995) begründet werden. Diese Momente der Face-Work ließen sich in der inneren Grenzziehung im Stream beobachten. In dieser Face Work gaben die Streamenden über Aussagen, Entscheidungen oder Handlungen bekannt, welche Meinung oder Haltung sie zu gewissen Themen vertreten. In Beobachtung 4 wurde der Streamer zu seiner Meinung zu einem gewissen Sachverhalt gefragt.

Nutzer A: Ahhhh Streamer .. Wie findest du das Person XY Mercedes gejoint ist.

Streamer: wollt ihr Real Talk, so richtig richtig Real Talk?

Nutzer B: ja

Abonnent A: Ja bitte

Moderator: gib ihm

Streamer: ich finds richtig richtig nice. Ich gönne es ihm von Herzen

Moderator: war klar

Moderator: *lachendes Emote* (Anh.1, Beo. 4)

Der Streamer äußerte sich sehr positiv zu dem Sachverhalt und freute sich für die betreffenden Personen. Die etablierte Atmosphäre im Stream wird durch solche Interaktionen, in welchen Position zu gewissen Sachverhalten bezogen wird, gefestigt oder aufgeweicht. Diese Bekundungen finden in kleinsten Interaktionen in nahezu allen beobachteten Streams statt. Allen voran in Streams, welche mit einem kommunikativen Fokus produziert werden.

Goffmans Beispiel aus Kapitel 2.2. zu Begrüßungs- und Umgangsformeln in Kulturkreisen spielt im Bezug zum Streaming eine große Rolle. Durch die Erschaffung einer besonderen Persönlichkeit versuchen viele Streamer*innen sich eine starke „Personality“ im Sinne von Reckwitz (siehe Kapitel 5.4.) anzueignen, um welche sich eine Community bildet. Viele der beobachteten Streams hatten eigene Bezeichnungen für ihre Community und deren Mitglieder. Schließt ein Mitglied ein Abonnement ab, bedankt sich der*die Streamer*in und heißt das Mitglied in der Community mit der internen Bezeichnung willkommen. Diese Formalien betreffen die Begrüßung und die Danksagungen. Dabei greifen viele der beobachteten Streamenden auf ritualisierte Begrüßungsformeln zurück, welche von der Community aufgenommen und reproduziert werden. Die Formeln sind dabei in einem solchen Maße ritualisiert, dass Personen, welche den Stream gerade beigetreten, die etablierte Begrüßung in den Chat schreiben. Die Regulars (wie in Kapitel 5.3. beschrieben) des Streams besitzen mit der Reproduktion dieser Grußformeln ein internes, gruppenspezifisches Kapital.

Zu der Kommunikation im Kulturkreis der Streaming-Community gehört ebenso die interne Sprache. Diese weicht je nach der gewünschten Repräsentation des „Face“ der streamenden Person von normativer Sprache ab. Im Falle der Beobachtung 14 konnte diese Abweichung detailliert in der Unterscheidung von „In-Game-Personality“¹² und der Kommunikation mit den Personen im Chat festgestellt werden. Die Zusehenden können so differenzieren, ob die getätigte Kommunikation einen Bezug auf die Handlungen im Spiel nimmt oder auf Aussagen im Chat eingeht. Je mehr internes Kapital durch die Mitglieder angehäuft wurde, desto leichter gelingt das Verständnis für diese Situationen. Die Streamenden in Beobachtung 7 und 9 blieben

¹² ähnlich wie in Kapitel 5.4.2. die beschriebene Rolle eines selbsterschaffenen Charakter der streamenden Person

über den gesamten Stream hinweg in ihrer dargestellten Rolle. Die Kommunikation zwischen der Rolle des*r Streamenden und den Beteiligten im Chat war je nach Rolle der Zusehenden unterschiedlich erfolgreich. Während Moderatoren und langfristige Subscriber sowie Regulars im Austausch mit der von den streamenden Personen dargestellten Rolle routiniert umgingen, wurde von neueren Mitgliedern die gesehene Situation hinterfragt. So lässt sich in der Community ein hierarchischer Stand der sozialen Ordnung am internen Kapital erkennen. Durch die größere Kenntnis über die Prozesse im Stream hatten Regulars eine erhöhte Wahrscheinlichkeit für eine korrekte Interpretation der Kommunikation der streamenden Person.

Die Einbindung in eine neue Community ist ebenso anhängig vom szenischen Wissen des Individuums über die Plattform Twitch selbst. Nach dem Verständnis von Hitzler (2010) aus Kapitel 2.3. kann Twitch selbst als eine Szene verstanden werden. Es handelt sich bei Twitch um ein lockeres Netzwerk, in welchem sich Personengruppen um eine einzelne Person als Streamer*in vergesellschaften. In den sich bildenden Gruppen finden Interaktionen zwischen den Mitgliedern statt. Die Gruppen wissen von der Existenz anderer Gruppen um Streamende, handeln jedoch primär über den Chat in ihrer Gemeinschaft (vgl. Abb. 1). Da die streamende Person als Kern der Gruppe im Fokus der Mitglieder steht, ist für den Erhalt der Gruppe und deren Grenzen die „Face-Work“ des*r Streamenden von hoher Bedeutung. Verliert die streamende Person durch Skandale, untypische oder unethische Handlungen „ihr Gesicht“, so werden sich vermutlich viele grenznahe Mitglieder vom Zentrum und damit aus der Gemeinschaft entfernen. Das für Goffman elementare Mittel der Scham in der „Face Work“ kann mit dem digitalen Phänomen des „Shitstorms“ verglichen werden. Wird durch einen Fehltritt die Fassade einer Person angegriffen, so stellen sich Nicht-Mitglieder der Gemeinschaft aus der Szene und Mitglieder in Grenznähe gegen die entlarvte Person und somit gegen die Gemeinschaft. Die Community ist durch die Individualität des bindenden Elements einer einzelnen Person von eben jener Person enorm abhängig und volatil. Somit ist für Streamende mit Partner-Status die Relevanz der „Face-Work“ von herausragender Bedeutung. Der Stream stellt für viele Streamende mit diesem Status eine wichtige Einnahmequelle dar. Leidet die individuelle Reputation durch einen Angriff auf das „Face“, so distanzieren sich Sponsoren wie potenzielle neue Communitymitglieder. Das „Face“ kann durch Shitstorms nach diskutablen Aussagen, durch mangelndes Verständnis in der Kommunikation mit dem Chat oder viele andere Prozesse angegriffen werden. Die „Face-Work“ wird damit zu einem elementaren Baustein für eine stabile Community.

8.2. Die „Sense of Community“ – Die Arbeit an der inneren Grenze

Bietet ein*e Streamer*in eine gewisse Art von Inhalt wie Professionalität in einem bestimmten Spiel, komödiantische Bemerkungen zu Chat-Äußerungen oder dem Gesehenen, verschiedene, abwechselnde Spiele oder künstlerische Leistungen an, so gewöhnt sich die Zuseherschaft an eben jene Inhalte (Woodcock und Johnson 2019). Der Chat wird dabei als „teilhabende Community“ verstanden (Hamilton et al.). Durch die unmittelbare Übertragung des Bildschirms des*r Streamer*in können Teilhabende des Chats ebenso unmittelbar auf das Gesehene reagieren und dieses durch ihre Bemerkungen beeinflussen. Im Chat entsteht somit während des Konsums des Inhaltes eine soziale Situation zwischen dem*r Streamer*in und den Chattenden. Nach Simmels (1949) Verständnis von Soziabilität wird ein Raum erzeugt, welcher von der Reaktion der anderen Beteiligten abhängig ist und sich daran nährt. Ein Gefühl der Leichtigkeit und des Vergnügens stellt sich idealerweise ein, wenn niemand seine Befriedigung durch das Auslösen von konträren Gefühlen eines*r anderen Beteiligten erhält (Simmel 1949).

Hamilton et al. (2014) wenden in ihrer Forschung die „Sense of Community“ im Bereich des Live-Streamings an. Nach der Beurteilung der Forscher*innen erfüllt eine Streaming Community alle Charakteristika einer Community nach der Definition von McMillan und Chavis (siehe Kapitel 2.4.). Die Mitgliedschaft wird über Partizipation, einem Zugehörigkeitsgefühl sowie persönlichem Investment in die Community bestimmt (siehe Abb. 2). Sie ist das Ergebnis der Grenzüberschreitung, welche determiniert, wer sich inner- und außerhalb der Community befindet. Beim Einfluss erkennen Hamilton et al. den Stellenwert der Partizipation. Wenn Nutzende der Plattform auf der Suche nach einer neuen Community sind, fühlen sie sich zu den Gemeinschaften hingezogen, in welchen Streamer*innen ihre Zusehenden aktiv erkennen und am Stream teilhaben lassen. Nachdem einige Zeit in der Community verbracht wurde, erwarten Nutzende, dass gewisse Bedürfnisse, welche sie an die Community stellen, erfüllt werden. Dies können emotionale Belohnungen sein wie ein eigener Status in der Gruppe, der gemeinsame Erfolg der Gruppe oder schlicht Gratifikation über das Zugehörigkeitsgefühl zur Gruppe. Ebenso belohnend können erlernte Fähigkeiten sein. Dies kann von Mechaniken in einem Videospiel bis hin zum besseren Verständnis von komplexen Sachverhalten aus Gesellschaft und Politik aus einer Diskussion im Stream reichen. Die emotionale Verbindung ist durch eine gewisse Verweildauer in der Community gegeben, wenn die geteilten Erlebnisse und die Identifikation mit den anderen Mitgliedern der Community für das Individuum in einem positiv konnotierten Zusammenhang stehen. Dabei ist eine positive Atmosphäre und

Kommunikationsstruktur zwischen dem*r Streamenden und dem Chat förderlich, um für Neukömmlinge im Stream den Eintritt lohnenswert erscheinen zu lassen (Hamilton et al.).

Mit der Mitgliedschaft in einer Community verknüpfen die Nutzenden von Twitch eine gewisse Erwartungshaltung. Neben der bereits behandelten Bedürfniserfüllung soll eine Community einen Raum der emotionalen Sicherheit gewähren. Durch die boundary work und der damit etablierten Stabilität innerhalb der Community, fühlen sich die Mitglieder in der Lage, ein persönliches Investment in die Community in Form von Emotionalität und Zeit einzubringen. Dieses Investment führt zu einem Zugehörigkeitsgefühl, was wieder rum zu Boundary Work von Mitgliedern führt, welche die etablierten Grenzen in der Kommunikation im Chat reproduzieren. In der Darstellung von Hamilton et al. (2014) wurde in der Verbindung mit dem Zugehörigkeitsgefühl bereits geschildert, wie wichtig es für Neukömmlinge auf der Suche nach einer neuen Community ist, gesehen zu werden. In der Beobachtung wurde die standardisierte Begrüßung „hallo 😊 wie gehts euch?“ in sieben Fällen nicht beantwortet und blieb ohne Reaktion. Jeweils sechs Mal wurde der Forscher durch die streamende Person und eine Person im Chat bzw. nur durch die streamende Person begrüßt. Eine Begrüßung wurde einmal durch einen Abonnenten im Chat erwidert. Die sieben Beobachtungen ohne Reaktion waren in Streams, in welchen die streamende Person entweder durch den professionellen Fokus auf das gespielte Spiel keine Zeit für Chatinteraktion hatte oder in Streams von Streamenden mit Affiliate Status. Alle Streamenden mit Partner-Status, welche in ihrem Stream den Fokus auf die Chatinteraktion legten, gingen kurz auf die standardisierte Nachricht ein. Dies ist für Personen, welche auf der Suche nach einer neuen Community sind, von enormer Bedeutung. Das „Gesehenwerden“ durch die Reaktion auf die gesendete Nachricht dient als erste, inkludierende Maßnahme in die Community. Es sorgt für eine willkommene Atmosphäre und einen ersten Schritt hin zu emotionalem Engagement durch den Neukömmling in der Community. Nach der „Sense of Community“ führen diese emotionalen, mit der Community gemeinsam erlebten Verbindungen zu einer erhöhten Motivation, weiter mit dieser Community zu agieren. Ein Gefühl des „Dazugehörens“ stellt sich ein. Für das Communitymanagement der Streamer*innen ist es somit unabdingbar, den Grenzeintritt in die Community durch das Anerkennen und Begrüßen von neuen Mitgliedern zu ermöglichen.

In den Beobachtungen konnten diverse weitere Community-Einbindungen festgestellt werden. Bei Beobachtung 17 wurden die Community-Mitglieder aktiv in das Spiel eingebaut. Dabei wurden neue Elemente und Bestandteile im Spiel nach Mitgliedern aus der Community benannt. Der Streamer integrierte durch geteilte, emotionale Erfahrungen ein Community-

Engagement in das Spiel. Über das Nutzen des Pseudonyms von Community-Mitgliedern bei der Benennung von Elementen im Spiel fühlt sich die Community eingebunden und gesehen. Das einzelne Mitglieder im Spiel eine Repräsentation erhalten, sorgt dafür, dass Personen, welche neu in der Community sind oder überlegen, den Eintritt über die Grenze der Community zu wagen, sehen, dass sich ein persönliches Investment in die Community über die Repräsentation lohnt. Durch die Maßnahme werden emotionale Verbindungen geschaffen und das Gefühl von Einfluss in der Community etabliert.

Abonnent A: Das ist einfach so *trauriges Emote* ein verdammter Käfer gewinnt gegen einen Höllenhund

Abonnent D: @Abonnent A ja, aber schau die mal an was das für ein Käfer ist

Abonnent A: Die Rache wird kommen *sauerer Emote*

Streamer: Ja Pinsir, gefährlich einfach auch (Anh. 1, Beo. 17)

Eine andere Integration ließ sich in Beobachtung 10 entdecken. Dabei verhielten sich Regulars und Subscriber, neben den für diese Aufgabe normalerweise zuständigen Moderator*innen, wie „Community-Helfer*innen“. Wenn durch neue Mitglieder oder den Forscher Fragen gestellt wurden, gaben mehrere Nutzende im Chat Hilfestellungen, welche die Streamerin unterstützt. Nach der Einstiegsbegrüßung wurde der Forschende gefragt, ob und wenn ja welche Videospiele er selbst spiele. Nachdem ein generelles Genre genannt wurde, verwies ein Nutzer aus dem Chat auf die Kommunikationsplattform Discord. Dort könnte sich der Forscher und mit anderen Mitglieder in einem für die Community geschaffenen Raum austauschen, um gemeinsam Spiele aus dem genannten Genre zu spielen. Die Mitglieder der Community halfen der Streamerin bei der Inkludierung potenziell neuer Mitglieder. Als die Streamerin den Chatverlauf sah, sprach sie positiv über die helfenden Mitglieder. Die Mitglieder wurden von der Streamerin hervorgehoben. Durch diese Hervorhebung werden die Mitglieder mit Einfluss belohnt und erhalten so Anerkennung für ihr persönliches Engagement. Mit ihrer eigenen Partizipation an der Grenzarbeit erhalten sie nach dem Gedanken der „Sense of Community“ Gratifikation. Somit kann und soll diese integrative Teilhabe der Mitglieder, welche aktiv an die Grenzarbeit beteiligt sind, als Grenzarbeit für die Community verstanden werden.

Streamer: Hallo, dankeschön, wie geht es euch?

brendo096: mir geht es gut, danke :)

Streamer: Das ist cool, spielst du auch selbst oder spielst du überhaupt?

brendo096: ich zocke viel Strategiespiele. Anno und Civilization und so.

brendo096: aber wollte heute mal was anderes ansehen :)

Streamerin: Civilization 6 , was ist das? Welches Spiel ist so ähnlich?

brendo096: ehm am ehesten Siedler.

Abonnent A: Civ 6 ist eine eigene Kategorie. Ist Rundenbasierend und es geht um Wirtschaftsmacht, Religion und Militär

Abonnent B: @brendo096 komm auf den discord, gibt 1, 2 Personen, die das gerne Spielen in der Community - z.B. ich

Streamerin: Ja genau, komm einfach auf den Discord und schreib Abonnent B an

brendo096: oh, da komme ich vielleicht darauf zurück :) (Anh. 1, Beo. 10)

In Beobachtung 5 konnte eine automatisierte Form von boundary work und Community Arbeit festgestellt werden, welche sich in einigen Streams wiederholte. Nach der standardisierten Eintrittsnachricht des Forschers teilte die Streamerin mit, dass es ihr nicht so gut ginge und sie „heftige Schmerzen“ empfindet (Anh. 1, Beo. 5). Auf diese Aussage der Streamerin löste ein Moderator einen automatisierten Befehl über eine Chatnachricht aus, welcher eine informative Nachricht im Chat erscheinen ließ. Dabei wurden für alle Beteiligten im Chat sichtbar detaillierte Informationen zur medizinischen Situation der Streamerin gepostet. Durch die Informationsarbeit des Moderators muss die Streamerin die Thematik im Stream nicht wiederholt erklären. Die Nachricht hat neben der informierenden eine weitere, schützende Wirkung. Die Streamerin kann so vermeiden, immer wieder an das Thema erinnert und aufgewühlt zu werden. Obendrein beugt die Community somit übergreifige Kommentare zur Darstellung der Streamerin vor.

Streamerin: mir geht's leider nicht so gut, ich hab ziemlich heftige Schmerzen

Moderator: !krankheit

Moderator_Bot: Ich bin ca. vor 13 Jahren erkrankt. Erst war es die Borreliose die mich hops genommen hat und inzwischen habe ich die Diagnose schwergradige MS zusätzlich ein chronisches Schmerzsyndrom. Das heißt ich habe 24/7 Schmerzen im ganzen Körper und leider auch einen dauerhaften Schwindel so wie Taubheitsgefühle im ganzen Körper. Ich benötige auf Grund der Schmerzen regelmäßig Bewegungspausen. Habt dafür bitte Verständnis.

Die Elemente der „Sense of Community“ waren für die Analyse der Beobachtungen von großem Mehrwert. Mitglieder der Communities von Streamer*innen vernetzen sich um die

streamende Person und sind abhängig von der Anerkennung und der Aufmerksamkeit der sich im Zentrum befindlichen Person. Die Befriedung von Bedürfnissen, die Möglichkeit zur Gestaltung der Community und die geteilten Emotionen konnten anhand mehrerer Beispiele erkannt werden. Den Umgang mit der Community handhabten dabei Streamende mit Partner-Status i.d.R. routinierter als Affiliate-Streamende. Die Gründe liegen hier, wie bereits erwähnt, in der Erfahrung der Partner*innen, dem Verlangen nach einer respektvollen, kommunikativen Community sowie der finanziellen Notwendigkeit der Face-Work bezüglich der Monetarisierung der eigenen Inhalte.

8.3. CMC und QMI – Die Kommunikation im Chat

In den Kapiteln 3.1. und 3.2. wurden Aspekte der digitalen Kommunikation mit den Theorien der Computer Mediated Communication und der Quasi-Mediated Interactions behandelt. Betrachten wir zunächst erstere, so finden wir diese Faktoren in der Umgebung des Live-Streams in Teilen wieder. Die Editierbarkeit der übersendeten Nachricht betrifft nur die CMC über den Kanal des Chats. Die Kommunikation des*r Streamer*in gleicht eher einer FtF Interaktion. Eine Nachricht aus dem Chat wird gelesen oder eine Aktion in einem Videospiel betrachtet. Die Reaktion auf den Impuls erfolgt durch die streamende Person unmittelbar ohne lange Bedenkzeit. Die Folgehandlung der Beteiligten im Chat wiederum kann mehrfach vor dem Absenden editiert und optimiert werden. Somit besteht in der Kommunikation zwischen Streamer*in und der Zuschauerschaft ein Ungleichgewicht in der Form der Anschlusshandlung. Simultan dazu verhält es sich mit dem zweiten Aspekt der zeitlichen Verarbeitung. Eine Diskussion des Chats mit dem*r Streamer*in ist nicht im selben Maße organisch wie eine FtF, beinhaltet jedoch mit der Rezeption und der Reaktion des*r Streamer*in ein einseitiges Element der FtF.

Das Attribut der physischen Isolation ist ebenfalls bedingt erfüllt. Natürlich existiert in der Kommunikation des Live-Streamings eine physische Isolation der Zusehenden untereinander und des*r Streamer*in per se. Jedoch können durch den Einblick in den Privatraum des*r Streamer*in Informationen aus Mimik und Gestik gezogen werden. Diese Facette ist für den*die Streamer*in nicht verfügbar, während die Beteiligten am Chat untereinander ebenfalls ohne die Deutung von Bewegungen kommunizieren. So entsteht ein weiteres Ungleichgewicht in der Kommunikation des*r Streamer*in zur eigenen Community. Damit steht der*die Streamer*in in einer klaren Sonderposition in der CMC. Aus der Gegebenheit der Kommunikationsstruktur geht eine mit dem*r Streamer*in im Zentrum fokussierte Community-Bildung hervor. Die

Zusehenden sammeln sich in der Betrachtung der Inhalte des*r Streamer*in mit dem gemeinsamen Interesse des „Zusehens“. Damit ist die erste communitybildende Ebene definiert gleichsam als geteiltes Interesse an der streamenden Person.

Da das Zusehen der Kern der Community ist, spielt die Darstellung des*r Streamer*in im Stream und in der Kommunikation mit der Zuschauerschaft eine große Rolle. Um die streamende Person herum bildet sich eine Gruppe mit einem oder mehreren geteilten Interessen, welche in ihrer Rolle je nach Bindung zum*r Streamer*in unterschiedlich interagieren. Am Rand dieser Gruppe befinden sich Personen, die ohne Interaktion den Stream verfolgen. Diese sind für den*die Streamer*in durch die Konkurrenz der Plattform wichtig, greifen jedoch in der Community nicht teilnehmend ein. Um die Community analysieren zu können, muss verstanden werden, an welcher Linie die Grenze der Community gezogen wird.

Neben der CMC wurde die QMI als Theorie in Kapitel 3.2. etabliert. Die QMI grenzt sich wie die CMC von der FtF ab. Dies betrifft neben der Verschriftlichung der Sprache die symbolische Sprache. In der Bandbreite der symbolischen Sprache ist die Interaktion des Streamings auf Seite der Rezipient*innen gegenüber der FtF eingeschränkt. Twitch versucht mit der Einbindung von bildlicher Sprache, beispielsweise durch die Nutzung von Emojis den Nutzer*innen eine Brücke zu bauen, kann jedoch die Mimik und Gestik der FtF nicht ersetzen. Im Stream wird wie in der MQI, definiert von einem*r Produzent*in, eine große Gruppe von potenziellen Rezipienten angesprochen. Streamer*innen sprechen somit in der Regel eine unbekannte Masse an. Dem*r Streamer*in sind die Regulars anhand seines bzw. ihres Stream-Pseudonyms teilweise bekannt. Spezifische Adressierungen finden jedoch vor allem bei größeren Streams nicht statt. Diese Art der Massenkommunikation von einem Individuum an eine unbestimmte Gruppe kann durch die QMI analysiert werden.

Ein Stream ist, wie im vorangegangenen Kapitel festgestellt, nicht eine mediale Einbahnstraße wie wir sie aus Analysen zum Fernsehen kennen. Wie in der Betrachtung der parasozialen Interaktion kann der Stream nicht klar der monologischen Gesprächsführung der MQI zugeordnet werden. Der Übertragungskanal in Ton- und Videoform für die Streamer*innen wird klar monologisch genutzt. Durch die schriftlichen Partizipationsmöglichkeiten des Chats wird die monologische Interaktionsstruktur jedoch ausgehebelt und befindet sich in einem diffusen Zustand zwischen Monolog und Dialog, da es keiner der beiden Formen klar zugeordnet werden kann. Damit dieser diffuse Zustand in einem Interpretationsrahmen analysiert werden kann, muss die

schriftliche Sprache des Internets greifbar gemacht werden. Anhand der Konzepte der CMC und der QMI soll die spezifische Kommunikation der Plattform betrachtet werden.

In Beobachtung 3¹³ ließ sich ein Dialog zwischen einer Moderatorin und einem Nutzer verfolgen, welcher das hyperpersonal Modell der CMC verdeutlicht. Nachdem der Streamer kurz eine Geschichte eines entfernt bekannten Pärchens erzählte, tauschten die Moderatorin und der Nutzende über mehrere Minuten sensible und persönliche Informationen über ihr eigenes Privatleben aus. Im Fokus standen im Dialog die Kinder der beiden Chattenden. Der Dialog wurde von wenigen anderen Beteiligten im Chat kommentiert, während der Streamer auf die Situation nicht mehr einging. Dennoch tauschten die beiden Handelnden in dem öffentlichen Raum des Streams private Informationen über ihre ehemaligen Partner, deren Beziehung zu ihren Kindern und ihre derzeitigen Partnerschaften aus. Dieser Dialog wurde vor durchschnittlich über 200 Personen geführt. Beide hatten das individuelle Gefühl, dass dieser persönliche Dialog in diesem Raum geführt werden kann. Ob beide sich erst in diesem Chatverlauf kennenlernten oder bereits gemeinsame Vorerfahrungen gemacht haben, lässt sich nicht rekonstruieren. Jedoch bestätigt die Beobachtung die Studienergebnisse von Tidwell und Walther (2002). Diese sehen nach einer Studie von 2002 die Hypothese bestätigt, dass Personen sich in CMC schneller für intime Gespräche öffnen als in der FtF (Tidwell und Walther 2002). In Beobachtung 14 teilte ein*e Nutzer*in mit, dass der Streamer ihm*ihr durch eine schwierige Zeit geholfen hat. Der Streamer bedankte sich für das Lob.

Abonnet: guten morgen ... Streamer ist ein sehr einfühlsammer mensch, er hat mich durch eine sehr schwere zeit mit seinem Stream begleitet.

Streamer: Abonnet danke, schön, dass ich dir helfen konnte. Bedeutet mir viel. (Anh. 1, Beo. 14)

In diesen beiden Beobachtungen konnte das Phänomen des „Trauma Dumpings“ beobachtet werden. Dabei werden hochpersönliche und traumatisierende Erlebnisse im öffentlichen Chat geteilt (Lukas 2022). Durch die Natur der CMC, wie im Hyperpersonell Modell nach Walther (2007) geschildert, öffnen sich Nutzende schneller mit persönlichen Informationen gegenüber anderen Nutzenden. Diese Informationen beinhalten häufig traumatisierende Erlebnisse. Viele Streamende verstehen ihren Stream als einen sicheren Raum, welcher ein Fluchtpunkt vor gerade diesen Traumata darstellen kann. In Beobachtung 3 wurden die Erlebnisse offen und ohne Einschränkung diskutiert. Beobachtung 14 hingegen war eine kurze Information und ein Dank

¹³ Darstellung des gesamten Dialogs im Anhang, für den Fließtext der Arbeit zu lange

für die erhaltene Ablenkung, ohne eine genauere Schilderung des Traumas. Beobachtung 3 ist ein Beispiel für fehlende etablierte Grenzen, welche zu einer Abladung von emotionalen Ballast von zwei Chat-Beteiligten führt. Dieser Ballast kann für neue Mitglieder beim Eintritt in die Community hemmend wirken.

Die QMI und CMC lädt zu einfacher Kommunikation ein. Sie ermöglicht eine direkte und ungefilterte Kommunikation. Im Sinne der QMI nutzen Streamende ihren Chat für direkte Umfragen. Dazu stellt Twitch ein Umfrage-Tool bereit. Streamende nutzen jedoch häufig den Chat für einen kurzen Überblick zu einer gewissen Thematik. Während Beobachtung 8 fragte die Streamerin ihren Chat, ob die Zusehenden schon einmal bei einem Pferderennen waren. Alle Beteiligten, welche ein solches Rennen bereits besucht hatten, sollten eine „1“ in den Chat schreiben. Die Streamerin nutzte ihre Reichweite, um sich einen Überblick über ihre Followerschaft zu machen. Dabei adressierte sie die gesamte Masse. In der Streuung antworteten fünf Nutzende mit der „1“ und zwei weitere mit einer ausformulierten Antwort. Die Art der Kommunikation erinnert an einem Hörsaal, in welchem mehrere Personen, die die Antwort des Professors kennen, die Hand erheben und sich bemerkbar machen.

Streamerin: wer von euch war schon einmal bei einem Pferderennen? 1 in den Chat!

Nutzer: +1

Abonnent A: 1

Abonnent B: 1

Abonnent C: als kind

Abonnent D: 1

Abonnenten E: Nö

Abonnent F: Ich war früher oft bei Pferderennen

Abonnent G: 1 (Anh. 1, Beo. 8)

Ein Element beider Theorien ist die zeitliche Komponente. Der Zeitversatz in der Kommunikation zwischen Chat und Streamenden konnte an mehreren Stellen beobachtet werden, in Beobachtung 15 wurde aktiv daran teilgenommen. Auf die Ausgangsnachricht des Forschers reagierte die Streamerin mit „wie geht’s dir, willkommen im Stream, wie geht’s dir, wie geht’s den Kindern?“ (Anh. 1, Beo. 15). Als sich die Streamerin im Spiel den Status der Kinder ansieht, fällt auf, dass der Abschluss der Frage an das Spiel und nicht an den Forscher gerichtet war. Der Forscher erwiderte über den Chat: „ich dachte, die Frage, wie es den Kindern geht,

wäre an mich gerichtet :D“, worauf die Streamerin mit „haha, nein ich habe unsere Kinder im Spiel gemeint, aber wenn du Kinder hast, würde mich das auch interessieren, wie geht’s deinen Kids?“ antwortete (ebd.). Der kurze zeitliche Versatz führte zu einem Missverständnis in der Kommunikation. Dieses Missverständnis wiederholte sich in derselben Beobachtung. Während die beiden Kinder in der Spielsimulation mit ihren Merkmalen beobachtet wurden, kommentiert der Forscher in den Chat „X klingt wie ein Traum, und Y wie ein Albtraum“ (ebd.). Als die Nachricht gesendet wird, hat sich die Diskussion zwischen den Zusehenden und der Streamerin bereits weiterentwickelt. Ein Nutzer kommentiert: „die Namen sind so süß <3“, woraufhin die Streamerin mit „ja ich mag die Namen auch sehr gerne“ entgegnend (ebd.). Danach liest die Streamerin die Nachricht des Forschers und reagiert schroff mit „was hast du gegen den Namen Y? Ich finde den sehr schön“ (ebd.). Nachdem der Forscher aufklärt, dass er die Merkmale der Kinder meinte, löst sich die Situation auf.

Streamerin: Ach ja, jemand wollt die Merkmale der Kinder wissen: Emilio ist Wasserratte, hat einen festen Schlaf und ist ruhig, und Ella hat einen leichten Schlaf, ist peckig beim Essen und mag Musik

Nutzer A: Wat ne Zicke und lit ihr spielen wa weiter *lachendes Emote*

Nutzer B: die Namen sind so süß <3

Streamerin: jaaa ich mag die Namen auch sehr gerne

brendo096: X klingt wie ein Traum, und Y wie ein Albtraum

Streamerin: was hast du gegen den Namen Ella? Ich finde den sehr schön

brendo096: von den Merkmalen her

Streamerin: Achso, ja da habe ich den Kontext falsch verstanden, ich meinte du meinst die Namen selbst

brendo096: achso, nein nein, die Namen sind sehr schön :) (Anh. 1, Beo. 15)

Der zeitliche Versatz ist in der CMC bei Text-zu-Text-Kommunikation ein Element, welches zu überlegterer und editierbarer Kommunikation führen kann. Im Umfeld des Streams mit Text-zu-Audio-Kommunikation ist das Potenzial für misslungene Kommunikation durch die unterschiedlich genutzten Kanäle deutlich erhöht.

8.4. Parasoziale Beziehungen zu Streamenden

Innerhalb der Forschung zu Twitch und dem Streaming fällt immer wieder der Begriff der parasozialen Beziehung. Die klassische Bezeichnung nach Horton und Wohl (2002) kann durch

die Kommunikationsmöglichkeit über den Chat nicht greifen. Obwohl Momente einer parasozialen Interaktion festgestellt werden können, sind die Kommunikationskanäle in ihrem Sinesseindruck und ihrer Qualität unterschiedlich, bilden aber dennoch keine rein einseitige Kommunikation, wie es in der Definition nach Horton und Wohl (2002) verstanden wird. Daher muss eine angepasste Form der parasozialen Beziehung angewandt werden. Tim Wulf et al. (2020) stoßen in ihrer Forschung zu parasozialen Beziehungen auf Twitch auf eine modifizierte Art des Verhältnisses zwischen Akteuren und Rezipienten. Dabei ziehen die Forschenden Parallelen von Streaming-Communities und Fanggruppierungen im Sport. Diese teilen zwei grundlegende Thematiken: Das Interesse am Sport/Spiel und am Verein/Streamer*in. Ähnlich dem Anfeuern vor dem Bildschirm oder in der Sportstätte, wird der*die Streamende im Chat von der Community unterstützt. Der entscheidende Unterschied ist hierbei, dass der*die Streamende über den Chat die Möglichkeit hat, auf einzelne Nachrichten von Community-Mitgliedern einzugehen, was die Interaktion zu einer realen Interaktion werden lässt. So steht die Interaktion zwischen Streamenden und Zusehenden irgendwo zwischen der parasozialen Interaktionen und den realen, nicht-mediatisierten Interaktionen. Diesem Spannungsverhältnis wurde in der Beobachtung Rechnung getragen (Wulf et al. 2020).

In Bezug auf die Intimität erschaffen Streamer*innen eine verstärkte Illusion, da eigene Gefühle und Emotionen live geteilt werden, und auf diese persönlichen Impressionen direkte Reaktionen von einer Vielzahl an Zusehenden gleichzeitig erfolgen. Die Illusion ist beim Streaming deutlich echter als bei Personality-Sendungen. Während die Darsteller*innen in Fernsehsendungen die Illusion der Intimität mit Kamerateam, Skript und Schnitt versuchen aufrecht zu erhalten, streamen die Performer auf Twitch ihre Inhalte aus dem heimischen Schlaf-, Wohn- oder Arbeitszimmer. Die „Illusion der Intimität“ kann damit fast verworfen werden, da von einer Illusion nicht mehr viel bleibt, wenn die intimsten Räume gezeigt werden und Teil des Programms sind. Im Stream verschwimmen die Linien zwischen öffentlich und privat. Haben sich die Zuschauenden an eine Öffnung des Privattraums des*r Streamer*in gewöhnt, so wäre eine unvermittelte Schließung des Privattraumes ein Ausschluss des Publikums aus einer gewohnten, sozialen Verbindung. Viele Zusehende sehnen sich genau nach diesen Kontakten und Gemeinschaften, um sich über die Themen des Streams oder andere alltägliche Dinge auszutauschen. Dabei bieten viele Streamer*innen spezielle Regeln und Verhaltensanweisungen an, welche definieren, wer in der Community willkommen ist und wer lieber nicht in der Community interagieren soll. Diese Regeln im Stream und Chat sowie die Face Work und Grenzziehungen der Streamenden bilden in der sozialen Beziehung der Streamenden zu ihrer

Zuschauerschaft einen Filter, welcher charakterlich dem der parasozialen Beziehung ähnelt (Younghblood 2022, S. 542f).

Diese Beziehungen konnten in der Feldforschung beobachtet werden. Wie sich Beziehungen zu den Streamenden verhalten, konnte nur am Beispiel der Kommunikation der Zusehenden hin zu den Streamenden analysiert werden. In Beobachtung 13 war ein*e Abonnent*in der Streamerin sehr enthusiastisch im Chat und feuerte die Streamerin in ihrem Puzzle-Spiel an. Nachdem ein Puzzle gelöst wurde, verkündete der*die Abonnent*in im Chat. „Und wieder ein Rätsel gelöst ... *Streamerin* hat gesiegt *freudiges Emote*“ (Anh. 1, Beo. 13). Während einer kurzen Unterbrechung, in welcher die Streamerin den Raum verließ, versuchte der*die Abonnent*in mehr Chatinteraktion zu erreichen und animierte andere Zusehende, sich einer Kettennachricht im Stream anzuschließen (ebd.). Der*die Abonnent*in begann mit einer bestimmten Zeichenfolge, welche durch die anderen Zusehenden vervollständigt werden sollte. Der Aktion folgte ein*e andere*r Abonnent*in, die*der bereits zuvor aktiv im Chat war. Als die Streamerin zurück an ihren Stream kehrte, bemerkte sie die Bemühungen des Abonnenten und merkte an: „Ach sie an, diesmal hat Abonnent B mitgemacht, sehr schön“ (ebd.). Daraus lässt sich folgern, dass diese*r Abonnent*in häufiger versucht, mehr Aufmerksamkeit zu erhalten, in dem er*sie aktiv den Chat mitgestaltet. Die Bemühungen werden bemerkt und mit positiver Rückmeldung anerkannt. Das Verhalten gleicht, wie bereits festgestellt, den Anfeuern eines Sportvereins. Die Anfeuerungen in einer dyadischen Beziehung erfüllen so die von Wulf et al. definierten Bedingungen einer parasozialen Beziehung der für das digitale Umfeld modifizierten Art.

In Beobachtung 4 spielte der Streamer eine Rennsimulation. Der Streamer saß dafür in einem aufwendigen Setup aus Lenkrad und Pedalen und trug zudem spezielle Handschuhe. Dabei unterliefen dem Streamer während eines Rennens gegen andere Fahrer*innen zwei Fehler, welche den anderen Fahrer*innen schaden. Nach dem zweiten Fehler brach der Streamer das Rennen enttäuscht mit den Worten „Schade, schade, das war echt nicht mein Rennen“ ab (Anh. 1, Beo. 4). Der Chat wurde daraufhin mit positiven und unterstützenden Nachrichten gefüllt. Die Community um den Streamer spendete wie für einen guten Freund Trost. Sie gaben dem Streamer in einer positiven Weise Feedback, dass er ansonsten ein guter Fahrer ist und dieses Rennen einfach abhaken soll. In diesem Verhalten ähnelt eine gesamte Community einer Fangruppierung für einen Sportler oder Sportverein. Anders als ein*e Sportler*in in einem Stadion, einer Rennstrecke oder einer anderen Sportstätte kann der Streamer in einer enttäuschenden Situation direkt die Reaktionen der Community oder Fans lesen. Im beobachteten Fall war die Reaktion der Community positiv und spendete dem enttäuschten Streamer Trost. Nicht ein Kommentar,

welcher Kritik an der Fahrweise äußerte oder in sonstiger Weise negativ aufgefasst werden könnte, war während des Beobachtungszeitraums zu lesen. Der Streamer hat sich eine, im digitalen Umfeld keineswegs selbstverständliche, positive Community aufgebaut.

Streamer: Schade, schade, aber das war echt nicht mein Rennen

Abonnent A: uff

Nutzer A: Schade Streamer

Nutzer B: Als ob du den berührt hast

Nutzer A: Trotzdem sehr gut gefahren

Abonnent B: aber was werden die da auch immer so Langsam werden

Abonnent C: Alles Gut Streamer mach dir kein Kopf

Nutzer B: Der Druck fehlt am Ende

Nutzer C: Hast du ihn überhaupt berührt?

Streamer: Auf den Geraden haben die mich so abgezogen, aber das ist nicht das Problem, ich hab halt zwei Leute abgeschossen und das ist nicht ok. Schade ey.

Nutzer D: Mach dir kein Kopf Streamer bleibst der beste

Abonnent D: blödes rennen und abhaken :)

Nutzer B: Is nur ein spiel passiert halt

Streamer: Wenn ich mein eigenes Rennen kaputt mache. Alles ok. Aber wenn ich jemand anderen das Rennen versauere, ne... Sorry an XY. Habs nicht vor Augen aber ich glaube das geht auf meine Kappe. (Anh. 1, Beo. 4)

Mit der parasozialen Beziehung etablierten Horton und Wohl (2002) ein Konzept für das klassische Fernsehen, welche sich nicht in seiner Vollständigkeit auf das Umfeld der digitalen Kommunikation des Streaming anwendend lässt. Wulf et al. (2020) nutzen in ihrer Distinktion den Vergleich mit Fanggruppierungen aus dem Sport. In der Beobachtung konnte dieser Vergleich nur bedingt erkannt werden. In Beobachtung 4 konnte das Verhalten in der Niederlage eines Streamers analysiert werden, welcher mit durchschnittlich 518 Zusehenden einer der größten Streamer der Beobachtung ist. Er wurde von mehreren Nutzenden unabhängig voneinander getröstet und bekam Zuspruch. Eine Ähnlichkeit zur Unterstützung einer Sportmannschaft konnte hier beobachtet werden.

In kleineren Communitys wie der aus Beobachtung 13 wurden die Anfeuerungen in einem sehr individuellen Rahmen erkannt. Ein Individuum aus dem Chat feuerte die Streamerin an. Dies gleicht mehr einem parasozialen Verhalten, welches eine neue Einordnung verlangt. Denn nach

der Definition von Horton und Wohl aus Kapitel 3.3. sollte bei einer parasozialen Interaktion keine Kommunikation für die Seite der Empfangenden per se ermöglicht werden. Die Kommunikation wird jedoch auf der Plattform Twitch über den Chat nicht nur ermöglicht, sondern ist elementarer Bestandteil der Identität der Plattform und der streamenden Personen. Über den Aufbau von Beziehungen zu den Zusehenden erfolgt ein Einkommensstrang für die Streamenden, für die der monetäre Aspekt eine Motivation zum Streaming darstellt. Dennoch muss der Qualität des Kommunikationsmodells und der genutzten Kanäle der Plattform in der Analyse der Interaktionen Rechnung getragen werden. Über Sprache, Mimik und Gestik kann die streamende Person Botschaften versenden. Die Kommunikation des Chats erfolgt der CMC entsprechend über einen reinen Textkanal, welcher mit bildlicher Unterstützung von Emotes hinsichtlich der Intention der Nachricht angereichert werden kann. Die Reaktion auf eine Nachricht im Chat erfolgt durch die Streamenden somit häufig unmittelbar nach der Rezeption der Nachricht. Die Reaktion kann, wenn die streamende Person auf die Nachricht nicht eingehen möchte, ausbleiben. Die Kommunikationshoheit liegt damit bei der streamenden Person. Er*Sie kann sich jederzeit dazu entscheiden, eine Interaktion mit dem Chat zu ignorieren oder durch Löschung einer Nachricht oder Sperrung eines Nutzenden die Interaktion dauerhaft zu beenden. Die Nachricht kann an die streamende Person je nach Moderationsrahmen¹⁴ ebenso bereits gefiltert an die im Zentrum agierende Person kommen. Die Kommunikation auf Seiten der streamenden Person ist damit in der Bewertung näher an einer FtF-Interaktion als an einer Interaktion nach den Kriterien der CMC. In einem gesamten Kommunikationsrahmen für die Interaktionen zwischen Streamenden und Chat erfolgt somit die Kommunikation in einem Stream zyklisch zwischen der streamenden Person und dem Chat, wobei zwischen den Kommunikationsteilnehmenden eine Übersetzungsleistung zwischen FtF-Interaktion und CMC erbracht werden muss (Abb. 7).

¹⁴ Beispielsweise durch das Verbot einzelner Wörter oder Namen.

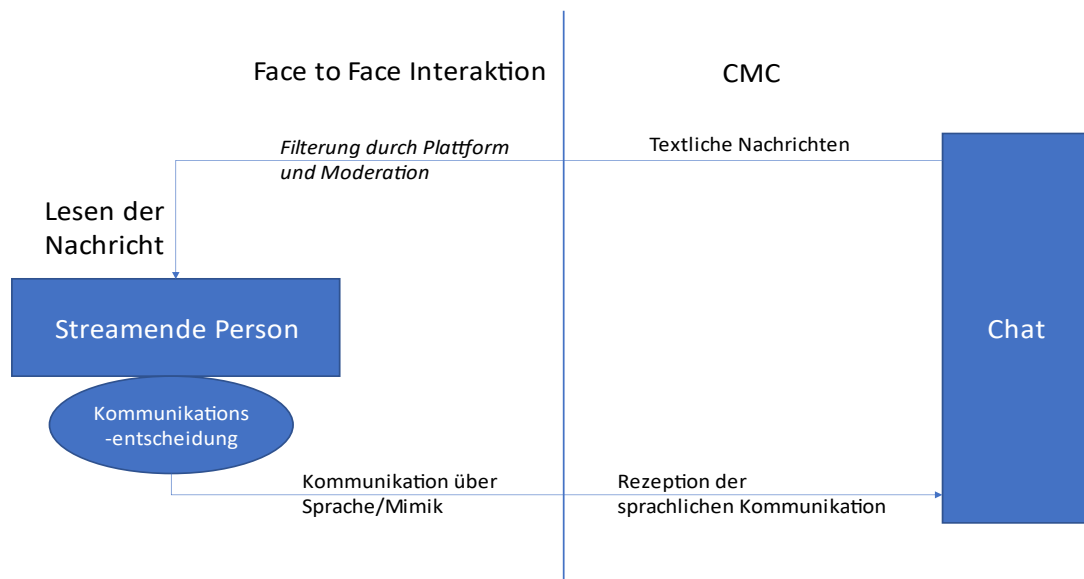


Abb. 7: Kommunikationsmodell im Streaming-Umfeld (eigene Darstellung)

Durch dieses Modell ergeben sich für die Parasozialität der Kommunikation verschiedene Ableitungen. Nach den Ausführungen des Hyperpersonal-Modells nach Walther liegt die hyperpersonelle Öffnung in der CMC in der Erstellung der Nachrichten. Durch den zeitlichen Versatz und die Editierbarkeit der gewünschten Nachricht kann sich ein Kommunikationsteilnehmer so präsentieren, wie er*sie es am liebsten hätte. Diese hyperpersonale Kommunikation wurde in der Beobachtung 3 am präsentesten wahrgenommen während der in Kapitel 8.2. bereits dargestellten Diskussion zu Partnerschaft und Kindererziehung (Anh. 1, Beo. 3)¹⁵. Dabei teilten beide Diskussionsteilnehmer höchst private Informationen, ohne die Mimik und Gestik ihres Gegenübers interpretieren zu können. In der Aufnahme einer Nachricht in die Kommunikation mit der streamenden Person kann die Mimik gedeutet werden. Die Rezeption von FtF-Kommunikation in der Antwort der streamenden Person auf die schriftliche Nachricht führt somit zu einem Ungleichgewicht in der Qualität der Gesamtkommunikation. Durch die authentische und persönliche FtF-Interaktion in der Antwort der streamenden Person, kann auf der Seite des Chats eine höhere soziale Bindung erfolgen. Durch die Trennung der Kommunikationsbereiche der FtF und der CMC wie in Abb. 7 stehen den Personen im Chat mit der Mimik, Gestik und Sprache der streamenden Person mehr Möglichkeiten zur Interpretation der empfangenen Nachrichten zur Verfügung als der streamenden Person über den Textchat. Dieses Ungleichgewicht in der Kommunikation führt zu einer ungleichen sozialen und somit parasozialen Beziehung. Parasoziale Beziehungen konnten in den Beobachtungen durch dieses

¹⁵ Darstellung im Fließtext zu lange, gesamter Dialog im Anhang

Ungleichgewicht klar bestätigt werden. Ein verbindliche Aussage zu dieser Erkenntnis erfordert jedoch weiterführende Forschungen.

9. Interpretation - die grenzziehenden Momente im Umfeld des Streamings

Die Ausführungen des Kapitel 8 waren auf die Prozesse der Community Bildung im Streaming fokussiert. Dabei wurden grenzziehende Prozesse immer wieder einbezogen. Im Folgenden sollen die grenzziehenden Momente in den Fokus gerückt werden. Diese konnten wiederholt festgestellt werden. Dabei wurde die Kategorisierung in inkludierende Grenzziehungen, welche die Atmosphäre im Stream formen soll, sowie in exkludierende Grenzziehungen, welche gezielt anzeigen, welches Verhalten in der Community nicht erwünscht ist, unterteilt. Wie in Gieryns Ausführungen zur Grenzarbeit in der Wissenschaft mit der Unterteilung in einer Dyade aus Wissenschaft/Nicht-Wissenschaft wird in den grenzziehenden Momenten in der Community entschieden, welches Verhalten und welche Handlungen bzw. Interaktionen in der Gruppe willkommen und welche es explizit nicht sind. In der Beobachtung konnten 12 exkludierende und 15 inkludierende Grenzziehungen festgestellt werden. Die bedeutendsten sollen im abschließenden Teil dieser Ergebnispräsentation vorgestellt werden.

Zu den allgemeinen Erkenntnissen in der Beobachtung ist festzustellen, dass Nutzende der Plattform ihre Gruppenzugehörigkeiten gerne durch die Nutzung einer gruppenspezifischen Sprache und der Kanal-Emotes zur Schau stellen. Damit wird in der Gruppe und außerhalb der Gruppe jeweils eine Dichotomie zwischen Nutzenden und Abonnent*innen sowie Mitgliedern (Regulars) und Außenstehenden in einem Wir/Sie-Verhältnis geschaffen. Diese spezifischen Emotes werden nicht nur im Chat des*r Urheber*in geschrieben, sondern ebenfalls für andere Chats verwendet. Somit wird in anderen Chats gezeigt, dass man Abonnent*in bei einem anderen Kanal ist und sich ein gruppenspezifisches Kapital dieser Gruppe angeeignet hat.

Betrachten wir die exkludierenden Grenzziehungen, so müssen banale Beschimpfungen oder sexuelle Anspielungen, welche durch Moderator*innen gelöscht werden oder durch Streamende ignoriert werden, thematisiert werden. Es sind Nachrichten, welche mit einer störenden Intention abgesendet werden und eine Grenzerfahrung provozieren. Bereits in Beobachtung 1 sendete ein*e Nutzende die Nachricht „Zeig Füße“ im Chat ab (Anh. 1, Beo. 1). Der*Die Nutzende wurde sofort aus dem Chat der verpartnerten Streamerin durch die Moderation permanent gebannt und die Nachricht gelöscht. Die Moderation zeigt damit, dass sexualisierter oder übergreifiger Inhalt ohne Verwarnung zu einer dauerhaften Sperrung führt.

In nicht jeder Community führen Fragen oder Nachrichten mit ähnlich störender Intention zu solchen Maßnahmen. Beobachtung 12 beinhaltet die Frage, ob die Streamerin „OF machen

will“ (Anh. 1, Beo. 12). Mit „OF“ ist „OnlyFans“ gemeint. OnlyFans ist eine Plattform, auf der Nutzende anzügliche und pornografische Inhalte von sich selbst anbieten können. Die direkte Frage, ob die Streamerin gedenkt, in Zukunft diese Plattform zu nutzen, kann als sexuell übergreifend verstanden werden. Die Nachricht wurde durch die Streamerin ignoriert, jedoch nicht aus dem Chat gelöscht. Zum Ende von Beobachtung 7 fragte ein*e Nutzer*in, wieso eine bestimmte Spieleinstellung nicht genutzt wird. Die Nachricht wurde auf Englisch formuliert und durch 56 Fragezeichen verstärkt. Ein*e Moderator*in antwortete darauf auf Englisch.

Nutzer: why not put it on fast movement??

Moderator: please dont use the ? too often. and please write in german, if possible (Anh. 1, Beo. 7)

Damit zeigte der*die Moderator*in, dass die Art und Weise der Kommunikation innerhalb der Community nicht in Ordnung ist. Dies bezog sich hier auf die Sprache und Zeichensetzung. Der Inhalt der Nachricht mit der Einflussnahme auf die Spielweise wurde nicht kritisiert. In mehreren Beobachtungen wurde wiederholt durch automatisierte Nachrichten sowie Hinweise im Titel oder den Kategorien darauf verwiesen, dass helfende Kommentare zum gespielten Inhalt nicht erwünscht sind. Diese Grenzarbeit wurde bei diesem Beispiel ausgelassen.

Twitch filtert bereits Nachrichten aus dem Chat, welche gegen die eigenen ToS verstoßen. Des Weiteren können Streamer*innen einzelne Wörter auf eine sogenannte „Blacklist“ setzen. Nutzt eine chattende Person einen Begriff aus der Blacklist, so wird die Nachricht nicht abgesendet. In der Beobachtung konnten so Nachrichten, welche durch eine solche Vorfilterung nicht im Chat angezeigt wurden, demnach nicht analysiert werden. Diese Nachrichten erreichten die Community nie und waren so für die Teilnahme während der Beobachtung ohne Relevanz. Die Filterung stellt somit die erste und äußerste Grenze einer Community dar. Die Grenzarbeit erfolgt in diesem Beispiel in passiver Form ohne aktives Eingreifen.

Ein aktiver Eingriff wäre eine exkludierende oder inkludierende Grenzarbeit. In dieser wird direkt durch die streamende Person oder eine*n Moderator*in kommuniziert, welche Verhaltensweisen nicht oder in besonderen Maße in der Community erwünscht sind. Diese Grenzziehungen ließen sich an mehreren Stellen in der Beobachtung feststellen. Während der zweiten Beobachtung erteilte die Streamerin einem*r Nutzenden eine temporäre Sperre für den Chat und definierte mit einer deutlichen Ansage eine Grenze. Der*Die Nutzer*in fragte die Streamerin, ob sie mit anderen Streamer*innen zusammenspielen würde. Die Streamerin erklärte

daraufhin, dass sie nur mit Streamer*innen spielt, die sie bereits ein wenig kennenlernen durfte. Der*Die Nutzer*in beharrte mit der Aussage „Können wie gesagt mal zusammen zocken“ auf der ursprünglichen Intention (Anh. 1, Beo. 2). Nachdem diese Aussage durch die Streamerin nicht beachtet wurde, schickte der*die Nutzer*in zwei weitere Nachrichten mit „Muss jetzt einkaufen, dann arbeiten“ und „Heute Abend bin ich aber live“ ab (ebd.). Auf die letzte Aussage folgte die Grenzziehung der Streamerin. Durch diese verkündete der*die Nutzende, dass er*sie ebenfalls streamt und heute Abend zu sehen sei. Dies rief bei der Streamerin folgende verbale Reaktion hervor:

Nutzer A: Muss jetzt einkaufen, dann arbeiten

Nutzer A: Heute Abend bin ich aber live

Streamerin: XY, sorry aber jetzt gibt's aber kurz Time-Out und ne Ansage. Kollege, es läuft nicht so, dass du in andere Streams reingehst und sagst: heute Abend bin ich live, da zock ich und stream ich, kommt alle vorbei. So funktioniert das nicht, du kannst nicht in andere Streams rein gehen und sagen „heute abend bin ich live“, so eine Eigenwerbung, das ist übel unsympathisch, du bist zwei Sekunden hier, willst gleich mit mir streamen und wirkst übel needy für Viewer, you know what i mean? Sorry, ist ultra unsympathisch. So was macht man einfach nicht. Das geht gar nicht. Kennst du nicht ne normale Streameretikette? (Anh. 1, Beo. 2)

Durch den Ausspruch sowie die Sperre für den Chat durch die Streamerin erfolgten für den*die Nutzende direkte Konsequenzen. Dass Eigenwerbung im Chat der Streamerin nicht erwünscht ist, wird in keinen Regeln zum Kanal erwähnt. Dennoch erklärt die Streamerin ausführlich, was sie an dem Verhalten des*r Nutzer*in gestört hat. Die Regel „keine Eigenwerbung“ konnte bei mehreren anderen Streams in den Beobachtungen entdeckt werden. Anscheinend ist die beobachtete Eigenwerbung kein Einzelfall. Eine „Streameretikette“ ist nicht auf Twitch verankert. Es ist keine Vereinbarung, die unterschrieben werden müsste oder ähnliches. Es handelt sich anscheinend um eine non-verbale Einigung, dass ein solches Verhalten unter Streamer*innen nicht geduldet wird. Hierzu gehört anscheinend Eigenwerbung für den eigenen Stream in fremden Streams dazu und wird abgelehnt. In der Beobachtung wurde die Maßnahme der Streamerin von den anwesenden Abonent*innen und Nutzer*innen positiv aufgefasst. Durch die Reaktion der Community wird die Grenze bezüglich der Eigenwerbung verstärkt, da das Kollektiv um die Streamerin die Maßnahme unterstützt.

Während Beobachtung 5 verkündet ein*e Nutzer*in, dass er*sie durch eine lange Zeit des Alleinseins Probleme hat, sich im Chat zu artikulieren. Er*Sie erklärt, dass es sich „furchtbar anfühlt, so zu sein“ (Anh. 1, Beo. 5). Die Streamerin erklärt dem*r Nutzenden daraufhin, dass

sich das „ja noch ändern“ kann, worauf der*die Nutzende sich aus dem Chat verabschiedet (ebd.). Die Streamerin erklärt daraufhin, nachdem der*die Nutzende anscheinend den Chat bereits verlassen hat, dass „du hier keine Angst haben musst, irgendwas Blödes zu schreiben, du wirst nicht gebannt“, was ein*e andere*r Nutzer*in mit der Aussage „das ist doch dann eine gute Gelegenheit zu üben“ unterstützt (ebd.). Diese Grenzarbeit versucht eine inkludierende Atmosphäre zu etablieren. Die Streamerin und ein*e Nutzer*in im Chat möchten dem*r neuen Nutzer*in trotz seiner individuellen Probleme eine willkommene Umgebung zusichern, in der er*sie ohne der Erwartung einer Sanktion kommunizieren kann. Die Arbeit an der Grenze findet in diesem Beispiel inkludierend statt.

In Kapitel 8.2. wurde bereits die Community-Einbindung der Beobachtung 10 thematisiert. In der Community wurden Mitglieder dieser Community als integrierende Elemente genutzt. Die Streamerin fragte gezielt nach, welche Interessen der Forscher hat und baute so nach der standardisierten Begrüßung eine anhaltende Konversation auf. Über die Interessen konnte sie ein im Chat anwesendes Mitglied ausmachen, welches dieselben angegebenen Interessen hat. Die Streamerin kannte die Mitglieder ihrer Community bezüglich ihrer Hobbies bzw. Lieblingsspiele und nutzte sie so zur Inklusion neuer Mitglieder. Die integrierenden Mitglieder wurden für ihre Mithilfe durch die Streamerin lobend erwähnt und erhielten somit Anerkennung, was ein bindendes Element der Sense of Community darstellt. Damit gelingt es der Streamerin, durch die grenzintegrierende Nutzung der eigenen Community neue Mitglieder schneller und effizienter einzubinden sowie die bestehenden, helfenden Regulars durch die Anerkennung in der Community fest zu verankern. Über die Grenzintegration schafft die Streamerin eine integrierende, willkommene Atmosphäre, welche eine Partizipation an der Kommunikation im digitalen Umfeld möglichst einfach werden lässt.

Grenzziehungen dienen in der Selbstpräsentation des Streamenden als Profilierung durch bilaterale Entscheidungen. Sie generieren durch soziale Schließungen der Gemeinschaft einen Rahmen für die sozialen Interaktionen in der Community. Sie definieren in Echtzeit durch Sanktionen, Gratifikation und Nicht-Kommunikation was eine streamende Person in ihrem Chat duldet und was explizit nicht. Durch die Kommunikation eines einzelnen Individuums, das im Zentrum der Community steht, wird die Interaktionsweise der restlichen Mitglieder beeinflusst. Der Handlungsrahmen in der Gruppenkommunikation ist dabei in wenigen vergleichbaren Communitys in diesem Maße von einem einzelnen Individuum abhängig wie im Bereich des Live-Streamings. Definiert die streamende Person über aktive Grenzarbeit eine neue Grenze im Livestream, so gilt die Umsetzung der Grenze ab der Sendung der Information über die neue

Grenze für die gesamte Community. In Beobachtung 2 war nach der Grenzziehung bezüglich der Eigenwerbung für alle Beteiligten ersichtlich, dass eine weitere Eigenwerbung zu einer weiteren dauerhaften Sperrung führen würde (Anh. 1, Beo. 2). Die Grenzziehungsarbeit der Streamer*innen beeinflusst damit die Community entsprechend in Echtzeit. Obwohl vorformulierte Regeln in den meisten Streams bestehen, greift die Grenzziehung oftmals weiter, als es in den Regeln festgehalten ist. Durch den personenzentrierten Charakter der Grenzziehungen sind die Mechanismen von der streamenden Person abhängig. In Beobachtung 3 wurde nach einer Niederlage des Streamers ein*e Nutzer*in für einen Kommentar bezüglich der Spielweise des Streamers aus der weiteren Kommunikation im Stream ausgeschlossen (Anh. 1, Beo. 3). Die Grenzziehung wird damit je nach individueller Face- und Boundary Work der streamenden Person volatil hinsichtlich der Stimmungslage. Eine Grenzverletzung und ein Ausschluss aus der Community können daher ohne die Intention der Grenzüberschreitung geschehen. Um der Community eine möglichst sichere Kommunikation im Stream zu ermöglichen, ist es für Streamende ratsam, in der Grenzarbeit Kontinuität zu etablieren. Damit werden Fehlritte und darauffolgende Sanktionen für die restlichen Community-Mitglieder nachvollziehbar und vermeidbar.

Streamer: Das ist so frustrierend, dass ich nach solchen Games einfach keinen Progress mache

Nutzer: wenn du konstant gut spielst kommst du irgendwann gold

Streamer: Weißt du was, Nutzer? Komm morgen wieder

Nutzer wird einen Tag mit einem Time Out versehen

Du hockst da wahrscheinlich auf einer Parkbank und trinkst dein Bier. Trink es aus und komm morgen 18 Uhr wieder. (Anh. 1, Beo. 3)

Neben den Erleichterungen für die Kommunikation der Community-Mitglieder birgt eine klare Grenzarbeit einen weiteren Vorteil: Die erleichterte Vermarktung der eigenen Person. Twitch kann als eine „creative industry“ angesehen werden. Wie in Kapitel 5.4. angesprochen profitieren die Streamenden von einer klaren Positionierung der eigenen Person. Der Aufbau einer Verbindung zu den Konsumenten ist in wenigen Industrien so elementar wie direkt wie auf Twitch. Dabei umfasst das monetäre Interesse der Streamenden die Zusehenden und ihre Sponsoren. Durch die direkte und auf die Einzelperson zentrierte Kommunikation des Streams, erlangen Sponsoren durch Streamende einen ebenso direkten Zugang zu potenziellen Kund*innen. Der direkte Zugang ist jedoch von der streamenden Einzelperson abhängig. Ein Skandal des*r Streamer*in kann im Anschluss mit den Sponsoren in Verbindung stehen. Daher

entscheiden sich die meisten Sponsoren für verifizierte Streamende im Partnerprogramm Twitchs. Durch aktive Grenzarbeit erhöhen Streamende ihre Chancen auf ein Sponsoring. Unternehmen schrecken im Bereich des Streamings davor zurück, Personen zu unterstützen, welche sich noch kein klares Profil angeeignet haben. Von den beobachteten Partner-Streamer*innen waren alle von externen Unternehmen gesponsort. Die Integration des Sponsorings erfolgt im Stream selbst, über automatisierte Nachrichten im Chat oder im Informationsbereich zu dem Kanal des betreffenden Streams. Im Vergleich dazu hatten die neun beobachteten Affiliate-Streamer*innen lediglich in zwei Fällen einen Sponsor. Die Plattform bietet damit den Streamenden mit großer Anhängerschaft weitere Einnahmequellen. Den Grenzziehungen wohnt somit ein monetäres Eigeninteresse inne.

10. Retrospektive Betrachtung – Chancen und Herausforderungen in der teilnehmenden Beobachtung der Arbeit

In der retrospektiven Betrachtung war die Boundary Work als Hauptpfeiler des theoretischen Rahmens für die Beobachtung eine gute Wahl. Die Grenzziehungen als entscheidendes Element der Beobachtung setzte den Fokus auf spezifische Momente, welche die Kriterien für den Start einer zu beobachtenden Sequenz erfüllten. Die Kriterien waren dabei für das digitale Umfeld gut gewählt. Die Beobachtung als alleinige empirische Forschung ist in der Konzeption der methodischen Umsetzung zu kritisieren. Nach einigen Beobachtungen wiederholten sich einige Aspekte und führten zu Bestätigungen der Erkenntnisse, welche in Kapitel 8 ausführlich begutachtet wurden. Jedoch kann durch die teilnehmende Beobachtung die Betrachtung eines Einzelfalls selten zu einer allgemeingültigen Erkenntnis führen. So wäre es in der Konzeption eine Überlegung wert gewesen, die Beobachtungen nicht anonymisiert als brendo096 teilnehmend durchzuführen, sondern die Beobachteten über die wissenschaftliche Arbeit an ihrem Stream in Kenntnis zu setzen und Interviews mit selbigen durchzuführen. Damit hätte sich die Möglichkeit ergeben, die Streamenden nach ihrer Intention zu ihren grenzziehenden Maßnahmen zu befragen. Die Interpretation der Intention der Grenzziehungen oblag in der Beobachtung der Wahrnehmung des Forschers. Das gesamte Konstrukt des Live-Streamings kann durch einzelne Methoden nicht abgebildet werden. In der amerikanischen Sozialwissenschaft wird der Bereich Live-Streaming bereits aus mehreren Blickwinkeln hinsichtlich Emotionalität, Kommunikationsstruktur und Ökonomie beispielsweise durch Ruberg (2021), Taylor (2019), Hamilton et al. (2014) und andere betrachtet. Für die deutschsprachige Sozialwissenschaft würde ich mir persönlich eine ähnlich flächendeckende Aufmerksamkeit auf diesen rapide wachsenden Markt und Kommunikationsbereich wünschen.

11. Fazit – Risiken der Grenzarbeit

Abschließend kann festgehalten werden, dass durchgehende Grenzarbeit für die Streamenden enorm kräftezehrend ist. Dem Sperren von Chatbeteiligten und Moderieren des Chats geht meistens eine Grenzüberschreitung voraus. Um diese Überschreitung zu sanktionieren, unterbrechen Streamende häufig ihr aktuelles Programm. Dabei wird dann erklärt, wieso eine bestimmte Maßnahme ergriffen wird. Dadurch ist die Grenzarbeit im Stream, so sinnig sie für die Profilierung der eigenen Person und der Community auch sein mag, für den Fluss der Übertragung störend und anstrengend.

Die in der Einleitung erwähnte Aktivistin Clara Sorrenti beschäftigte sich ein gesamtes Jahr nur mit den Grenzüberschreitungen des rechtsextremen Kollektivs „kiwifarms“. Dabei wurde Sorrenti massiv bedroht und als „Höhepunkt“ des Konflikts „geswattet“ (Hamilton 2022). Sorrenti sorgte dafür, dass „kiwifarms“ keinen Anbieter mehr fand, der die transphoben, rassistischen und antisemitischen Inhalte der Seite unterstützen wollte. Nach der langen Zeit der Gewaltausübung und -androhung entwickelte Sorrenti laut einem Anfang Mai veröffentlichten Videos eine Posttraumatische Belastungsstörung sowie mehrere Substanzabhängigkeiten (Sorrenti 2023). Den Konflikt gegen „kiwifarms“ hat Sorrenti zwar auf dem Papier gewonnen, der daraus resultierende Schaden, welchen das Kollektiv ausgelöst hat, bleibt. Natürlich ist nicht jede Grenzarbeit so dramatisch und in den Konsequenzen so tragisch, jedoch werden vor allem weiblich gelesene Streamerinnen, sobald sie sich positionieren und gegen Netzwerke, Kollektive oder andere Communities von Streamenden aussprechen, massiv attackiert. Die aus Österreich stammende Streamerin Pia „Shurjoka“ Scholz wurde am 11. Mai 2023 vom „Deutschen Computerspielpreis“ als „Beste Spieler*in“ ausgezeichnet. Scholz wurde unter anderem für ihr Engagement gegen Sexismus und Transfeindlichkeit im Internet gewürdigt. Die Kommentarsektion des Beitrags des Computerspielpreises auf Twitter ist gefüllt mit negativen Beiträgen (Computerspielpreis 2023). Die wenigsten davon tragen inhaltlich zu einer Debatte bei, indem sie unter anderem die Diskussionsmethoden von Scholz kritisieren. Die Mehrzahl der Kommentare richten sich persönlich gegen die Preisträgerin. Durch ihre beständige Grenzziehungsarbeit gegen Sexismus, Rassismus sowie Trans- und Homophobie hat sich Scholz nicht nur Freunde gemacht. Aus verschiedensten Communities aus Internetforen, von Streamerkolleg*innen oder aus anderen Bereichen des Internets bündelt sich Hass gegen Scholz für ihre Aufklärungs- und Positionierungsarbeit. Solche Reaktionen schlagen vielen Kolleg*innen im Bereich des Streamings entgegen, wenn sie eine sehr enggefaste Grenzziehungsarbeit leisten.

Je numerisch größer die ausgeschlossene Masse ist, welche sich durch die gezogene Grenze nicht berücksichtigt sieht, desto größer ist die Stärke des Gegenwindes. In der Beobachtung wurden Streamende bis zu 1000 Zusehenden in Betracht gezogen. Wirklich schwerwiegende Beleidigungen oder Übergriffe waren dabei erfreulicherweise nicht zu beobachten.

Anhand dieser Beispiele kann eine negative Seite der konstanten Grenzarbeit ausgemacht werden. Durch die Ausgrenzung einer numerisch großen Masse führt zu Störangriffen eben jener Masse. Im Allgemeinen ist eine stringente Grenzarbeit im Bereich des Streamings von eminenter Bedeutung. Neben den monetären Vorteilen einer klar strukturierten Gemeinschaft für die Streamenden bieten diese Streaming-Communities eine zeitunabhängige soziale Bindung, welcher Interessierte aus der komfortablen Situation des eigenen Zuhauses beitreten können. In dieser Arbeit wurden die Potentiale und Risiken dieser Bindungen ausgearbeitet. Auf der einen Seite können Individuen, welche Probleme mit dem Eintritt in FtF-Gemeinschaften haben, in einer für sie angenehmeren Atmosphäre kommunizieren. Damit finden Individuen Anschluss, welche sonst in vielen Beziehungen den Anschluss verloren haben.

Die Risiken liegen unter anderem in der Parasozialität der Beziehungen. Die Beziehung zu den Streamenden sind ungleich gewichtet in ihrer hyperpersonalen Natur. Dabei werden die Handlungen der Streamenden häufig ohne ein Hinterfragen der Handlungsmotive verteidigt. Diese Strukturen einer blinden Hingabe erinnern an Huldigungen ähnlich von Pop- und Filmstars. Personen nehmen andere Akteur*innen im digitalen Umfeld durch das Modell der Hyperpersonal Framework idealisiert wahr. Die Fehler und Makel, welche jedes Individuum zweifelsohne hat, können ausgeblendet werden.

Resümierend lässt sich festhalten, dass Nutzende im digitalen Umfeld sich bewusst sein müssen, dass ein Eintritt in eine Community nicht die Wahrnehmung für die Geschehnisse außerhalb der Grenzen beeinträchtigen sollte. Das Verhalten von Communities muss im Zentrum sowie an der Peripherie im Kontrast zu den Vorgängen außerhalb der eigenen Grenzen reflektierbar bleiben. Ohne diesen Blick über die eigenen Grenzen hinaus wird eine Evaluation der eigenen Gruppierung schwierig. Auch an diesem Punkt greift die aktive Grenzarbeit. Durch einen konstanten Blick über die Grenzen hinweg kann subjektiv beurteilt werden, welche Elemente außerhalb der Grenzen in die Community inkludiert werden und welche explizit weiterhin ausgeschlossen bleiben sollen. Dies darf jedoch nicht nur für die Streamenden im Zentrum der Communities gelten. Mitglieder von Streaming-Communities sollten sich nicht in Sippenhaft nehmen lassen. Wenn sich eine Community mit der Grenzausrichtung so verändert, dass

sich eine emotionale Sicherheit für individuelle Mitglieder nicht mehr ergibt, so liegt es an den Mitgliedern selbst, die Grenzen entweder durch eigene Bestrebungen wieder zu ändern oder die Community zu verlassen. Durch die parasoziale Bindung zu den Hauptakteur*innen fällt jedoch der Austritt aus Communities, welche die sozialen Bedürfnisse des Individuums nicht mehr erfüllen können, deutlich schwerer.

Literaturverzeichnis

Barth, Fredrik (1998): Ethnic groups and boundaries. The social organization of culture difference. Re-issued. Long Grove: Waveland Press.

Bonnie 'Bo' Ruberg; Daniel Lark (2021): Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch. In: *Convergence* 27 (3), S. 679–695. DOI: 10.1177/1354856520978324.

Breidenstein, Georg; Hirschauer, Stefan; Kalthoff, Herbert; Nieswand, Boris (2013): Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft; UVK/Lucius (Uni-Taschenbücher, Bd. Nr. 3979).

Broszinsky-Schwabe, Edith (2011): Interaktionsrituale. In: Edith Broszinsky-Schwabe (Hg.): Interkulturelle Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 161–176.

Cetina, Karin Knorr (2009): The Synthetic Situation: Interactionism for a Global World. In: *Symbolic Interaction* 32 (1), S. 61–87. DOI: 10.1525/si.2009.32.1.61.

Epstein, Cynthia Fuchs (1992): Tinkerbells and pinups: The construction and reconstruction of gender boundaries at work. In: *Cultivating Differences: Symbolic Boundaries And The Making Of Inequality* 232, S. 233–238.

Gandolfi, Enrico (2016): To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. In: *Journal Of Gaming & Virtual Worlds* 8 (1), S. 63–82. DOI: 10.1386/jgvw.8.1.63_1.

Gieryn, Thomas F. (1983): Boundary-Work and the Demarcation of Science from Non-Science: Strains and Interests in Professional Ideologies of Scientists. In: *American Sociological Review* 48 (6), S. 781–795. DOI: 10.2307/2095325.

Goffman, Erving (1955): On Face-Work. In: *Psychiatry* 18 (3), S. 213–231. DOI: 10.1080/00332747.1955.11023008.

Goffman, Erving (2017): Interaction ritual. Essays in face-to-face behavior. Embarrassment and social Organization. London, New York: Routledge.

Hamilton, William A.; Garretson, Oliver; Kerne, Andruid: Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. In: Proceedings Of The SIGCHI Conference 2014, S. 1315–1324.

Harper, Douglas (2012a): Multimedia and visual sociology. In: Douglas A. Harper: Visual Sociology. Hg. v. Gerhard Boomgaarden: Routledge, S. 141–154.

Harper, Douglas A. (2012b): Visual Sociology. Hg. v. Gerhard Boomgaarden: Routledge.

Hitzler, Ronald; Niederbacher, Arne (2010): Leben in Szenen : Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. 3., vollständig überarbeitete Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Horton, Donald; Wohl, R. Richard (2002): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Massenkommunikation und parasoziale Interaktion. Beobachtungen zur Intimität über Distanz. Adelman, Ralf; Hesse, Jan O.; Keilbach, Judith; Stauff, Markus; Thiele, Matthias, S. 74–104.

Klein, Julie Thompson (2015): Interdisciplining Digital Humanities. Boundary Work in an Emerging Field: University of Michigan Press. Online verfügbar unter <http://www.jstor.org/stable/j.ctv65swxd>.

Lamont, Michèle (1995): Cultivating differences. Symbolic boundaries and the making of inequality. 2nd printing. Chicago, Ill: University of Chicago Press.

- Mackert, Jürgen (2020): Schließung, soziale. In: Max Weber-Handbuch. Unter Mitarbeit von Hans-Peter Müller und Steffen Sigmund. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Maiwald, Kai-Olaf (2005): Competence and Praxis: Sequential Analysis in German Sociology. In: *Forum Qualitative Sozialforschung* 6 (3).
- Marres, Noortje (2021): Digital sociology. †the †reinvention of social research. Reprinted. Cambridge, Malden: Polity Press.
- McMillan, David; Chavis, David (1986): Sense of Community: A Definition and Theory. In: *Journal Of Community Psychology* 14, S. 6–23. DOI: 10.1002/1520-6629(198601)14:13.0.CO;2-I.
- Poell, Thomas; Nieborg, David B.; Duffy, Brooke Erin (2022): Platforms and cultural production. Cambridge, Medford, MA: Polity Press.
- Reckwitz, Andreas (2021): Die Erfindung der Kreativität: Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Der Aufstieg der ästhetischen Ökonomie: Permanente Innovation, creative industries und Designökonomie. 7. Auflage. Berlin: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 1995).
- Reckwitz A, Andreas (2021): Die Erfindung der Kreativität: Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Die Genese des Starsystems: Die massenmediale Konstruktion expressiver Individualität. 7. Auflage. Berlin: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 1995).
- Ruberg, Bonnie; Cullen, Amanda L. L. (2019): Feeling for an Audience. The Gendered Emotional Labor of Video Game Live Streaming. In: *Digital Culture & Society* 5 (2), S. 85–102. DOI: 10.14361/dcs-2019-0206.
- Simmel, Georg (1949): The Sociology of Sociability. In: *American Journal Of Sociology* 55 (3), S. 254–261. Online verfügbar unter <http://www.jstor.org/stable/2771136>.
- Taylor, T. L. (2019): Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming: Princeton University Press.
- Thompson, John B. (1995): The media and modernity. A social theory of the media. [Pbk. ed.]. Cambridge: Polity Press.
- Tidwell, Lisa Collins; Walther, Joseph B. (2002): Computer-Mediated Communication Effects on Disclosure, Impressions, and Interpersonal Evaluations: Getting to Know One Another a Bit at a Time. In: *Human Communication Research* 28 (3), S. 317–348.
- Tilly, Charles (2005): Identities, boundaries, and social ties. Boulder, Colo.: Paradigm Publishers.
- van Dijck, José; Poell, Thomas; Waal, Martijn de (2018): The platform society Public values in a connective world. New York, NY: Oxford University Press.
- Walther, Joseph (2007): Selective Self-presentation in Computer-mediated Communication: Hyperpersonal Dimensions of Technology, Language, and Cognition. In: *Computers In Human Behavior* 23, S. 2538–2557. DOI: 10.1016/j.chb.2006.05.002.
- Weber, Max (1925): Wirtschaft und Gesellschaft. Kapitel I. Soziologische Grundbegriffe. §9. - 10. Heidelberg: JCB Mohr (P. Siebeck).
- Wenninger, Andreas (2019): Digitale Grenzkämpfe der Wissenschaft : Boundary-Work am Beispiel eines Blogportals. Wiesbaden: Springer VS.
- Wit, Jan de; van der Kraan, Alicia; Theeuwes, Joep (2020): Live Streams on Twitch Help Viewers Cope With Difficult Periods in Life. In: *Frontiers In Psychology* 11. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.586975.

Woodcock, Jamie; Johnson, Mark R. (2019): The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. In: *Television & New Media* 20 (8), S. 813–823. DOI: 10.1177/1527476419851077.

Wulf, Tim; Schneider, Frank M.; Beckert, Stefan (2020): Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch. In: *Games And Culture* 15 (3), S. 328–346. DOI: 10.1177/1555412018788161.

Youngblood, Jordan (2022): A Labor of (Queer) Love: Maintaining “Cozy Wholesomeness” on Twitch During COVID-19 and Beyond. In: *Television & New Media* 23 (5), S. 531–541. DOI: 10.1177/15274764221080966.

Internetdokument

17 U.S. Code § 512 (1998): Limitations on liability relating to material online. 17 U.S. Code § 512. Online verfügbar unter <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/512>, zuletzt aktualisiert am 2010, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Computerspielpreis (2023): Spielerin oder Spieler des Jahres 2023. Online verfügbar unter <https://twitter.com/DerDCP/status/1656741985732947981>, zuletzt aktualisiert am 11.05.2023, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

derStandard.at (2020): "Goldenes Brett vorm Kopf" geht an "Fehlalarm"-Autor Sucharit Bhakdi. derStandard.at. Online verfügbar unter <https://www.derstandard.de/story/2000122528159/goldene-brett-vorm-kopf-geht-an-fehlalarm-autor-sucharit-bhakdi>, zuletzt aktualisiert am 15.12.2020, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Glanzer, Sebastian (2022): Twitch bannt Glücksspiel! Es bleiben jedoch ein paar Schlupflöcher. *buf-fed.de*. Online verfügbar unter <https://www.buf-fed.de/Streaming-Dienst-Thema-268201/News/Twitch-bannt-Gluecksspiel-es-bleiben-jedoch-Schlupfloecher-1403795/>, zuletzt aktualisiert am 21.09.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Granow, Viola Carolina; Schwarz, Heike (2022): Onlinegaming und die Rolle der Plattform Twitch. Ergebnisse einer Mixed-Methods-Studie im Auftrag des SWR. Hg. v. ARD Media. Online verfügbar unter https://www.ard-media.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2022/2212_Granow_Schwarz.pdf, zuletzt aktualisiert am 01.12.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Gwilliam, Michael (2022): Twitch bans gambling sites including Stake and more following streamer backlash. *Dexerto.com*. Online verfügbar unter <https://www.dexerto.com/entertainment/twitch-bans-gambling-features-after-streamer-backlash-but-theres-a-catch-1937092/>, zuletzt aktualisiert am 21.09.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Hale, James (2021): Twitch Wants Viewers To Pay For Streamers’ Channels To Be Recommended. Online verfügbar unter <https://www.tubefilter.com/2021/10/01/twitch-boosts-pay-recommendations/>, zuletzt aktualisiert am 10.01.2021, zuletzt geprüft am 08.05.2023.

Hamilton, Anne-Kathrin (2022): Der Kampf einer jungen Frau gegen das Troll-Forum Kiwifarms – "Falls mir etwas passiert, seid nicht traurig". *watson*. Online verfügbar unter <https://politik.watson.de/international/analyse/556009713-kiwifarms-clara-sorrenti-sagt-mobbing-webseite-kampf-an-und-riskiert-ihr-leben>, zuletzt aktualisiert am 05.09.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Lukas, Jessica (2022): Twitch streamers are struggling with 'trauma dumping'. Hg. v. *inverse.com*. Online verfügbar unter <https://www.inverse.com/input/culture/twitch-streamers-trauma-dumping>, zuletzt aktualisiert am 06.04.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Milz, Aniko (2021): Twitch senkt Subscription-Kosten: Bedeutet das mehr oder weniger Umsatz für Creator? Online verfügbar unter <https://onlinemarketing.de/unternehmensnews/twitch-senkt-subscription-kosten-umsatz-creator#:~:text=Der%20aktuelle%20Preis%20f%C3%BCr%20Abonnements,alle%20Nutzer%3Ainnen%20sichtbar%20werden.&text=%5BDas%20Update%20stammt%20vom%2005,August%202021.%5D>, zuletzt aktualisiert am 06.08.2021, zuletzt geprüft am 08.05.2023.

O'Sullivan, Donie (2022): Trans activist celebrates rare victory against online trolls after Kiwi Farms deplatforming. CNN. Online verfügbar unter <https://edition.cnn.com/2022/09/06/tech/kiwi-farms-clara-sorrenti-keffals/index.html>, zuletzt aktualisiert am 06.09.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Peters, Jay (2022): Twitch is cutting how much its biggest streamers earn from subscriptions. Partners on premium deals could end up with less money. The Verge. Online verfügbar unter <https://www.theverge.com/2022/9/21/23364050/twitch-subscription-revenue-split-share-premium-partners>, zuletzt aktualisiert am 21.09.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

pokimane (2022). twitter.com. Online verfügbar unter <https://twitter.com/pokimanelol/status/1572350461625376768>, zuletzt aktualisiert am 21.09.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Singh, Vitasta (2022): Why did Twitch ban multiple hot tub streamers including Corinna Kopf before unbanning them within a day? sportskeeda.com. Online verfügbar unter <https://www.sportskeeda.com/esports/news-why-twitch-ban-multiple-hot-tub-streamers-including-corinna-kopf-unban-within-day>, zuletzt aktualisiert am 15.05.2022, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Sorrenti, Clara (2023): i almost died. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=YMrEfn1yxFk>, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Streamcharts (2023): Twitch partners statistics. Online verfügbar unter <https://streamcharts.com/overview/partners>, zuletzt aktualisiert am 24.01.2023, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Twitch.tv (2023): Community Guidelines. Introduction to Safety on Twitch. Twitch.tv. Online verfügbar unter https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=en_US, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Twitch.tv A (2023): Häufig gestellte Fragen. Twitch.tv. Online verfügbar unter <https://www.twitch.tv/p/de-de/partners/faq#:~:text=F%3A%20Wie%20viele%20Twitch%20Partner,sind%20mehr%20als%2027.000%20Partner.>, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Twitch.tv B (2023): Joining the Affiliate Program. Twitch.tv. Online verfügbar unter https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=en_US, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Twitch.tv C (2023): Tipps für eine Bewerbung beim Partnerprogramm. Online verfügbar unter <https://help.twitch.tv/s/article/tips-for-applying-to-the-partner-program?language=de>, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Twitch.tv D (2023): Durchsuchen. Online verfügbar unter <https://www.twitch.tv/directory>, zuletzt aktualisiert am 18.03.2023, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Twitch.tv E (2023): Kostenaufstellung Abonnements bei Twitch.tv. Online verfügbar unter <https://www.twitch.tv/dylexa>, zuletzt aktualisiert am 04.10.2023.

Twitch.tv F (2023): Startseite Twitch.tv. Online verfügbar unter [twitch.tv](https://www.twitch.tv), zuletzt aktualisiert am 04.10.2023.

Twitch.tv G (2023): Übersicht eines Streams. Online verfügbar unter <https://www.twitch.tv/chesscomde>, zuletzt aktualisiert am 04.10.2023.

Wong, Julia Carrie (2019): 8chan: the far-right website linked to the rise in hate crimes. The Guardian. Online verfügbar unter <https://www.theguardian.com/technology/2019/aug/04/mass-shootings-el-paso-texas-dayton-ohio-8chan-far-right-website>, zuletzt aktualisiert am 05.08.2019, zuletzt geprüft am 04.10.2023.

Anhang

Codierung:

Innere Grenzziehung: Tone-Setting für die eigene Community (was erwünscht ist in diesem Rahmen und was nicht)

Äußere Grenzziehung: Mit welchem Verhalten kommen Nutzende in die Community? Mit welchem Verhalten werden sie verwiesen

Interaktionen ohne Streamende: Reine Interaktionen zwischen Zusehenden im Chat

Anhang 1

Beobachtung 1

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
436,5	Partnerin	33.569	weiblich

Gesprächseinstieg:

Brendo096: Hallo 😊 wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

*Moderator: *Antwort mit winkendem Emote**

Eine Antwort durch bildliche Sprache. Es wird das Gefühl durch eine regulär im Stream anwesende Person gegeben, dass man in dem Raum willkommen ist. Die Begrüßung wirkt damit abgeschlossen

Streamerin: Hallo Brendo!

Die Begrüßung wird mit einer Gegenbegrüßung beantwortet. Die Frage nach dem Befinden wird nicht beantwortet. Das Gespräch wirkt damit von Seiten der *Streamerin* beendet. Das Gespräch könnte durch den Zusehenden durch eine Wiederholung der Frage wiederaufgenommen werden.

Brendo096: wie geht es dir?

Die ausgehende Anfangsfrage wird wiederholt. Der Nutzende bleibt damit beharrlich

Die Frage wird nicht beantwortet

Im Stream werden Neulinge kurz eingebunden. Eine langfristige Konversation wird nicht aufgebaut. Teil der Einbindung ist der Moderator, welcher mit einer kurzen bildlichen Nachricht Personen willkommen heisst, welche neu hinzukommen.

Chat und *Streamerin* fahren nach Begrüßung fort mit dem Spielen von Farming Simulator.

Nutzer: das gibts nen Mod für glaube das man überall bearbeiten kann

Reagiert die *Streamerin* mit: Ja, aber das ist nicht Sinn des Projekts

Der Spielstand soll nicht mit einer Modifikation bearbeitet werden, da es um ein gemeinsames Projekt mehrerer *Streamer*innen* geht. Die *Streamerin* weißt damit nachfolgende Kommentare bezüglich einer Modifikation aus.

Der *Nutzer* antwortet wenig später auf den Frageaufruf:

Nutzer: ich würde unden ein weg machen für die ersten 2 ebenen und wo der Traktor steht nen zuweg für die anderen ebenen.

Nutzer: kannst ja zwischen der 2. und 3ten nen kleinen schotterweg für kleine Geräte machen

Nutzer: ja so wie es jetzt ist sieht unnatürlich aus

Streamerin geht auf diese Äußerungen zustimmende ein. Die *Streamerin* könnte sich über einige der Äußerungen echauffieren. Jedoch wurde zuvor explizit nach Ideen für die Lösung eines Problems gefragt. Zuvor wurde der selbe *Nutzer* hingewiesen, dass der Spielstand nicht mit einer Modifikation bearbeitet werden soll, da es um ein gemeinsames Projekt mehrerer *Streamer*innen* geht. Der *Nutzer* hatte den Hinweis akzeptiert und bei einer Folgeantwort die Modifikationen außen vorgelassen. Die *Streamerin* nimmt den *Nutzer* daraufhin wieder in das Gespräch auf. **Grenzziehung nach außen und innen.**

Auf die Aussage, dass ihr aktueller PC ein bestimmtes Videospiel nicht schafft, schreibt ein *Nutzer* als erste Nachricht im Chat:

Nutzer: wenn dein pc farming simulator packt , dann anno 2 mal :)

Der *Nutzer* weist auf die technischen Voraussetzungen für eine anderes Spiel hin. Die *Streamerin* sprach an, dass das Spiel, Anno 1800, zu hohe Anforderungen hat, als dass sie es streamen könnte.

Streamerin: Naja das hat ja noch mit anderen Settings zu tun

Sie *Streamerin* weißt den *Nutzer* daraufhin, dass es nicht nur darum geht, dass das Spiel gespielt werden kann, sondern auch gestreamt werden kann über das Programm, welches Sie nutzt.

Wenig später:

Nutzer: Kannste mir glauben :)

Der *Nutzer* behauptet darauf, dass ihr aktueller PC das Spiel schaffen müsste.

Moderator: **ok danke**

Auf die Nachricht geht nur ein *Moderator* ein, nicht die *Streamerin*. Durch das bestimmte, aber neutrale „ok danke“ wird die Nachricht des *Nutzers* als gelesen abgehäftet. **Eine weitere Kommunikation wird damit abgelehnt.**

Störende Nachrichten:

Nutzer: **Zeig Füße**

Wurde sofort permanent gebannt, ohne im Stream thematisiert zu werden. Damit wird klar gezeigt, dass sexuelle Nachrichten im Chat nicht erwünscht sind. Eine sexualisierte Nachricht führt umgehend zu einem dauerhaften Ban

Es geht im Stream um die Gestaltung des Bauernhofs. Die *Streamerin* möchte den Bauernhof zu einem Erlebnishof gestalten und nimmt dafür monetäre Einbußen in Kauf.

Erste Nachricht: *Nutzer*: moin. Wenn du auf Hühner gehen willst, gibt es ein Pack von Kastor mit Hühnerställen. Da gehen 1250, 2500 oder 5000 Stk. rein.

Der *Nutzer* gibt eine Information an die *Streamerin* weiter. Die Information ist faktisch korrekt. Der *Nutzer* hat anscheinend Fachwissen zu dem Spiel.

Streamerin: Ja, dass ist genau das, was wir nicht wollen, das wäre Massentierhaltung.

Die *Streamerin* gibt den *Nutzer* zu verstehen, dass Nutzenmaximierung nicht das Ziel des Bauernhofes ist. Der Ton der Nachricht ist bestimmt. Die Information wurde gegeben, ohne dass die *Streamerin* darum gebeten hatte. Ebenfalls hatte die *Streamerin* bereits in Stream gesagt, dass das Ziel ein Erlebnishof wäre.

Nutzer: Tiere sind Freunde

Der *Nutzer* gibt einen unterstützenden Kommentar in Richtung der *Streamerin* ab.

Die *Streamerin* gibt damit zu verstehen, dass Informationen nur in den Chat geschrieben werden sollen, wenn die *Streamerin* darum bittet. **Auf Informationen, welche ungebeten in den Chat geschrieben werden, reagiert die *Streamerin* gereizt.**

Moderatoren machen bei der Twitch Partnerin einen geschäftigen Job. Sie begrüßen neue Mitglieder und bannen schnell übergriffige Kommentare. Chatinteraktion durch die Videoaufnahme im zweiten Teil der Beobachtung relativ niedrig.

Beobachtung 2

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
138	Affiliate	5607	weiblich

Die *Streamerin* spielt das Videospiel „League of Legends“. Die Chatinteraktion ist zum Beginn der Beobachtung relativ ruhig.

Brendo096: Hallo 😊 wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein ausschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamerin: Hallo Brendo, mir geht es gut, wie geht es dir?

Die *Streamerin* antwortet schnell auf die neue Chatnachricht. Es ist die erste seit wenigen Minuten. Sie stellt direkt eine Nachfrage, um die Interaktion aufrecht zu erhalten.

Abonnet: Hello @brendo096 super und selbst?

Im Chat antwortet ein *Abonnet* auf die Frage, welche an den gesamten Stream gestellt ist. Er teilt mit, dass es ihm gut ginge. Wie die *Streamerin* stellt auch der *Abonnet* eine Gegenfrage nach dem Befinden.

Brendo: mir gehts auch gut, etwas müde

Der Beobachter teilt mit, dass es ihm gut ginge und er müde sei. Dies hat den Hintergrund, dass Zusätzliche Information gegeben wird, ohne eine konkrete Gegenfrage zu stellen. Es wird die Frage der *Streamerin* und des *Abonneten* beantwortet.

Die Kommunikation bricht danach ab. **Wenn keine konkrete Frage gestellt wird, wird die Kommunikation mit dem Neuling nicht weiter geführt.**

Nutzer A: Streamst du auch mit kleineren streamen zusammen?

Nutzer A: Können ya mal zusammen LOL spielen und auf den Knopf drücken

Der *Nutzer*, welcher seinem Pseudonym nach männlich gelesen wird, betritt den Chat mit einer konkreten Frage, ob die *Streamerin* auch mit „kleineren“ *Streamern* Spiele spielt. Dies impliziert kleinere *Streamers* als sie selbst ist. Der *Nutzer* schlägt mit LOL das gerade aktuell gespielte Spiel „League of Legends“ vor. Mit „auf den Knopf drücken“ kann der *Nutzer* mehrere Dinge meinen. Aus dem Kontext bleibt anzunehmen, dass er damit „zusammen spielen“ meint.

Streamerin: Ich spiel wenn dann nur am Sonntag zusammen mit Leuten, aber was meinst du mit auf den Knopf drücken? *Kopfschütteln* achso wegen Streamen? Das Ding ist, ich kenn dich ja noch gar nicht, so weißt du, für mich bist du gerade eher so ein Viewer und nicht *Streamer*, nicht böse gemeint, aber ich muss die Person erstmal kennen lernen.

Die *Streamerin* weißt den *Nutzer* daraufhin, dass sie für Runden, in denen gemeinsam gespielt werden soll, ein spezieller Streaming Tag geplant ist mit dem Sonntag. Der *Streamerin* ist nicht ganz klar, was mit der Äußerung „auf den Knopf drücken“ gemeint ist. Dies gibt sie verbal und durch Mimik und Gestik wieder. Auch der Thematik des zusammen streamen erteilt sie eine Absage. Sie möchte die Personen, mit denen sie streamt, erstmal kennen lernen. Sie nimmt den *Nutzer* nicht als *Streamerkollegen* war, sondern wie jeden anderen im Chat. Die Ausdrucksweise ist bestimmt und klar, aber noch recht freundlich.

Nutzer A: Können wie gesagt mal zusammen zocken

Nutzer A folgte später der *Streamerin*

Der *Nutzer* bleibt hartnäckig und möchte die *Streamerin* kennen lernen. Er gibt an, dass sie gerne mal zusammenzocken können. Damit bleibt offen, ob er mit zusammen zocken ein Videospiel während des Streams oder außerhalb des Streams meint. Durch den Hinweis, dass *Nutzer A* nun der *Streamerin* folgt, lässt sich schließen, dass der *Nutzer* neu bei der *Streamerin* ist.

Nutzer A: Muss jetzt einkaufen, dann arbeiten

Nutzer A: Heute Abend bin ich aber live

Der *Nutzer* teilt mit, dass er nun fürs erste nicht mehr im Chat sein wird. Er muss private Erledigungen machen. Dies schließt er ab mit der Meldung, dass er heute Abend „live“ sein wird. Damit könnte gemeint sein, dass er wieder online kommt, um im Stream weiter zuzusehen. Mit dem zuvor geschaffenen Kontext kann es aber ebenfalls bedeuten, dass er selbst streamen wird.

Streamerin: XY, sorry aber jetzt gibt's aber kurz Time-Out und ne Ansage. Kollege, es läuft nicht so, dass du in andere Streams reingehst und sagst: heute Abend bin ich live, da zock ich und stream ich, kommt alle vorbei. So Funktioniert das nicht, du kannst nicht in andere Streams rein gehen und sagen „heute abend bin ich live“, so eine Eigenwerbung, das ist übel unsympathisch, du bist zwei Sekunden hier, willst gleich mit mir Streamen und wirkst übel needy für Viewer, you know what i mean? Sorry, ist ultra unsympathisch. So was macht man einfach nicht. Das geht gar nicht. Kennst du nicht ne normale *Streameretikette*?

Die *Streamerin* erteilt dem *Nutzer* A einen Time Out von einem Tag. Er hat eine Grenze für die *Streamerin* überschritten. Sie erklärt sehr ausführlich, was sie an dem Verhalten des *Nutzers* A stört. Die Fremdwerbung, welche der *Nutzer* in dieser Art und Weise machte, sei ihrer Meinung nach „übel unsympathisch“ und wirkt „übel needy“, also „nötig“. Die *Affiliate Streamerin* weißt darauf hin, dass eine Eigenwerbung nicht funktioniert. Die Ansage wird abgeschlossen mit der Frage „Kennst du nicht ne normale *Streameretikette*?“. Diese Aussage wird nicht weiter erläutert. **Eine „*Streameretikette*“ ist nicht auf Twitch verankert. Es ist nichts, dass unterschrieben werden müsste oder ähnliches. Es handelt sich anscheinend um eine non-verbale Einigung, dass ein solches Verhalten unter *Streamer*innen* nicht geduldet wird. Eigenwerbung für den eigenen Stream in fremden Streams gehört anscheinend dazu und wird abgelehnt.** Die *Streamerin* teilt dies mit einer deutlichen Vehemenz mit. Diese wird mit lautem Ton und verärgerter Mimik und Gestik unterstrichen.

Abonnt A: Isso das geht nicht

Nutzer B: FRRR

Nutzer C: weg mit dem XY, Schande

Abonnt B: real rap

Abonnt C: **Streamerin** packt den Gürtel aus

Die Teilnehmenden in ihrem Chat senden bestätigende Nachrichten zu und unterstützen so die *Streamerin* in ihrer Entscheidung. *Abonnt C* gibt mit seiner Nachricht „packt den Gürtel aus“ zu verstehen, dass er dieses strenge Verhalten der *Streamerin* schätzt. *Abonnt*en und *Nutzer* im Chat sind sich einig, dass dieses Verhalten nicht in Ordnung sei. **Sie unterstützen die *Streamerin* in ihrer Grenz-ziehungsarbeit und verstärken diese Grenze.**

Beobachtung 3

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
238	Partner	33778	männlich

Viele diskutieren zum Thema „Beziehungen“ mit und heben ihre Erfahrungen wieder.

brendo096: Hallo wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von *Brendo096* in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließen mit der Beantwortung der Frage, und die

Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein ausschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Niemand geht auf die Nachricht ein

Die Kommunikation wird nicht angenommen. Neue *Nutzer* werden nicht begrüßt durch den *Streamer* oder den Chat.

Während des Spielens und Redens ist der *Streamer* nebenbei am Essen.

Danach Fokus wieder auf dem Videospiel

Während des Spiels läuft die Diskussion sehr persönlich im Chat weiter:

Moderator: Viele halten den Schein aufrecht für die Kinder, hab es selbst auch ne Zeit lang. Aber es ist nicht das richtige, weil man selbst dran kaputt geht auf Dauer, auch wenn man auf den ersten Blick nur das beste fürs Kind will.

Die Diskussion bezieht sich auf das Verhältnis von Eltern zu ihrem Kind, wenn die Partnerschaft bereits am Bröckeln ist. Sie kam auf, nachdem über toxische und kaputte Beziehungen gesprochen wurde. Die weiblich gelesene *Moderatorin* teilt zu dem Thema einen privaten Einblick in ihre eigene Beziehung und Partnerschaftliche Situation.

Nutzer A: Hab ich mit meiner Ex tatsächlich auch ausprobiert, aber schnell gemerkt es wird nichts mehr. Und dann der Trennungsweg, weil es einfach besser für unsere Tochter war.

Der *Nutzer A* teilt eine ähnliche Erfahrung wie die von *Moderator*. Er teilt, dass er nur noch mit seiner Partnerin zusammen war wegen des gemeinsamen Kindes. Eine sehr private Diskussion in einem öffentlichen Raum.

Moderator: @*Nutzer A* Tatsächlich war es das beste für meinen Sohn, aber für mich nicht. Ich bin auf die Dauer dran kaputt gegangen weil es einfach nicht mehr funktioniert hat. Es war/ist schwer für ihn trotzdem aber auch er merkt das es mir/uns so besser geht.

Die *Moderatorin* teilt weiter private Details. Es geht weiterhin um den Umgang und die Gefühle für Kinder, wenn eine Partnerschaft mit Kindern am zerbrechen ist. Sie meldet, dass ihr Sohn es versteht und bemerkt, dass es ihr, die mit der Situation schwierig umgehen konnte, nun besser geht. Es sind Details aus dem Privatleben, die man in einem öffentlichen Raum nicht erwarten würde. Der *Streamer* spielt währenddessen sein Spiel weiter und geht nicht näher auf die Diskussion im Chat ein.

Abonnent Nutzer B: @*Moderator* *zustimmendes Emote*

Der *Abonnent* stimmt den Äußerungen der *Moderatorin* mit einem Emote zu.

Nutzer A: Das wichtige ist einfach nach der Trennung, dass der/die kleine beide Elternteile trotzdem noch hat. Mit geregelten Zeiten.

Der *Nutzer A* weist auf die Situation hin, dass beide Elternteile genügend geregelte Zeit mit den Kindern nach der Trennung verbringen sollten.

Moderator: @*Nutzer A* er war nie der leibliche, er kennt ihn zwar von Baby auf an und der kleine weiß auch er ist nicht der leibliche (der leibliche möchte keinen Kontakt zu ihm). Was so ja kein Problem darstellt im ersten Moment aber er möchte nichts mehr von ihm wissen weil es „eh nicht sein leibliches“ ist. Das macht die Sache halt härter.

Nutzer A: Sowas ist natürlich extrem scheiße und das werde ich nie nachvollziehen können solche Geschichten... ohne meine kleine würd ich nichts mehr wollen.

Der *Nutzer A* teilt extrem privat, dass er in seiner Tochter seinen Sinn im Leben sieht. „ohne meine Kleine würd ich nichts mehr wollen“ spricht für psychische Probleme, welche in diesem öffentlichen Raum geteilt werden. Er geht auf die Aussage der *Moderatorin* ein, die in einer sehr komplizierten Situation steckt. Sie teilt in diesem Raum, dass die Person, welche sie als „Vater“ in der Diskussion bezeichnet, nicht der leibliche Vater ihres Kindes ist. Ihr Sohn hat damit anscheinend nach der Trennung ein Problem und möchte mit der Person nichts mehr wissen.

Nutzer B: @*Moderator* in den Fällen kommt es dann auf die Mama und den neuen Partner an wie gut das Kind damit klarkommt würde ich sagen *herzliches Emote*

Nutzer D: @*Moderator* hab grad etwas verpasst um was ging es kurzgefasst ? *hilfesuchendes Emote*

Ein *Nutzer* im Chat erkundigt sich, wie es zu dieser Diskussion kommen konnte. Dies lässt darauf schließen, dass solche Diskussionen aufsehen erregen, jedoch nicht an der Tagesordnung sind. Der *Nutzer* versucht die Thematik zu verstehen und wirkt interessiert.

Nutzer A: Ich hab meine kleine ca. 10 Monate garnicht sehen können, weil meine EX es mir verweigert hat. Ich hab alles getan mit JUgendamt, Gericht etc. um die kleine wieder sehen zu können. Ich hätte ALLES dafür getan

Nutzer A teilt weiter Geschichten über die private Situation mit seiner Ex-Partnerin und der Tochter. Er schildert, dass er „ALLES“ getan hätte, um seine Tochter wieder zu bekommen.

Moderator: @*Nutzer A* man kann manchmal schlecht in die Menschen rein schauen und ich kann dir sagen, ich als Mutter mach mir trotzdem auch Vorwürfe und es tut mir auch weh. Aber ich kann nur das beste geben und hätte mir auch alles anders gewünscht als wie es lief.

Nutzer C: @*Nutzer A* jup das ist das schlimmste, wenn man den Frust vom ex an dem Kind auslässt

Moderator: @*Nutzer D* Beziehung aufrecht erhalten der Kinder wegen.

Die *Moderatorin* fasst die Diskussion der letzten Minuten zusammen für den *Nutzer*, welcher gefragt hatte, um was es den geht, mit „Beziehung aufrecht erhalten der Kinder wegen“ zusammen.

Moderator: @*Nutzer B* True

Nutzer A: Ja sicher, aber du brauchst dir da am wenigsten Vorwürfe für machen...

Nutzer A: Ohja... du kannst es dir nicht ausmalen wieviel scheiße ich auf deutsch gesagt schon fressen musste...

Auf die gesamte Diskussion geht der *Streamer* nicht ein. Die Diskussion flacht daraufhin ab. Es entstand der Eindruck, dass während des Teilen im öffentlichen Umfeld der privaten Befindlichkeiten, sich *Moderator* und *Nutzer A* gegenseitig motivieren, mehr aus dem Privatleben zu teilen. Beide teilen, nachdem die andere Person etwas geteilt hat, mehr aus dem eigenen Leben. **HYPERPERSONAL**

Eine *Streamerkollegin* kommt in den Chat:

Streamerkollegin: naaa, wie läuft's :D

Die *Streamerkollegin* kennt den *Streamer* anscheinend. Sie wird vom *Streamer* begrüßt

Streamer: noch läuft nichts, weil ich dringend auf Toilette muss

Streamerkollegin: KEKW

Der *Streamer* spricht darüber, dass er nach dem Essen während des Streams dringend auf Toilette müsste.

Moderator: Obama ins Weiße Haus bringen? *trauriges Emote*

Abonnet A: die navy seals abseilen *ironisches Emote*

Der *Moderator* und der *Abonnet A* machen über die Situation des *Streamers* Witze. Der *Streamer* geht auf die Witze nicht ein.

Streamer: Ich bin eine mentale Festung, jetzt muss ich nicht mehr

Nutzer A: junior wenn ich bitten darf seyyynO

Abonnet B: *Lachende Emotes*

Moderator: @*Nutzer A* *Lachendes Emote*

Abonnet B: @*Moderator* obama ins Weiße Haus hahahah *herzliches Emote*

Die *Abonneten* und *Nutzer* im Chat lachen über die Situation des *Streamers* und die Witze der anderen *Nutzer* im Chat. Der rassistisch motivierte Witz wird dabei als lustig empfunden von vielen aktiven Chattern. Der *Streamer* lässt den Witz unkommentiert. Der Witz wurde durch einen *Moderator* gebracht. Diese Art von Humor ist in dem Umfeld akzeptiert.

Nachdem ein Spiel verloren wurde:

Streamer: Das ist so frustrierend, dass ich nach solchen Games einfach keinen Progress mache

Der *Streamer* sagt diesen Satz und wirkt dabei mimisch sehr gefrustet. Er legt das Gesicht in die Hände und fährt sich öfter darüber.

Nutzer: wenn du konstant gut spielst kommst du irgendwann gold

Der *Nutzer* könnte mehrere Motivationen haben, diesen Satz so zu formulieren. Er könnte meinen, dass er nur dranbleiben muss, dann wird er es schaffen. Er könnte motivierend gemeint sein, dass er es irgendwann ans Ziel schaffen wird. Er könnte kritisierend gemeint sein, dass dem *Streamer* die Konstanz fehlt, um auf das gewünschte Niveau zu kommen

Streamer: Weißt du was, *Nutzer*? Komm morgen wieder

Nutzer wird einen Tag mit einem Time Out versehen

Du hockst da wahrscheinlich auf einer Parkbank und trinkst dein Bier. Trink es aus und komm morgen 18 Uhr wieder.

Der *Streamer* reagiert gereizt und beginnt den *Nutzer* zu beleidigen. Der *Nutzer* kann daraufhin keinen weiteren Kommentar abgeben. Die Kommunikation zwischen *Streamer* und *Nutzer* kann nun nur noch über den Kanal des *Streamers* erfolgen.

Abonnet: Wenn du alles gewinnst, biste challenger *ironisches Emote*

Der *Abonnet* wird in der Kommunikation des *Streamers* nicht erwähnt. Die Intention des Kommentars konnte durch den *Streamer* anscheinend verstanden werden oder er hat den Kommentar übersehen. Der *Streamer* nutzt hier ein Tool mit den Time Out, um die Kommunikation einer bestimmten Person auf bestimmte Zeit zu unterbinden. Diese Aktion erfolgt nach der ersten Nachricht des *Nutzers*

im Chat. Grenzdefinitionsarbeit mit Humor, welcher erlaubt ist, und Provokationen gegenüber den Streamer, welche nicht gestattet sind.

Beobachtung 4

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
518	Partner	89384	männlich

brendo096: Hallo wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Keine Antwort auf die Begrüßung

Der *Streamer* fährt gerade ein Rennen und wirkt sehr fokussiert und geht auf keine Nachrichten ein.

Einzigste Reaktion: Bedanken für Abonnements

Das Rennen wird nach einem Fehler des *Streamers* beendet

Streamer: Schade, schade, aber das war echt nicht mein Rennen

Der *Streamer* gibt enttäuscht das Rennen auf. Er schlägt die Hände ins Gesicht und ärgert sich visuell deutlich.

Abonntent A: uff

Nutzer A: Schade *Streamer*

Nutzer B: Als ob du den berührt hast

Nutzer A: Trotzdem sehr gut gefahren

Abonntent B: aber was werden die da auch immer so Langsam werden

Abonntent C: Alles Gut *Streamer* mach dir kein Kopf

Nutzer B: Der Druck fehlt am Ende

Nutzer C: Hast du ihn überhaupt berührt?

Die *Nutzer* und *Abonntenten* argumentieren, dass die Aktionen, welche den *Streamer* zum Aufgeben bewegt haben, nicht so schlimm gewesen wären. In der Aktion sagte der *Streamer* selbst, er hätte einen anderen Mitfahrer berührt. Die Mitglieder im Chat geben Feedback, ob dies überhaupt stimmt.

Streamer: Auf den Geraden haben die mich so abgezogen, aber das ist nicht das Problem, ich hab halt zwei Leute abgeschossen und das ist nicht ok. Schade ey.

Der *Streamer* ist sehr enttäuscht. Er hat das Rennen abgebrochen, nicht, weil er schlecht gefahren ist, sondern weil er zwei Mitspielerinnen aus dem Rennen gecrasht hatte. Er wirkt sehr niedergeschlagen.

Nutzer D: Mach dir kein Kopf *Streamer* bleibst der beste

Abonnet D: blödes rennen und abhaken :)

Nutzer B: Is nur ein spiel passiert halt

Streamer: Wenn ich mein eigenes Rennen kaputt mache. Alles ok. Aber wenn ich jemand anderen das Rennen versauere, ne... Sorry an XY. Habs nicht vor Augen aber ich glaube das geht auf meine Kappe.

Streamer ist sich nicht mehr zu 100% sicher, ob die Unfälle seine Schuld waren. Er zeigt sich dennoch schuldbewusst. Seine Community nimmt dies anerkennend an. Bei den Fehlern beteuert er wiederholt, dass das ihn Fehler nicht stören, nur, dass andere darunter gelitten haben. Er entschuldigt sich wiederholt bei den beiden anderen Fahrer*innen.

Nutzer D: Passiert, Kopf hoch aber war eh ein frustrierendes Rennen weil du nicht wirklich attackieren konntest und auf der Geraden immer geschluckt wurdest

Die Community stützt den *Streamer* und bauen ihn sehr auf. Der *Streamer* bekommt, sobald er einen Fehler macht, positive Meldungen. Innerhalb der Community klar sichtbar, dass eine positive **Stimmung erzeugt wird**. Sie geben ihm ein positives Gefühl und der *Streamer* ist kurz darauf in einem anderen Rennen.

Der *Streamer* beschwert sich über das gewählte Auto:

brendo096: Ist der Subaru auf allen Strecken unterlegen oder gibt es welche, auf denen er stärker ist als in XY?

Der *Streamer* fährt in seinem Spiel einen gewissen Wagen und beschwert sich über die Beschaffenheit des Autos. Speziell auf einer Strecke scheint das Auto unterlegen zu sein auf einer langen Geraden. Um Interaktion zu schaffen, fragt der Forscher nach, ob der Wagen nur auf dieser Strecke schwach ist, oder allgemein schwach?

Streamer: Darauf kann ich keine allgemeingültige Antwort geben, aber so wie sich das gerade angefühlt hat, kann ich mir nicht vorstellen, dass das irgendwo wirklich besser wird. Topspeed ist schlecht und er fühlt sich auf den Curbs sehr komisch an.

Der *Streamer* geht mit einer informativen Antwort auf die Frage ein. Er gesteht sich ein, nicht für eine allgemeine Antwort sorgen zu können. Dennoch nimmt er sich Zeit um zu erklären, wieso er den Wagen für schwach hält → **Communitymanagement mit eingehenden Information für Neulinge**.

Nutzer A: Ahhhh *Streamer* .. Wie findest du das XY Mercedes gejoint ist.

Der *Streamer* wird nach seiner Meinung zu einem Fahrerwechsel im realen Rennsport gefragt. Durch die Fragestellung wird deutlich, dass der *Nutzer A* an der Meinung des *Streamers* interessiert ist. Die Frage kann aus mehreren Gründen gestellt worden sein: Der *Nutzer* erwartet, dass der *Streamer* den Wechsel schlecht findet für den Fahrer oder das Team. Der *Nutzer* erwartet, dass der *Steamer* keinen Bezug zu dem Thema hat. Der *Nutzer* erwartet, dass der *Streamer* den Wechsel gut findet.

Streamer: wollt ihr Real Talk, so richtig richtig Real Talk?

Der *Streamer* fragt die Community, ob sie zu diesem Thema „Real Talk“ hören möchten. Das bedeutet, dass jemand unverblümt seine harte Meinung kundgibt. Mit dieser Aussage schafft der *Streamer* eine Erwartungshaltung, dass er mit diesem Real Talk eine Kontroverse eröffnen könnte

Nutzer B: ja

Abonnet A: Ja bitte

Moderator: gib ihm

Die Nutzenden aus verschiedenen Rollen wollen alle diese Kontroverse hören. Die Nachrichten kommen für den zuvor ruhigen Chat sehr schnell als Antwort. Alle bekunden ihr Interesse

Streamer: ich finds richtig richtig nice. Ich gönne es ihm von Herzen

Der *Streamer* lacht dabei süffisant. Entgegen der geschaffenen Erwartung beglückwünscht der *Streamer* den gewechselten Fahrer und wirkt glücklich und zufrieden.

Moderator: war klar

Moderator: *lachendes Emote*

Der *Moderator*, welcher die höchste Communitybezogene Position im Chat inne hat, gibt mit einem lachenden Emote bekannt, dass diese Antwort klar war. Daraus lässt sich schließen, dass dieses Verhalten dem *Streamer* entsprechend normal ist.

Beobachtung 5

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
178,5	Affiliate	9.066	weiblich

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamerin: mir geht's leider nicht so gut, ich hab ziemlich heftige Schmerzen

Die *Streamerin* sitzt offen in ihrem Stuhl und bewegt sich sehr wenig und zeigt sehr wenig Bewegung in ihrer Mimik und Gestik. Sie sagt offen, dass sie heftige Schmerzen hat und zeigt sich so vulnerabel.

Moderator: !krankheit

Moderator_Bot: Ich bin ca. vor 13 Jahren erkrankt. Erst war es die Borreliose die mich hops genommen hat und inzwischen habe ich die Diagnose schwergradige MS zusätzlich ein chronisches Schmerzsyndrom. Das heißt ich habe 24/7 Schmerzen im ganzen Körper und leider auch einen dauerhaften Schwindel so wie Taubheitsgefühle im ganzen Körper. Ich benötige auf Grund der Schmerzen regelmäßig Bewegungspausen. Habt dafür bitte Verständnis.

Ein *Moderator* löst eine automatisiert Nachricht aus. Sie beschreibt, in welcher medizinischen Verfassung sich die *Streamerin* befindet. Sie leidet unter einem Schmerzsyndrom und Multipler Sklerose. Sie bittet in der automatisierten Nachricht um Verständnis für ihre Situation. Sie benötigt öfters Bewegungspausen, in welchen sie, wenn sie im Sitzen Schmerzen empfindet, sich kurz bewegen muss. Das Bitte um Verständnis beugt vor, dass sich Personen fragen, wieso sich die *Streamerin* öfters vom Bildschirm entfernt.

Moderator: Gut und selbst? (:

brendo096: Mir geht es auch gut, nur noch etwas müde

Der selbe *Moderator* geht auf die Ausgangsfrage ein. Ihm selbst geht es gut und er fragt nach, wie es dem Forscher selbst geht. So wird durch den *Moderator* eine inkludierende Arbeit geleistet

Nutzer A: Erzählst du mir von deinen Schmerzen?

Der *Nutzer* fragt nach, ob die *Streamerin* mehr von ihren Schmerzen erzählen möchte. Da der *Nutzer* diese Frage stellte, erübrigte sie sich für den Forscher. Die Frage könnte, da der Bot bereits getriggert wurde, als Grenzüberschreitung verstanden werden.

Streamer: ich hab konstante Schmerzen, die sich von der Halswirbelsäule so anfühlen, als würde ich mich auflösen und brennendes Gefühl in meinen Beinen. Ja das sind meine Schmerzen

Die *Streamerin* schildert ausführlich und bildlich von ihrem Schmerzsyndrom. Die Schmerzen klingen sehr unangenehm und belastend.

Nutzer B: bzw wird das schlimmer über längere zeit? behandelbar?

Ein *Nutzer* fragt, was gegen die Schmerzen getan werden kann und wie sich die Schmerzen über längeren Zeitraum auswirken. Das Gespräch wirkt sehr privat, jedoch diskret. Auch an diesem Punkt könnte eine Grenzüberschreitung stattfinden.

Streamer: Ich hab dafür ne Therapie bekommen, es wird nicht schlimmer, aber es bleibt nur gleich Scheisse. MS wird halt auch noch viel zu geforscht. Vielleicht mach ich da auch noch eine Therapie oder sowas

Die *Streamerin* gibt bekannt, dass durch eine Therapie, welche sie aktuell vorzieht, der Schmerz nicht schlimmer wird, jedoch gleichbleibt. Sie steckt viel Hoffnung in weitere Forschung und weitere Therapiemaßnahmen.

Nutzer B: okay na dann drücken wir mal die daumen

Nutzer B: so fest das wir sie spüren ;)

Streamerin: Ja, was spüren ist schon nice

Nutzer B: *trauriger Emote*

Das Gespräch nimmt nach der Nachricht der *Streamerin* ein abruptes Ende. Die *Streamerin* sagt den Satz „ja, etwas spüren wäre schon nice“ und die Stimmung bei ihr und dem Chat wird etwas trauriger. Die *Streamerin* hat durch ihre medizinische Verfassung anscheinend Probleme, vermehrt Dinge zu fühlen und spüren. Der *Nutzer* teilt seine traurige Anteilnahme durch ein bildliches Emote. Die *Streamerin* hat alle Fragen zu ihrer Krankheit beantwortet. Dennoch ist bemerkbar, dass die *Streamerin* sowie der Chat durch das sehr ernste Thema etwas ausgezerrt wirkt.

Nutzer A: heute ist so ein tag wo ich ganz stark merke das ich schon viel zu lange alleine lebe weil es mir richtig schwer fällt verständliche aussagen und fragen zu stellen es fühlt sich furchtbar an so zu sein *trauriger Emote*

Der *Nutzer* fühlt sich sehr einsam und teilt diese Einsamkeit. Er hat das Gefühl, er kann durch die Zeit allein nicht mehr korrekt und verständlich Kommunizieren. Er fühlt sich, als könnte er sich in eine

Runde nicht mehr integrieren. Er teilt, dass er sich damit fürchterlich fühlt. Er teilt in dem öffentlichen Rahmen, dass er es „**hasst, so zu sein**“

Streamerin: Wie meinst du das? Das ist nicht schlimm, das kann sich ja noch ändern

Die *Streamerin* versucht den *Nutzer A* zu ermutigen. Die Situation könnte sich ja wieder ändern. Damit versucht die *Streamerin* für ihre Community eine inkludierende Atmosphäre zu schaffen. Sie möchte, dass der *Nutzer* die Aussage genauer spezifiziert und dass es nicht so schlimm sei, wenn man Probleme hat, sich auszudrücken.

Nutzer A: ich muss los viel spass noch zusammen

Streamerin: Alles klar, aber du musst hier keine Angst haben irgendwas blödes zu schreiben, du wirst nicht gebannt

Nutzer B: dann ist es ne gute gelegenheit zu üben. ist nix dabei.

Der *Nutzer A* verlässt den Stream nach der Aussage. Die *Streamerin* beteuert, dass er sich in dem Rahmen äußern kann, wie er möchte, ohne scharfe Konsequenzen zu erwarten. Er soll keine Angst haben sich so zu äußern, wie er es möchte. Etwas „blödes“ zu schreiben, führt nicht dazu, dass man gebannt wird. Ein weiterer *Nutzer* ermutigt den *Nutzer A*, dass in dem Chat eine solche Schwäche geübt werden kann. Er spielt die Tragweite von den Problemen, die *Nutzer A* hat mit „ist nix dabei“ herunter. Der Stream und Chat versuchen eine **inkludierende Atmosphäre zu schaffen**

Beobachtung 6

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
246	Partner	162170	männlich

In der Beobachtung wurde eine Sport-Simulation gespielt. Der Chat verhielt sich in diesem Kontext ruhiger als in den zuvor beobachteten Streams

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamer: Brendo, Grüße

Der *Streamer* begrüßt den Forscher. Dabei wiederholt er den Namen und äußert eine Begrüßungsformel.

Moderator: *winkedes Emote* soweit ganz gut und selbst?

Ein *Moderator* erwidert die Begrüßung mit der Beantwortung der Ausgangsfrage. Er schildert, dass es ihm selbst gut geht und fragt nach dem Befinden des Forschers.

brendo096: noch müde, aber Kaffee schmeckt

Der Forscher gibt an, zu diesem Beobachtungszeitpunkt morgens noch müde zu sein. Durch einen Kaffee hält sich der Forscher wach. Auf diese Äußerungen folgen keine weiteren Nachrichten. Die Konversation bricht schnell ab.

Bei Toren im Spiel: Chat spammt Polizeisirenen als Symbol, nachdem *Streamer* anfängt zu Jubeln und Partymusik abzuspielen

Keine weiteren Grenzziehenden Elemente.

Beobachtung 7

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
751,5	Partner	50.137	männlich

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein ausschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Keine Reaktion durch den *Streamer* oder den Chat

Ruhige Atmosphäre. Der *Streamer* spielt sein Spiel konzentriert mit niedriger Chatinteraktion bei +700 Viewern

Es wird ein rundenbasiertes Strategiaufbauspiel gespielt

brendo096: welchen Herrscher spielst du?

Der Herrscher ist in dem Spiel für jede Nation unterschiedlich und verlangt eine bestimmte Spielweise. Der Herrscher war dem Forscher nicht bekannt. Daher wollte der Forscher wissen, welchen Herrscher der *Streamer* spielt

Moderator: Ludwig II

Die Frage wird durch einen *Moderator* beantwortet.

brendo096: danke :)

Der Ausdrucksweise zu urteilen sind die Zusehenden deutlich reifer als in üblichen Gaming-Streams

Streamer: Ich verlose einen Zugang zum neuen Railway Empire 2 Release. Und wenn ich so was sage muss ich dazu immer sagen: WERBUNG, WERBUNG, WERBUNG.

Der *Streamer* gibt bekannt, dass es für das Spiel, welches später noch bespielt werden soll, einen Code zu gewinnen gibt. Im Umfeld auf twitch.tv muss etwas wie Werbung gekennzeichnet werden der

besichtigt werden. Durch die Begrüßung durch die Streamerin sowie zwei Moderatoren werden Neulinge schnell eingebunden.

Streamerin: wer von euch war schon einmal bei einem Pferderennen?

Nutzer: +1

Abonntent AH: 1

Abonntent B: 1

Abonntent C: als kind

Abonntent D: 1

Abonntenten E: Nö

Abonntent F: Ich war früher oft bei Pferderennen

Abonntent G: 1

die *Streamerin* nutzt ihren Chat für eine kurze Umfrage. Auf die Frage wer schon alles einmal bei einem Pferderennen war Antworten viele im Chat mit einer 1. Damit geben Sie an, dass sie bereits einmal bei einem Pferderennen waren. Diese Art von kurzen Abstimmungen erzeugt sehr viel Engagement im Chat. Häufig werden mehrere Antwortmöglichkeiten vergeben. So kann beispielsweise eine Antwortmöglichkeit mit 1 und die weiteren mit 2 oder 3 gekennzeichnet werden. Durch solche Arten der Beteiligung lernt die streamende Person ihren Chat besser kennen und sorgt gleichzeitig für einen aktiven Interaktionismus.

Streamerin: Guckt mal Chat, hier die Preise für die Galopprennbahn

brendo096: oh ha, das ist teurer als ich dachte

Mit Stream wird eine Preisübersicht gezeigt für den Eintritt zur Galopprennbahn. Der Forscher merkt an, dass diese Preise recht hoch sind. Es wird damit signalisiert, dass der Forscher aus seiner Perspektive den Preis als hoch empfindet.

Streamerin: Echt? Findest du das teuer?

Nutzer: Golfen und reiten ist nur was für reiche Leute

Auf der Rennbahn die besichtigt wird, ist eine 9 Loch Golf Range eingebaut. Die *Streamerin* zeigt in ihrem Stream die Preise für die Rennbahn. Die forschende Person gibt an, dass sie die Preise für sehr hoch empfindet. Die streamende Person kann diese Einschätzung nicht teilen, sie fragt ob ich das wirklich sehr hoch finde. Daraufhin gibt ein *Nutzer* im Chat mit an, dass Golfen und reiten nur etwas für reiche Leute sei. Dieses Statement des *Nutzers* wird durch die streamende Person nicht mehr erwähnt. Dies könnte die Gründe haben das ist der Streamenden Person unangenehm ist oder sie das Statement schlicht überlesen hat.

Beobachtung 9

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
129	Affiliate	2.130	männlich

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamer: Ja brendo, einen wunder prächtigen, schön das du hergefunden hast!

Die streamende Person begrüßt den Forscher mit einer für den Chat gebräuchlichen Begrüßung. Er freut sich dass jemand Neues in seinen Chat gefunden hat.

brendo096: mir gehts gut, etwas früh, aber Kaffee hält mich wach :)

Streamer: Das ist gut zu hören, dass du munter wirst

Die Beobachtung findet vormittags statt. Der Forscher gibt an dass er mit einem Kaffee gerade etwas wacher bleibt. Der *Streamer* freut sich über diese Aussage.

Die streamende Person spielt ein neues Spiel. In dem Spiel geht es darum ein Hotel für Tiere zu führen.

Abonnent A: So spreche würde ich mich Bär im rl auch sprechen :D

Abonnent b: LUL

Moderator: LUL

Streamer: *Versucht Nachricht von *Abonnent A* vorzulesen* Ich hab keine Ahnung was du sagen möchtest

Der *Streamer* lacht bei der Artikulation der Nachricht. Die Nachricht von *Abonnent A* kommt mit einer Misskommunikation nicht beim *Streamer* und dem *Abonnent B* und *Moderator* an. Dies kann daran liegen, dass die Abkürzung rl nicht verstanden wird. Der Satz ist jedoch grammatikalisch schwer verständlich.

Abonnent C: na so wie du mit den tieren sprichst

Abonnent C: LUL

Moderator: völlige verwirrung

Abonnent A: okay.... Mein Hirn funktioniert noch nicht...

Abonnent A: LUL

Abonnent A: Ich wollte schreiben: "So würde ich mit Bär im real life auch sprechen"

Dies ist ein Fall für etwas misslungene Kommunikation. Die streamende Person hatte Probleme damit eine schriftliche Nachricht eines *Nutzers* zu verstehen. Ein anderer *Abonnent* möchte versuchen die Ausgangsnachricht zu übersetzen. Auf den Hinweis, dass die Stream in der Person nicht verstanden hat, was der *Abonnent* sagen möchte, merkt der *Abonnent* der Ausgangsnachricht an, dass sein „Hirn noch nicht funktioniere“. Auch ihm scheint die Uhrzeit noch etwas früh zu sein. Über den Textchat verbessert der *Abonnent* seine Ausgangsnachricht. **Durch die Klarstellung, was mit der Nachricht**

gemeint war, beugt die streamende Person vor, dass durch ein Missverstehen der Ausgangsnachricht eine falsche Kommunikation fortgeführt wird.

Streamer trinkt aus einer auffälligen Tasse

brendo096: was ist das für eine Tasse?

Streamer: das ist eine Tasse aus Disneyland von Balou der Bär, die ist ewig alt

zeigt Tasse noch mal genauer in die Kamera

Die streamende Person geht auf die Nachricht des neuen *Nutzers* ein. Er zeigt das Objekt, an welchem der neue *Nutzer* Interesse hat, für alle sichtbar in die Kamera. Er äußert somit Interesse, Anfrage und Interessen des Twitch Chats. Die Tasse wird auffällig in der Kamera präsentiert.

Der *Streamer* hat nach der Lösung für ein Problem gefragt, der *Forscher* gibt absichtlich eine falsche Lösung;

brendo096: da unten rechts ist ein kleiner Punkt

brendo096: ups sorry

Streamer: da ist doch kein Punkt, meinstest du meine Maus?

brendo096: habe mich geirrt, entschuldigung

Streamer: dafür musst du dich doch nicht entschuldigen! Kein Problem

Der *Streamer* bemerkt, dass sich der *Forscher* bei der Beantwortung der Frage geirrt hat. Der *Forscher* selbst entschuldigt sich für diesen Fehler. Der *Streamer* zeigt dass ein solches Verhalten einer in seinem Chat nicht schlimm wäre. Er sagt dass es dafür nichts zu entschuldigen gebe. Damit etabliert der *Streamer* eine offene Fehlerkultur.

Beobachtung 10

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
232,5	Partnerin	44.807	weiblich

brendo096: hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamerin: Hallo, dankeschön, wie geht es euch?

brendo096: mir geht es gut, danke :)

Streamerin: Das ist cool, spielst du auch selbst oder spielst du überhaupt?

Die streamende Person heißt den Neuankömmling willkommen. Dazu stellt sie nach der Begrüßung direkt eine auf Gaming bezogene Frage. Die neue Person wird somit über den Chat direkt eingebunden.

brendo096: ich zocke viel Strategiespiele. Anno und Civilization und so.

brendo096: aber wollte heute mal was anderes ansehen :)

Um die Frage zu beantworten und zu begründen, gibt der Forschende 2 Spiele bekannt welche er selbst gerne spielt.

Streamerin: Civilization 6 , was ist das? Welches Spiel ist so ähnlich?

brendo096: ehm am ehesten Siedler.

Abonntent A: Civ 6 ist eine eigene Kategorie. Ist Rundenbasierend und es geht um Wirtschaftsmacht, Religion und Militär

Abonntent B: @brendo096 komm auf den discord, gibt 1, 2 Personen, die das gerne Spielen in der Community - z.B. ich

Streamerin: Ja genau, komm einfach auf den Discord und schreib *Abonntent B* an

brendo096: oh, da komme ich vielleicht darauf zurück :)

Die streamende Person und ihre Community beteiligen sich aktiv an der Einbindung des neuen Mitglieds. Die Community kam von sich aus auf die neue Person zu. Der Forscher wird direkt in die Community über das Tool Discord angehalten, sich der Community selbst anzuschließen. Über die Frage, welche Spiele der Forscher den gerne spielt, hatten die Mitglieder des Chats einen Aufhänger, um mit dem Forscher ins Gespräch zu kommen. **Die streamende Person nutzt somit ihre eigene Community, um neue Mitglieder im Chat in die Community selbst zu integrieren.**

Im Stream wird ein Spiel gespielt, welches dem Forscher bekannt ist. Das Spiel sieht jedoch ein wenig anders aus. Der Forscher nutzt dies, um eine neue Frage zu stellen.

brendo096: oh, seit wann sieht das Spiel so viel schöner aus? ich hab das mal vor ein paar Jahren gespielt

Steamer: es gibt ein Beta Beta Update. Das kann man bei Steam bei Spiel A einfach einstellen

Abonntent: @brendo096 ist die neue Version. Steam > Spiel a > Eigenschaften > Beta > Betacode: XY

Ein *Abonntent* erklärt die Vorgehensweise, wie man das Update erhält. Dazu erfolgte keine Aufforderung. Der *Abonntent* erklärte es von sich aus.

brendo096: oh, herzlichen Dank! :)

Streamerin: Danke fürs Erklären *Abonntent*!

Moderator: @*Streamerin* ich hab den clip noch von Spiel a beta wie du es installierst - soll ich cmd machen oder eher ne

Streamerin: Ja mach das gerne, gute Idee!

Auf die einfache Frage, wieso das Spiel ein wenig anders aussieht, geben die streamende Person und ihre Community Unterstützung, wie man das Spiel generell updated und so die neue verbesserte Version spielen kann. Dabei helfe neben den *Moderatoren*, welche speziell bei solchen Themen unterstützen sollen, auch *Abonntenten* und andere Regulars. **Ein *Moderator* nimmt die Frage als Anlass um für**

die Erklärung, welche gerade genutzt wurde, einen automatisierten Command zu erstellen. So kann in Zukunft, wenn die Frage nochmal aufkommt, der Command genutzt werden, um die Frage aus der Welt zu schaffen. Diese Unterstützungen aus der Community werden von der streamenden Person mit positivem Lob gewertschätzt.

Beobachtung 11

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
356	Partnerin	53.764	weiblich

brendo096: hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Keine Reaktion im Chat und der *Streamerin*

Inhalt: es soll ein Zug mit 3D Druck gebaut werden

Thema wird gehalten

Sehr technisch versierte Konversation durch die *Streamerin* sowie dem Chat

Streamerin nimmt Vorschläge des Chats auf für ihr Projekt.

Das Projekt soll mit dem Streamsetting kombiniert werden.

Sehr wenig Chatinteraktion. Inhalt gleicht Arbeit, welche angesehen wird.

Die Arbeit wird unterbrochen, als sich der Hund der *Streamerin* meldet und bellt. *Streamerin* spielt und spricht kurz mit dem Hund.

Beobachtung 12

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
191	Affiliate	13.607	weiblich

brendo096: hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Nachricht wird nicht beantwortet im Chat oder im Stream

Es wird eine Roomtour eines Haus von Freunden der *Streamerin* angeschaut. Die Freunde sind auch Influencer. Es ist ein öffentliches Video

Es werden viele Geschichte von der Freundschaft der dreien erzählt.

Nutzer: Willst du mal OF machen?

Nachricht wird ignoriert, aber nicht gelöscht

Mit OF ist die Seite OnlyFans gemeint. Auf dieser Seite vertreiben manche Influencer freizügigen Content. Die Frage kann daher in diesem Kontext übergriffig wirken. Die Frage wird durch die *Streamerin* und die *Moderator*en nicht beachtet.

Nutzer: wo ist XY

Streamerin: Keine Ahnung, in Hamburg? *schaut fragen*

Nutzer: meinung zu XY

Streamerin: Sympathisch, man kann sich unterhalten

Die streamende Person wird von einem *Nutzer* zu ihrer Meinung zu einem anderen *Streamer* befragt. Auf die Ausgangsfrage, wo der *Streamer* denn sei, antwortet die streamende Person fragend. Als sie nach Ihrer Meinung zu dem *Streamer* befragt wird, gibt die streamende Person an, Dass Sie den *Streamer* nett findet.

Nutzer A: Bin das erste mal auf twitch mal was anderes

Streamerin: Wie gefälltts dir? Ich mag die direkte Kommunikation

Nutzer A: Ja eigentlich voll nice bei dir gehts ja nicht wie bei XY kenn des aus den Videos da kommst beim Chat nicht mit

Streamerin: Ja, Ja, Ja... *Lacht* Kann man so oder so sehen

Nutzer B_: Irgendwann wird der Chat auch aktiv sein ;)

Die streamende Person wird in ihrem Chat vermehrt zu Ihrer Meinung zu anderen *Streamern* befragt. Die streamende Person gibt an, dass Sie bei Twitch die direkte Kommunikation gerne mag. Ein *Nutzer* merkt an, das bei anderen *Streamern* der Chat so schnell läuft, dass man die Nachrichten gar nicht mehr richtig lesen kann. Die streamende Person lacht dabei ironisch. Sie mag zwar die direkte Kommunikation, jedoch wünscht sie sich auch eine ähnlich große Community. Ein anderer *Nutzer* ermutigt sie dabei, dass bei ihr auch irgendwann der Chat aktiver sein wird.

Nutzer A: das ist zwar schon bisschen älter aber trotzdem kraas

Nutzer A: das war trotzdem extrem kraas wenn du noch net gesehen hast

Nutzer A: aber trotzdem mies kraas

Streamerin: ok, können wir dann nach dem Y Vlog anschauen, wie oft kommen die X Videos

Ein *Nutzer* fordert vehement, dass ein Video eines bestimmten Creators angesehen wird. Der *Nutzer* schreibt schnell und orthografisch schwach.

Abonnent A: X so eins pro Woche

Abonnent B: kommt mal mehr mal weniger

Abonnent A: XX nicht mehr so viel *trauriges Emote*

Nutzer A: musst dir wirklich mal "Video ABC" ansehen pls

Nutzer A: bitte schau dir mal das alte

Nutzer A: warum nicht ABC das war das krasseste video wirklich bitte

Nutzer A: von X

Nutzer A: ehrlich

Nutzer A: ?

Nutzer A: warum nicht X

Der *Nutzer A* schreibt weiter sehr schnell und fordert vehement, dass ein bestimmtes Video angesehen wird. Die *Streamerin* geht zunächst nicht auf ihn ein. Der *Nutzer* kommuniziert immer weiter und fragt, wieso sein vorgeschlagenes Video nicht angesehen wird.

Nutzer B: es gibt XX und X, sind ähnliche videos aber unterschiedliche cutter

Nutzer A: ja

Streamerin: Ja oooooke *Nutzer A*, chill, wir gucken es ja gleich

Nach 11 Nachrichten des *Nutzer A* bemerkt die *Streamerin* den *Nutzer*. Sie möchte ihn beruhigen und vermittelt ihm, dass das Video gleich angesehen wird.

Nutzer A: ok dann net

Nutzer A: feier halt einfach X videos

Streamerin: Jo oooooke chill doch einfach

Der *Nutzer A* wird durch die Reaktion der *Streamerin* geknickt. *Nutzer A* versteht den Verrost auf später als eine Ablehnung. Die *Streamerin* gibt ihm wiederrum zu verstehen, dass sich der *Nutzer A* beruhigen sollte.

Nutzer C: würde es auch feiern ein X video zu sehen

Nutzer B: Junge ist der sauer haha

Abonnent C: Erst X

Nutzer C: bitte X

Nutzer C: ABC ist cool

Abonnent C: X

Nutzer A: ja

Nutzer A: genau

Nutzer C: X

Nutzer A: Danke

Abonnent B: X X

Nutzer C: das war ein krasses video

Viele der Nutzenden und *Abonnenten* unterstützen nun den *Nutzer A*. Sie würden auch gerne ein Video des Creators X sehen. Die *Streamerin* startet daraufhin das Video wortlos.

Die streamende Person wird durch einen *Nutzer* wiederholt gebeten, ein bestimmtes Video von einem youtuber anzusehen. Nachdem die *Streamerin* ihn immer wieder beruhigt und ihn anhält ruhiger zu sein und dass das Video demnächst geguckt wird, lässt der *Nutzer* nicht locker. Die Vehemenz und der Wunsch des *Nutzers A*, wird durch andere *Nutzer* im Chat bestätigt. Als mehr und mehr Personen im Chat denselben Wunsch wie *Nutzer A* äußern, beugt sich die streamende Person und startet das gewünschte Video. Die Streamende Person ist somit auf die Wünsche der Community eingegangen, obwohl sie selbst diesen Content nicht sehen wollte.

Streamerin: wollen wir jetzt das XY Video gucken?

Abonnent: kein XY

Ein *Abonnent* gibt der *Streamerin* zu verstehen, dass er die Videos des Creators XY nicht mag.

Streamerin: kein XY? Junge, du wirst mir gerade ziemlich unsympathisch

Nutzer A: was läuft mit XY

Nutzer B: Mach jetzt des an was du willst haha

Die *Streamerin* diskreditiert den *Abonnenten*. Ein weiterer *Nutzer* fragt, ob bei der weiblichen *Streamerin* „was läuft mit XY“. Diese Frage/Vorwurf wird nicht entfernt. Ein anderer *Nutzer* bekräftigt die *Streamerin*, dass sie nun ansehen sollte, was sie sehen will.

Nach dem das zuvor geforderte Video angesehen wurde, möchte die Streamende Person das Video ansehen, welches Sie zu Beginn sehen wollte. Ein *Abonnent* in ihrem Chat sagte daraufhin dass er gerade dieses Video nicht sehen möchte. Die Streamende Person zieht hier eine Grenze, indem sie dem *Abonnent* sagt, dass dieses Verhalten sehr unsympathisch wirkt. Ein weiterer *Nutzer* unterstellt der streamenden Person, dass etwas mit der Person XY laufen würde. Damit unterstellt *Nutzer A* der *Streamerin* ein Verhältnis mit XY. Auf diesen Vorwurf geht die streamende Person nicht ein. Ein anderer *Nutzer* ermutigt die streamende Person, das Video anzuschalten ne, welches sie wirklich sehen möchte.

Beobachtung 13

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
212	Partnerin	15.020	weiblich

brendo096: hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer

antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließen mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamerin: brendo, Hallo, einen wunderschönen wie geht's?

brendo096: mir gehts gut, noch etwas müde

Streamerin: Kann ich nachvollziehen *blickt in die Kamera*

brendo096: oh, ist das Spiel schon vorbei?

Streamerin: Ja wir sind schon durch, wir haben es gerade gefinished

Die streamende Person geht auf den Forscher mit Bestätigung ein. Sie gibt wieder dass sie sich ähnlich fühlt wie der Forscher. Im Stream läuft der Abspann des Videospiele. Das Spiel welches gerade gespielt wurde, wurde somit beendet.

Nutzer A: Ich finde es total klasse, dass Du dich nicht durch den Stream hetzen lässt und zB hier den Abspann anschaust. Das ist auch der Grund, weshalb ich möglichst oft bei Dir reinschaue. Ruhe, Respekt, netter Humor.

Streamerin: Nutzer A, das ist lieb danke!

Ein *Nutzer* im Chat gibt der Stimmen Person positives Feedback. Er mag die Geschwindigkeit in welcher der Stream vor sich läuft. Die *Streamerin* freut sich über das Lob von *Nutzer* a.

Abonnent A: Ok wenn du ihn komplett einbaust, tut mir der jäger schon ein bisschen leid *schwitzendes Emote*

Abonnent A: Und wieder ein Rätsel gelöst ... *Streamerin* hat gesiegt *freudiges Emote*

Abonnent B: aus dem augenwinkel hab ich grade was mit XY gelesen *schwitzendes Emote*

Abonnent A: *Streamerin* *nachdenkliches Emote* Aber XY ist doch was gutes

Der *Abonnent* A feuert die Streamende Person permanent an. Er sorgt für eine unterstützende Atmosphäre im Chat.

Die *Streamerin* macht eine kurze Pause

Abonnent A: Alles klar, während *Streamerin* weg ist, fangen wir an uns zu strecken. Einmal nach oben /o/ und dann nach unten /o\

Abonnent B: /o/ /o\

Abonnent A: /o/ und wieder /o\

Der *Abonnent* A versucht im Stream mehr Interaktion zu generieren. Niemand anderes beteiligt sich an der Aktion außer den beiden aktivsten Mitgliedern im Chat. Die *Streamerin* kehrt an den Platz zurück und bemerkt den Chat

Streamerin: Ach guck, *Abonnent* A, heute hat mal *Abonnent* B mitgemacht, sehr schön

Dies lässt darauf schließen, dass *Abonnet* A häufiger versucht, mehr Interaktion in den Chat der *Streamer*in zu bekommen. Beim letzten Versuch hab anscheinend ebenfalls wenig Personen sich beteiligt.

Beobachtung 14

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
253,5	Affiliate	5.811	männlich

brendo096: hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamer nach einiger Zeit: Ja moinsen Brendo, mir geht's gut und selber?

brendo096: mir gehts super, danke. Witziges Duo :)

Streamerkollege: was machsten jetz so lange, wir müssen weiter

Streamer: Ey, Chatinteraktion, du weischt!

Streamerkollege: Ey, ich mach dasch danach nimma

Der *Streamer* fällt für die Begrüßung des Forschenden kurz aus seiner Rolle, und spricht mit normaler Sprache. Sobald sein *Streamer* Kollege ihm antwortet, fällt er wieder in den Slang zurück. Für den Grund für seine Verzögerung, gibt es *Streamer* an, dass er mit dem Chat interagiert hätte.

Streamerkollege erklärt, wieso er mit Streaming aufhört

Streamerkollege: Zu viel um die Ohren, zu viele Kinder, Frau, Arbeit, Baustellen und so weiter

Abonnet: zuviele Kinder *lachendes Emote*

Streamer: „zuviele Kinder“ ja blyat das klingt schon komisch, ey, ich hab 50 Kinder, einfach zu viele, schon ein bisschen sus

Eine Äußerung eines *Abonneten* im Chat wird humoristisch in das Gespräch zwischen dem *Streamer* und dem *Streamer* Kollegen eingebunden. Damit gehen die beiden aktiv auf die Äußerungen der *Community* ein.

Abonnet: guten morgen ... *Streamer* ist ein sehr einfühlsammer mensch, er hat mich durch eine sehr schwere zeit mit seinem Stream begleitet.

Streamer: *Abonnet* danke, schön, dass ich dir helfen konnte. Bedeutet mir viel.

Der *Streamer* hat anscheinend einen *Abonnten* durch eine privat schwere Phase geholfen. Der *Abon- nent* gibt das im Stream Chat an. Der *Streamer* bedankt sich für diese Worte und sagt, dass ihm eine solche Äußerung sehr viel bedeutet. Der *Streamer* wirkt etwas gerührt.

Beobachtung 15

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
238,5	Partnerin	19.967	weiblich

brendo096: hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließen mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein ausschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamerin: Hallo Brendo, wie geht's dir, willkommen im Stream, wie geht's dir, wie geht's den Kindern?

Moderator: Hallöchen und willkommen im Stream!

brendo096: ich dachte, die Frage, wie es den Kindern geht, wäre an mich gerichtet :D

Streamerin: haha, nein ich habe unsere Kinder im Spiel gemeint, aber wenn du Kinder hast, würde mich das auch interessieren, wie geht's deinen Kids?

brendo096: Kinder noch nicht im Haus, aber danke der Nachfrage :D

Streamerin: *lacht* he he bitte bitte

Die Streamende Person heißt den Forscher im Chat willkommen. Nach der Frage nach dem Befinden fragt die streamende Person, wie ist denn den Kindern ginge. In der Kommunikation ist das ein Mismatch, da der Forschende denkt, dass die Frage an ihn gerichtet wäre. Die Frage war jedoch nur an die Mutter und die Kinder im Spiel gerichtet. Nachdem der Forschende sich im Chat beteiligt und die Misskommunikation aufklärt, fragt die streamende Person nach dem Befinden der Kinder des Forschenden. Der Forschende klärt auf dass er selbst keine Kinder hat. Die Begrüßung selbst und die Einführung in die Community geschieht durch die Streamende Person sowie einen *Moderator*.

Streamerin: Ach ja, jemand wollt die Merkmale der Kinder wissen: Emilio ist Wasserratte, hat einen festen Schlaf und ist ruhig, und Ella hat einen leichten Schlaf, ist peckig beim Essen und mag Musik

Nutzer A: Wat ne Zicke und lit ihr spielen wa weiter *lachendes Emote*

Nutzer B: die Namen sind so süß <3

Streamerin: jaaa ich mag die Namen auch sehr gerne

brendo096: X klingt wie ein Traum, und Y wie ein Albtraum

Streamerin: was hast du gegen den Namen Ella? Ich finde den sehr schön

brendo096: von den Merkmalen her

Streamerin: Achso, ja da habe ich den Kontext falsch verstanden, ich meinte du meinst die Namen selbst

brendo096: achso, nein nein, die Namen sind sehr schön :)

Dieser Ausschnitt ist wieder ein Beispiel für eine Misskommunikation. Während die streamende Person die Merkmale der beiden Kinder im Spiel durchgeht, wird im Chat bereits darüber diskutiert, was die Personen im Chat von den Namen der beiden Kinder halten. Die Nachricht des Forschers bezieht sich hingegen auf die Merkmale. Die streamende Person denkt zunächst, dass die Nachricht „dass Emilio ein Traum sei“ und „Ella hingegen naja“ sich auf die Namen selbst bezieht. Dies ist ein Beispiel für den Zeitversatz in der Kommunikation zwischen streamende Person und den textbasierten Chat.

Streaming-Sprache ist Schwäbisch, auch im Chat wird teilweise auf schwäbischen Dialekt geschrieben

Beobachtung 16

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
196	Affiliate	16.711	männlich

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein ausschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Keine Reaktion

Bei dem Zusehen des Spiels werden Codes für das Spiel zum Download verteilt. Ein *Nutzer* im Chat postet den Code, den er bekommen hätte, in den Chat.

Streamer: Hey Kollege, danke, dass du den Code an die Community gibst, voll korrekt von dir. Leute, wenn ihr einen Code nicht braucht, seit Ehrenmänner und haut raus.

Der *Streamer* animiert andere Leute im Chat, Dir einen Code erhalten haben, dasselbe zu tun wie der *Nutzer* zuvor. Damit stärkt ihr kollegiales Verhalten in der Community und weist dieses als erwünscht aus.

Gesamte Beobachtung ohne viel Chatinteraktion. Der Streamer spielt das Videospiel und interagiert sehr wenig.

Beobachtung 17

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
645,5	Partner	72.983	männlich

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Der Chat läuft sehr schnell und ist aktiv. Die Nachricht geht unter durch den *Streamer*

Abonntent: @brendo096 *winkendes Emote* Grüß dich und willkommen

brendo096: moin, danke dir! :)

Ein *Abonntent* begrüßt den Forscher. Der *Streamer* beachtet den Chat nicht durchgehend.

Im Spiel wird das bekannte Spiel „Pokemon“ gespielt.

Abonntent: flug killt kampf

Streamer: ja ich weiß, danke. Aber das sollte doch für eine Attacke passen

Der *Abonntent* berichtigt den *Streamer*, ohne das er darum gebeten hatte. Dies stößt dem *Streamer* sauer auf.

Die Pokemon werden nach Mitgliedern aus dem Chat benannt:

Abonntent A: EY, was ist mit mir geschehen?

Streamer: du wurdest leider getötet von einem Pinsir

Abonntent A: *trauriges Emote*

Der *Streamer* benennt die Pokemon im Spiel nach seinen Zusehenden. Ein *Abonntent* bemerkt, dass „sein“ Pokemon fehlt. Es ist in einem Kampf ausgeschaltet worden

Abonntent B: frag Pinsir

brendo096: f XY

Nutzer A: *Abonntent A* pinsir mit vergeltungsschlag *betendes Emote*

Abonntent A: Ein verdammtes Pinsir *trauriges Emote*

Abonntent C: kennst du Rocky 4 .. du wurdest Gerockyt mit Vergeltung :D :D

Abonntent A: Das ist einfach so *trauriges Emote* ein verdammter Käfer gewinnt gegen einen Höllenhund

Der *Abonntent A* ist traurig, dass das Pokemon, welches nach ihm benannt ist, nicht mehr dabei ist. Er teilt dies über ein trauriges Emote mit.

Abonntent D: @*Abonntent A* ja, aber schau die mal an was das für ein Käfer ist

Abonntent A: Die Rache wird kommen *sauerer Emote*

Streamer: Ja Pinsir, gefährlich einfach auch

Durch die Einbindung der Community in das Spiel wird im Chat viel über die Pokemon besprochen, welche den Namen der anwesenden Chatteilnehmer hat. Dies sorgt für viel Interaktion. Die restliche Community nimmt Anteil am Tod des Pokemons des Communitymitglieds. Wiederum wenn eines der benannten Pokemon k.o. geht, fühlen sich die Beteiligten etwas aus der Community gedrängt und traurig.

Beobachtung 18

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
417	Affiliate	40.492	männlich

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamer antwortet nicht, da die aktuelle Aufnahme auch für YouTube verwendet werden soll.

Keine Reaktion

Streamer hat eine schlechte Internetverbindung

Streamer: WTF wieso habe ich High Ping? Läd XY irgendetwas herunter?

Abonnt A: oder weil dein reel gerade hochgeladen wird auf meta?

Abonnt B: XY hat auch 100er ping zwischendurch

Abonnt A: schließ die meta seite wenn die noch offen ist

Abonnt A: hab ich ab und zu

Streamer: WTF es lag wirklich an der Meta-Seite, danke dir

Aus dem Kontext lässt sich erschließen, dass XY die Partnerin des *Streamers* ist und ebenfalls streamt, da es ein Viewer direkt prüfen konnte

Der *Streamer* gibt das Problem öffentlich Preis. Zuvor hatte er erwähnt, dass er ein Reel bei Instagram hochladen will. Ein *Abonnt* im Stream erkennt, dass das Hochladen das Problem für die schlechte Internetverbindung sein könnte. Der *Streamer* prüft den Vorschlag und erkennt, dass der *Abonnt* recht hat. Er bedankt sich mit sichtlich erfreuter Miene. Im öffentlichen Raum des Streams gibt der *Streamer* von seinem Privatleben einiges Preis, sodass einige Regulars den Namen der Partnerin kennen.

Während des Spiels: keine Interaktion mit dem Chat. Der *Streamer* ist im kompletten Fokus

Sein Team hat das Spiel gewonnen:

Abonnent A: gg

Nutzer A: GG

Nutzer B: @Streamer wie findest zoe?

Nutzer C: nice sehr einfach

Nutzer D: gg

Nutzer E: das war aber unnötig anstrengend ^^

Nutzer F: gege

Nutzer G: Insane vom yasup

Abonnent B: das game war grad wie meine beziehung .. lauter höhen und tiefen .. Kappa

Nutzer H: 3 games bis challenger?^^

Abonnent C: gg wp

Der Stream beglückwünscht den Streamer mit einem „gg“, also „good game“. Damit wertschätzen die Zusehenden die gute Leistung des Streamers.

Beobachtung 19

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
410	Affiliate	11.805	männlich

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließen mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein ausschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Streamer: hi brendo!

Es wir über ein gerade vergangenes Roleplay Event gesprochen

brendo096: bin neu hier, über welches Projekt wird gesprochen?

Keine Reaktion aus dem Chat

Streamer: nur kurz über XY Roleplay gesprochen

Moderator: !RP

Bot: Ich bin auf dem Server XY unterwegs. Alle wichtigen Infos gibt es auch unter: XY

brendo096: danke :)

Der *Streamer* erkennt den Forschenden als jemand neuen im Chat. Er erklärt, was das Projekt ist, und ein *Moderator* triggert einen automatisierten Kommentar. Somit wird es Neulingen leichter gemacht, was im Stream gerade vor sich geht.

Der jugendsprachliche Ausdruck „mach Fenster auf Kipp“ wird in Verbindung mit einem bildlichen Emote benutzt → Chat interne Sprache

Abonnet A: *Fenster Emote*

Abonnet B: *lachendes Emote*

Abonnet C: *Fenster Emote*

Nutzer A: *lachendes Emote*

Moderator A: mach fenster auf kipp junge

Nutzer B: moin, heult er wieder wegen dem Bart? *lachendes Emote*

Moderator A: *Nutzer B* immer so emotional im rp, *Streamer* kann das nicht verstehen Kappa

Abonnet D: ICH HABE MICH ENTSCULDIGT!

Nutzer C: jedesmal fenster auf kipp ,die heitkosten verdammte axt!

Moderator A: hab ich gesagt

Moderator A: mach jetzt nicht so

Moderator A: ja will dich ärgern

Die Community und *Moderatoren* provozieren den *Streamer* in einer ironischen Art. Der *Streamer* äußert sich zu der Provokation und dem Ausspruch „mach Fenster auf Kipp“ nicht.

Beobachtung 20

Durchschnitt	Status	Follower	Geschlecht
252,5	Affiliate	4.151	männlich

brendo096: Hallo :) wie gehts euch?

Das Pattern der Folgenachrichten kann vielfältig ausfallen. Die streamende Person kann sehen, dass es sich um die erste Nachricht von Brendo096 in ihrem Chat handelt. Sie kann die Frage mit einer antwortenden Begrüßung erwidern. Sie kann anschließend mit der Beantwortung der Frage, und die Gegenfrage nach dem Befinden stellen. Die Nachricht kann komplett ignoriert werden. Es kann ein abschließender Kommentar kommen. Die Frage kann durch die streamende Person ignoriert werden, aber durch den Chat beantwortet werden.

Streamer: Brendo moin, ganz gut und selber.

Streamer mutet sich für die Aussage im Chat mit seinen Kollegen und riskiert eine schlechtere Zeit im Spiel

brendo096: mir gehts ganz gut. etwas erschöpft von der Arbeit

Auf die weitere Aussage erfolgt keine Reaktion des *Streamers*. Die Konversation verebbt.

Im Stream wird ein Racing-Simulator gespielt. Der Rennstream ist wieder sehr ruhig von der Interaktion.

brendo096: wie oft darf man in dem Spiel Tracks cutten?

Abonntent: 3x und beim vierten mal gibts eine durchfahrtsstrafe

brendo096: danke :)

Der *Abonntent* zeigt sich kommunikativ und unterstützt den neu angekommenen Forschenden.

brendo096: ist das ein realer Track oder ein für das Spiel erstellter? Ich erkenne ihn nicht mit meinen wenigen Formel 1 Kenntnissen :D

Streamer: Realer Track, das sind alles reale Tracks, ich glaube die Moto GP fährt hier auch

brendo096: danke :)

Der Chat ist generell relativ ruhig. Der *Streamer* nimmt sich, wenn er eine Frage während des Rennens sieht, Zeit um diese kurz zu beantworten.