

NTNU
Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap
Institutt for sosiologi og statsvitenskap

Martin Hansen

Domestiseringen av Twitch TV

Vekslende roller i ikke-konkrete medieliv

Masteroppgave i Medier, kommunikasjon og informasjonsteknologi

Veileder: Hendrik Storstein Spilker

Trondheim, juni 2017

Martin Hansen

Domestiseringen av Twitch TV

Vekslende roller i ikke-konkrete medieliv

Masteroppgave i Medier, kommunikasjon og informasjonsteknologi

Veileder: Hendrik Storstein Spilker

Trondheim, juni 2017

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap

Institutt for sosiologi og statsvitenskap



NTNU

Kunnskap for en bedre verden

Forord

Først og fremst vil jeg takke veilederne mine, Hendrik S. Spilker og Kristine Ask. Deres positive respons til oppgaven, interessante synspunkter, engasjement, og kontinuerlige evner til refleksjon og konstruktive innspill, har vært inspirerende og en kilde til motivasjon. Dere har lært meg mye underveis, ikke bare om det faglige, men også om meg selv. Jeg vil også takke familie og venner, som har holdt ut med den konstante bablingen min og vist forståelse i en travel og stressende arbeidsperiode.

Trondheim, Juni 2017

Martin Hansen

Innholdsfortegnelse

Forord.....	i
1 - Innledning.....	1
Problemstilling.....	2
Om Twitch.....	3
Bakgrunn og begreper.....	4
Oppgavens struktur.....	7
2 - Teoretisk rammeverk.....	9
Medialisering.....	9
Domestisering.....	13
Internettkulturens historie.....	16
Personlig kobling i deltakende kultur.....	18
Sammenkoblet titting.....	21
Kryssmedia.....	23
3 - Metode.....	27
Intervju og observasjon.....	27
Gjennomføring av intervju.....	28
Behandling av data.....	29
Pålitelighet.....	30
Gyldighet og overførbarhet.....	31
Om informantene.....	33
4 - Materiell plassering og sosialitet, i tid og rom.....	35
Spillerne.....	35
Husholdet.....	36
Større på innsiden.....	39
Rasjonell fritid.....	40
Rotete mobilitet.....	41

5 - Mediekonteksten.....	43
YouTube	43
Strømmetjenester	46
Spillene	47
Mediesymfonien	49
6 - Fra sofagris til medprodusent	51
Engasjeringsnivå.....	52
Størrelsen teller	55
Unik dynamisk kommunikasjon	56
Kryssmedia i vekslende roller.....	58
7 - Intern kultur	61
Personlig kobling	61
Terskelen og grensearbeid	64
Innenfor og utenfor	66
Frekk deltakende kultur	68
8 - Avslutning	69
Praktiske bruksmønster.....	69
Moralitet.....	70
Koblingen.....	71
Unntakene	71
Konklusjon.....	72
Fremtid og videre forskning.....	73
9 - Vedlegg.....	a
Litteratur	a
Intervjuguide	e

1 - Innledning

Denne oppgaven omhandler Twitch TV, et populært medie for livestreaming av dataspillinnhold via Internett. Twitch kombinerer programvare for direktekringkasting av web-kamerabilder og spill med interaksjon i chatterom relatert til kringkasteres kanaler. Slik kan produsenter underholde publikummet sitt, og direkte relatere audiovisuelt til praten. I Twitch sitt tilfelle er dette hovedsakelig spill, ofte supplert med webkamera og mikrofon for å dele reaksjoner om innholdet. Sammen med underholdningsverdien i sendingen er Twitch blitt en sentral digital møteplass, og tiltrekker seg gjennomsnittlig 9,7 millioner besøkende hver dag (About Twitch 2017).

I et turbulent medielandskap med mye hovedfokus på ikke-lineært programinnhold, bryter Twitch med nye paradigmer hvor seeren selv avgjør når innholdet skal mottas. Og hvor andre strømmetjenester, som Netflix og HBO, får mye oppmerksomhet for deres aktive programinnhold, for eksempel *House of Cards* og *Game of Thrones*, er mye innhold på Twitch passivt. Gjennom å profitere av og engasjere en lett distraherert, ung markedsgruppe til aktive og passive former for produksjon og konsum av innhold, under de svært distraherende forholdene som er den digitale hverdagen, har Twitch lagt til rette for mulighetsstrukturer som presterer å fange oppmerksomhet i et konkurransepreget medielandskap. Dermed ønsker denne oppgaven å utforske forholdet mellom Twitch, brukerne, og miljø, som et eksempel på nyskapende tjenester og avanserte brukere.

Gjennom kvalitative intervjuer og observasjon i hjemmet, undersøkes bruksvaner, symbolikk, tanker om Twitch, og hvordan mediet domestiseres i ulike kontekster. Først studeres mediets innvirkning på hverdagen, som senere sees i forhold til mediekontekst, varierende roller og intern kultur. Funn knyttes opp mot samfunns- og fagrelaterte forståelser av konsum og distribusjon av medieinnhold, og brukes til å drøfte hvordan samspillet mellom Twitch og omgivelsene kan øke vår forståelse av nåværende situasjon.

Problemstilling

Formålet med studien har vært å skape en bedre forståelse for bruken av Twitch. Gjennom et domestiseringsperspektiv skal jeg analysere hvordan Twitch ble en del av hverdagen hos forbrukerne. I et komplisert og ustabilt medielandskap har jeg valgt å gå fram med en åpen og eksplorerende problemstilling:

Hvordan domestiserer unge brukere Twitch TV?

- *Hva sier dette om utviklede bruksmønstre?*

Oppgaven ønsker å få innsikt i ulike bruksmønstre og brukerens refleksjoner om Twitch. Fremfor å utdype problemstillingen med underspørsmål, blir heller det samme spørsmålet utforsket i fire kontekster hvor Twitch manifesterer seg. Kontekstene brukes også som avgrensninger for analysekapitlene, og presenteres her kort før de utdypes i neste kapittel.

Den første konteksten omhandler de observerbare fysiske plasseringene for bruken av Twitch. Her utforskes Twitch sin rolle i informantenes hverdag, som hovedsakelig var i hjemmet, men også hvor Twitch reiste mobilt. Dette innebærer hvordan Twitch plasserte og forholdt seg til tid, rom og sosiale omgivelser.

Forholdet til andre medier undersøkes i den neste konteksten. Her sammenlignes Twitch med informantenes generelle mediebruk, for å skape en forståelse av posisjonen Twitch hadde i informantenes medierrepertoar. Meningsstilskrivelsen og praktiske bruksmønstre sees blant annet i forhold til strømmetjenester, og undersøker hvordan Twitch sameksisterte blant dem.

Deretter fokuserer neste kapittel på den interne kommunikasjonen på Twitch. Her sees det nærmere på hvordan Twitch ble brukt i vekslende roller, og hvordan kommunikasjonsforholdet la til rette for individuell variasjon i mediebruken.

Det siste analysekapitlet tar for seg kulturen på Twitch, sett fra informantenes synspunkter. Her undersøkes holdninger og normer informantene forbandt med Twitch, hvordan brukerne fant underholdningsverdi i ulike kanaler på Twitch, og det sosiale forholdet til andre brukere.

Til slutt drøftes helheten av domestiseringen. Her vurderes funn av bruksmønstre og meninger fra de ulike kontekstene, og kobles sammen for å besvare problemstillingen. Konklusjonen drøftes opp mot de ulike kontekstene, men også unntakene som ble oppdaget, og forklarer hvordan informantene hadde integrert Twitch inn i hverdagen.

Om Twitch

Å samles for å se på spill er på ingen måte et nytt fenomen. Helt tilbake på 80-tallet møttes man gjerne for å se på andre spille arkadespill på den lokale bula. Spillene har for lengst inntatt hjemmet, på konsoller og datamaskinen, og selv om man for eksempel kan sitte i sofaen og se på storebror spille, representerer medier som Twitch digitaliserte versjoner av dette. Da Twitch ble lansert i 2011 hadde videoopptak av egen spilling lenge vært populært. For eksempel i form av "Let's play" videoer på YouTube, som er opptak av at man spiller mens man holder stemningen opp med kommentering. Dette er vanlig på Twitch også, men skiller seg fordi det blir direkteendt, og følgelig lar produsent kommunisere direkte med tilskuere (Smith, Obrist & Wright 2013). Sagt med andre ord, er Twitch en digital kommunikasjonsplattform som lar deg kringkaste audiovisuelt på direkten fra ulike spillenheter samtidig som du har tilgang på innskrevne tilbakemeldinger fra publikummet ditt, og dermed kommuniserer direkte med dem.

I et globaliserende marked må medieselskaper stadig konkurrere om publikums oppmerksomhet, seg imellom og mot nye utfordrere. Da er det kanskje ekstra interessant å studere suksessfortellingene. Twitch TV er godt kjent blant de 9,7 millionene publikummere som gjennomsnittlig engasjerer seg 1 ½ time daglig på mediet (About Twitch 2017). Her møtes publikummere for å se på mennesker kringkaste egen videospilling mens de prater med de som ser på, som igjen holder dialogen gående i chattevinduet på siden av sendingen. Siden opprettelsen i 2011 har Twitch opplevd sterk vekst¹, og er med i toppen av videostrømmet innhold i USA om man vurderer etter mengder med Internett-trafikk².

For å kunne utnytte Twitch utover bare titting må man opprette en bruker. Slik får man, som på mange andre medier, en egen side til profilen sin. Her kan man pynte og skrive det man ønsker, men kanskje viktigst får man kringkaste direkte video og lyd til besøkende. Brukeren blir i så fall hovedprodusenten av innholdet, og kan la tittere kommunisere live via det assosierte chattevinduet på siden av sendingen, mens kringkasteren selv oftest kommuniserer auditivt til publikum gjennom en mikrofon. Twitch har lenge vært forbeholdt bilder av spill-innhold, populært i tandem med webkamera-bilder av en selv, men over tid har det blitt tillatt flere kategorier³, som sosial spising og generelt kreative aktiviteter.

¹ <https://trends.google.com/trends/explore?q=%2Fm%2F0hgpf7h>

² <https://www.gamespot.com/articles/twitch-ranked-4th-in-peak-internet-traffic-ahead-of-valve-facebook-hulu/1100-6417621/>

³ <https://blog.twitch.tv/announcing-irl-mobile-broadcasting-and-updated-community-guidelines-6833dcac8012>

tas seriøst. Selv om tradisjonelle TV-tjenester ikke er blitt erstattet enda, forteller mange unge at de tenker å 'kutte kablene' til fordel for digitale plattformer (Global VOD 2016).

Mange har vært skeptiske til utviklingen. For eksempel har Sherry Turkle (2011) skrevet boken *Alone Together*, om hvordan vi forventer oss mer av teknologi og mindre av hverandre, i en posisjon hvor teknologi blir sett som en trussel til medmenneskelig interaksjon. Verdifulle familiesammenkomster i stua forsvinner mens ulikt innhold og seervaner fragmenteres mellom ulike aktører, selv innenfor hjemmet, og man kan dermed uroe seg for ubalanse i moralske og symbolske verdier i samfunnet. Men utviklingen sees også av mange i et positivt lys. Digitale kringkastingsløsninger legger kraften i brukernes hender, og oppfyller krav til kontroll over mediekonsumet med tanke på preferanse til smak, innhold og tidsforbruk. Også kan demokratiske verdier om frie valg og individets tilgang og uttrykk av ulike meninger gis flere muligheter i den digitale hverdagen (Buananno 2016).

Nye medier øker tilgangen til hverandre, men også til produktene mellom oss, og inngår mer og mer i samfunnet generelt. Vi har aldri vært mer på Internett⁴, og spesielt med smarttelefoner gjøres mediene mobile og lar oss engasjere i nærmest ufattelige mengder innhold på sosiale medier, strømmetjenester og digitale spill. I gjennomsnitt spiller norske barn og unge én time hver dag, og bruken av strømmetjenester via Internett vokser enda (Medietilsynet 2017).

Medielandskapets kompleksitet og raske utvikling har skapt mye hodebry for medieforskere som ønsker å feste begreper og forstå utviklingen. Samtidig som sjefen for Netflix spår at fjernsynet forsvinner innen 2030⁵, produserer de selv det mange forbinder som TV-innhold, og en tidlig redegjørelse av begrepsbruk i denne oppgaven kan være strategisk.

'Kringkasting', er den generelle beskrivelsen av bilde og lyd som sendes i sanntid. Dette brukes som fellesbetegnelse når bildeinnhold sendes direkte fra avsender til mottaker, men ikke hvis mottakeren bestemmer når det sees, slik som videoklipp på YouTube, eller innhold på Netflix, som skiller seg fordi det er 'on-demand'. "Å se TV" omhandler kun tradisjonelt fjernsyn, mens Twitch titting er "å se på en stream". Generelt omtales digitale medier som tillater audiovisuelt innhold som 'strømmetjenester'. Dette blir også beskrevet med uttrykk som 'lineært' og 'synkronisert', for å understreke om innhold oppleves samtidig eller ikke. Kringkastere er også 'streamere', eller 'produsenter' av innhold, men kan også havne under

⁴ <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/stabil-andel-tv-seere-flere-leser-nettavisar>

⁵ <http://www.businessinsider.com/netflix-ceo-broadcast-tv-dead-in-16-years-2014-11?r=US&IR=T&IR=T>

fellesbetegnelsen 'brukere', som for digitale plattformer kan inneha 'publikummere', 'seere', og 'tittere', men som ikke benyttes for å beskrive publikum som ser på fjernsynet eller hører på radio. Som illustrert her, lever begrepene i en rotete situasjon, mye fordi gamle tanker om et 'passivt' og lineært engasjert publikum utfordres av nye muligheter for 'aktivt' engasjement (Carpentier, Schrøder & Hallett 2014). Passivt/aktivt brukes for å understreke hvordan mottakere kan dedikere oppmerksomhet og krefter til innholdet. Man vil for eksempel ha mindre muligheter til å engasjere seg aktivt i radioinnhold enn i spill. Samtidig vil også innhold variere mellom aktivt og passivt, og kreve ulike mengder oppmerksomhet. For eksempel vil en kinofilm kreve at man aktivt følger med på handlingen, mens passivt innhold, for eksempel Idol på TV2, i større grad tillater at man sender en e-postmelding samtidig.

Man kan stadig lese om nye satsninger og løsninger. Norske eksempler er TV2's økte digitale satsning⁶ og nye forsøk i engasjeringen av publikum⁷, antakelig i lys av moderne tanker om interaktive tilskuere (se for eksempel Wolk 2015). For eksempel kan vi vurdere den populære TV-serien *Skam* sin unike kommunikasjon med publikum via Instagram som en spesiell måte å la publikum engasjere, og understreker integreringen av sosial nettverkskommunikasjon med tradisjonell praksis som dimmer grensene mellom titter og produsent (Holt & Sanson 2014).

Internett har senket barrierene for deling av selvprodusert innhold, og det er blitt vanlig å se amatørskapt videoinnhold på sider som YouTube. Samtidig er data- og konsollspilling på Internett svært vanlig, spesielt blant unge gutter og menn (Medietilsynet 2017), og Twitch kan sees som en måte å kombinere slike aktiviteter. I det digitale landskapet har Twitch forsvart den noen ganger stigmatiserte spilleren (LifeCourse assocs. 2014), og appellerer til selvstendig kringkasting av hobbyen gjennom plattformen deres. Her får man vist seg fram og sosialisert med likesinnede. Dermed vokser tilskuermassen ifølge Twitch, når brukerne inspirerer og introduserer nye aktører til ulike spill og kanaler. Slik hevder Twitch selv de påvirker salg av spill⁸, og profiterer via partneravtaler med de mest populære brukerne gjennom å åpne for abonneringsmuligheter og reklamering på kringkasterens kanal, som både produsent og plattform kan tjene på.

⁶ <https://www.medier24.no/artikler/tv-2-kutter-pa-lokalkontorene-legger-ned-kristiansand-satser-mer-pa-sumoog-flytter-alle-pa-nyhet-til-nyhetskanalen/363301>

⁷ <http://vg.no/annonserinnhold/smart/komplett/265-norske-selskap-vil-forandre-tv-underholdning-med-nyteknologi>

⁸ <https://blog.twitch.tv/https-blog-twitch-tv-game-creator-success-on-twitch-hard-numbers-688154815817>

Etter ryktet budkrig⁹ med andre giganter, som Google og Yahoo, ble det kjent at Amazon i 2014 overtok eierskap av Twitch for rundt en milliard amerikanske dollar. Amazon er kjent som en av de store gigantene i det globale mediemarkedet (se for eksempel Lotz 2015, s. 51), og tydeliggjør bransjens tro på fortsatt suksess for streaming og spillrelatert innhold, i tråd med antydninger til fortsatt vekst i tiden fremover (SuperData 2015). Samtidig utforsker Amazon potensialet i Twitch for andre bruksområder, blant annet planlegger de å selge spill via plattformen¹⁰, og har brukt Twitch publikummet for å få tilbakemeldinger på promo episoder til TV-produksjon¹¹. Året etter salget av Twitch annonserte Google *YouTube Gaming*¹² som en direkte konkurrent til direktesendt dataspilling, og nylig har Facebook introdusert livestreaming¹³.

Oppgavens struktur

I neste kapittel blir det redegjort for teorier som benyttes i analysen. Først presenteres en forklaring på hvordan integreringen av Twitch blir forstått og undersøkt i oppgaven, gjennom perspektiver om medialisering og medieøkologi. Dette danner grunnlaget for den analytiske fremleggelsen, og den videre presentasjonen av teori forklarer hvordan ulike perspektiver blir tilknyttet Twitch. Domestiseringsperspektivet forklarer hvordan man kan forstå prosessen hvor teknologien blir en del av brukernes hverdag, og presenteres som analytisk verktøy for oppgaven. Deretter trekker jeg fram ulike akademiske forståelser av Internettkultur, som blir relevant i forhold til brukernes forståelse av Twitch. Teorikapitlet ser deretter på ulike forståelser av interaksjon og deltakelse, som kobles opp til tanker om sosiale publikummere. Disse tankeretningene er også tilknyttet tidligere studier av Twitch, som også presenteres, før jeg forklarer begrepet om kryssmedia.

I det tredje kapitlet forklarer jeg valg av forskningsdesign, og hvordan ulike deler av forskningen praktisk er gjennomført. Her blir også informantene presentert, og hvordan intervjuene med de ble utført. Jeg forklarer også hvordan datamaterialet ble analysert, og vurderer pålitelighet, gyldighet og overførbarhet.

Kapitlet etter er det første av fire analysekapitler. Det tar for seg den materielle plasseringen for Twitch, i hverdagens tid og rom. I kapitlet etter sees Twitch i forhold til andre medier, og introduserer tanker om mediets vekslende roller, som blir nøyere utforsket i det følgende

⁹ <http://www.businessinsider.com/amazon-buys-twitch-2014-8?r=US&IR=T&IR=T>

¹⁰ <https://blog.twitch.tv/coming-soon-twitch-games-commerce-6b646d832480>

¹¹ <http://adage.com/article/media/amazon-twitch-audience-focus-group-tv-shows/305696/>

¹² <https://youtube.googleblog.com/2015/06/a-youtube-built-for-gamers.html>

¹³ <https://newsroom.fb.com/news/2017/03/new-ways-to-go-live-now-from-your-computer/>

kapitlet. Til slutt analyseres brukernes forståelser av den interne kulturen på Twitch, som i avslutningen kobles sammen med mulighetene informantene så i Twitch, og deres forståelse av 'korrekt' bruk på tvers av kontekster. Til slutt besvares problemstillingen, og tanker om fremtid og videre forskning drøftes kort.

2 - Teoretisk rammeverk

Dette kapitlet omhandler relevante teoretiske perspektiver som senere vil knyttes opp mot analysekapitlene. Twitch innehar mange former for medieinnhold, spenner mange plattformer, benyttes i mange sosiale kontekster og aktualiserer seg i mange fagretninger. I denne oppgaven velger jeg å begrense litteraturen i henhold til ulike aspekter. Først og fremst handler oppgaven om domestiseringen av mediet, Twitch. Som det blir klart, manifesterer Twitch seg oftest blant andre digitale medier for informantene, i motsetning til materielle plasseringer. Av den grunn inkluderes perspektiver om disse skillene, mellom det 'virkelige' og det 'virtuelle', som er relevante for brukernes fortolkninger av mediet. For å styrke forklaringskraften i observerte dimensjoner av domestiseringsprosessen, inkluderes også teorier som passer et medieøkologisk perspektiv. Med andre ord preges rammeverket rundt teoriene av gjentatte tanker om forståelse gjennom flere kontekster, sfærer, sjangre eller 'medialiserte verdener'. Fellesnevneren er ønsket om å bygge forståelse som mosaikk, hvor vi forstår helheten når vi pusler sammen brikkene i slutten av oppgaven.

Twitch vurderes i oppgaven som eksisterende mellom mer begreps etablerte medier, som TV, spill og sosiale medier. Med uklare grenser til andre medier, reflekterer teoriene en generaliserende forståelse av medieteknologi og begrenser seg ikke til det spesifikke. Det fokuseres heller på forståelse for nøkkelbegreper som publikum, interaksjon og kultur, mens spesifikk seer- og spillkultur blir trukket frem underveis i analysen.

Teoriene gjenspeiler også ønsket til oppgaven, om å forstå nåværende generelle trekk i samfunnet nedenfra-og-opp. Det er en felles forståelse om at medienes rolle i samfunnet er intensivert i nyere tid, og de utvalgte perspektivene forholder seg også til dette og kan videre understrekes av forståelsen av Twitch som et relativt nytt medie. Dermed ønsker oppgaven å se spesifikt på bruksmønster forbundet med Twitch, for å bidra til refleksjon og økt sosial og kulturell samfunnsforståelse. Først presenterer jeg hvordan oppgaven vil gjøre dette i praksis, før tidligere studier om Twitch og medieforståelse trekkes fram.

Medialisering

Begrepet om medialisering innebærer hvordan sosiale og kulturelle prosesser må forholde seg til former som er tilpasset medier, og hvordan dette påvirker samfunnet. Som navnet henter til er dette antakelser om langsiktige prosesser, som 'globalisering' eller 'individualisering', hvor media sin rolle i samfunnet er under endring. Sagt på en annen måte, er det transformeringen i miljø der media spiller en viktig rolle, men ikke nødvendigvis er selve drivkraften. Endring

kan være at tidligere aktiviteter direkte omformes til medialiserte former etter forventninger og krav fra miljøet, og fremover må gjøres gjennom et medium. Det kan også være at aktiviteter indirekte får innhold og form preget av mediesymbolikk eller mekanikk over tid. Schulz (2004) har foreslått fire ulike aspekter for medialisering:

- Media utvider naturlige grenser for menneskets kapasitet til kommunikasjon.
- Media tilbyr former for erstatning av sosiale aktiviteter og sosiale institusjoner.
- Media blandes med varierte ikke-media aktiviteter og sosialt liv.
- Aktører og organisasjoner i alle sektorer av samfunnet tilpasser seg medienes logikk.

(Gjengitt etter Schofield Clark 2009, s.87)

Noen velger å se medialisering som en historisk prosess, som har eksistert iboende mennesket fra våre tidligste kommunikasjonsevner, mens andre begrenser tilnærmingen mer til det moderne samfunnets økte medietilstedeværelse. Uansett er det enighet om at medialisering er intensivert i nyere tid, og er med på å påvirke institusjonell og kulturell praksis (Lundby 2014a, s.4). Dette kan påvirke maktforhold i samfunnet, for eksempel medialiseres politikken når valgkamper og debatter legges opp etter fjernsynet og sosiale mediers virkemåter (Lundby 2014b). I dette perspektivet undersøkes Twitchs transformative rolle i omgivelsene, for eksempel seerkulturen i hjemmet.

Thus, in order to understand changing everyday life, culture, and society in the context of media development, we have to look at what people are doing and how their communicative actions are changing in the case that they use different media in a specific area of life: We do not concentrate on media, but on the social reality.

– Friedrich Krotz (2014b)

Friedrich Krotz mener medialisering kan tolkes som en måte å følge den sosiale konstruksjonen av hverdagslivet, samfunnet og kulturen som helhet gjennom et hvert medium i menneskelig kommunikasjon (gjengitt etter Lundby 2014a, s.4). Dette er altomfattende og komplekst. Forståelsen og generell oppfattelse av medialisering og dens effekter bør derfor forstås nedenfra-og-opp. Å forme 'mosaikkbilder' av ulike situasjoner innebærer dermed forskjellig metodiske 'Grounded Theory' studier hvor man, avhengig av teoretisk utgangspunkt, enten studerer endringer som gjennomgås i institusjoner når gamle arbeidsmåter og samhandlingsformers erstattes av mediert kommunikasjon, altså hvordan 'medienes logikk' møter logikken som ellers preger institusjonen. Eller man kan vurdere

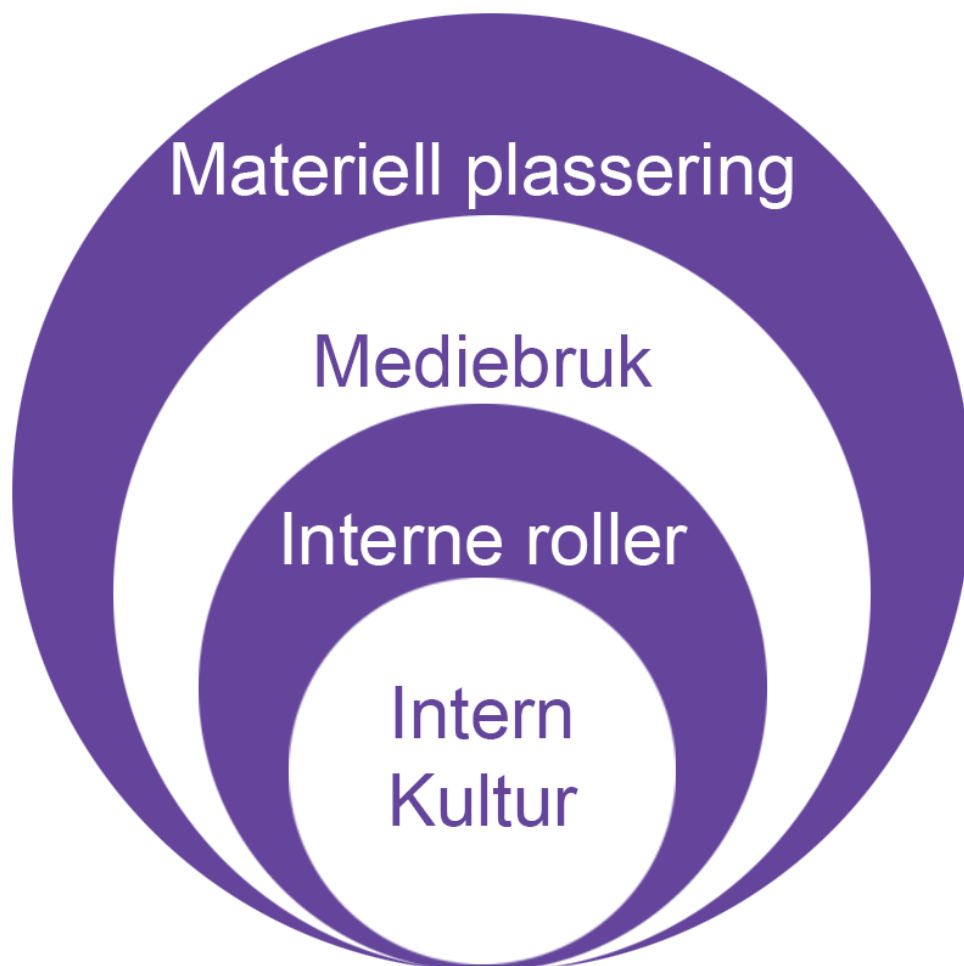
hvordan media inngår i prosesser for konstruksjon av sosiokulturell realitet gjennom kommunikasjon, altså hvordan kulturelle praksiser endres i menneskelige nettverk (Krotz & Hepp 2014 s.3). Uansett har utgangspunktene utviklet en felles forståelse om at mediernes rolle i omforming av sosial interaksjon står sentralt, og kan benyttes som tilnærming til kritisk analyse om sammenhengene mellom forandringen av media og kommunikasjon, på den ene hånden, og forandringen av kultur og samfunn på den andre (Krotz & Hepp 2014).

They are structured fragments of social lifeworlds with a certain binding intersubjective knowledge inventory, with specific social practices and cultural thickenings. Mediatized worlds are the everyday concretization of media cultures and media societies. They are the level where mediatization becomes concrete, where people use media in specific contexts and with specific interests and intentions, and by virtue of this can be analyzed empirically. – Hepp & Krotz 2014

Krotz og Hepp (2014) revurderer medialisering av samfunn, privatliv og i organisatorisk kontekst, og ser tilgangen til forståelse gjennom perspektiver om 'livsverdener': Den konkrete verden rundt oss, bakgrunnen vi tar for gitt hver dag, som føles 'ekte', men som oppleves forskjellige av oss alle, og som forteller oss at den helhetlige hverdagen er intersubjektiv: '[T]he fundamental structure of its reality is that it is shared by us' – Schutz & Luckmann (1973) (gjengitt etter Krotz & Hepp 2014). For Krotz og Hepp oppstår 'medialiserte verdener' i varierte kontekster av hverdagslivet, som er preget av media kommunikasjon. Slik kan de også oppstå i kommunikasjonsnettverk. Illustrert med et tidligere eksempel: de medialiserte politiske verdenene tar ikke bare plass på Stortinget, men mellom alle plasser hvor politikere og privatpersoner kan engasjere i politikk via medialiserte kommunikasjonsnettverk, på telefoner, datamaskiner, nettbrett osv.

I et slikt perspektiv lever vi en verden av enorme mengder sosiale verdener, hvor vi er aktive og kommuniserer med hverandre. Normer og forhold kan variere mellom verdener, og gjennom studier av ulike fragmenter kan vi fortelle om samfunnet og kulturen rundt oss (Krotz 2014a). I denne oppgaven sees det på sosiale verdener, hvor Twitch spiller en rolle for omgivelsene. Disse medialiserte verdenene bruker jeg for å konkretisere ulike nivå i en medieøkologisk forståelse av Twitch, med lignende impulser om å danne et helhetlig bilde om hvordan mediet er blitt en del av hverdagen.

Forklart i et mer typisk økologisk perspektiv, har vi for eksempel ulike forståelser av maurkolonien og den enkelte mauren: Selv om kolonien kan prestere imponerende bragder som preger og preges av miljøet rundt, er også studier av den individuelle mauren interessant i en helhetlig forståelsen av naturen. På samme måte vurderer jeg fire ulike kontekster, i ulike økologiske skaler, hvor Twitch manifesterer seg i hverdagen. Twitch blir således sett i et medieøkologisk perspektiv, som avhenger av komplekse sammensetninger av menneskelige og ikke-menneskelige aktører, og kan inneha ulike meninger avhengig av forskjellige kontekster på ulike skalaer. Man trenger ikke forstå medialiserte verdener på alle mulige skalaer for å danne oss et bilde av nåværende situasjon, og praktisk sett hadde det vært umulig, men gjennom observasjon, intervju og praktisk deltakelse vurderer jeg tolkninger av Twitch i fire ulike kontekster.



Rollen Twitch spiller i de fire kontekstene blir i analysen presentert utenfra og inn. Kapittel 4 tar for seg de territorielle plasseringene av Twitch, hvor og når det brukes. Her blir hverdagslige bruksmønstre sett i forhold til informantenes og omstendighetenes moralske fortolkning av teknologien. Kapittel 5 omfatter hvordan Twitch forholder seg til annet mediebruk. Her blir det reflektert særlig rundt forholdet til beslektede bildemedier og spill, og hvordan ulikt medieinnhold utfyller forskjellige roller, innehar forskjellig moralske, symbolske og praktiske verdier, og hvordan det sameksisterer. Kapittel 6 omhandler interne roller og gjør en vurdering av ulike oppfatninger og praktiske bruksområder for Twitch, som kobles opp til det interne kommunikasjonsforholdet. Kapittel 7 tar for seg den interne kulturen på Twitch. Konteksten ser på forholdet til andre brukere, og vurderer interaksjon, normer og sosiokulturell praksis. Funn i kapitlet vurderes opp til normer forbundet med Twitch og knyttes til studier av spillkultur, som leder inn i en avslutning hvor det helhetlige bildet blir vurdert i koblingen mellom praksis og moralitet.

Domestisering

Så jeg har etablert hvilke kontekster som skal studeres, hvilke sosiale verdener for brukerne som forholder seg til Twitch, og hvordan hverdagslige sfærer kan si noe om vanlig bruk. Men hvordan kan man studere dette i praksis? Når målet er å danne et helhetlig bilde av hverdagen er domestisering et typisk analytisk verktøy, som jeg kort skal forklare, og drøfter tilnærmingens bruksområder for oppgaven.

Tankene bak domestisering ligger i motsetningen til ideer om at teknologi produseres eller har forhåndsbestemte effekter som mennesket må tilpasse seg etter, og ser heller at brukere spiller aktive roller i utviklingsprosessen. Teknologi har fleksibel fortolkningsbarhet, som blir praktisk tatt i bruk i møter mennesket. 'Domestisering' som uttrykk forbindes av mange med temmingen av dyr, og er en passende metafor: Når mennesker forandrer dyr til å passe samfunnet, blir også menneskene forandret. På samme måte er tanken at samfunn og teknologi påvirker hverandre. For eksempel kan vi si at Twitch er blitt domestisert av brukerne, og kanskje har endret måten de forholder seg til dataspill (Skjølsvold 2015).

Roger Silverstone, som var den første til å introdusere begrepet på 90-tallet, var opptatt av medieteknologiers 'temming' i hjemmet. Ved å bruke husholdet som forskningsstasjon, var målet å analysere medier i sine typiske situasjoner og se hvordan de gikk fra noe nytt og eksotisk, til å bli hverdagslig og tatt for gitt (gjengitt etter Skjølsvold 2015). Domestisering påpeker at dette ikke skjer av seg selv, men krever aktive (for)handlinger blant forskjellige

aktører som avgjør hvilken rolle mediet kan få. Dette gjelder ikke bare brukerne, men også teknologien kan ha påvirkningskrefter. For eksempel kan brukere havne i konflikt med, det Madeleine Akrich har begrepsfestet som *skript*; ideen om at designprosessen bestemmer forestillinger om bruken av produktet sitt, og dermed er "en form for manus som legger rammene for interaksjon mellom menneskelige og ikke-menneskelige aktører" (Skjølsvold, 2015, s.154). For eksempel slenger designerne av Twitch "TV" bak navnet og tilskriver det dermed en idé, men som ikke nødvendigvis gjør at mediet blir brukt som et fjernsyn.

Silverstone beskrev hvordan domestiseringsprosessen gikk gjennom fire faser: appropriering, objektivisering, inkorporering og konversjon (Gjengitt etter Skjølsvold 2015). Disse beskriver hvordan brukeren får tilgangen til teknologien, gir den en plass i husholdningen, bruker og vever den inn i hverdagslige bruksmønstre, og til slutt gjør den om til noe eget. Med andre ord viser det til en progress der brukere former teknologi til å bli en egen ting. Dette varierer fra hus til hus, og avhenger av maktforholdet mellom beboerne. Hvert hushold er også en 'moralsk økonomi', bestående av delte verdier og identitet. Det inngår i et transaksjonssystem med den offentlige sfæren rundt, som en sosial og kulturell valuta, og i en dynamisk forhandling med samfunnet (Gjengitt etter Peil & Röser 2014). Denne økonomien kan være relativt stabil, men utfordres ofte i møter med nye medier, og ønsker å bevare sin autonomi og identitet. Slik vil den moralske økonomien kunne forsvare husholdet mot radikale endringer (Gjengitt etter Hartmann 2009). For eksempel ønsker kanskje spilleren på gutterommet å koble opp datamaskinen på stuebordet. Noe mor og far motarbeider ikke bare av materialistiske årsaker, men også det symbolske.

Maren Hartmann (2009) bygger videre på utfordringer som møter domestiseringsbegrepet når husholdet ikke nødvendigvis forblir hoved-kontekst, men preges av økt mobilitet og digitalisering som gjør skillene mellom det private og offentlige porøst, og som tydeliggjøres av medialisering. Overgangen fra lokale og bestemte rom, gjør det vanskelig å etablere eller opprettholde den moralske økonomien, eller de mange økonomiene mediene møter. For eksempel vil Twitch kunne påvirkes av mobile og digitale forhold, hvor maktforholdet i huset ikke nødvendigvis spiller en viktig rolle. Der man tradisjonelt har undersøkt varierte husholds ulike maktforhold, som opphav til artefaktens varierte betydning i de respektive sfærene, må vi nå vurdere inklusjonen av kontekster utover hjemmene for å danne helhetlige bilder. Domestiseringsprosessen må i den forstand forholde seg til former tilpasset mediene, og kan vurderes som medialisert. Hartmann vurderer også domestisering av media som en nødvendig faktor for oppnåelsen av medialisering, og kompliserer forholdet mellom konseptene i en

felles avhengighet (Hartmann 2009). I denne oppgaven strekkes domestisering over flere kontekster, som deretter 'legges over hverandre' for å skape en antydning av det helhetlige bildet, og kan, med en vri på Silverstone, betegnes som 'the moral ecology of everyday life'.

Det finnes flere modeller for domestisering. Trondheimsmodellen skiller seg fra den lineære forståelsen, og forstår heller prosessen gjennom tre dimensjoner. Den praktiske dimensjonen omhandler rutiner forbundet med bruken av teknologien, normer, regler og bruksmønstre, men dette kan også bety utviklingen og etableringen av støtte- og reguleringsinstitusjoner i forbindelse med bruken. Den symbolske dimensjonen omhandler meningskonstruksjonen, viktige faktorer her er hvordan teknologien kan være viktig for identitetsforståelse og selvrepresentasjon. Kognitive prosesser innebærer hvordan man lærer seg teknologien, i forhold til praksis og mening (Sørensen 2006; Skjølvold 2015).

Trondheimsmodellen, kalt en teknologistudietilnærming av Knut Holtan Sørensen, beskriver fremdeles den samme dynamikken mellom brukeren og teknologien som Silverstones originale forståelse av domestisering (gjengitt etter Skjølvold 2015). Selv mente Sørensen (2006) at versjonene er kompatible, men skiller seg fordi de har hatt ulike utgangspunkt. Hvor Silverstone originalt var opptatt av mediasosiologien i hjemmet, var Trondheimsmodellen mer opptatt av teknologien og konstruksjonen av en bredere form for hverdag, i en samproduksjon av det sosiale og det tekniske (Sørensen 2006).

Here, the domestication approach developed by Silverstone and Haddon (1996), and similar approaches of technologically oriented research are helpful; but here we have a broader interest as we ask for the media related consequences for culture and society - Krotz (2014b)

Potensialet i domestiseringen kan dermed inneha bredere implikasjoner utover husholdet. For eksempel viste Østby (1995) hvordan integreringen av bilen i Norge kan forstås som en prosess i oppstarten av institusjoner og henger sammen med produksjonen av flere individuelle praksiser (gjengitt etter Sørensen 2006). På samme måte oppdaget man hvordan brukere så kommunikasjonsmuligheter i mobiltelefonen, som utartet bruksmønstre i sammenheng med normer for 'korrekt bruk' (Sørensen 2007). Dette gjør domestiseringsbegrepet spennende for avdekking av dimensjoner i møter mellom brukere og teknologi, som ofte hviler på forhåpninger og underkastelse i møtet med teknologiens *skript*, men i realiteten ikke gjøres i et vakuum, hvor samproduksjon skjer i ulike kontekster (Skjølvold 2015).

I denne oppgaven brukes dimensjonene for å dekonstruere rutiner forbundet med Twitch og praktisk analysere dynamikken mellom bruker og teknologi. Slik skal jeg vise hvordan moralske og materielle verdier blant brukerne gjenspeiles i den praktiske bruken, og hvordan dette preger og preges av det sosiokulturelle og tekniske mangfoldet i de ulike kontekstene. Valget av modellen kan begrunnes i dimensjonenes kompatibilitet med de ulike kontekstene i den medieøkologiske forståelsen, fordi den ikke forstår domestiseringen gjennom lineære faser, som potensielt hadde rotet til det helhetlige bildet jeg ønsker å sitte igjen med.

Internettkulturens historie

Til nå er viktigheten av å studere det sosiale med det tekniske introdusert, og likedan er forståelsen av Internett før og nå avgjørende om vi skal forstå hvordan Twitch forhandles i dag. Kyberrommet, altså det rommet som eksisterer i og imellom datatekniske enheter, har vært preget av ulike forståelser og selvstendig kultur, og er en viktig grunnpilar for kritiske studier av Internett, som går utover den typiske betegnelsen av 'web 2.0' eller *the read write web*: den andre versjonen av Internett, preget av brukere som aktive medprodusenter av innhold, fremfor passive mottakere forbundet med tradisjonelle massemedier. Dermed vil jeg her kort introdusere kyberkulturens utvikling, og tidligere forsknings forståelse av den, gjennom David Bells tredeling av historiske akademiske tolkninger (Bell 2007).

Bell velger å introdusere oss til konseptet om 'cyberspace', slik det ble introdusert av sci-fi forfatteren William Gibson i novellen *Neuromancer* fra 1984. Hvor den fiksjonelle tolkningen av en parallell verden ikke ligger langt unna forskningens tidligste tanker om dette mystiske riket, men er blitt hvisket ut med nye forståelser og praktisk bruk av digitale medier spesielt gjennom 90-tallet. Han ser først på Michael Benedikts spekulasjoner og syn på fremtiden for kyberrommet, i tiden før tilgangen var hverdagslig. Her ble tankene om den parallelle verdenen sett i et utopisk lys, hvor man så for seg mulighetene i et univers som manglet mange av begrensningene fra virkeligheten. Dette kunne være arbeidsrettede oppgaver, men mye av tankene var preget av virkelighetsflukt. I en dematerialisering av virkeligheten, fjernet man geografiske begrensninger på kommunikasjonen mellom mennesker, og tilværelsen ble forbundet med konkretiseringen av fantasi og eventyr. For Benedikt fantes ikke kyberrommet enda, men kunne forestilles. Han fremstilte det nesten arkitektonisk: et rike 'hvor elektrisitet løper med intelligens, og kammer gløder når data samles og lagres'. Han var entusiastisk ovenfor mulighetene til en dag å ta steget inn i denne magiske dimensjonen (Bell 2007).

Bell bruker Sherry Turkles forskning fra midten av 90-tallet for å identifisere kulturelle trekk i den neste fasen. Tilgangen til Internett, og dermed kyberrommet, har på dette tidspunktet i større grad blitt en del av hverdagen for mange. Ikke bare på grunn av utbyggingen, men også den forbedrede brukervennligheten. Der hvor kunnskap til programmeringsspråket og navigasjonen hadde blitt gjort med tekst, kunne amatørerne nå få slippe til gjennom et grensesnitt preget mer av estetikk. For eksempel var det tidligere ikke åpenbart å bruke bilder og symboler, for å gjenskape vinduer og knapper slik vi tar for gitt i dag. Turkle beskriver dette som overgangen fra en rasjonell kalkuleringskultur til en simuleringskultur, preget av lek og moro. Hun konkretiserer mulighetene til å utfolde seg gjennom pionerarbeidet sitt med MUDs (Multi-user domains eller dungeons). Inspirert fra rollespill, som *Dungeons & Dragons*, kan man skape alternative identiteter og delta i samfunn forbeholdt den virtuelle verden, potensielt upreget av virkelighetens normer og konsekvenser. Denne dualiteten preger fokuset i diskusjonene om kyberrommet på denne tiden, hvor tonen fremdeles var positiv. For eksempel var man spent på mulighetene til å kunne fremstille seg uavhengig av sosial status i virkeligheten. I kyberrommet kunne man være rik om man var fattig, eller utgi seg for å være av motsatt kjønn. Et aspekt i hennes funn, var at noen mennesker hun pratet med brukte MUDs på denne måten, for å tilegne seg identitet og status de ikke hadde tilgang på i virkeligheten, og engasjerte sterkere på noen områder i virtuelle verdener enn i 'real life' (Gjengitt etter Bell 2007).

Den tredje og siste delen av Bells historie om kyberkulturen benytter Maria Bakardjieva sine studier om hvordan vi 'gjør Internett'. Hvor fremstillingene frem til nå har vært preget av synet av kyberrommet som et alternativt parallelt univers, velger Bakardjieva å hviske ut skillet mellom det digitale og det virkelige. Bruken av Internett og kyberrommet har blitt så hverdagslig, preget av en heterogen befolkningsmasse med varierende praksiser som utvikler egne 'sjangre': tanken om at teknologien brukes forskjellig i ulike kontekster, som rekonfigurerer bruksmønster og dermed preger den teknologiske forandringen og sosiale praksisen etter forhandlinger med pre eksisterende sjangre. På samme måte skal vi se hvordan Twitch faller inn mellom mange teknologier med flere etablerte sjangre, som TV, spill og Internett, i varierte kontekster. Bakardjieva gjør dette i likhet med Krotz & Hepps (2014) 'medialiserte verdener', og kontekstualiserer studier i forskjellige livsverdener. For eksempel kan datamaskinen representere et verktøy for arbeid, men også fritid og moro, og vi må pusle sammen sjangrene for å se helheten av mediets forhold til samfunnet og kulturen (Gjengitt etter Bell 2007 s.45). Hvor tidligere perspektiver av kyberkulturen usynliggjorde brukeren, og

antok at amatørerne ikke evnet påvirkningskraft, ser vi tydelig hvordan Bakardjieva gir verdi til den vanlige og mangfoldige brukeren, som produserer sin egen kultur, forståelse og utnyttelse av mediet, og dermed visker bort skillene mellom online og offline, eller virtuelt og ekte. Fordi dualiteten blir ubetydelig i forståelsen av Internettet sin rolle i hverdagen, som avhenger av brukernes posisjon i ulike kontekster og sfærer (Bell 2007).

For min egen del blir Internettkulturens historie aktuell i forbindelse med sosiale verdier hos brukerne og hvilke relasjoner de har til Twitch, en teknologi tett tilknyttet Internettkultur, mer spesifikt online spillkultur. Bakardjievas 'sjangre' ligger også nær min ønskede forståelse av Twitch, og hvordan mediet oppleves i de ulike kontekstene. Twitch er kun en bit av hverdagens uklare og individuelt forskjellige bruk av Internett, sammen med mange andre medier. Jeg skal ikke skille mellom kyberrommet og virkeligheten, men anerkjenner at de utvalgte kontekstene forholder seg til ulike kommunikasjonsforhold i hverdagen, som jeg videre skal redegjøre for.

Personlig kobling i deltakende kultur

Nancy K. Baym gjør en vurdering av konsekvensene av at ansikt-til-ansikt kommunikasjon blir erstattet av de mange alternativene som presenteres gjennom digitale medier. Hun har en oppfatning lik Bakardjieva, om at grensene hvikes ut ettersom teknologien domestiseres og usynliggjøres som naturlig del av hverdagen, men at dette også gjør det mer uklart for oss hva som er virtuelt og hva som er ekte. Vi må oftere presisere om noe skjer 'in real life', eller i kyberrommet. Uansett ser hun ikke vitsen i å skille sfærene i forståelsen av samfunnet, fordi ingen er mindre ekte (Baym 2010).

Nye medier dimmer skillene mellom personlig- og massekommunikasjon, og lar oss kommunisere personlig med større mengder mennesker. Dette er midlertidig ikke problemfritt, som Baym beskriver det; kan det bli for mange gjester rundt middagsbordet til å holde fattbare samtaler (Baym 2010). I et av de få studiene som er gjort om Twitch oppdaget Hamilton, Garretson og Kerne (2014) hvordan store tilskuertall kunne bryte ned samtalene i de respektive kanalene. De observerte også hvordan videoinnhold, som ellers har lave muligheter til deltakelse fra publikum, ble blandet med chatterom og dannet grunnlaget for skapelsen av samfunn på Twitch. Samfunnene vurderte de opp mot Ray Oldenburgs (1997) konsept om 'tredjeplasser': sosiale møteplasser for avslapning som er løsrevet fra de to vanligere miljøene man oppholder seg i, som er hjemmet og jobben. De merket også at atmosfærer i slike samfunn reflekterer holdninger og verdier hos kringkasteren, og samfunn

kan overlape både spill og kanaler på Twitch. Dette kan brukes til å understreke viktigheten av å studere domestiseringen av Twitch i den interne kulturelle konteksten, hvis man antar at moraliteten i samfunnene inngår i forhandlinger med den praktiske bruken. For eksempel kan språket man kjenner fra spill være upassende i andre deler av hverdagen, og spill-identitet kan kollidere med identiteten man har 'in real life'.

Nye medier gir oss følelse av mer kontroll, og vi kan velge å fjerne sosiale signaler som finnes i dagligtalen (Baym 2010). For eksempel gir asynkrone samtaler oss tid til å formulere beskjeder, og man kan fokusere mer på selvrepresentasjonen i meldingen. Mens synkroniserte samtaler via medier, hvor man svarer mer umiddelbart, gir i større grad en følelse av å være sammen og oppfordrer til mer lek og moro i interaksjonen, som i noen tilfeller kan etterligne signaler vi kjenner fra virkeligheten (Baym 2010).

Selv om nye kommunikasjonsmuligheter kan gi oss kontroll, kan den også gjøre oss sårbare ovenfor overvåkning og skape begrensninger. For eksempel forventes det i større grad at man alltid er tilgjengelig via medier, og økt kontroll kan gjøre det fristende å skape falske inntrykk av oss til omverden. I noen tilfeller kan mulighetene for anonymitet skape store utfordringer. Det sentrale problemet blir da at man ikke kan stole på hverandre, men det kan også sees som positivt: Når man er anonym er man også mer ærlig, og kan bryte fri fra begrensninger til sosial klasse, kjønn, rase, alder og utseende. Dette var eksempelvis et skrekksenario mange foreldre fryktet når telefonen var ny; at 'feil typer barn' skulle bli mer omgjengelig på tvers av alder, klasse og rase (Fischer, 1992: 225, gjengitt etter Baym 2010). Baym mener det alltid vil finnes tendenser til slik moralsk panikk i introduksjonen av ny teknologi. Uansett utfordres våre grunnleggende tanker om kommunikasjon når krav om fysisk tilstedeværelse minsker og kontrollen øker, og langtidseffekten på samfunnet som helhet blir vanskelig å predikere (Baym 2010).

Henry Jenkins ser fremveksten av disse nye kommunikasjonsformene som en styrke i hendene på forbrukeren. I hans tanker om 'deltakende kulturer', øker effekten av aktive og kreative kvaliteter blant publikummere, fordi de får økte tilganger til å produsere selv og kan utfordre informasjonsmonopolet til de tradisjonelle kulturelle 'elitene' (Gjengitt etter Athique 2013). Jenkins definerer 'participatory culture' som kulturer med:

1. Relativt lave barrierer til kunstnerisk uttrykkelse og sivilt engasjement.
2. Sterk støtte for skapelse og deling av egne kreasjoner med andre.
3. Noen former for uformelt mentorskap hvor kunnskapen hos den mest erfarne sendes videre til nybegynnere.
4. Hvor medlemmer føler at bidragene deres har betydning.
5. Hvor medlemmer føler en form for sosial kobling med hverandre (ettersom de bryr seg om hva andre tenker og skaper).

Han presiserer at medlemmer i slike samfunn ikke trenger å bidra, men må føle at de kan om de vil, og at bidrag mottar passende verdsettelse (Jenkins 2006). Slike samfunn gir sterke insentiver for kreativ uttrykkelse og aktiv deltakelse, som kan vokse fram mellom ulike kommunikasjonsforhold som tillater det. Deltakende kulturer florerer dermed i kjølevannet av eksplosjonen av nye medieteknologier og Internett, og vi beveger oss mot en kultur hvor alle har mer aktiv status i produksjonen. Denne myndiggjøringen av publikum kan brukes til å forklare ulikt engasjeringsnivå, for eksempel kan vi spekulere i Sherry Turkles funn i kyberkulturen på 90-tallet, hvor man engasjerte sterkere på noen områder i det virtuelle enn i 'real life' (Bell 2007). Kanskje er tilretteleggelsen av aktive mottakere med bidragsevner viktig for bruken av Twitch, hvor publikummere tradisjonelt har måttet nøye seg med å skrike til døve apparater.

Jenkins vurderer evner til 'multitasking' og navigeringsevner som viktige i denne engasjeringen, og mistenker at unge er mer komfortable med det på grunn av hyppigere bruk (Jenkins 2006). Craig S. Watkins (2009) poengterer at antakelser om media multitasking kan være misvisende: Mange vil tro det er å gjøre flere ting samtidig, men i realiteten gjør man heller en ting om gangen. Kompetansen kommer av at vi alltid er tilkoblet media, og mestrer valgene i det stadig ekspanderende nettet av aktører som kjemper om oppmerksomheten din. Han henviser til Linda Stone sine tanker om en *kontinuerlig delvis oppmerksomhet*, som skiller seg fra multitasking fordi det ikke handler om å være produktiv, men heller å ikke gå glipp av noe. I den travle digitale verden, ligger utfordringen i den endeløse fossen av informasjon, og hvordan vi skal håndtere den med vår begrensede kognitive kapasitet. Watkins vil ikke koble begrepet opp til Internett-avhengighet, men spekulerer i sosiologisk problematikk til fenomenet. For eksempel kan det gå utover leksearbeidet, fordi vi stykker opp og lar oppmerksomheten vår konstant bli avbrutt. Det er ikke avhengigheten som er utfordringen, men den konstante tilgangen på underholdning og tilfredsstillelse, som har forbigått det luksuriøse, og blir ansett som en rett vi forventer oss i alle deler av hverdagen

(Watkins 2009, s.191). Jenkins etterlyser en større fokus på potensielle positive effekter av evnene og kunnskapen hos unge mennesker i deres involvering med nye medier (Jenkins 2006).

I analysen brukes Baym og Jenkins sine perspektiver som forklaringskraft på opplevelsen av kommunikasjonen på Twitch, og hvordan den skiller seg til andre medier og interaksjon. Jeg vurderer hvordan kommunikasjonsforholdet legger mye kontroll i brukernes hender, som gir de økte evner til å tilpasse seerpreferanser i ulike kontekster, og hvordan dette påvirker praktisk og symbolsk bruk. Dette brukes for å argumentere hvordan Twitch er en plattform for deltakende kultur, men også hvordan det kan skape utfordringer.

Sammenkoblet titting

Amatørers tilgang til produksjon er et av aspektene til Henry Jenkins' konsept om *konvergens*. Konvergens omhandler hvordan barrierer og hierarkiet smeltes sammen gjennom kombinerer av teknologi, demokrati, meningsformidling og domener som tidligere har vært adskilt hverandre, og bryter ned tradisjonelle skiller mellom produksjon og konsumpsjon, privat og offentlig, kultur og teknologi, lokalt og globalt (Gjengitt etter Athique 2013). Vi kan bruke Twitch som et eksempel på sammensmeltingen av mange tjenester, for eksempel kringkasting og sosiale medier, som igjen er resultater av tidligere konvergens, og skaper utfordringer i forbindelse med sjangere: Er det TV, streaming, sosialt medie, spill?

Konvergens er et fint retorisk verktøy i forklaringen av veldig komplekse utviklinger, og er belastet med ulike forståelser og kritikk, blant annet fordi det er for simplifiserende (Fagerjord 2007). Det har eksistert ulike forståelser av konvergens. Kanskje påvirket en av de mer radikale tolkningene om "the über-box" TV industriens forsøk på å sveise utallige muligheter inn i fjernsynsapparatet på 90-tallet i forsøk på å stjele Internettets popularitet, fordi antakelsen var at konvergens ville lede til én teknologi som gjorde 'alt' (Lee & Andrejevic 2014). Selv om forsøket den gang fikk lunkvarm mottakelse, har ikke industrien gitt opp. Nedbrytingen av skillene mellom mediene er fremdeles en realitet, for eksempel trodde man konvergens av nettverk, terminaler og tjenester ville føre til markedskonvergens, som delvis har vist seg å være sant. Selv om vi ikke ser antydningene til ett enslig marked, spenner aktørene flere felt enn før (Fagerjord 2007). For eksempel selger ikke Amazon kun bøker lenger, men distribuerer og produserer i mange markedssektorer. Dette kan forstås som et nett av markedsaktører som interagerer med hverandre, og kriger om oppmerksomheten gjennom ulike kanaler til forbrukerne.

I senere tid har det visst seg at utviklingen foregår over flere skjermer, mer mobilt, og inngår som en del av flere aktiviteter. For eksempel sitter vi med smarttelefoner og nettbrett mens vi ser på TV. Dette har gitt opphav til 'second-screen theory', hvor man ikke lenger ser fjernsynet som grensesnittet som skal muliggjøre økt engasjering med TV-innholdet, men prøver å strategisk lede blikkfanget til programrelaterte diskusjoner og sosiale medier på andre teknologier (Holt & Sanson 2014).

En vedvarende utfordring for TV gjelder å gjøre passivt innhold interaktiv. 'Buzzen' som sprer seg på sosiale medier når noe skjer i verden, for eksempel under presidentvalg, kan være en styrke for lineært TV-innhold (Lee & Andrejevic 2014). Sammen med potensialet for spoilere, og følelsen av kollektiv og umiddelbar deltakelse, i tråd med tidligere nevnte Nancy Bayms (2010) perspektiver om synkronisert kommunikasjon, kan engasjement på digitale medier brukes for å holde på tilskuerne. På denne måten kan man kapitalisere på tilretteleggelsen av deltakende kultur, slik at fans er potensielt viktige bidragsytere, som kan videreføre og forlenge interesse. For eksempel kan man la publikum dykke dypere inn i fiktive univers utenfor sendetid, i andre medier, som bøker, spill, eller i fan-skapt ekstrainnhold og diskurs.

Denne utviklingen trenger ikke begrenses til film, serier og TV. Spillindustrien har ved flere anledninger lansert apper og nettsider som supplerende informasjonskilder utover 'hovedskjermen' hvor det spilles. Disse kan gi oversikt over bragder og oppnåelser i spill, men også vise relaterte nyheter og tilby informasjon som utnytter den iherdige spilleres behov for 'gaming-kapital'. Matthew Thomas Payne (2014) spiller på Chris Andersons begrep om 'den lange halen' når han forklarer hvordan flere engasjeringsmuligheter kan føre til 'lange spill'. Ideen som ellers forklarer hvordan man kan selge små volumer til mange kunder fra et stort vareutvalg over tid, brukes her til forlengelse av spillenes levetid og motivering til kjøp av ekstra spillinnhold. På denne måten kan Twitch fungere som en andreskjerm for spill, om man besøker spillinnholdet før, under og etter egen spilling. Man skaper flere engasjeringspunkter på stien, som kan bidra til å forlenge forhold med konsumer, selv om den umiddelbare tanken kanskje er at man skader salg, når mange kan velge å se gratis på innholdet fremfor å spille det selv.

Mange bedrifter ønsker å kontrollere andreskjermene på egen hånd, hvor aktiviteten nå ofte finner sted på tvers av ulike medier. For eksempel fordi man kan samle verdifullt datamateriale om forbrukerne, reklamere, og styre oppmerksomheten mot egne produkter.

Dette kan sees i en større helhet med det blant annet Zittrain (2008) har identifisert som ett push i transformasjonen av Internettpraksis, hvor applikasjoner overtar for tradisjonelle nettlesere og nettsider (Gjengitt etter Tussey 2014). Dette kan være lønnsomt av ulike grunner, for eksempel vil populære utvidelser til nettlesere, som reklame-fjernere, få vanskeligheter på tvers av forskjellige applikasjoner. At mange prøver å predeterminere forholdene, og dermed ikke legger til rette for kreativiteten som hviler blant publikum, kan være en av grunnene til at mange forsøk på andreskjermer har floppet (Wolk 2015, kap 2.5). Ethan Tussey oppdaget for eksempel at noen applikasjoner opplevdes som forstyrrende under sending, kun hadde funksjonalitet foran fjernsynet, og begrenset potensialer i interaksjonen for å 'låse' publikum til egne produkter. Samtidig vil for mye frihet kunne skape hodebry, i et komplekst rettslig område, når upassende eller opphavsvernet innhold deles (Tussey 2014). Nye forsøk, *second screen 2.0*, satser i større grad på interaktivitet på eksisterende sosiale plattformer, som Twitter og Facebook (Wolk 2015, kap 2.5).

I Hamilton *et al.* (2014) sin studie av Twitch konkluderer de at kommunikasjonsforholdet har potensialet til å øke følelsen av deltakelse for interaksjonsopplevelsen på andreskjermer, og råder til strategisk tilretteleggelse av grupperte seersamfunn (Hamilton *et al.* 2014). En lignende konklusjonen gjøres i et etnografisk studie utført av Smith *et al.* (2013). De bygger videre på Cheung & Huang (2011) studie av den elektroniske-sportens tilskuermotivasjoner, som finner likheter med tradisjonelle sportstilskuers varierende intensjoner som rangeres fra 'casual', (passiv, i min forståelse) til mer aktive fans. Smith *et al.* noterer i observasjonen av Twitch og YouTube en uklarhet mellom aktivitet og passivitet hos brukere, og mangelen på konkrete former for tittere. De knytter dette videre til publikumet man ønsker å oppnå for interaktiv TV, og ber om flere analyser på emnet (Smith *et al.* 2013). I min datamateriale oppdaget jeg også denne tendensen blant brukerne, og så hvordan evner for skalerbar aktiv- og passiv deltakelse var viktige i domestiseringen av Twitch. Jeg vurderer som mine forgjengere dette mot andreskjermer og interaktiv TV i analysen.

Kryssmedia

Som vi har sett utfordrer mediekonvergensen de tradisjonelle grensene mellom medier, og flere tjenester kan utføres på samme plattform og teknologi. Samtidig kan det påpekes en 'divergens', når medieinnhold spres utover mange plattformer. Når innholdet er koordinert over flere medier på denne måten, kan vi benytte oss av begrepet om *kryssmedia*. På produksjonsnivå omhandler dette at mange plattformer brukes for distribusjon, spesielt når det er i digitale formater (Bjur, Schröder, Hasebrin, Courtois, Adoni & Nossek 2013). For

eksempel kan man ofte følge fotballkamper på ulike måter (radio, TV, nyhetsstrømmer), og på ulike plattformer (TV, nettbrett, telefon), selv om fortellingen er den samme. Tankegangen bak slike publiseringsstrategier kan knyttes opp mot tankene om andreskjermer. Hvor målet er å skape flere tilgangspunkter og måter å engasjere, slik at summen av plattformene utsetter flere mennesker for innholdet. Anja Bechmann Petersen (2007) beskriver dette som 'utover perspektivet' for kryssmediaproduksjon, hvor 'innover perspektivet' er organisasjoners tilretteleggelse av kryssmedia i selve produksjonsfasen. For eksempel vil det være bruken av ett intervju til kringkasting for både radio og TV. Hun poengterer at dette vil kreve nye rutiner hvor tidligere adskilte produksjonsoppgaver, i tråd med hvordan vi skiller mellom de ulike mediene, må jobbe tettere sammen. Begge perspektivene kan benyttes om kryssmedia, og avhenger av hverandre (Petersen 2007).

Bjur *et al.* (2014) ser en økt relevans av kryssmedia fenomenet for publikumstudier. Den praktiske bruken av medier hos konsumere, hvor de tilegner seg egne mediadietter bestående av ulike fragmenter av flere medier, gjør at tradisjonelle tanker om en konkret publikumsmasse blir komplisert fordi brukerne er for mangfoldige. De peker blant annet til tankene om et medialisert samfunn, hvor vi lever 'medieliv' (Deuze 2014). Dermed må begrepet ikke begrenses til produksjonen, men også brukes om publikums bruk av kryssmedia. For å skape en bedre forståelse av dette, bør man se på forholdet mellom mediene, og de utpeker følgende perspektiver:

- Kryssmedia mønster av funksjonell differensiering: Til hvilken grad er forskjellige medier funksjonelt utskiftbare eller komplementære?
- Kryssmedia mønster av mediekontakt: Hvilke medier er faktisk kombinert med hverandre i hverdagslig praksis av mediebruk?
- Kryssmedia mønster i sosio-romslig kontekst: Hvordan er kryssmedia-praksis formet av situasjonell kontekst?

Det første punktet bruker jeg for å se hvordan Twitch forholder seg til andre medier. Spørsmålet om medier vil sameksistere eller erstatte hverandre virker alltid å være av relevans i medieforskning. Tanken bak dette er at forskjellige medier utfyller ulike behov for konsumere, og at mediene må krige om den begrensede oppmerksomheten i samfunnet (Bjur *et al.* 2014). Jeg bruker dette for å vise hvordan Twitch spiller varierte roller for å sameksistere med andre medier. Det blir påpekt hvorfor disse rollene tilfredsstillende de

flytende situasjonene som er informantenes mediehverdag, og tilfellene der Twitch prefereres foran beslektete medier.

I det andre punktet vurderer jeg informantene mine som selvstendige mediebrukere. Med det mener jeg at de ikke vurderes som en av mange like 'Twitch publikummere', men som individuelle brukere. Basert på Deuze (2009) sine tanker om at livene våre bør sees som levde *i*, fremfor *med*, media – Et *medialiv* (Gjengitt etter Bjur 2014). Dette betyr at media er sømløst integrert i hverdagslivene våre, og jeg bruker dette perspektivet til å se hvordan informantene praktisk kombinerer samspillet mellom Twitch og andre medier med hverdagen.

Det siste punktet studeres tidlig i analysen, og omhandler hvordan Twitch, som del av informantenes medieliv, må forholde seg til den materielle virkelighetens sosiale omstendigheter, tid og rom. Dette blir sett i et domestiseringsperspektiv, og inkluderer også hvordan disse omstendighetene må forholde seg til Twitch. I tråd med medieøkologien, blir disse forholdene utforsket i flere kontekster, som mobilitet og offentlighet. Og i aspektet om å forklare de praktiske tendensene, kan også dimensjoner oppdaget i nettverkskontekstene bidra til økt forståelse. Bjur *et al.* (2014) peker til Hartmanns (2006) tanker om at ulike kontekster kan påvirke meningsskapelsen av teknologi, som jeg mener ligner mye på de tidligere nevnte 'sjangrene' til Bakardjieva (Bell 2007). Jeg vil altså se hvordan Twitch i ulike kontekster kan påvirke opplevelsen, og hvordan det påvirker domestiseringen. Fordi Twitch er fleksibelt, og som vi skal se, har varierende roller for informantene i ulike kontekster.

3 - Metode

Etter det var klargjort hva problemstillingen ville fokusere på, var tankegangen om valg av metode klar. Jeg hadde ønsket om å utforske bruksmønstre, meninger og holdninger, og den beste måten å generere datamaterialet til dette er gjennom kvalitativ metode. For å skape en forståelse om hvordan Twitch har blitt domestisert inn i hverdagen, og identifisere hvordan teknologien og det sosiale integreres ved handling, interaksjon og meningsdanning (Tjora 2012). Dybdeintervjuer, hjemme hos informantene, ble vurdert som den beste metoden for datainnsamling. Slik kunne også observasjon av informantenes bruk av Twitch muliggjøres. Innsamlingen av informanter ble gjort på Twitch, hvor jeg benyttet mulighetene for interaksjon i chatrom og private meldinger for å rekruttere. Dette resulterte i avtalte møter med seks menn i og fra Trondheimsområdet, med et aldersspenn fra 18 til 27 år. I dette kapitlet presenteres fremgangsmåten for datainnsamling, behandling av data og vurdering av kvalitet.

Intervju og observasjon

Dybdeintervju har den fordelen at den legger til rette for fri samtale rundt et tema valgt av forskeren på forhånd. Det er dermed en fordel at informanter er i hverdagslige og trygge omstendigheter, som hjemmet, når det fokuseres på å drive samtalen med åpne spørsmål, hvor digresjoner er velkomne og kan lede inn på tema om informantenes subjektive erfaringer som jeg selv ikke har tenkt på, men som potensielt vil være relevante for undersøkelsen. Datamaterialet kan deretter identifisere og forsøke å forstå sammenhenger utover disse individenes livsverdier, om sosiale relasjoner og ytre krefter, nedenfra-og-opp (Tjora 2012 s.106).

En annen fordel med å intervjuer hjemme hos informantene, var at jeg kunne observere hvordan de brukte Twitch i sin naturlige situasjon. Twitch fungerte godt parallelt med situasjoner hvor jeg intervjuet, og dermed ble observasjon en fin måte å skape tilleggsdata. Det gjorde også at det som ble snakket om enkelt kunne demonstreres, eller naturlig ble observert. Hos noen var det ikke naturlig å intervjuer der hvor man brukte Twitch, og det ble dermed en mindre del av besøket hos informanten. Men lokasjonene i seg selv var interessant, og utforskes nærmere i analysen. Som observatør tok jeg feltnotater underveis. Noteringen kunne være distraherende, og ofte pratet jeg heller strategisk for å inkludere observasjonene mine i lydopptaket for å gjenskape rikere minner fra situasjonen.

Gjennomføring av intervju

Før intervjuene begynte ble det gjennomført et prøveintervju med en venn. Dette er ikke tatt opp, men ga en mulighet til å øve og finpusse den første versjonen av intervjuguiden. I de reelle intervjuene ble det raskt oppdaget en gjensidig interesse for spill, som resulterte i felles relasjoner og lange, hyggelige intervjuer. Viktige forutsetninger om en åpne atmosfæren, naturlig samtale, og en følelse av tillit, ble raskt etablert (Tjora 2012). Strukturen, i forhold til intervjuguiden, var ulik for hvert intervju, ettersom informantene styrte mye av samtalene selv og flere av temaene hadde overlappende aspekter. Det ble klart underveis i intervjuene at informantene hadde flere ulike og interessante synspunkter utover intervjuguiden, og den ble derfor oppdatert og rekonstruert parallelt med transkriberingen kort tid etter intervjuene. Samtidig ble jeg gjennom bruken og det kontinuerlige arbeidet godt kjent med tematikken, og selv om intervjuguiden ble veldig detaljert, følte jeg meg løsrevet fra den og kunne enkelt fokusere på den frie samtalen.

Intervjuguiden hadde en typisk oppbygning, med oppvarmingsspørsmål, hovedtemaer og avrundningsspørsmål (Tjora 2012). Oppvarmingsspørsmålene var enkle, og krevde ingen form for refleksjon fra informantenes side. Slik kunne jeg dempe potensielle nerver, når informantene lærte at dette var enkelt, og en uformell tone med fokus på hverdagslig prat ble engasjert i fra min side. Min egen interesse og nostalgiske forkjærlighet for spill ble hentet inn for å gjøre det klart at jeg kunne relatere til kulturen og det tilhørende språket. Kjennskap til uttrykk og begreper fungerte som bevis, og gjorde at samtalene kunne flyte naturlig uten mye ekstra forklaringer. Samtidig var jeg bevisst på å spørre om utdyping, hvis jeg var usikker. Jeg ønsket å skape en situasjon hvor det var greit å være *gamer* (spiller), men det var også greit å være *noob* (nybegynner). Jeg oppfattet også at informantene syntes det var morsomt å prate om spill de engasjerte seg i, selv om det førte til en del avsporinger og ekstra lange intervjuer.

Noe uforventet var det noen veldig personlige fortellinger om det sosiale aspektet på Twitch, som blir lagt frem i analysekapitlene. Jeg tror en respektabel holdning og følelse av tillit til konfidensialitet la grunnlaget for at informanter valgte å dele dette med meg. Etter slike fortellinger ble avrundningsspørsmålene veldig viktige, hvor oppmerksomheten ble rettet mot hyggeligere refleksjonstema. Dette normaliserte situasjonen, før jeg delte litt om prosjektet og takket for innsatsen.

Jeg hadde mye til felles med informantene. Ikke bare med tanke på spill hobbyen, kjønn og alder, men jeg brukte også Twitch selv. Dette kunne by på problemer, fordi jeg selv hadde meninger og holdninger forbundet med mediet, noe som kunne sipe gjennom og påvirke informantene. For eksempel kan de ha ønsket å svare "rett" på spørsmål, om de følte jeg hadde en holdning til det selv. Dette måtte jeg være bevisst på, og formulerte spørsmål og oppfølgingsspørsmål nøytralt, med mål om å ikke styre samtalen mot egne oppfatninger, erfaringer eller ytre egne meninger. Det var krevende til tider, spesielt når jeg måtte stille improviserte oppfølgingsspørsmål, og jeg la derfor vekt på endring og inkluderingen av så mange oppfølgingsspørsmål på senere versjoner av intervjuguiden som mulig. På samme tid var kunnskapen min om mediet hjelpsom, på samme måte som spill og språk, fordi jeg skjønnte hva de mente og samtalen fløt bedre. Min egen kunnskap var også viktig for å kunne stille oppfølgingsspørsmål innenfor ulike tema (Kvale & Brinkmann 2009 s.85). For eksempel hadde jeg kjennskap til flere kanaler de besøkte, og forstod symbolikken og språket de refererte til.

Jeg brukte min egen mobiltelefon for å gjøre opptak, og startet opptakene med å få samtykke og informere om friheten til å trekke seg eller ikke svare på spørsmål. Jeg gjorde det klart at informantene satt på kontrollen over situasjonen. Telefonen fikk sin naturlige plass på bordet, og jeg følte selv den raskt ble glemt. Selv noterte jeg observasjoner og oppfølgingspunkter i en notisblokk, men forsøkte å gi den lite oppmerksomhet og begrenset bruken slik at det ikke distrahererte. Intervjuren identifiseres i sitater brukt i analysen som 'M', mens informantene er navngitt som A, B, C, D, E og F, og introduseres individuelt senere i kapitlet.

Behandling av data

Etter samtalene ble intervjuene transkribert. Observasjonsnotater ble også ført ned, og sammendrag ble skrevet. Senere ble intervjuene kategorisert under forskjellige temaer det ble pratet om, og linjenummerering henviste fra sammendrag til sitater i transkripsjonen. På denne måten ble informantenes bruksmønster og meninger lettere sammenlignbart og tematisert. Dette var en form for tidlig analyse, hvor jeg var i kontakt med datamaterialet så ofte at funnene ble enklere synlig for meg. Jeg gjorde flere forsøk på å organisere funn til analysekapitlene, og oppdaget hvordan jeg kunne konkretisere strukturen i de fire ulike kontekstene nevnt tidlig i forrige kapittel. Slik fargekodet jeg sammendrag og deler av transkripsjonene, for å sortere materialet over fire analysekapitler. Jeg jobbet deretter induktivt, hvor jeg først skrev analysen og tilknyttet aktuell teori senere (Tjora 2012).

Pålitelighet

Som jeg har vært inne på, var jeg på mange måter veldig lik informantene mine. Jeg var i slutten av 20-årene, mann, og *gamer*. Dessuten så jeg en del på Twitch, og kjente meg igjen i mye av det informantene hadde å fortelle. Mitt engasjement i mediet kan betraktes som en form for støy. Antakelser jeg hadde gjort meg om Twitch, kan ha hatt innvirkning på informantene. Det er viktig å anerkjenne at dette kan ha påvirket studien, selv om jeg har vært bevisst på det og strevet mot nøytralitet.

Komplett nøytralitet ansees som uoppnåelig (Tjora 2012), og selv om interessen for Twitch kan ha svekket påliteligheten min, var den også en ressurs. Først og fremst var den kritisk i valget av problemstilling, men kunnskapen min til mediet hjalp også for å tilpasse spørsmål og forstå språket. Dessuten slapp informantene å forklare hvordan deler på Twitch fungerer i detalj, som kan ha bidratt til å redusere potensielle misforståelser, redusere støy, og gjorde det lettere å stille oppfølgingsspørsmål. Det var også en ressurs at jeg var interessert og nysgjerrig, slik mistet jeg ikke oppmerksomheten i samtalen. Mulighetene jeg hadde til observasjon av bruk var dessuten med på å øke påliteligheten. Fremfor å knytte informantenes fortellinger om bruk til egne forestillinger, som antakelig ville vært preget av min egen bruk, fikk jeg direkte innsyn i informantenes verden.

Likhetene mellom meg og informantene kan også sees som en styrke. De forstod at jeg kom fra en relativt lik bakgrunn, og ikke var ute etter å dømme dem. Kanskje ville det vært vanskeligere for andre å skape lignende fortrolighet. Men i slike situasjoner må man være bevisst på at mye informasjon kan gå tapt i det implisitte, og jeg måtte i noen tilfeller spille naiv. For eksempel hadde jeg forståelse for mye av humoren på Twitch, men gravde bevisst dypere i beskrivelser av den. Dette fordi informantene kunne ha ulike forståelser enn mine egne antakelser.

Opptakene ble brukt for å skrive ned nøyaktig hva som skjedde på intervjuet. Deretter ble sitater trukket inn, og er med på å styrke påliteligheten fordi det til dels viser informantenes egne stemmer, og ikke bare min oppfattelse av hva som ble sagt (Tjora 2012). Informantenes budskap blir med andre ord ikke forandret. Mye på samme måte som egne refleksjoner og tanker om Twitch kan påvirke studien, vil kjennskaper til teori og perspektiver kunne skape skeivheter i budskap. Dermed er den induktive forskningsmetoden med på å forsterke påliteligheten, fordi jeg ikke prøver å "oppfylle" en eller flere teorier. Samtidig er dette noe man må være klar over, og komplett nøytralitet er også her vanskelig å oppnå. Dessuten var

domestiseringsteori en del av den opprinnelige problemstillingen, og uunngåelig en del av forskningsdesignet. Denne teorien ønsker å få svar på meninger om valg brukere av teknologien har tatt, og blir dermed viktig for valget av kvalitativ metode. På samme tid er det bevisst ikke antatt, eller direkte stilt spørsmål om dimensjonene tilknyttet domestiseringsbegrepet. Fokuset ligger i åpenhet og refleksjon.

En av informantene var en bekjent av meg, men som jeg aldri hadde møtt ansikt-til-ansikt. Dette kan ha satt bremsen på informasjon han var villig til å dele. For eksempel pinlige historier, som han ville vært redd skulle skade hans identitet ovenfor meg. Men for det meste var Twitch et relativt harmløst tema, og det er vanskelig å forestille seg at det svekket kvaliteten på intervjuet mye.

På noen intervjuer var det andre hjemme i husstanden. Selv om de holdt seg for det meste unna, var det tilfeller hvor de kunne høre hva som ble pratet om. I disse små tidsrommene unngikk jeg tema som kunne være ekstra personlige, men informantene fikk stort sett være alene med meg, ansikt-til-ansikt. På et intervju var veilederen min, Hendrik Storstein Spilker tilstede. Med mer erfaring som forsker er dette med på å forbedre påliteligheten, samtidig som han var behjelpelig og stilte oppfølgingsspørsmål. For dette intervjuet var det to informanter som ble intervjuet samtidig. Dette stoppet heldigvis ikke informantene fra å dele personlige opplevelser om Twitch, som tyder på deres opplevelse av en trygg atmosfære.

Gyldighet og overførbarhet

Det finnes noen tidligere studier for Twitch, og som jeg har presentert i forrige kapittel. Hvor andre metodisk tilnærming finnes i andre studier om Twitch (Cheung & Huang 2011; Smith *et al.* 2013), benytter Hamilton *et al.* (2014) seg av semi-strukturerte intervjuer og observasjon. Men selv om disse metodene er relativt lik som i denne oppgaven, skilte Hamilton og medarbeidernes fokus seg. Deres observasjoner foregikk på kanaler, hvor de deltok som publikummere og intervju ble hovedsakelig gjort via video-samtaler. Min egen observasjon har vært i hjemmet, og ser mer på eksterne kontekster. Samtidig forholder jeg meg til tidligere funn, særlig for analysen i de mer interne kontekstene i kapittel 6 og 7. Jeg benytter meg også av lignende studier på domestisering (Ask 2011, Sørensen 2007, Berker & Levold 2007), og vurderer mine egne funn og metoder i forhold.

Der hvor tematikken overlapper for de tidligere relevante studiene og min egen, sammenstilles funn for å underbygge gyldigheten (Tjora 2012). Samtidig bruker jeg også rivaliserende forklaringer for bruken av Twitch, fra mitt eget datamaterialet. Slik kan jeg

reflektere og være kritisk ovenfor mine egne fortolkninger (Kvale & Brinkmann 2009 s.279). Både her og underveis i forskningsprosessen har jeg redegjort og vært transparent om metodisk praksis for å styrke prosjektets gyldighet.

Gjennom bruken av tidligere forskning og teori for å styrke gyldighet og generaliserbarhet forsøker oppgaven å fange sentrale trekk i bruken av Twitch. Det kan argumenteres for at vurderingen av Twitch gjennom flere kontekster jobber mot generaliserbare funn. For eksempel bidrar Hamilton *et al.* (2014) med studier av sosialiteten i kanaler på Twitch, som støtter under koblingen mot andre hverdagslige kontekster som undersøkes i denne oppgaven. Å fokusere på generelle trekk over flere kontekster på denne måten, vil dermed kunne brukes for overførbarhet fordi det 'hever blikket' utover de individuelle bruksmønstrene, og ser de i en større sammenheng. Når det er sagt, finner oppgaven varierende bruksmønstre, og generaliserbarheten blir komplisert fordi det generelle trekket er at brukerne *ikke* er generaliserbare på alle områder. Dessuten ble studien gjennomført i en spesifikk kontekst, hjemme hos informanten, og observasjon for bruk i andre kontekster kunne ha bidratt til å styrke generaliserbarheten.

Informantene i oppgaven er kun unge menn fra Norge, med kunnskap og interesse for dataspill og som i varierende grad ser på Twitch TV. Dette kan brukes til å belyse hvordan noen mennesker innenfor denne gruppen bruker Twitch, og som en liten del av større forskning på mediebruk. Det må også nevnes at informanter var krevende å få tak i, og de fleste interesserte takket nei til intervju, spesielt når de skjønnte at jeg ville komme på besøk hjemme hos dem. Dette kan svekke generaliserbarheten, kanskje var det karaktertrekk hos informantene som stilte opp og skaper skeivheter i funnene. For eksempel kan slike skeivheter gjør at man knytter funn til teoretiske bidrag, men som ikke passer for andre brukere eller kontekster. Dermed kan ikke funnene sies å være generaliserbare, men gir indikasjoner til hvordan noen grupper av Twitch brukere benytter seg av teknologien.

Om informantene

Før analysen kan det være kjekt å bli bedre kjent med informantene, som her kort presenteres.

A -	21 år, elektroingeniør student. Bodde i fellesskap med B og 2 andre mannlige studenter. Singel. Likte å trene, lage mat og spille dataspill. Ble introdusert til Twitch gjennom spill, sett siden videregående. Kringkastet ikke selv, men kunne delta i chatrom og se på med andre.
B -	21 år, studerte informatikk. Interessert i spill, data og teknologi. Introdusert fra YouTube samfunn som begynte på Twitch. Så mye på videregående, blitt litt mindre interessert med årene. Likte å delta i samfunn på Twitch, men hadde ikke nok tid lenger. Kringkastet ikke.
C -	27 år, arbeidsledig. Samboer og en 5 år gammel datter. Eide enebolig. Hadde skapt viktige vennskap gjennom spill. Ble introdusert til Twitch gjennom spill interessen, hadde fulgt mediet, og lignende medier, fra starten (2011). Så mindre enn tidligere. Forsøkte seg som kringkaster, men ga opp, og bidro nå heller som del av lillebroren sine sendinger.
D -	18 år, gikk helsefag på videregående og bodde hos foreldrene. Spilte mye, hadde ikke andre hobbyer. Interessert i teknologi. Ble introdusert fra YouTube-produsent for lignende spill-innhold, sett siden 2012. Så 4-5 timer daglig når han hadde pause fra spilling, litt mindre nå. Kringkastet og deltok mye i spillsamfunnet han selv spilte med, i forbindelse med et digitalt online-rollespill.
E -	24 år, blikkenslager. Bodde med samboer, likte å trene, spille og se film. Prøvde å kringkaste fulltid i arbeidsledig periode, men det var for krevende. Kringkastet ofte nå på kveldstid når han spilte uansett, deltok i mange norske kanaler blant det Norske kringkastermiljøet. Oppdaget Twitch for ca. 4 år siden.
F -	23 år, arbeidsledig, utdannet helsefag. Bodde i sakkelleilighet med samboer. Spilte mye på dagtid, der Twitch var en naturlig del av tilværelsen på datamaskinen, ca. 6 timer daglig. Oppdaget mediet for 3-4 år siden. Forsøkte å kringkaste på heltid en periode, men gjorde det sjeldent lenger.

4 - Materiell plassering og sosialitet, i tid og rom

Dette er det første av fire analysekapitler. I hvert av de ser jeg nærmere på bruksmønster hos informantene, for å belyse og reflektere over domestiseringen av Twitch. Jeg begynner med å ta for meg det man, som utenforstående, kanskje først ville lagt merke til: Den observerbare plasseringen og bruken, sett i forhold til sosiale omgivelser i tid og rom. Fordi selv om digitalisering problematiserer domestiseringsperspektivet (Hartmann 2009), preges Twitch- bruk uansett av de territorielle omgivelsene. For eksempel er dette husholdet, som også kan sees som en 'medialisert verden' (Krotz & Hepp 2014), og komplekst overlapper og henger sammen med andre deler av hverdagen. Hjemmet er også den institusjonen som kanskje preges mest av kulturell endring i møtet mellom gamle og nye medier, og som domestisering kan bistå i analysen av (Peil & Röser 2014). Samtidig må en være klar over at hverdagen består av flere medialiserte (sosiale) verdener, og medialisering i hjemmet kan være veldig ulikt medialisering på for eksempel jobb (Krotz 2014b). Dermed skal jeg først se hvordan Twitch fikk en plassering i ulike hverdagsrutiner og inngikk i samproduksjon av sosiale omgivelser, ikke bare i husholdet, men også hvor Twitch reiste mobilt.

Spillerne

Først og fremst kan det være lurt å ta for seg måten informantene ble kjent med Twitch. De var alle unge voksne menn og hadde en nostalgisk forkjærlighet til spill. De snakket alle varmt om minner fra spill i barndommen, og hvordan interessen hadde vedvart og blitt en viktig del av livene deres. Spill hadde vært fundamental for introduksjonen deres til Twitch, og noen engasjerte i spillsamfunn som spente begge mediene, som samsvarer med andres tidligere observasjoner (Hamilton *et al.* 2014).

B - Sånn til å begynne med så vil det jo være interessen som er viktigst, for det er den som vil knytte dine interesser til det du ser på. Hvis jeg ikke hadde spilt noen spill, så ville jeg aldri begynt å se på Twitch, selv om det var folk på Twitch som livestreamet. Jeg hadde aldri fått med meg det om interessen for dataspill aldri hadde vært der for lenge siden.

Her oppdaget jeg tidlig at Twitch ble forbundet med spill, og fungerte som en forlengelse av hobbyen. Flere informanter oppdaget mediet gjennom eksisterende spillsamfunn, og spill-innhold på YouTube. Interessen for spill ble også utnevnt som den viktigste motivasjonen for å benytte seg av Twitch, og symbolsk var Twitch veldig preget av tilknytningen til dataspill. Informantenes fortolkning av mediet var dermed ikke "TV", men noe annet. De omtalte det som "å se på Twitch", eller "å se på en stream". Denne spill-identitetsfortolkningen av Twitch,

preget, som vi skal se, flere aspekter i domestiseringen. For selv om spill er blitt vanlig, og hele 35 prosent av den Norske befolkningen spiller daglig (Medietilsynet 2017), preges mediet fremdeles av offentlighetens negative anseelser som: Usofistikert i form, problematisk i innhold, årsak til helseproblemer som fedme, avhengighet, og preget av frykten for å skape antisosiale og aggressive brukere (Egenfeldt-Nielson, Smith & Tosca 2008 s. 134).

Husholdet

Hjemmet er fremdeles en viktig arena for domestiseringen av teknologi (Peil & Röser 2014), og det var her jeg møtte informantene til intervju og observasjon av Twitch bruken. Under avtaling av intervju ble det gjort klart at jeg gjerne ville se på Twitch sammen med dem på deres typiske måter. Jeg ble hos de fleste invitert inn i stua, hvor fjernsynet kunne vise Twitch ved hjelp av konsoll, HDMI-kabel eller chromecast. Likevel ble tidlig klart at denne praksisen var sjelden, og oftest brukte man Twitch når man var på datamaskinen.

Plasseringen av den var på et eget rom, ofte soverommet. Noen ganger måtte jeg spørre om jeg fikk bli med på dette rommet, og opplevde ofte en følelse av ufrivillighet og urolighet. Kanskje fordi rommene var mer rotete og preget av personlige eiendeler, for eksempel spillfigurer og plakater. I noen tilfeller, hvor man delte soverom med samboer, hadde datamaskinen fått tildelt et eget rom. Disse datarommene hadde oftest kun én stol, dedikert til brukeren, og var ikke tilpasset gjestebesøk. Slik vurderer jeg de for privat bruk, hvor andre deler av husholdet, som stua, var mer tilpasset offentlige besøk. Twitch ble med andre ord, oftest brukt alene på disse rommene, på tross av mulighetene for tilkobling til fjernsyn rundt om i husholdet.

A - Jeg så vel litt mer TV før og, gjorde jeg vel. Der var vel kanskje Twitch en faktor, til at jeg begynte å se på TV mindre. Men det var hvis jeg ikke hadde noe annet å gjøre så kunne jeg liksom gå og sette meg å se på TV. Men etterhvert så ble det sånn, at om du ikke hadde noe å gjøre så kunne du lik så godt gå å se på Twitch, ikke sant.

Sitatet viser at plasseringen av datamaskinen, og dermed Twitch, kunne prege det sosiale forhold til andre beboere fordi man ikke møttes for å se TV. Slikt kan være avgjørende, for eksempel fant Ask (2011) at domestiseringen av dataspillet *World of Warcraft*, også spilt på datamaskiner, var gjenstand for konflikt hos kjærestepar og påvirket tiden deres sammen, og minner oss på at også hverdagen kan preges av domestisering. I Ask sin studie påvirket spillet forholdet negativt, og forble uløst i en konflikt som ødela forholdet. På samme måte kan vi tenke oss at mye enslig titting på Twitch påvirker de sosiale omgivelsen, om man ikke møtes

for å se TV. Det kan også sees som medialisering, der media blander seg inn i sosiale deler av livet (Schulz 2004).

E – Jeg har nå blitt stuert på et soverom. Du har nå fått til eget rom. Jeg får ikke lov til å sitte på stua. Jeg spiller spill som gjør meg alt for sint.

Over prater informant E til vennen sin, F. Begge disse vennene hadde samboere som deltok i forhandlingene. I dette tilfellet aksepterte informanten at han ikke fikk sitte på stua lenger fordi han ble høyløst irritert, og aksepterte flyttingen til soverommet. Det samme gjaldt også for Informant C, som hadde fått datamaskinen plassert i et hjørne på rommet til sin fem år gamle datter. Han hadde tidligere sittet i stua, men måtte flytte for å gjøre plass til et spisebord. Observasjon av hjemmet viste også tydelige forskjeller på rommene. Stua var oftere presentabel og ryddig, mens datarommene tillot rot og 'nerdete' estetikk, med spill- og filmplakater. Ingen av informantene uttrykte misnøye over situasjonen, og de hadde en lik oppfattelse at dette var naturlig: dataspilling, og derfor Twitch, tilhørte ikke stua. Jeg vurderer dette som at praksisen av Twitch hadde inngått i en dialog med den husholdets moralitet, som i de fleste tilfellene ønsket mindre 'nerdete' stue-identitet.

D – Nei det ... Stua er liksom, ikke mitt territorium, liksom. Det er ... noen andre som har det hele tiden. Alltid, enten søsteren min eller mamma og pappa som har det stedet der.

M – Så du ser på ... ser du på TV da?

D – Nei, jeg ser aldri egentlig noe på TV, egentlig.

Informant D bodde hjemme hos foreldrene og var mest preget av romskillene. Som resten av informantene forklarte han at utenforstående ikke skjønnte 'verdenen hans'. Familien hadde lite interesse for spill, og han så sjeldent TV med de i stua lenger. Jeg vurderer dette som medialisering, fordi informanten hadde erstattet TV-titting i stua med strømmetjenester, som Twitch, på datamaskinen (Schulz 2004). Han opplevde at foreldrene ble nysgjerrig på hva han gjorde, og var skeptiske til all spinning. Dermed viste han de Twitch og spinning, uten at dette endte i felles interesse og titting. Jeg kan vurdere dette i den kognitive dimensjonen av domestisering, hvor informanten forsøkte å lære andre hvordan Twitch kunne være underholdende (Sørensen 2006). Selv om ingen informanter hadde fått utenforstående interessert i Twitch, kan de ha påvirket domestiseringen ved å vise hvordan Twitch kunne virke underholdene og ufarlig.

M - Men hvis du ser på Twitch, da. Gjør du det også i senga liksom?

C - Nei. På riggen. Fordi at hun er ikke helt fan av den gaming-verden. Og i fra mitt synspunkt å respekterer jeg det. Og da ser jeg heller en serie med henne, enn å sitte å vise henne ... min verden da. Med det at jeg er med en av verdens beste streamere, Sodapoppin, "han er shit kul lism!". Men, hun har ikke noen interesse for han, så det er ikke noe artig.

Spesielt i parforholdene var det en ubalanse i hvordan de så på medieinnhold. For eksempel hadde informantene en forståelse av at det var 'vanlig' å se TV med kjæresten, selv om de ikke interesserte seg for innholdet, men det var 'uvanlig' å se Twitch sammen. Dermed var domestiseringen av Twitch med på å forandre praksisen av felles mediekonsum, og kan sees i lys av medialisering: Twitch hadde bidratt til å erstatte deler av sosial aktivitet, som var titting i fellesskap, og slik hadde blandet seg med informantens sosiale liv (Schulz 2004). Informantene trengte ikke stua for innhold, men noen gjorde det for samhold. Slik ble også de sosiale omgivelsene domestisert av Twitch, fordi man litt sjeldnere så på innhold sammen, og viser hvordan dette er en to-veis prosess (Skjølvold 2015). Dette kan også illustrere hvordan medialiseringen var avhengig av domestiseringen av teknologien (Hartmann 2009).

E - [...] Jeg har jo blitt, hva var det, jeg ble tvunget til å se Paradise Hotel.

Flere informanter i parforholdene følte de gjorde tjenester, ble tvunget, eller forstod det som 'korrekt' å se TV sammen. Uten å ha intervjuet motparten, fikk jeg ikke inntrykk av at informantene ville tvinge andre til å se Twitch på samme måte. Verd å nevne forklarte også en informant at kjæresten så mye på YouTube, på samme måte som han så Twitch, og at de ikke så YouTube innholdet sammen heller. Det var ingen vits i å 'krangle om fjernkontrollen', og det frister å spekulere om medialisering i en større helhet: Hvordan nye medier hadde inngått i konstruksjonen av hverdagslivet (Krotz 2014b). For eksempel her ble ikke forskjellige aktører i husholdet introdusert til samme innhold, som kan ha transformativ effekt på miljøet. Kanskje påvirkes de ulike aktørene av ulike ideologier og tankeretninger i forhold til innholdet de ser.

Jeg vil argumentere for at bruken av Twitch var preget av moralske økonomier i de respektive husholdene, og at spill symbolikken oftere måtte vike for tradisjonelle verdier. Informantene var også preget av denne moraliteten, og det var en delt forståelse av at spilling og Twitch tilhørte egne rom: Om andre medlemmer av husholdet var uinteressert, skulle de 'spares'. Unntaket var i en husstand hvor medlemmene alle var mannlige studenter. Hyllene var fylt til randen av filmer, spillfigurer, spill, spillkonsoller, og skjermspareren på fjernsynet

viste bilder av kvinnelige glamourmodeller. Men selv også her, hvor Twitch kunne få opptre i stua og bli sett på sammen, var ikke dette den typiske bruken. Dermed kan jeg ikke kun peke til moralen i husholdet for å forklare bruksmønstrene, og skal videre se nærmere på muligheter som ble oppfattet i mediet.

Større på innsiden

Hvis man ikke er fan av den britiske sci-fi serien *Doctor Who* kan romskipet "the Tardis", forkledd som en blå telefonkiosk, virke uinteressant før man lærer at den er større på innsiden og kan reise i tid. På samme måte kan observasjonen av enslige spillere, alene på rommet foran datamaskinen oppfattes som en ensom og uinteressant opplevelse. I realiteten engasjerer mange i sosiale aktiviteter og lever komplekse deler av livet sitt der "inne", på godt og ondt (se for eksempel Turkle 2011). I likhet med Hamilton *et al.* (2014) sin vurdering av Twitch som en viktig sosial møteplass, kunne informantene fortelle om deltakelsen i virtuelle verdener som viktige sosiale biter av livene deres.

C - Guilden min er litt sånn: Vi er kompiser, vi er venner, og vi er der som en liten familie.

Vi gjør hva vi kan. Og vi gjør så godt i kan.

Det var svært vanlig blant informantene å oppholde seg på *voip* programmer som del av Internett-tilværelsen. Programmer som *Curse*, *Teamspeak*, *Discord* og *Skype*, gjorde vokale samtaler mulig. Informant C brukte denne måten for å holde kontakt med broren sin, som bodde langt unna og pleide å kringkaste på Twitch. Alle informantene satt ofte i slike programmer med felles interesserte venner som også kunne se på Twitch og snakke om innholdet. Som jeg viste tidligere, prøvde ikke informantene å forhandle Twitch inn i stua, og opplevde det ikke som nødvendig å se med andre beboere. Jeg ser dette som medialisering, hvor media har erstattet sosiale behov, og utfyller samtidig enda et aspekt for medialisering ved å utvide naturlige grenser for menneskets kapasitet for kommunikasjon (Schulz 2004).

D – Ja. Det var jo morsomt da. Jeg så det jo med andre, jeg så det ikke alene. Så ... jeg

satt med andre å så på det samtidig å se på hvordan han gjorde det.

Informantene opplevde tittingen, i tråd med Nancy Bayms (2010) perspektiver om digitale samtaleformer, som om de så i fellesskap med andre. I sitatet forteller informanten hvordan synkronisert titting og prat var som en felles opplevelse, selv om det var gjennom applikasjonen, *Teamspeak*. Jeg vil poengtere dette tidlig i analysen, fordi denne erstattende interaksjonen la til rette for sosiale og åpenbart medialiserte verdener (Krotz 2014b), som studeres nærmere senere i oppgaven og overlapper kontekstene hele veien. Twitch ble i den

praktiske dimensjonen (Sørensen 2006) hovedsakelig brukt av informantene i slike verdener, en tilværelse avhengig av mange digitale medier, som kunne prege den praktiske bruken av Twitch. Vi skal se nærmere på medieforholdet i neste kapittel, og fortsetter her med en realitet selv ikke medier kan erstatte; tiden.

Rasjonell fritid

For at domestiseringen skulle være suksessfull måtte den tilpasses prioriteringer og gjøremål i hverdagen. Ingen av informantene hadde avsatt en spesiell tid til Twitch, og det fungerte som en ekstra effekt av eksisterende tid foran datamaskinen. Informantene brukte mye tid med digitale medier, men i utgangspunktet var det ikke for å se på Twitch. Det fungerte heller som en parallell del av denne tiden, og derfor vurderer jeg først datamaskinens prioritet i hverdagen. Jobb, skole og daglige gjøremål kom først, men også flere fritidsaktiviteter lå godt foran, for eksempel prioriterte flere trening og sosiale begivenheter oftest først. Noen ganger kunne fritid på datamaskinen som helhet bli prioritert, men aldri kun for Twitch.

M - Har du noen ganger droppet sosiale begivenheter for å se på Twitch?

B - Det tror jeg ikke jeg har. Det har kanskje vært at jeg kanskje har (tenker). Det har kanskje vært noen ganger at jeg kanskje har vært oppe senere enn jeg burde ha vært, hvis jeg tenker sånn at "jeg må opp tidlig i morgen, jeg skal gjøre det og det, men den streamen foregår i natt så jeg driter i det og ser på allikevel", men det ... tror ikke jeg har avlyst noe eller latt være å være med på noe aktivt for å se på Twitch.

Prioriteringen var også avhengig av de sosiale omstendighetene i hjemmet. For eksempel var informant C opptatt av å tilbringe tid med datteren og samboeren, og brukte datamaskinen de gangene de var ute av huset. Det virket for mange som om omgivelsene bestemte hvilken underholdning som ble oppsøkt, og Twitch ble oftest oppsøkt i 'alenetid' på datamaskinen og spesielt om man kjedet seg. Flere av informantene kunne finne på å se TV i stua, men ikke om de satt på datamaskinen. Dette til tross for at de alle hadde tilgang til nett-TV og ulike strømmetjenester. Twitch var blitt del av en mediebruk hos informantene, som delvis hadde erstattet rollen fjernsynet hadde hatt tidligere. Trekker vi linjer til den praktiske dimensjonen av domestiseringen, viser det hvordan bruksmønster er bygd rundt Twitch (Sørensen 2006). Twitch ble tilpasset rutiner slik at det sjeldent krasjet med andre gjøremål, men det fungerte også motsatt vei ved at man satt lengere på datamaskinen.

D – Egentlig mest vanlige er, når jeg kjeder meg, å gå på Twitch. Hvis det ikke er noe annet å finne på. Alltid hvis jeg kjeder meg så, spør jeg noen andre om det er noen andre spill jeg spille med han. Hvis ikke det så er det bare, gå på Twitch også finne noe rart der.

M – Men du har ikke noe sånn at du for eksempel går å setter deg foran TVn? Sappe gjennom kanaler, for å se om du finner noe artig der da?

D – Det har jeg sluttet med for noen år siden.

Jeg påpekte tidlig at den symbolske dimensjonen, om felles moralsk forståelse av spill-titting som 'uvanlig' i offentlige rom med utenforstående aktører, delvis kunne forklare hvorfor Twitch sjeldent ble brukt i stua. Men det ble klart at Twitch fikk sitt prioriterte bruksmønster, på datamaskinen, parallelt med andre medier og ofte foran mye annet bildeinnhold. Dette var ikke kun fordi informantene var interessert i spill, for eksempel likte flere informanter ulike serier og filmer, men følte de ikke hadde 'tid' til å se på. Eklund og Jonsson (2012) har argumentert for at mange rasjonaliserer fritid man bruker på dataspill, med motivasjon om å bruke den effektivt. De viser hvordan underholdning, som TV, kan virke som meningsløs sløsing av tid, mens dataspill medbringer sosialisering og målsetninger, som oppleves mer meningsfylt. Rasjonaliseringen av tid virker også å være en viktig variabel i den praktiske dimensjonen av domestisering av Twitch, uten å forklare helt hvordan mediet oppnår det i forhold til TV og andre medier. I neste kapittel forklares det hvordan Twitch passet inn i blant andre medier, og senere i kapittel 6, ser jeg nærmere på egenskaper i Twitch som lar mediet tilpasse seg denne større mediehelheten.

Rotete mobilitet

For noen av informantene var Twitches egenskaper for mobilitet viktig, og bør vurderes i takt med utfordringene det skaper for domestiseringsprosessen (se for eksempel Hartmann 2009). Spesielt var bruken for den yngste informanten, D preget av mobilitet. Han så på Twitch når han var ute og reiste, prøvde å sove, eller kjedet seg i undervisningstimer på skolen, noe han forklarte var vanlig blant klassekameratene. Andre informanter hadde klarere grenser, eller følte de var for opptatt med andre ting når de var i offentligheten. Den praktiske dimensjonen i mobiliteten fremhevet Twitch sin plass i tid og rom: Ofte for å slappe av, og når man kjedet seg. Informant E var ikke redd for å ta opp mobilen i spisepauser på jobben for å koble av med Twitch, mens informant A gjerne så på mobilen når han stod på kjøkkenet og lagde mat. Informant B så Twitch på Laptop hvis lite skjedde på hjemmebesøk hos foreldrene, og informant D hadde til og med sett i kirken under en konfirmasjon:

D – [...] jeg var jo på konfirmasjon til en. Og da var det jo også, hva heter det, ehm. 'Survival gameZ' på DayZ, så da satt jeg og så på det mens.

Sitatet bringer også opp et viktig poeng, og som går igjen i flere deler av oppgaven: Det var klare unntak i bruksmønstrene vi har sett på til nå. Selv om Twitch oftest ble oppsøkt for å "zappe" etter innhold, når man kjedet seg i små tidsrom på datamaskinen, fantes det innhold som interesserte ekstra mye. Dette var for eksempel turneringer i spill, eller innhold som av ulike grunner var viktig for informantene. I slike unntakstilstander inntok Twitch stua oftere hos flere informanter, hvor fjernsynets skjermstørrelse, lyd kvalitet, og sofaens komfort ble viktig. Twitch fikk med andre ord en høyere prioritet. Informantene utfordret dermed moraliteten i de sosiale omstendighetene, og var mer bestemt på å se innholdet i ulike sfærer. I bofellesskapet var det også under slike tilfeller at det ble vanligere å se sammen. I sitatet på forrige side var informanten veldig interessert i "Survival GameZ", og trosset sosiale normer for å få det med seg. For informant E kunne noe innhold gjøre at Twitch ble benyttet som en radio:

E – [...] sånn som det var i helga. Så startet kampen, den finalen startet i det jeg kjørte noen til flyplassen. Så da tok jeg opp Twitch, og så satt jeg på kun audio. Også satt jeg og hørte på i bilen, bare audioen. Altså kommentatorene på CS matchen. Det kan være sånn typisk greie hvis jeg må får det med meg da.

Twitch hadde i utgangspunktet en praktisk verdi for å fylle kjedelige tidsrom og opprettholde rasjonell fritid på datamaskinen, på lignende måter som spill (Eklund & Jonsson 2012), men fikk bruksmønster, og dermed domestiseringsprosessen, rotet til av mobilitet. Dette viser også hvordan bruken av Twitch er ustabil og kan variere i ulike kontekster. Slik kan jeg trekke frem tankeretninger hos flere av teoretikerne som er inkludert i oppgaven, om at medialiseringen skjer i sub-prosesser i ulike overlappende sosiale verdener (Krotz 2014a), kan ha ulik mening i forskjellige kontekster (Bakardjieva 2005), forholder seg til flere moralske økonomier (Hartmann 2009), domestiseres i en to-veis prosess med sosiale omgivelser (Silverstone, gjengitt etter Skjølvold 2015), som kan ha bredere implikasjoner (Sørensen 2006) og bidra til en helhetlig forståelse av samfunnsendring (Krotz & Hepp 2014). Jeg vil derfor poengtere hvordan dette kapitlet, hvor Twitch er sett i forhold til hverdagslig plassering og forholdet til sosiale omgivelser i tid og rom, ikke nødvendigvis skaper et helhetlig bilde av domestiseringsprosessen, og gjør at jeg videre vurderer andre kontekster i et medieøkologisk perspektiv.

5 - Mediekonteksten

I dette kapitlet sees det nærmere på Twitch sin rolle i nettverket av medier. Frem til nå har jeg sett mye på Twitch sitt forhold til sosiale omgivelser, og derfor pratet mye om fjernsynet som en forlengelse av stua. Men det var for informantene mange medier som lå nær Twitch, og som det måtte forholde seg til. Jeg skal ikke ta for meg alle, men retter en generell oppmerksomhet mot informantenes felles medievaner for å danne en dypere forståelse av dimensjonene i domestiseringen (Sørensen 2006).

Twitch sameksisterte i et nettverk av mange digitale medier. Informantene nevnte flere spesifikke, blant annet *reddit*, *twitter*, *facebook*, *instagram*, en rekke nettsider og spill. Disse ble brukt mye for å følge nyheter og personligheter tilknyttet ulike nettsamfunn. Twitch var på mange måter bare enda et slikt medie, og inngikk som et sameksisterende og komplimenterende fragment av en større mediehelhet. På denne måten kan Twitch også sees som en andreskjerm for spill (Payne 2014), fordi det forlenget engasjementet med spillingen, og Twitch har selv argumentert for sin positive effekt på spill salg¹⁴. Som medlemmer av samfunn på Twitch måtte informantene forholde seg til ulike nettverk av medier, og flere kringkastere var *mikrokjendiser* i øynene på informantene, som de fulgte gjennom mange ulike digitale kanaler (Aalen 2013, s.121).

YouTube

YouTube fikk en spesiell rolle i informantenes medieforhold til Twitch. Dette fordi mediene lå veldig nært hverandre, og ble brukt omtrent parallelt. Det var naboen, og informantene benyttet det for å høre på musikk og se klipp. Kringkastere de fulgte brukte også YouTube for å vise klipp på sendinger. For eksempel kunne man donere penger og sende inn klipp, slik at hele kanalen så på YouTube sammen. YouTube lå også nært mediehverdagen på samme måte som Twitch, i lignende tidsrom og på de samme plattformene, hovedsakelig PC og mobil. Noen var også mer opptatt av YouTube enn Twitch, og besøkte nettstedet oftere. Mye Twitch-lignende innhold finnes på YouTube (Smith *et al.* 2013), og mange produsenter på Twitch publiserer tidligere sendinger, for eksempel gjennomganger av spill (eng: *Let's Plays*), på YouTube.

Men selv om innholdet kunne være likt, ble det opplevd forskjeller hos informantene. YouTube ble sett som mindre løst og ledig, mens direktesendinger på Twitch var spennende

¹⁴ <https://blog.twitch.tv/https-blog-twitch-tv-game-creator-success-on-twitch-hard-numbers-688154815817>

uforutsigbare og ble betegnet som 'ekte'. Jeg kan trekke linjer her, til Nancy Baym sin forklaring på at synkronisert kommunikasjon gir en større følelse av å være sammen (Baym 2010). Denne interaksjonen kan også knyttes til Eklund og Jonsson (2012), som fant at det sosiale aspektet i spilling ble brukt for å rasjonalisere og forsvare tidsbruken i forhold til andre medier. Mine informanter så med andre ord også en kvalitet i den direkte kommunikasjonen, selv når de ikke deltok i den selv. Jeg skal se nærmere på underholdningsverdien i interaksjonen på Twitch senere i oppgaven, men noterer her hvordan den kan fungere som styrke i sammenligningen med andre medier.

Twitch var også mer uforutsigbar i navigeringen av innhold og informantene oppsøkte ofte mediet uten å vite på forhånd hva de ville se, mens på YouTube søkte de oftere etter spesifikt innhold. For eksempel brukte noen YouTube for å finne om en ny mobiltelefon var en verdig investering. Dette gjaldt også for spillinnhold, for eksempel ble YouTube ofte brukt for å se høydepunkter eller innhold de hadde gått glipp av, som spesifikke kamper i turneringer. Twitch derimot, var mer preget av lineær titting, der informantene besøkte mediet uten egentlig å vite hva de ville se, og selv om YouTube hadde tilbud om direktesendt innhold, interesserte det ikke informantene i forhold til Twitch. Slik hadde mediene, på tross av lignende prioritering og innhold, ulike praktiske funksjoner.

*M - Hva tror du de måtte ha gjort for at du skulle bruke Twitch da, i stedet for YouTube?
For å se på sånne klipp?*

*A - Det, da skulle de gjort mye. *ler* For det er så sykt enkelt å se på YouTube da, det er jo allerede 'established', ikke sant? Så da må de ... Jeg vet ikke engang hva de skulle gjøre, de har måttet kommet på noe genial greie *ler*, men jeg tror de bør holde seg til streaming for der har de jo stort sett monopol, så.*

*M - Men det er interessant liksom, at du velger Twitch på livestreaming, foran YouTube.
Men du velger YouTube for ...*

A - Videoer, ja.

Flere informanter mente de benyttet Twitch fordi det var 'etablert', og dette hadde en sterk symbolsk mening. YouTube var heller ikke den eneste konkurrenten informantene visste om, for eksempel fantes mindre aktører som Azubu, og Hitbox TV, men var ikke like populære (SuperData 2015). YouTube satset på en modell som lignet på Twitch sin i 2015¹⁵. Informantene mente selv at de ikke hadde sterk tilhørighet til Twitch som merkevare, men

¹⁵ <https://youtube.googleblog.com/2015/06/a-youtube-built-for-gamers.html>

tilskrev mediene veldig ulik symbolsk mening. De anklaget YouTube for herming, men uten evner til mestre tilsvarende symbolikk og språk som fantes i interaksjonen på Twitch. Kringkasterne på YouTube ble også dømt som grådige, og beskylt for å kun ønske å tjene på reklameinntekter. Dette er interessant, fordi Twitch hadde i 2016 større inntekter enn YouTube på tross av færre seere (SuperData 2016). Informantene stemplet også YouTube publikummet som mer perverse og opptatt av seksualitet, fordi de mente YouTube hadde lavere terskel for slikt innhold. De mente også det var mindre modent miljø på YouTube, som stemmer med andres observasjoner (Pires & Simon 2015).

D – [...] de prøver liksom bare å lage noe lignende, så de kan tjene noen penger, på synes jeg. Liksom, lett liksom ... "Ja, her kan du streamer selv". Det er jo flere som velger å streamer fra, eller, på YouTube. Det at de tjener jo ekstra penger på det ... For at det, på videoene, så kan de bare sette direkte over, når de er ferdig streamet. Så blir det en video, på YouTube. Og da kan folk se på det, også setter de på hvert 10. minutt, reklame. Tjener de penger på det. Det er derfor folk har sagt de streamer på YouTube, fordi det er mye lettere å tjene penger.

Jeg opplevde dermed at informantene hadde tilskrevet mediene veldig ulik symbolikk, og selv om det manglet tilhørighet til Twitch, var YouTubes omdømme og symbolikk for informantene negativt preget av kommersialisering. Informantene så også innholdet på YouTube som 'falskt', fordi produsentene kunne ha redigert innholdet. Sett i den symbolske dimensjonen av domestiseringen (Sørensen 2006), var Twitch preget av mer 'ekte', 'etablert' og 'mindre grådig' symbolisme, som kan ha preget forholdet. Reklame ble i intervjuene nesten brukt som et skjellsord, og var tilskrevet sterk negativ symbolikk til flere medier.

C [...] For jeg haaater reklame, har ikke tid til sånt.

Dette kan ha bidratt til at Twitch sin livestreaming ble domestisert bedre enn YouTubes, for mine informanter. Men også her var det interessante unntak. For eksempel var det tilfeller hvor samme innhold ble sendt parallelt på begge medier, og da kunne den tilfeldige digitale lokasjonen avgjøre hvilket medie man benyttet seg av. Så lenge man ikke var opptatt av interaksjonen som tok sted på Twitch, et fenomen jeg ser nærmere på i kapittel 7, spilte det ingen rolle hvor man så innholdet. Så jeg kan ikke hevde domestiseringen av Twitch, blant lignende strømmetjenester, kun avhengte av den symbolske dimensjonen. Og praktisk poengterte jeg tidligere at begge mediene kunne bli brukt samtidig. Jeg skal se nærmere på bruken av Twitch i neste kapittel, som nøyere viser hvordan Twitch praktisk ble brukt annerledes enn mange andre medier.

Strømmetjenester

YouTube og Twitch var ikke de eneste strømmetjenestene i informantenes mediehverdag. Som jeg viste i forrige kapitlet, så informantene sjeldent på fjernsyn, men samtidig hadde samtlige abonnement på strømmetjenester som HBO og Netflix, og alle visste at de kunne se NRK gratis på nett. Likevel brukte mange mer tid på Twitch og YouTube, og syntes spesielt innholdet på Norsk TV oftest var uinteressant.

M – Men hvorfor går du ikke å ... hvorfor ser du ikke heller en film for eksempel, som måte å koble av på? Hva er det som avgjør hva du velger: Twitch, TV, film?

E – Det er hvem som er på. Er det noen interessante som er på Twitch, så blir det Twitch. Det er derfor jeg har falt av enkelte serier som jeg har sett på, fordi det ... Det er vel sånn at jeg kan ofte ... Vi har kunne stoppet det her nå (Twitch streamen). Det hadde vært greit, jeg hadde fått det med meg. Men jeg kan ikke stoppe en serie for eksempel. For det er ikke en spenningskurve og det er ikke noe, ja. Det er ikke noe kontinuitet med det her da. Jeg er ikke spent på hva som skjer etterpå, jeg er ikke spent på neste match han skal spille.

Det ble klart i forrige kapittel at informantene ikke alltid følte de hadde tid til mye annet medieinnhold, på tross av interesse for filmer og serier. Igjen kan jeg trekke fram rasjonaliseringen av tidsforbruket av datamaskinen og spilling (Eklund & Jonsson 2012), men oppdager at Twitch *ikke* lider av dette på samme måte som andre medier, informantene trengte ikke å sette av tid til innhold på Twitch. Som det ble poengtert av informant E i sitatet, stilte mye innhold på Twitch lave krav til kontinuerlig oppmerksomhet for å kunne nytes. Jeg kan illustrere dette med et eksempel fra sjakken: Man trenger kun enkle forhåndskunnskaper om spillet, for å engasjere seg i den nåværende 'stillingen' på brettet. Denne egenskapen kan observeres i mange populære spill på Twitch, for eksempel i skrivende øyeblikk: *League of Legends*, *Heartstone*, *Overwatch*, *Heroes of the Storm* og *Counter Strike: Global offensive*. Lignende tendenser ble også oppdaget i tidligere forsøk på andreskjermer, hvor man merket at sport og gameshows, hvor man typisk prater mens man ser på, passet bedre for interaktive andreskjerms applikasjoner (Wolk 2015).

A – [...] Fordi, jeg er ikke sånn serie-menneske for å være helt ærlig. Det tar mye tid, egentlig. Så er det fort å bli hektet å kaste bort mer tid på det enn du må da.

Dette ble for informantene en svakhet i mye annet bildeinnhold, for eksempel bruker filmer og serier oftest dramaturgiske fortellerstrukturer som krever oppmerksomhet. Titting på Twitch ga i forhold til slike medier en minsket følelse av å kaste bort tid, som var en viktig egenskap i konstruksjonen av bruksmønster, og kan vurderes i den praktiske dimensjonen av

domestiseringen (Sørensen 2006). Men samtidig vurderer jeg hvor mye tid informantene egentlig kunne bruke på datamaskinen, som var mer enn nok til annet medieinnhold, og vurderer om dette egentlig ikke handlet om tid, men oppmerksomhet og følelsen av rasjonelt tidsforbruk (Eklund & Jonsson 2012). Dette kan vi knytte til Linda Stone sine tanker om en delvis kontinuerlig oppmerksomhet (Watkins 2009), spesielt fordi informantene frivillig utsatte seg for avbrytelser i den daglige digitale tilværelsen, også når de så på Twitch. Slike avbrytelser står i kontrast til tidligere strategier for andreskjærmer og sosial TV, som kunne være kilder til uønsket og irriterende forstyrrelser (Tussey 2014), og som antok at tittere automatisk ville engasjere i applikasjoner relatert til programmene de så på. Og selv om man i nyere tid prøver å heller engasjere på eksisterende sosiale plattformer (Wolk 2015), fanger ikke begrepet om andreskjærmer Twitch helt: Det kan fungerer som det, spesielt for spill, men det er også en uavhengig hovedskjerm. Dessuten brukte informantene Twitch ofte i korte perioder, hvor de hoppet mellom kanaler, ble frivillig utsatt for avbrytelser fra andre medier, og oftest deltok de ikke aktivt i interaksjonen.

Spillene

Veien til Twitch var i stor grad avhengig av interessen for spill. Dette var også det mediet Twitch ble fortolket nærmest som, selv om det bør tydeliggjøres at informantene så Twitch som noe eget. Uansett måtte det forholde seg til denne identiteten, noe informantene opplevde utenforstående hadde vanskeligheter med å forstå: Hvorfor skal man egentlig se på spill, når man kan spille selv?

D – Nei, de skjønner jeg ikke ser på de tingene her. De vet ikke engang hva Twitch er og de skjønner ikke noe med å se på noen som, spiller. Jeg prøvde å forklare noen andre det for noen dager siden, med å se på Twitch. Men de skjønner liksom ikke, hvorfor vi ser på de tingene. "Hvorfor kan du ikke bare gå å spille det selv?". De skjønner ikke at det er morsomt å se på også, med andre som spiller det, at de har liksom en humor med det. Det er det samme som å se på noen andre ta også, liksom ... Jogger liksom, eller Åmot og Kjus gjør "det og det", i stedet for at de går å gjør "det og det" selv. Det er jo morsomt å se på noen andre gjøre det også. Fordi de har en humor i det.

I sitatet over kan vi vurdere den kognitive dimensjonen av domestiseringen (Sørensen 2006), fordi informantene forsøker å lære andre hvorfor man vil se på spilling. Dette kan også brukes for å illustrere hvordan informantene følte han måtte bruke rasjonalisering for å forsvare tittingen (Eklund & Jonsson 2012). Informantene forklarte også at de gjerne engasjerte i innhold på Twitch som en forlengelse av egen spilling, for eksempel for å lære

eller diskutere mekanikker i spill. Men etter oppdagelsen av diverse kringkastere, var ikke nødvendigvis interessen for spillene motivasjonen for å se på sendinger. Med andre ord fungerte Twitch som praktisk underholdning uavhengig av interessen i spill. Jeg skal ikke ramse opp informantenes ulike innholds preferanser, fordi jeg ikke føler det bidrar i forklaringen av domestiseringen, men kan avsløre at den samsvarer med tidligere studier av seermotivasjon på Twitch (se for eksempel: Hamilton *et al.* 2014: Smith *et al.* 2013: Cheung & Huang 2011). Det som heller blir interessant var den praktiske måten Twitch forlenget spill engasjeringen og skapte *lange spill* (Payne 2014), og (som overnevnte Twitch studier har poengtert) mestret å skape interaksjonen tidligere andreskjerms applikasjoner har drømt om (Wolk 2015). For eksempel brukte informant D Twitch for å engasjere i samme spillverden han deltok i selv. Han hadde en administrativ ansvarsrolle i spillet, og kunne dermed observere regelbrudd eller generelle hendelser når han ikke hadde anledning til å spille selv.

D – Det er jo ... Før var det sånn, jeg tok jo en liten pause fra spilling. Og da var det liksom, hver dag fra seks til ... rundt ti/elleve. Det er da Lirik (kringkaster) slutter å spille, eller starter å spille. Da liksom, da brukte jeg hele tiden på det der. Jeg var alltid med også, så på. Det var liksom en periode der vi holdt på å se på Twitch hele tiden. Ehm, startet liksom, sakte. Også ser jeg bare litt mer og mer. Også plutselig var det sånn at jeg så på Twitch. Det var liksom alt jeg gjorde liksom. På hverdagen.

Informanten hadde også en periode hvor han tok pause fra spillingen, men fortsatt engasjerte med Twitch. Faktisk fikk han mer tid til mediet og var innom i mange timer hver dag. Den kringkasteren han så mest på spilte *Arma 3*, og senere valgte informanten selv å kjøpe dette spillet. Han regnet ut antallet timer han hadde brukt i dette spillet, og kom fram til at det var over 5200 timer. Igjen ser vi at Twitch fungerte som en andreskjerm, men kanalen, *Lirik* hadde blitt underholdning nok til at informanten så på et spill han ikke tidligere spilte selv.

F – Ja, for det er jo ofte mye venting i World of Warcraft. Om det er et raid så, tar det jo ganske lang tid å bli ferdig med det raidet. Og det er ofte mye venting. Og da er det jo veldig kjekt å ha opp noe annet på den andre skjermen som du, kan gløtte på i ny og ne, og se på. Det er ofte jeg kan ha, at jeg bare hører streamerne, at jeg bare hører at de prater om noe. Trenger ikke nødvendigvis å se på de da.

Poenget jeg skal fram til er at Twitch for informantene hadde mange roller. Som Smith *et al.* (2013) og Hamilton *et al.* (2014) tidligere har poengtert, innebærer dette også interaksjon som kan være appellerende for andreskjermsstrategier, men jeg vil argumentere for at interaksjonen på Twitch ikke alltid ga det utfallet andreskjermer egentlig ønsker: Andreskjermer ønsker å øke engasjementet og holde på oppmerksomheten til publikum, men

Twitch hadde også egenskaper for informantene som best beskrives ved at det ikke gjorde dette. Twitch ble utsatt for en rekke avbrytelser og forstyrrelser, og lot brukerne engasjere i mange urelaterte medieaktiviteter samtidig, som ble brukt for å rasjonalisere fritiden på datamaskinen: De ville effektivisere tidsbruk og oppmerksomhet. Når mange tanker om sammenkoblet titting ber publikum om å parallelt besøke sosiale plattformer med den lineære underholdningen for å potensielt økte engasjement (Wolk 2015), vil ikke dette alltid kunne være en kilde til avbrytelser og tøffere kamp om oppmerksomheten med andre applikasjoner? For informantene virket det ikke som bruksmønstre for Twitch kolliderte med oppmerksomhetskrav fra andre medier, men heller komfortabelt eksistere mellom frivillige avbrytelser og aktiviteter. Informantene kunne relativt bekvemmelig sjonglere oppmerksomheten mellom mange medier, og nærmest konstant ha tilgang til underholdning.

Mediesymfonien

Det var interessant hvordan informantene hadde ulike måter å bruke Twitch. Twitch måtte forholde seg til mange medier, som spill, sosiale medier, YouTube, Nett-TV og nettleseren. Dessuten var det også utsatt for andre skjermer, likt fjernsynet, hvor for eksempel mobilen kunne være kilde til avbrytelser. Alle informantene hadde flere skjermer på datamaskinen, unntatt informant A, men han kunne tidvis bruke to datamaskiner på samme tid. Gjennom et tilpasningsdyktig grensesnitt og nettleseren, kunne informantene tilpasse Twitch til sitt nåværende behov. Twitch kunne være primærskjerm: For eksempel i unntakene jeg viste i forrige kapittel, hvor man koblet opp til fjernsynet i stua, eller så på telefonen. Eller Twitch kunne være nesten ubetydelig i medielandskapet, hvor det lå minimert eller gjemt i en nettleser 'tab' og kun brukt som bakgrunnsstøy. Ikke bare kunne informantene dermed se på forskjellige måter, men navigerte også veldig forskjellig. Flere stolte på sin egen smak og kunnskap til gode kanaler, og brukte gjerne bokmerker i nettleseren for å umiddelbart navigere seg til kanalene de foretrakk. Andre brukte søkefunksjonene i større grad, og jaktet mer på nytt innhold. Noen brukte også spill-oversikten, for å vurdere hva de ønsket å se på. Der hvor strømmetjenester har gitt mye kontroll på når, hvor, og hva man vil se, gir Twitch en relativt økt mulighet til å kontrollere engasjementet, som gjør mediet bekvemmelig tilpasset mange ulike og forstyrrende situasjoner.

F – Jeg husker jeg satt og spilte data med en skjerm før. Og. Når jeg byttet til to skjermer, så var jo det en befrielse uten like. For du har så mye mer kontroll. Og hvis jeg ikke har hatt to skjermer nå, så har jeg ikke kommet til å sittet på dataen, tror jeg. Tror ikke jeg har taklet det.

Denne tilpassingen av Twitch var påvirket av de mange andre mediene som fikk samme behandling, og informantene kunne bli avbrutt eller delegere en *delvis kontinuerlig oppmerksomhet* på tvers av medier (Watkins 2009). Dette var med andre ord, frivillige kilder til avbrytelser. Til ufrivillige avbrytelser, som for eksempel reklame eller teknologi som ikke fungerte knirkefritt, reagerte informantene med irritasjon. For eksempel hadde informant D gitt opp å bruke Altibox sin TV-app på telefonen, fordi den ikke fungerte knirkefritt. Men andre avbrytelser, for eksempel når ventingen i spill var ferdig, ble ikke oppfattet som irriterende, men heller del av mediatilværelsen. Informantene følte at de ikke 'hadde tid' til ufrivillige avbrytelser, som reklamepauser, men ønsket heller å 'fylle' oppmerksomheten med bestemt innhold. Igjen kan vi trekke linjer til rasjonalisering av tidsbruken på datamaskinen (Eklund & Jonsson 2012), hvor tid kunne effektiviseres gjennom bruken av mange medier. Her kunne Twitch spille både hovedroller og komplementære roller, og ble fragmentert etter informantenes behov. I et medieøkologisk perspektiv kan vi knytte dette medieforholdet til de fysiske plasseringene vi så på i forrige kapittel: Twitch kunne håndtere avbrytelser, ikke kun fra medier, men også sosiale omgivelser i hverdagen. Som del av en større mediehelhet, kan også den praktiske dimensjonen av domestiseringen vurderes i begge kontekster: Fordi mediehelheten byr på større muligheter enn for eksempel fjernsynet i stua, og informantene var opptatt av å ikke kaste bort tid (Sørensen 2006). Twitch hadde en flytende funksjonalitet, og dermed ikke kun var fortolkningsmessig fleksibel, men også praktisk fleksibel. Vi skal se enda nærmere på denne egenskapen i neste kapittel for å forstå de ulike praktiske rollene mediet spilte i informantenes hverdag.

6 - Fra sofagris til medprodusent

Til nå har vi sett at Twitch passet bekvemmelig inn blant mange medier, og hvordan dette kunne være hjelpelig for domestiseringen i ulike kontekster. I dette analysekapitlet sees det nærmere på det dynamiske kommunikasjonsforholdet mellom kringkaster og publikum, og hvordan bruken av Twitch kunne spille mange ulike roller. En informant illustrerte dette godt når han fortalte hvordan mediet hadde gått fra rollen som gøy underholdning, til et verktøy for terapi.

[...] Jeg skal være litt ærlig, å si at jeg har slitt veldig mye med angst og depresjon. I en periode fra når jeg var 18 år til 20 årene, nesten opp til nå. Jeg har det jo bra, og alt er bra, i dag. Men, det å gå inn på en stream, og se streamere, og se ... Å være med i et community, det har hjulpet meg veldig mye. Og det er jo også, det med at jeg startet å streame det var også en utfordring til meg selv. At jeg er nødt til å åpne meg opp, og jeg er nødt til å gjøre noe. Det var en veldig fin plattform for meg å åpne opp det sosiale livet mitt igjen.

Informanten så muligheter i kommunikasjonsforholdet på Twitch som en måte å finne tilbake til det sosiale livet igjen etter en psykologisk tøff periode. Han bestemte seg for å engasjere aktivt med mediet for å strategisk utsette seg for sosial interaksjon, og fikk gjennom teknologien en økt form for kontroll. Han ble mer sosial og delte mer av seg selv, men i hjemmets trygge omstendigheter og med muligheten til å avbryte eller begrense uønsket interaksjon. Dette er sammenlignbart med hvordan Baym (2010) forteller oss at nye medier kan gi oss større kontroll over interaksjon. Vi kan også vurdere det som enda et eksempel på medialisert aktivitet, hvor mediet fungerer som erstatning for sosial kontakt (Schulz 2004), og viser hvordan interaksjonen kunne skape større meningsgivende egenskaper for mediebruken.

Tre andre informanter hadde også kringkastet, og med varierende motivasjoner. En syntes det var gøy å underholde og elsket oppmerksomheten. Flere var opptatt av å dele reaksjoner og ferdigheter med andre, og en syntes det var morsomt å engasjere i flere samtaler samtidig: En med tilskuerne sine, men om parallelle samtaler til uvitende medspillere i rollespillet han kringkastet. Noen av disse eksemplene blir hentet fram med sitater senere i kapitlet, men poenget er først og fremst at mediet fikk ulike roller for informantene når de produserte. Men også som publikummere ble det identifisert ulike mulighetsstrukturer. En informant brukte Twitch for å dokumentere om regelbrudd tok sted i en spillverden hvor han hadde administrativt ansvar. Informant C følte han kunne få med seg konserter og innhold på "The Gathering 2017", et LAN-party han ikke kunne delta på. Informant A brukte musikk-kanaler

for å høre på musikk i bakgrunnen av andre oppgaver. Og informant E oppdaget Twitch da han trengte en enkel måte å gjøre videoopptak for guilden sin, fra *World of Warcraft* raid.

Engasjeringsnivå

Som jeg skal vise gjennom kapitlet, hadde informantene måter å bestemme hvor aktive de var i Twitch bruken sin. På samme måte som Cheung & Huang (2011) rangerte engasjementet og motivasjonen hos tilskuere av *Starcraft*, kan jeg poengtere forskjeller hos mine informanternes bruk av Twitch. Jeg begynner med å se på den kanskje mest aktive bruken, hvor informantene var kringkastere. I slike roller delte de video av seg selv, og kommenterte på innholdet i spillet og chatrommet. Noen hadde til og med forsøkt å gjøre dette til en heltidsjobb, og engasjerte aktivt i mange timer hver dag.

E – [...] Så da tok jeg opp streaming ganske mye da, streamet 6 timer på morgenen, og 6 timer på kvelden. Da var det, da kjente jeg at jeg måtte trene, i mellom. Så når jeg var 6 timer der, så var det å trene, lage mat, vaske, rydde. Det var det, også sette seg tilbake igjen. Jeg merket at det var ikke et liv for meg.

I en periode hvor informanten hadde vært arbeidsløs bestemte han seg for å prøve kringkasting på heltid. Dette krevde et engasjement som var i overkant for han. En annen informant kjente at han også kringkastet for mye, og måtte ta pause for å redde forholdet til samboeren. Her kan domestiseringen av Twitch vurderes som mislyktes til en viss grad: Fulltids-engasjementet var kilde til konflikt, og måtte vike for å bevare parforholdet. Samtidig kan jeg bruke det for å påpeke viktigheten av Twitch sitt lave krav til tid, for den praktiske dimensjonen (Sørensen 2006). Det var kun ved for mye tidsforbruk, hvor avbrytelser ville ha skadet sendingen, at domestiseringen ble problematisk. Og da kunne informanten bare tone ned engasjementet, og var enda en aktiv titter. Informanter som hadde kringkastet selv, hadde også stor respekt for de som gjorde slikt på fulltid. De forklarte at det ikke var enkelt og krevde et aktivt engasjement, evner til å underholde, tekniske ferdigheter og riktig utstyr. De følte også at mange feilaktig trodde kringkastingen av dataspill var enkelt.

F - Jeg satt og pratet med meg selv på stream, jeg var alltid veldig fokusert på den: At jeg måtte si noe, jeg måtte kommentere noe, jeg måtte finne på ting å gjøre. Og det var enkelte tilfeller jeg kunne sette meg og følge med på nyheter og sånt og bare skrive notater som jeg hadde foran meg. I tilfellet jeg mistet ... ikke klarte å si noe. Etter hvert så går det jo lettere og lettere, for du få flere i chatten som skriver til deg.

Informant F delte hvordan han som kringkaster følte han måtte massekommunisere til publikummet sitt. Uten kjennskap til livestreaming kan dette virke åpenbart: TV-

personligheter står jo tross alt og prater til deg gjennom kameraet. Men for Twitch opplevde informanten dette annerledes, og det var en følelse av genuin samtale mellom titter og kringkaster. Her vises det hvordan synkronisert interaksjon gir en følelse av å være sammen (Baym 2010), et virkemiddel som også er viktig for publikumsengasjement på andreskjermer med lineær TV (Wolk 2015). I sitatet over engasjerte informanten aktivt i prat fordi han av egen erfaring trodde publikum ønsket det, og at mange kunne bruke sendingene mer som bakgrunnsstøy. Han baserte kanalen sin på egne bruksmønstre, og forsøkte å legge til rette for både passive og aktive publikummere. Han forstod at Twitch kunne ha fleksible roller hos titterne, og dermed forsøkte å tilrettelegge for kryssmedia i sin egen produksjon, i den forstand at innholdet kunne bli brukt på flere måter (Petersen 2007). Men det identifiseres også at pratingen var lettere med aktive publikummere, hvor tittere kunne fungere som medprodusenter og bidra til innholdet. Dette kan også sees i lys av Henry Jenkins' 'deltakende kultur' (2006), og hvordan kommunikasjonsforholdet tillater alle en mer aktiv status i produksjonen. Dette stemmer også godt over ens med Hamilton *et al.* (2014) sine funn om belønnede følelser av deltakelsen i samfunn på Twitch. Produksjonen av slik kryssmedia ble altså hjulpet av publikums engasjement.

D - Det er morsomt å streame selv, synes jeg i alle fall. Når jeg streamer så, for noen ganger så får jeg med meg, ja, en god del folk inni. Også, på en måte kan jeg kommentere og snakke om det utenom. For eksempel, hvis. Ja, la oss si at. Noen ganger sies det noe idiotisk i teamspeaken, så kan ikke jeg ta å kommentere på det liksom. Kan ikke kalle han en idiot, foran han. Men jeg kan kalle han en idiot foran Twitch streamen. Også bare sånn: "Oh my, what an idiot".

Noen av informantene fortalte at det var enklere å underholde om man engasjerte i flere samtaler samtidig. Noen spilte og kringkastet lagspill, og måtte effektivt kommunisere med resten av lagkameratene for å oppnå resultater. Dette ble gjort vokalt via voip-programmer. Slik var det alltid pågående interaksjon, og man unngikk ukomfortabel og uinteressant stillhet i underholdningen. I sitatet over fortalte informanten om når han kringkastet fra online rollespill og måtte spille karakteren sin, som var politibetjent, men kunne samtidig dele den egentlige reaksjonen med titterne sine. En annen informant kringkastet ofte *Counter Strike: Global Offensive*, et spill med en del ventetid om man dør til motstanderen. I dette tidsrommet kunne han prate med tilskuerne sine, for eksempel om situasjonen som fikk han drept.

B - Det er jo helt klart. Hvis streameren bare sier et ord inne i mellom, annet hvert minutt liksom med en monoton stemme så, er det som regel ingen vits å ser på den streameren da. Det finnes jo alltid noen andre å se på heller.

Å prate med publikummet var selvfølgelig valgfritt i bruken av Twitch. Kringkasterne hadde ikke trengt å si et ord, men skjønnte at dette ville blitt kjedelig for alle. Forståelsen kom av egne preferanser, til å kunne engasjere i ulike nivåer med interaksjonen og påvirke kringkasteren. Dette kan sees i lys av deltakende kultur, slik Jenkins forklarer den (2006). Informantene hadde en følelse av at de kunne bidra, og at bidragene hadde betydning. Men de opplevde også at denne interaksjonen var viktig selv når de ikke deltok, og mange pleide å høre på kringkasteren prate med aktører i chatterrommet, uten å lese det selv. Interaksjonen skapte en form for fleksibilitet, hvor lesing, skriving, høring og titting kunne brukes separat eller kombinert for å skape ønsket engasjeringsnivå.

C - Det skjer jo nå at jeg ... I går kveld satt jeg jo å fulgte med på min egen stream, brosjan sin stream, en kamerat sin stream, ny stream og et spill-stream.

M - Samtidig?

C - Ja, 5 streamer på en gang. Og alt hadde jeg på en skjerm. I hvert hjørne hadde jeg 4, og i midten har du meg selv da, for eksempel da.

Sagt med andre ord, spilte Twitch veldig mange roller for informantene. Det var ikke kun for underholdning, som vi har sett, og engasjeringen i mediet varierte veldig. Bruken kunne noen ganger ligne radio og bakgrunnsstøy, mens andre ganger lignet det mer aktivt programinnhold slik man kjenner det fra film og TV. Spesielt gjaldt sistnevnte for profesjonelle produksjoner, som regel større e-sport turneringer. Informantene kunne i slike tilfeller droppe interaksjonen helt, mens andre ganger var interaksjonsbehovet hovedmotivasjonen for å besøke en kanal. Dette ble også gjort selektivt, for eksempel kunne informant A sjekke chatten på telefonen, hvis han ville se reaksjonene til spesielle hendelser i sendingen. Det var dermed mulig å tilpasse Twitch i forskjellige situasjoner. Jeg knytter denne egenskapen, 'selektivt engasjement', til kontekstene vi har vært innom tidligere. I et økologisk perspektiv vurderer jeg dette som del av den større helheten i domestiseringsprosessen. I forhold til de sosiale omgivelsene i den ytre konteksten, kunne informantene bruke Twitch mer passivt når det kolliderte med andre gjøremål. For eksempel når informant F sluttet å kringkaste på heltid, for å være mer med samboeren. I mediekonteksten kunne informantene bruke Twitch sammen med andre medier, og delegere oppmerksomhet slik det passet i situasjonen. For kjedelige øyeblikk fikk mediet mer

oppmerksomhet, men fikk en passiv rolle som bakgrunnsstøy når andre ting foregikk. Denne egenskapen kan sies å ha bistått i den praktiske dimensjonen av domestiseringen (Sørensen 2006), når Twitch kunne bli gitt delvis selektivt engasjement og oppstykket oppmerksomhet.

Størrelsen teller

Kanalene på Twitch kan ha veldig varierende publikumsmengder, som kan påvirke interaksjonen og dermed mulighetene vi har sett på til nå. I mindre kanaler er fokuset på deltakelse, interaksjon med andre tittere, og byggingen av samfunn. Når tilskuermassen vokser, blir den etter hvert mer ukontrollerbar og ikke i stand til å bevare meningsfylte samtaler mellom publikummere. Hva som skrives passerer så raskt at man ikke kan forvente at det blir lest, og kommunikasjonsformen endres (Hamilton *et al.* 2014).

A - Ja altså der har du jo også copy-pasta da, som er en ting ikke sant. For da føler du at, hvis det er masse copy-pasta så føler du at du også kan gjøre det da. For det er så mange andre som gjør det, ikke sant. Da er det ingen som legger merke til om du også gjør det da. For du bare glir inn i mengde, hvis du skjønner. Så ... Det er jo ikke sikkert at folk hadde gjort det i virkeligheten for det om.

Chatten transformeres mer til en arena for heiarop og "copy-pastas", hvor emojis og gruppeinnsats preger atmosfæren. Informanten i sitatet syntes også det fantes ekstra trygghet i store publikum, som gjorde det lettere å sende inn frekke meldinger. Informantene sammenlignet dette flere ganger med tribune-mentaliteten man for eksempel finner i fotball, hvor det er naturlig å slenge med leppa i kor med likesinnede. Selv om informantene syntes slik kommunikasjon kunne være morsomt å observere, deltok de sjeldnere i interaksjonen. Årsaken kan vurderes i lys av Bayms (2010) poenger om at for mange aktører ødelegger samtalen, og kan forklare hvorfor informantene ikke deltok like ofte. Kanskje svekket det følelsen av å kunne bidra, som er viktig i skapelsen av deltakende kultur (Jenkins 2006). Det er også svært vanlig på Twitch å begrense interaksjonen, for eksempel ved å gi chat privilegier til abonnenter, for å bevare meningsfylt samtale (Hamilton *et al.* 2014). Det bør klargjøres at dette ikke er å si at større publikumsmasser må være ødeleggende, og jeg skal senere se på viktigheten av 'stemningen' som finnes på tross av store publikum.

B - [...] og allerede da så hadde de veldig mange views. Og da gikk det jo sjeldent ann å ha en særlig sånn samtale i chat da, som man ofte ... kanskje vil prøve å gjøre. Man da, og hvis jeg ville ha, litt mer følelse av community da. Så, begynte jeg å se på noen mindre streams da, som var knyttet til den samme gjengen da. Men som hadde mye færre seertall da, i stedet for 6000 viewers så var det kanskje, tja. Par hundre eller noe sånt da. At da,

var det lettere å opprette noen kontakter, chatte med folk på nett. Kanskje, spille med de innimellom, hvis du hadde samme spill og de spilte et online spill da.

I sitatet over fortalte informant B at han søkte ut kringkastere fra samme spillsamfunn, men som ikke hadde like mange tittere, for lettere å kunne slå av en prat. Slik fikk tilbudet av mange kanaler en viktig egenskap, og ga valgmuligheter. Han fant en måte å engasjere i spillsamfunnet slik at stemmen hans ble hørt, i en mindre kanal tilknyttet samme organisasjon. I et kryssmedia perspektiv, kunne informanten legge til rette Twitch i forhold til situasjonen og hans daværende behov og ønsker. Dette kan også knyttes til nyere forståelse av 'publikum', ikke bare i hvordan mennesker reagerer til nye medier, men også påvirker de i det raskt ekspanderende digitale landskapet (Carpentier *et al.* 2014). Jeg kommer tilbake til hvordan vi kan forstå Twitch brukere senere, men problematikken fanges godt i sitatet under.

... disputes on the nature of the audience seem to involve two related dialectics. The first is a tension between the idea that the audience is a mass public versus the idea that it is a small community. The second is the tension between the idea that the audience is passive versus the belief that it is active. – Littlejohn (1996, s.310 – gjengitt etter Carpentier *et al.* 2014, s.6)

Unik dynamisk kommunikasjon

Både i rollen som kringkaster og titter, aktiv eller passiv mottaker, var interaksjonen med andre brukere kritisk. Hvis det ikke var noen form for kommunikasjon, så ikke informantene alltid poenget i å titte. Spesielt gjaldt dette det 'typiske' innholdet, med én kringkaster som spilte fra gutterommet. Pratet han ikke med publikummet, ble han heller ikke prioritert av informantene. Synkronisert interaksjon skapte et 'lag' over innhold som ellers ville blitt oppfattet som uinteressant. Dette ble et vesentlige skille til lignende medieinnhold, som for eksempel videoer på YouTube, hvor produsenter fikk tilbakemeldinger fra publikummet sitt i ettertid. Sett i lys av Bayms (2010) forståelse av synkronisert samtale, legger det opp til mer lek, moro og følelsen av å være sammen. Interaksjonen var en del av innholdet.

F –Altså Twitch er jo i hvert fall, i forhold til en sånn podcast da, en vlog da. Så er jo Twitch mer løst og ledig da, vil jeg si. Det er ikke planlagt, gjerne. Det er jo så klart enkelte streamere som planlegger streamen sin og planlegger det de skal si og sånn. Men som regel, de fleste streamerne tror jeg ikke planlegger noe særlig mye. De slår nå på streamen da, begynner å spille, så kommer det av seg selv da. Med en podcast er det gjerne planlagt hva som skal sies, gjerne en vlog også. Planlegger litt hva de skal prate om.

Opplevelsen av at innholdet ble delt mellom publikum og kringkaster var viktig for informantene. De ville vite at kringkasteren oppfattet deres og andre reaksjoner. Når vi sammenlignet interaksjonen på fjernsynet, for eksempel hvor TV-sendinger hadde brukt Twitter og Instagram for å engasjere på andreskjermene, var ikke opplevelsen den samme. Informantene følte innsendte meldinger var preget av sensur og håndplukkede. Det manglet en følelse av at den egentlige meningen kom gjennom, og det ble dermed 'falskt' hvor Twitch ble 'ekte'. Dette kan ha vært fordi anonymitet kan medføre at man er mer ærlig (Baym 2010), og dermed skaper 'ekte' samtaler på Twitch. Informantene savnet en garanti hos andre medier, for at produsenten leste publikummets tilbakemeldinger. Dette kan sees i forhold til deltakende kultur, hvor brukerne følte de ikke kunne bidra til innholdet på samme måte som de fikk på Twitch (Jenkins 2006).

A - Han (kringkaster) snakker nødvendigvis ikke så mye med chatten, men han følger med da. Og kommenterer, den generelle tema i chatten. Til enhver tid da, for å si det sånn

Informantene var generelt interessert i hva mottakere av felles innhold hadde å si, på tvers av medier. Flere av de likte å lese på forum om filmer og serier de hadde sett. For innholdet på Twitch stilte de høye krav til kringkasterens oppmerksomhet mot chatten. Dette var en underholdning i seg selv, og mye av moroa lå nettopp i delingen av reaksjoner til innholdet. På denne måten var publikummet en viktig del av underholdningen, og aktive brukere ble medprodusenter. Informantene syntes for eksempel det var morsomt når chatten gjorde narr av dårlige resultater eller tabber i spillene, og var opptatt av hva andre tilskuere syntes. Sett videre i lys av deltakende kultur, hadde publikummets sosiale kobling og bidrag en faktisk betydning for underholdningen (Jenkins 2006).

*A - Ja, Bob Ross hadde ikke vært noen ting uten twitch-chat. Fordi du kan, skulle til å si, "meme" dritten ut av det. [...] Jeg trodde aldri jeg skulle sitte å se på et male-program, men neida! Når var det da, november i 2015, var det vel. Da de holdt på med derre Bob Ross greiene, jeg satt klistret jeg. Så på som bare juling *ler*. Ja, hadde jo eksamen coming up, og "neida", satt og så på bob ross. *ler*. Yes-da. Gjøre matte, neida. Bob Ross motherfuckers.*

For noen tilfeller hadde publikumsbidraget blitt selve underholdningen. For eksempel kjøpte Twitch i 2015 rettighetene til å vise kunstprogrammet "The Joy of Painting", med den avdøde maleren Bob Ross. Alle sesongene ble sendt lineært på sin egen kanal, og man lot publikum stå for mye av moroa. Informantene hadde fulgt med på dette og syntes underholdningen var konge, men kunne ikke tenkt seg å se det uten reaksjonene fra publikum. I dette tilfellet

kunne ikke chatten engang påvirke innholdet, men illustrerer godt underholdningsverdien i interaksjonen og symbolikken som skapes rundt. Samtidig varte ikke denne underholdningen evig, og 'buzzen' rundt døde til slutt ut og ble erstattet med noe nytt. Men jeg kan bruke dette for å understreke hvor viktig interaksjonen kan være, selv når den ikke var del av programinnholdet.

C - Ehm Ja. Hvis vi skal gå litt tilbake i tid, til "Vil du bli millionær". Så skulle jeg gjerne hatt en chat på det der. For da har jeg sikkert kommet til å flirt meg hjæl.

Det ble dermed klart at interaksjonen på Twitch var viktig for selve funksjonen mediet hadde. Ikke bare var blandingen av massekommunikasjon og personlig kommunikasjon viktig for deler av underholdningen, men bidro til potensialet for varierende engasjeringsnivå. Potensialet for underholdning gjennom interaksjon kan også poengteres av informantens manglende interesse for fjernsynsprogrammer, fordi de var entusiastiske til å få chatten på Twitch sammen med TV underholdning, selv om programmene ikke hadde engasjert de tidligere. For eksempel i sitatet over, men også om norske realityshows. Informant E hadde følt seg tvunget til å se på *Paradise Hotel*, men samtidig ville ha betalt for å se *Farmen* med Twitch chatten, et program han ikke i utgangspunktet fulgte med på. Samtidig tror jeg dette bare er en av mange bruksområder, og illustrerer kun hva andreskjermer har forsøkt å skape i lang tid. Twitch kunne gjør mer, ved å gjøre mindre, som jeg forklarer videre.

Kryssmedia i vekslende roller

The student of media soon comes to expect the new media of any period whatever to be classed as pseudo by those who acquired the patterns of earlier media, whatever they may happen to be. – Marshall McLuhan (Gjengitt etter Egenfeldt-Nielson 2008, s.132)

I dette kapitlet har jeg vist hvordan brukere på Twitch er med å utfordre tradisjonelle tanker om publikummet. Jeg vil argumentere for at Twitch inngår i et større helhetlig kryssmedia konsum, som er ulikt for de individuelle brukerne. Der hvor, og som sitater over er ment å understreke, tradisjonelle skiller og rutiner mellom medier og produksjon kan bremse skapelsen av kryssmedia-tilpasset innhold (Petersen 2007), engasjerer Twitch brukere i deltakende kulturer (Jenkins 2006) og skaper fleksibelt innhold som kan tilpasses mange ulike medieliv (Bjur *et al.* 2014). Dels fordi kanalutvalget er stort, men også fordi mye innhold tilbyr en vekslende i engasjeringsnivået og ofte tåler avbrytelser. Dette vises gjennom informantenes evner og ønsker til å fordele oppmerksomheten sin mellom flere parallelle

aktiviteter, delvis for å rasjonalisere tidsbruken sin. For forståelse av interaksjonen for Twitch, i lys av ønsker om å skape lignende engasjement i deltakende samfunn for andreskjerm applikasjoner (Hamilton *et al.* 2014), bør man vurdere hva det interaktive innholdet på Twitch ikke gjør: Det krever ikke kontinuerlig oppmerksomhet, tid, mye forhåndskunnskaper, reklame titting, betaling, aktivt engasjement, små eller store publikumsmasser. Slik har Twitch lagt til rette for brukeres ustabile engasjement og oppmerksomhet.

Til nå har jeg sett på domestiseringen av Twitch i tid og rom, i forhold til andre medier og sosiale omstendigheter. Jeg begynte i kapittel 4 med å vise hvordan de ulike bruksmønstrene for Twitch var mye avhengig av foreneligheten med andre prioriteter i hverdagen. Praktisk hadde Twitch tilpasset seg ulike tids- og oppmerksomhetsrammer, og i dette kapitlet har jeg forsøkt å danne en dypere forståelse av hvordan dette var mulig gjort. Sett i et medieøkologisk perspektiv, er det dannet en tydeligere forståelse av den praktiske dimensjonen i domestiseringen, ved å se på ulike kontekster. Samtidig har jeg satt den symbolske dimensjonen på innbytterbenken, og som jeg viste i tidligere kapittel, kunne identitetsfortolkningen av Twitch prege hvordan mediet forholdt seg til moralske omstendigheter. Det ble også poengtert hvordan dette kunne sees som former for medialisering, når Twitch bidro til erstatning av interaksjon og felles sosialt mediekonsum. For å danne en dypere forståelse, også av den symbolske dimensjonen skal jeg derfor se nærmere på kulturen og symbolikken, som jeg har tydeliggjort er en del av underholdningen i innholdet. Hva er det som underholder i denne kommunikasjonen, og hvorfor preger dette identitetsfortolkningen og informantenes forståelsen av korrekt bruk?

7 - Intern kultur

Kommunikasjonsforholdet vi har sett på i forrige kapittel har lagt til rette for skapelsen av flere ulike seersamfunn på Twitch. I dette kapitlet ser jeg nærmere på kulturen som utarter seg her, sett fra informantenes perspektiv og deltakelse. Undersøkelse i denne konteksten kan bidra til en dypere forståelse av meningskonstruksjonen til Twitch og dens relasjon til identitetsforståelsen i de ulike sosiale verdenene (Sørensen 2006).

Personlig kobling

Personer som kringkastet på egne kanaler var bindeleddet mellom publikummerne og innhold, og hadde nøkkelrollen i mine informanternes motivasjon for titting. Gode kringkastere og samfunn kunne bære ellers kjedelig programinnhold, og motiverte mange til fortsatt titting selv om de ikke interesserte seg for spillene. Samtidig er det også verd å nevne at dette heller ikke ble foretrukket omvendt: Interesserte man seg for et spill så foretrakk informantene titting i tandem med prefererte kringkastere og samfunn. Personligheten og atmosfæren rundt var viktig, og hadde mange fellestrekk med *mikrokjendiser*, oftere forbundet med kjente motebloggere som avhenger av popularitet og fans som følger dem (Aalen 2013 s.122).

D – Ja. Det er egentlig det som er en av grunnene til at jeg liker Twitch, er at de snakker jo med andre. Eller, i chatten. Altså, det er jo et lite community i det.

Som nøkkelpersonen i slike samfunn fikk kringkasteren mesteparten av oppmerksomheten. Hvilke verdier, holdninger og tanker han eller hun ønsket å dele, kunne umiddelbart sendes til de som så på. Dette var grunnlaget for stemningen i ens kanal, som ville gjenskapes og deles med publikum (Hamilton *et al.* 2014). Mine informanter vektla viktigheten av stemningen, og likte kringkastere som delte gjensidig miljøpreferanser og holdninger med dem selv. Gjensidigheten og de sosiale normene varierte mellom samfunnene, og informantene fortalte hvordan de hadde ulike stemningspreferanser hos de forskjellige kanalene.

E – Det hadde blitt bare gameplay da, og litt spørsmål her og der angående gameplay. Det har liksom ikke, du har kanskje ikke fått den samme connectionen da, med den personen du ser på. Det er jo ofte med små streamers at du. Og det merker jeg med mine streamers og at du, altså mine viewers og, at du, de kjenner meg. Sånn, når jeg slår på streamen så er det ofte at noen spør hvordan jobben har vært. Ehm. Jeg har jo fortalt de situasjonen min, at jeg har vært arbeidsledig og nå kommet i jobb. De vet at jeg, har drevet med musikk. Så jeg har mange spill jobber, sånn som DJ. Og da spør de jo ofte: "Ja, har du noen ny sang, eller har du noen spillelister eller". Det blir veldig personlig da.

Blir det. Så jeg tror med sånn type sensur ... jeg tror det hadde blitt veldig stivt. At det har blitt litt mye gameplay og litt for lite den streameren.

Informant E forteller hvordan han møtte titterne sine når han var ferdig med arbeidsdagen, på et personlig nivå andre medier ikke ga tilgang til. Han var allerede 'gamer', og dermed vant til interaksjon i medialiserte verdener (Krotz 2014b), men Twitch kan også sees som former for medialisering, fordi han kunne prate og sosialisere med flere mennesker samtidig som han var engasjert i hobbyen. Han spilte mest *Counter Strike: Global Offensive*, et spill med en del ventetid dersom om man dør til motstanderen. I dette tidsrommet kunne han prate med tilskuerne, for eksempel om situasjonen i spillet eller svare på generelle spørsmål. Han hadde også fortalt om livssituasjonen sin, og følte at mange tittere hadde blitt godt kjent med han.

F - Jeg hadde jo også ei venninne som kikket på meg på stream her, jeg visste det ikke før lenge etter hun sa det til meg da. "Ja, jeg likte streamen din da, her om dagen". "Jaha, sitter du og kikker på meg?". Og da viste det seg at hun hadde sittet og kikket på meg hver bidige stream i nesten et halvår. [...] Det var direkte det at hun, hun forklarte det med at hun fant ro da. I det å se på meg. I en ellers travel hverdag, så kunne hun komme hjem og se på meg, også fant hun litt ro i kroppen og følte seg bedre da.

Noen av informantene som kringkastet hadde delt om livene sine til publikum, men hadde også opplevd at tittere åpnet seg tilbake. De kunne også fortelle om en følelse av kjennskap til flere kringkastere de selv fulgte, og som var spesielt for Twitch. En informant opplevde blant annet at publikummere tok kontakt gjennom andre medier, som telefon, etter sendetid for å prate om egne livssituasjoner. Alt var ikke bare gøy, og det kunne bli veldig personlig.

D – Ja, 'hotline'. Da var jeg med på det. Og det var ... ja. Alle sammen kjente igjen aksenten min, jeg snakket med sånn ... "He's either swedish, or norwegian". Og ja. Også da sa han at han kjente igjen navnet mitt, fordi han klarte aldri å si, når jeg subscribet, klarte han aldri også si hva navnet mitt var. Så klarte han aldri å si (norsk kallenavn). Så derfor han husket meg, sa han.

Flere hadde fulgt kringkastere over mange år, og hadde oppbygd kjennskap til livene deres. For noen var det også ekstra spesielt å bli gjenkjent, for eksempel om noe de skrev fikk oppmerksomhet og ble tema for samtaler. For informant D var flere av favorittøyeblikkene hans på Twitch, når han fikk kommunisere gjennom spill eller voip med kringkasteren, *Lirik*. Under intervjuet viste han hvordan slike øyeblikk var lagret i videoformat på datamaskinen. Flere følte også at kjennskapet fungerte to-veis, og at kringkasteren kjente de tilbake. Dette var vanligst i kanaler med færre tittere, for eksempel norske, men noen informanter opplevde

at også større kringkastere husket dem. Noen informanter mente beslutningen om å besøke Twitch over andre medier kunne avhenge av denne kjennskapsfølelsen.

E – [...] For TimTheTatman har en pingvin-emote som, det er eneste grunnen til at jeg har i det hele tatt holdt ut. Altså, han trenger ikke pengene for å si det sånn. Så eneste grunnen til at jeg har beholdt, akkurat den der. Er fordi at jeg, fordi jeg har lyst på emotesene hans for eksempel. Og ja, jeg har hatt det såpass lenge. Så jeg har lik så godt kunne ha fortsatt. Men de jeg subscriber til, sånn som Jon. Så støtter jeg jo han som streamer. Han prøver jo å leve av det. Og det er jo jobben hans, og jeg liker han både som person og som streamer.

Den personlige koblingen var også en viktig grunn til at flere valgte å stifte abonnement til kanaler, og informantene ønsket å bidra til innholdet. For eksempel syntes noen det var fint å få si noe på sendingen for en liten slant, og likte fordelene man mottok om man abonnerte. Trekker jeg linjer til Henry Jenkins' 'deltakende kultur', ser man hvordan informantene hadde følelsen av at bidragene deres hadde betydning (Jenkins 2006). Informant E abonnerte til fire kanaler, og hadde dermed en større utgift til Twitch enn HBO-Nordic og Netflix. Informantene følte ikke de betalte for å se på innholdet, men heller frivillig ønsket å støtte kringkasterne. Samtidig trodde flere informanter at en påtvunget betaling ville bremsset populariteten for mange, og for dem selv ville de antakelig ikke begynt med Twitch. På denne måten var Twitch også en selektiv økonomisk utgift.

Twitch bidro til medialiseringen av sosiale verdener, som spillere allerede oppholder seg i (Krotz 2014b). Bruker jeg Schulz' (2004) aspekter for medialisering som fokus, blir det klart at Twitch utvidet grenser for kommunikasjon, for eksempel ved å la informantene kringkaste og kommunisere med andre brukere. Twitch tilbydde erstatning for sosial aktivitet, når man kunne se på samme innhold med medmennesker, uten å møtes ansikt-til-ansikt. Mediet blandet seg dermed med aktiviteter hvor man kanskje ellers ville ha møttes for å se innholdet med andre. Domestiseringsprosessen kan også påpekes her i tandem med medialisering, fordi mediet kunne påvirke omgivelsene: Twitch forlenget bruken av datamaskinen, og bidro, som del av en større mediesymfoni, til datamaskinens evner til underholdning og interaksjon, fremfor sammenkomster i stua eller andre plasser. Her kan også Hamilton *et al.* (2014) sin vurdering av Twitch kanaler som sosiale møteplasser, adskilt fra hjem og arbeid, brukes til å understreke medialiseringen.

Terskelen og grensearbeid

Det ble tidlig klart at informantene skilte mellom virkeligheten og det digitale på samme måte som mange studier om kyberkultur gjorde på 90-tallet (Bell 2007). Denne tankegangen er relevant til hvordan spillere adopterer fiktive identiteter, og viser hvordan spill kan ha sterk påvirkning på følelser av en selv (Egenfeldt-Nielson 2008 s. 149). Dette var også noe Thomas Payne argumenterer for var viktig for det sosiale aspektet i andreskjermer for spill, hvor brukerne uttrykte misnøye til applikasjoner som forsøkte å koble seg til andre sosiale medier, som Facebook og Twitter, fordi disse mediene representerte identiteter 'in real life' og måtte ikke blandes med sosial kapital tilhørende virtuelle spillverdener (Payne 2014). Slik ble det også tydelig hos mine informanter, at noen medier, som TV, radio og sosiale medier, tilhørte virkeligheten, mens Twitch tilhørte et parallelt kyberrom preget av anonymitet og friere tøyler.

F – Det husker jeg jo første gangen jeg begynte å slå på, og fant ut at jeg skulle streame selv, så syntes jeg jo det var ekkelt. For jeg tenkte sånn, noen jeg kjenner kommer jo helt sikkert til å finne ut av det, eller finne meg. Og hva kommer de til å tenke om meg? Her sitter jeg og spiller et dataspill i 6 timer og kommenterer på det.

Det ble også klart at Twitch for informantene var forbundet med spillkultur. Dette underbygger den symbolske dimensjonen av domestiseringen, som vi så i kapittel 4, og kunne prege bruksmønstrene til Twitch. Det var en felles forståelse blant informantene om at interaksjonen på Twitch bar preg av spill, og kunne dermed være preget av lavkultur og uverdighet i offentlighetens øyne (Egenfeldt-Nielson *et al.* 2008 s. 133). Spill har enda ikke klart å gjennomføre en potensiell transformasjon fra nisje til mainstream kultur, og blant spillere er det debattert om dette er en foretrukket utvikling (Taylor 2012, s. 241).

F – [...] "Hva slags tosk er det her?" tenkte jeg. For da satt han og spilte World of Warcraft også skulle han finne seg en gruppe å gjøre battlegrounds med da. Og da kikket han på alle de forskjellige spillerne som kom opp og ville spille med han, også sa han: "Du suger, du suger, du suger, du er sykt dårlig, du får ikke bli med". Og da tenkte jeg: "For en tosk". Men da var jeg veldig ny på Twitch, og jeg hadde ikke helt fått med meg greiene med streamen hans da. Det med trolls. At han troller streamen sin, og streamen troller han tilbake.

Selv om kulturer på Twitch kunne ved første øyekast virke trollete og ondskapsfulle, slik informanten tenkte i sitatet over, var det oppfattet uformelle normer innad i samfunnene om hva som var greit og hvor terskelen lå. For kanalen i sitatet over opplevde informanten at mye

frekk oppførsel var akseptert og en naturlig del av interaksjonen. Informantene antok implisitt at de skjønnte hvor disse tersklene lå, og at den mørke humoren var akseptabel i mange kanaler. Så lenge hensikten ikke var ondskapsfull, følte informantene at det var greit.

A - Nei, det. Ehm. Det kommer helt an på konteksten, egentlig. Hvordan det er. Så er det noen som synes vi har "fortjent det", så kan det være litt artig. Men, skulle si, hvis det bare er blind hate så, er det bare trist.

Felles fortalte informantene hvordan det kunne være fint å ta avstand fra virkeligheten gjennom Twitch. Noen forklarte at det lå en trygghet i flukten fra samfunnets fokus på det ytre, og at det var bekvemmelig å kunne ha større kontroll på interaksjonen. De syntes også den frekke humoren på diverse kanaler de besøkte kunne være frigjørende, og tillot en større barnslighet og sadisme enn virkeligheten. Jeg opplevde under intervjuene en liten lettelse hos flere, når de skjønnte at det var greit å snakke med meg om det. De tenkte også at dette var en felles opplevelse de delte med andre brukere. Informant E var ofte i spillrelaterede situasjoner i det virkelige liv også, og hadde blant annet sett sendinger fra en e-sport turnering på en lokal kino. Der opplevde han tilskuerne som mer tilbakeholden enn på Twitch. Linjer kan trekkes til Nancy Bayms (2010) forklaringer om at anonymiteten på Twitch lar en bryte fri fra virkelighetens begrensninger. Det kan også sammenlignes med Sherry Turkles studier av kyberkultur på 90-tallet, hvor hun oppdaget at mange engasjerte seg mer aktivt i virtuelle verdener enn i virkeligheten (Gjengitt etter Bell 2007). Engasjert deltakelse kan også kobles til 'deltakende kultur' (Jenkins 2006), hvor samfunnene på Twitch gir intensiver for mer kreativ og aktiv deltakelse enn i ansikt-til-ansikt situasjoner, eller hvor man ikke er anonymisert.

E – Jeg tror det var i starten til meg og, at det var ikke akkurat noe jeg gikk ut med på facebooken min og bare "Hei, kom å se at jeg streamer, spiller dataspill". Men nå har jeg gjort om instagrammen min, for eksempel til at jeg er mer og mer gamer-aktig.

Twitch ble dermed forbundet med anonymitet og parallell identitet, likt tidligere skiller i kyberkultur og fremdeles i online spilling (Egenfelt-Nielson 2008). Men samtidig hadde noen informanter identifisert en utvikling i senere år, og mente det nå var mer "ok" å vise spill identiteten sin offentlig, som de følte tidligere hadde blitt stigmatisert og sett på som barnslig. Dette stemmer for så vidt med andres observasjoner, om at den nerdete 'gamer' identiteten hviskes bort når spilling blir popkultur (Taylor 2012, s.241-242). Interaksjonen i spillnettverk var med på å prege denne identitetsfortolkningen, og kan ha gjort det vanskeligere å inkorporere Twitch i offentlige sfærer. For eksempel ville ikke informant C bruke Twitch i

jobb-situasjoner, fordi han følte han hadde kommet for langt i livet til å identifisere seg med spilling. Samtidig var han fremdeles var en iherdig gamer og kun 27 år, en vanlig alder for spillere (Medietilsynet 2017). Slik kan begrensninger skapes for domestiseringen, når den symbolske meningstilskrivelsen må forholde seg til en veldig annerledes offentlig identitet. Dette kan også bidra til at man holder Twitch for seg selv, og ikke inkluderer det i offentlige deler av hverdagen. Meningskonstruksjonen til Twitch spiller dermed en rolle på domestiseringsprosessen (Sørensen 2006), og kan knyttes til den enslige bruken i kapittel 4.

E - [...] Der det var en som donerte "Jeg håper foreldrene dine dør av kreft". Ehm, foreldrene hans har jo dødd av kreft. [...] Så vi fikk jo tak i foreldrene hans (donerer sine), og faktisk fortalt de om det. For han var ikke gammel nok. For det var satt på mature-filter. Og han er ikke gammel nok til å se på det her. Han, ja. Det var ganske mange kvasse meldinger da, som kom. På de donasjonen. Og foreldrene takket for at vi tok kontakt, og vi fikk en unnskyldning fra han, rett og slett. Så jeg tror det, det er veldig mange som leter etter en reaksjon, når de gjør det der.

I sitatet over fikk en venn av informant E tilsendt hetsende donasjonsmeldinger på kanalen sin, men mottok også avsenderens adresse. Her endte det i konfrontasjon, hvor de ellers adskilte sfærene møttes i en ukomfortabel blanding. Dette er den andre siden av mynten, og selv om informantene ikke forsvarte slike tilfeller hvor det ble hetset, så de det som naturlig på Twitch. I tråd med Nancy Bayms (2010) poenger om hvordan anonymitet kan skape slike utfordringer, mente informantene at man måtte regne med trollene, og hadde akseptert at man alltid ville risikere slikt på Twitch. Antakelsen om at det alltid vil være risiko for hets og upassende innhold, kan bidra til at informantene ikke alltid ville blande sfærene i sin egen hverdag. Dermed preget også anonymiteten domestiseringen, og ikke bare spill-identitetsfortolkningen, selv om de to kan sies å være nært relatert.

Innenfor og utenfor

Informantene hadde, som vi har sett, en del antakelser i bruken av Twitch. For eksempel følte de at de visste hvor terskelen for humor lå, og hva som var akseptabelt å skrive. Det ble også implisitt antatt at aktører på Twitch måtte regne med hets og kvasse meldinger om de skulle kringkaste selv. Man måtte skjønne 'greia' med Twitch, og dette var viktig for å delta, forstå og bli underholdt av miljøene på de respektive kanalene.

A - Hvis jeg hadde vært en svart fyr, også hadde jeg streamet på Twitch så hadde folk kommet å skrevet stygt i chatten. Da hadde jeg, ikke brydd meg.

[...]

M - Og hvis, men hvis folk tar seg nær av det da. Hvis folk er ulik deg. Føler du de bare skal holde seg unna Twitch da eller?

A - Ja, hvis de ikke klarer å gjøre noe annet for å stenge det ut, eller de bare fokuserer på det uansett. Da må de bare holde seg unna.

Jeg har forklart hvordan denne fortolkningen kan påvirke den symbolske dimensjonen i domestiseringen, når Twitch motarbeides av moralen i andre sfærer. Men det bør også vurderes hvordan dette kan hindre at utenforstående finner glede i mediet. Uten å ha datamateriale til å støtte dette, kan jeg spekulere i hvordan opplevelsen av Twitch virker fiendtlig og mange ville kanskje ikke funnet seg i mye av oppførselen. Domestisering er en to-veis prosess (Skjølsvold 2015), og kanskje stiller teknologien her for høye krav til hva sosiale omstendigheter og brukere må finne seg i, om domestiseringsprosessen skal være suksessfull.

F - Det er ofte jeg har sett andre norske streamere, de er jo dritnøye. De vil ikke ha noe tull i chatten sin, de vil ha ... De lar ikke folk poste linker, sånne ting. Til meg så har chatten alltid vært helt åpen. Du kan poste linker, du kan poste hva du vil. Så lenge det ikke er offensive, da. Hvis det er offensive, så tar jo en av moderatorene og fjerner deg da. Jeg har jo fått postet, det var jo noen som trodde de var artige når de postet bilder med meg men en penis i ansiktet da. Han varte jo ikke veldig lenge, han.

Informanten, som ellers fant glede i kanaler med frekk kultur, fortalte hvordan han også ønsket lave sosiale barrierer i sin egne kanal. Flere syntes også det var veldig gøy å se på større kringkastere når de åpnet for at publikum kunne donere for å få spilt av YouTube-klipp og musikk. Her var det ofte uformelt greit å forsøke å vippe kringkasteren av pinnen, for eksempel ved å donere upassende og irriterende innhold. Samtidig ble det også satt grenser avhengig av kanalen, og i sitatet over ble strikken tøydd for lang når titteren ikke tok hintet etter første advarsel, og sendte et tilsvarende bilde senere. Dette resulterte i en bannlysning, slik at han ikke fikk skrive på informantens kanal lenger. Dette mente informantene var et system som fungerte, og respekterte kanalers rett til å håndheve etter ønsket etiske rammeverk, selv om de mente tittere helst burde respektere normene i kanalene. Men uansett måtte man akseptere uheldige situasjoner, om skal skulle bruke Twitch.

Frekk deltakende kultur

I dette kapitlet har jeg studert kulturen på Twitch fra innsiden. Den manifesterte seg i samfunn født av kommunikasjonsforholdet, varierte mellom kanalene, og spilte en sentral rolle for underholdningsverdien for informantene. Personlige koblinger til kringkastere og deres respektive kanaler var nøkkelelementer for engasjering utover spillinnholdet, via det komplementære sosiale aspektet på Twitch, og hadde potensial til å overgå og bære ellers uinteressant innhold. Det ble verdsatt av informantene en følelse av genuin ærlighet hos chatten og kringkasteren, på en måte som opplevdes som begrenset og sensurert på mange andre medier, og kan delvis sies å avhenge av anonymitet og kontroll over interaksjonen (Baym 2010). Bi-effekten av dette var tilretteleggelsen av trolling og hets, men også befriende, barnslige og deltakende samfunn som i større grad bremses i offentligheten.

Informantene kunne identifisere nye brukere på Twitch, om de ikke håndterte språket og symbolikken. Dette var mulig fordi praten på mange måter skilte seg fra dagligtalen, og var preget av frekk spillkultur. Det hvilte en antakelse om at man måtte beherske konsekvensene av slik dialog, og være tykkhudet i potensielle møter med mobbing og hets, om man skulle engasjere med mediet. Twitch ble dermed forbeholdt de "innenfor" som ikke bare kunne håndtere kulturen og den åpne kommunikasjonen, men også tolererte den, og jeg vil argumentere for at informantenes preferanser og bruksmønster bidro til å forebygge kulturen, ved å delta i frekke samfunn, som også kan ha vært en del av årsaken til at Twitch oftest ble gjort alene.

8 - Avslutning

The one lesson we've learned from the digital age is that convenience trumps quality
- Alan Wolk (2015)

Å oppsummere en hel epoke i en setning vil nødvendigvis føre til ekstrem forenkling. Det er likevel noe i sitatet som passer godt for Twitch sin del også, og jeg skal her argumentere for hvordan oppgaven har vist dette. Ved å utforske bruksmønster og tanker rundt Twitch i ulike kontekster, har jeg forsøkt å skape et helhetlig bilde av domestiseringen og nåværende situasjon. Dette er resultatet av å se på moralitet og materialitet - forståelse av korrekt bruk og de praktiske mulighetene i teknologien. Jeg skal her oppsummere moralitet og praksis, før jeg forklarer hvordan koblingen mellom de har forklart situasjonen for domestiseringsprosessen. Her vil jeg også trekke frem og reflektere rundt unntakene av bruken, ettersom innholdet på Twitch, for informantene, hadde ustabile bruksområder. Jeg presenterer først bruksmønstrene i tråd med teoriene presentert i oppgaven, og drøfter deretter hvordan bruken av Twitch kan forstås som former for medialisering.

Praktiske bruksmønster

Tidligere studier av Twitch har sett hvordan kommunikasjonsforholdet legger til rette for sosial interaksjon og skapelsen av samfunn (Hamilton *et al.* 2014), og flere har identifisert en blanding av passive og aktive brukerroller (Smith *et al.* 2013). I denne oppgaven ble det også klart at informantene brukte Twitch i ulike roller, og delvis bestemte engasjeringsnivået selv. I den forstand at Twitch brukes i mange roller, kan det beskrives som kryssmedia bruk fordi det inngår i kombinasjon med mange medier (Bjur *et al.* 2014), men også hvordan den samme fortellingen brukes i ulike roller, fra passivt bakgrunnsstøy til aktiv deltakelse (Petersen 2007). Der hvor medieorganisasjoner har skilt mellom ulike produksjoner, som radio, TV og nettsider, viser oppgaven hvordan Twitch brukes som kryssmedia gjennom deltakende kulturer (Jenkins 2006), hvor interaksjonen blir et viktig aspekt i underholdningen, når brukere blir opptatt av hverandre, og kan således forstås som medprodusenter. Med vekslende engasjering, store kanalutvalg og 'stillinger' som tåler avbrytelser, praktiseres Twitch oftest blant mange medier, i kompliserte, ikke-konkrete, og ustabile 'medieliv' (Deuze 2014).

Blant mange medier kunne Twitch gis 'delvis kontinuerlig oppmerksomhet' (Watkins 2009), som minsket følelsen av bortkastet tid, fordi informantene gjorde flere ting 'samtidig'. Med en meningsfortolkning nært spill, kan denne 'mediesymfonien' sees som en måte å rasjonalisere

tidsbruken på datamaskinen. På samme måte som Eklund og Jonsson (2012) oppdaget at spillere fant mer mening i spill enn andre medier, fordi de sosialiserte, deltok og utførte oppgaver. Mine informanter viste likhetstrekk, og var opptatt av å ikke kaste bort tid, men forsvarte bruken av Twitch fordi de gjorde mange andre ting samtidig, og det sosiale var viktig for dem. I forhold til andre medier var interaksjonen vurdert som 'ekte' og morsom, som kan til en viss grad tilknyttes anonymitet og synkroniteten i samtalene (Baym 2010), men også atmosfærene, språket, og normene i de respektive samfunnene (Hamilton *et al.* 2014).

I et medieøkologisk perspektiv ble bruksmønster på tvers av kontekstene viktige for å skape et helhetlig bilde av nåværende situasjon. Bekvemmeligheten for Twitch, ligger i fleksible evner til å passe inn blant mange medier på datamaskinen. Som del av en større mediesymfoni, ble ikke Twitch tilpasset TV'n i stua, hvor det 'låses' til en hovedskjerm, men fikk flytende roller. Flexibiliteten kan også sees i lys av den praktiske dimensjonen av domestiseringen (Sørensen 2006): Den gjorde at Twitch i seg selv ikke påvirket rutiner i hverdagen, og var sjeldent en kilde til konflikt, slik dataspill kan være (se for eksempel Ask 2011). Mulighetene til å tone ned bruken kunne motarbeide eventuelle konflikter. Samtidig fungerte Twitch som en måte å forlenge engasjementet til spill, likt applikasjoner for andreskjermer (Payne 2014), og bidro til en større helhetlig databruk.

Moralitet

Som tidligere nevnt, var Twitch identitetsfortolket nært 'spill', og samfunn kunne eksistere på tvers av spill og Twitch. Flere likhetsstrekk ble identifisert mellom spill og Twitch.

Rasjonaliseringen av tidsbruken ble nevnt ovenfor (Eklund & Jonsson 2012), men Twitch ble også forbundet med en parallell og adskilt verden, på samme måte som forskning skilte virkelighet og kyberrommet på 90-tallet (Bell 2007), og som er relevant for hvordan spillere adapterer fiktive identiteter (Egenfeldt-Nielson *et al.* 2008 s.151). For den symbolske dimensjonen av domestiseringen ble dermed meningskonstruksjonen tilknyttet Twitch viktig (Sørensen 2006), og var påvirket av brukernes identitetsforståelse og selvrepresentasjon på ulike måter i hverdagens moralske økologi. Moraliteten forsterker forklaringen på plasseringen av Twitch, og forklarer delvis hvorfor mediet sjeldent ble brukt i fellesskap, slik informantene kunne bruke andre strømmetjenester, som Netflix og HBO. Deler av innholdet på Twitch var preget av spillkultur, og ble ansett som upassende i møter med utenforstående. Både fordi informantene tenkte det ville skade omdømmet deres, men også for å 'spare' ikke-interesserte. Gjennom å studere dette i flere kontekster viser oppgaven hvordan kulturen på

Twitch kan oppfattes som upassende og frekk, spesielt om man ikke kjenner de språklige kodene. Normen om at man måtte tåle mobbing og frekkhet om man skulle bruke mediet, kan øke forklaringen for hvorfor informantene ikke hadde sterkere ønsker om å inkludere utenforstående i tittingen. Brytingen av sosiale koder, som kunne være avslappende og underholdende for mine informanter, kan hemme bruken for andre og skape begrensninger for mediet. På denne måten kan moraliteten sees i et økologisk perspektiv, og den enslige bruken kan delvis forklares både som en måte å spare utenforstående, men også forsvare selvrepresentasjon og identitet.

Koblingen

I oppgaven forklares praktiske bruksmønstre og nåværende situasjonen. Twitch hadde vekslende roller og inngikk som del av en større meningsgivende mediesymfoni, som sammen med deltakelse og interaksjon, gjorde det lettere å rasjonalisere tidsbruk gjennom selektiv delegering av oppmerksomhet. Denne symfonien var mest bekvemmelig på datamaskinen, hvor grensesnitt og flere skjermer kunne representere symfonien etter brukernes behov og ønsker i større grad. Men den selektive engasjeringen kan også kobles til moraliteten: Om brukere ikke ønsket å blande sfærene, slik de skilte mellom det virtuelle og det virkelige i fortolkningen av mediet, ble grensearbeidet gjort. På samme måte som Twitch tålte avbrytelser og sameksisterte blant mange medier, ble avbrytelser fra andre sfærer også håndtert. Upassende innhold og bruk forbundet med Twitch kunne bekvemmelig bevares adskilt, og identitet forbundet med spill og Twitch var lett å 'forsvare' fra virkeligheten. Samtidig bør det understrekes at datamaskinen typisk brukes alene, om innehar en forståelse om at 'korrekt' bruk er alene, mens TV for eksempel tradisjonelt har vært en sosial aktivitet (Fagerjord & Storsul 2007 s. 22-23), og oppgaven forklarer heller Twitch spesifikt.

Unntakene

Gjennom oppgaven har det kommet fram unntak til bruksmønstrene, og disse kan bidra til å skape en dypere forståelse. Det viktigste unntaket er når informantene faktisk så Twitch sammen med andre, ansikt-til-ansikt. Titting sammen i stua skjedde oftest i bofellesskapet med flere spill-interesserte, og viser hvordan gjensidig moralitet kan påvirke bruken. Felles for disse tilfellene var at innholdet kunne være mer engasjerende enn mye 'vanlig' innhold på Twitch. For eksempel når det var proffe produksjoner for turneringer, og ikke bare tilfeldig 'zapping' mellom kanaler eller kilder til bakgrunnsstøy.

Innhold som var av høyere produksjonsverdi ble oftere brukt på en hovedskjerm. For eksempel var dette e-sport turneringer, og for informantene som fulgte klubber og proffe spillere, var antakelig slikt innhold ekstra spennende. Slik kunne Twitch være hovedskjerm og løsrive seg fra den typiske underholdningen, hvor det oftere var et ustabil fragment av større kryssmedia bruk. Sagt med andre ord: Når Twitch innhold lignet innholdet man tradisjonelt forbinder med fjernsynet, og bruker-deltakelse ikke ble oppfattet som mulig, passet det bedre i stua. Her kunne innhold få full oppmerksomhet, om det ikke passet i mediesymfonien på datamaskinen. En kan også argumentere for at proffere produksjoner motarbeider upassende deltakelse fra publikum, og dermed er tryggere. I flere tilfeller, hvor jeg så Twitch på TV sammen med informantene, valgte de å se i fullskjerm slik at chatten ikke ble synlig. Dette kan også være en løsning for å unngå trollene. I disse situasjonene trengte ikke den frekke kulturen å blande seg med underholdningen, og man risikerte ikke å eksponere seg eller andre for upassende innhold.

Unntakene kan også brukes som påminnelse om at brukere og sosiale kontekster, i tråd med oppgavens poenger, er uklare og varierte. Hva som er upassende for noen, er helt akseptert hos andre. Innhold som er passivt for noen, er aktivt for andre. Det som er 'multitasking' for noen, er kaos andre. Samfunn og interaksjon som er interessant for noen, er kanskje irriterende for andre. Uansett har jeg vist at domestiseringen av Twitch, for noen brukere, kan tilpasses nyanserte, avanserte og ikke-konkrete medieliv.

Konklusjon

Gjennom oppgaven har jeg forklart hvordan unge brukere har domestisert Twitch. Jeg har vist hvordan utviklede bruksmønstre kan forklares av roller Twitch spiller som vekslende kryssmedia i individuelle og ustabile medieliv. Sammen med følelser av meningsfylt interaksjon og deltakelse var Twitch del av en større mediesymfoni, som kunne brukes for å rasjonalisere fritid på datamaskinen. I sfærer separert fra virkeligheten ble Twitch fortolket nært spill og Internett, og var tilknyttet virtuelle identiteter og sosiale kretser. I en verden preget av lek og moro, men også anonymitet og frekk kultur, kunne blanding av sfærer skape ukomfortable identitetskollisjoner, og innholdet ble oppfattet som upassende for utenforstående, spesielt for de som ikke ville tolerert potensiell mobbing, hets og drøy humor. Forståelsen av korrekt bruk og mulighetene i teknologien forklarer dermed de enslige bruksmønstrene for informantene på forskjellige, men komplementære måter; hvor praktiske egenskaper forenklet grensarbeid i en moralsk økologi.

Domestiseringen av Twitch kan forstås som former for medialisering, og jeg bruker Schulz' (2004) aspekter som fokus: Twitch utvidet naturlige grenser for kommunikasjon når brukerne kunne forlenge spillkultur og engasjement, og digitalt tittet og deltok de sammen med andre medmennesker. Samtidig kunne dette erstatte andre sosiale aktiviteter, som felles titting i stua, når Twitch hovedsakelig ble forbeholdt enslig bruk på datamaskinen. Slik fikk man bekvemmelig kontrollere interaksjonen og tilpasse medieinnhold til egne preferanser, som ikke alltid var oppfattet som passende innhold for andre sfærer i hverdagen. Twitch kan vurderes som blandet med ikke-media aktiviteter og sosialt liv, spesielt når mediet ble brukt terapeutisk og som sosiale avslapningsrom (Hamilton *et al.* 2014). Mediet bidro også til mer individuelt mediekonsum, hvor det ikke var antatt at aktører så på det samme innholdet, men konstruerte egne mediedietter og roter til tradisjonelle forståelser av et konkret publikum (Carpentier *et al.* 2014).

Fremtid og videre forskning

Nevnt i oppgavens innledning er det flere aktører som satser på livestreaming og digitale strømmetjenester. Jeg tror vi har en spennende fremtid i vente, og amatørernes tilgang til produksjonsverktøy og mobilt bredbånd vil skape interessante muligheter for direktekringkasting. Samtidig vil det skapes utfordringer i grensearbeidet mellom sensur og upassende innhold, som er et spennende tema i seg selv. I denne oppgaven vises antydninger til problematikken, og forslag til videre forskning kan være å studere hvordan andre grupper i samfunnet opplever Twitch, observert i kontekster utover husholdet. For eksempel vil rase, kjønn og alder være interessante variabler for brukeres møter med Twitch, men også hvordan ikke-brukere kan påvirke domestiseringen. Da vil kanskje også den kognitive dimensjonen av domestiseringsprosessen bli mer tydelig (Sørensen 2006), som i denne oppgaven er dimmet av implisitt og gjensidig kunnskap. Twitch kan også være en kilde til forskningsdata, og kan være en interessant måte å studere spillsamfunn, kultur og sammenkoblet titting.

9 - Vedlegg

Litteratur

- Aalen, I. (2013). *En kort bok om sosiale medier*. Bergen: Fagbokforlaget
- About Twitch (2017). Om Twitch. Hentet fra <https://www.twitch.tv/p/about> (4.4.2017)
- Ask, K. (2011) Spiller du riktig? – Tid, moral og materialitet i domestiseringen av et online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 18 (02): 140-153
- Athique, A. (2013). *Digital Media and Society: An Introduction*. Cambridge: Polity Press.
- Bakardjieva, M. (2005). *Internet Society: The Internet of everyday life*. Sage: London.
- Baym, N. K. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. (1. utg.). Cambridge: Poloty Press
- Bell, D. (2007). *Cyberculture theorists: Manuel castells and Donna Haraways*. London: Routledge
- Berker, T., & Levold, N. (2007). Moralske praksiser i forbindelse med tung internettbruk. I N. Levold & H. S. Spilker (Red.), *Kommunikasjonssamfunnet: Moral, praksis og digital teknologi* (1. utg. s. 35-48). Oslo: Universitetsforlaget
- Bjur, J., Schrøder, K. C., Hasebrink, U., Courtois, C., Adoni, H., & Nossek, H. (2014). Cross-Media Use – Unfolding Complexities in Contemporary Audiencehood. I N. Capentier, K. C. Schrøder, & L. Hallett (Red.), *Audience Transformations: Shifting Audience Positions in Late Modernity*. (1. utg., s. 15-29). New York: Routledge.
- Buananno, M. (2016). Thematic Issue on The End of Television (Not Yet): Editor's Introduction. *Media and Communication: (Not Yet) The End of Television*, 4 (03): 95-98. Portugal: Cogitatio Press
- Carpentier, N., Schrøder, K. C., & Hallett, L. (2014). Audience / Society Transformations. I N. Capentier, K. C. Schrøder, & L. Hallett (Red.), *Audience Transformations: Shifting Audience Positions in Late Modernity*. (1. utg., s. 1-14). New York: Routledge.
- Cheung, G. & Huang, J. (2011) Starcraft from the stands: Understanding the game spectator. I *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. (763-772). ISBN: 978-1-4503-0228-9 DOI: 10.1145/1978942.1979053
- Deuze, M. (2014). Media Life and the Mediatization of the Lifeworld. I A. Hepp & F. Krotz (Red.), *Mediatized Worlds: Culture and Society in a Media Age* (1. utg. s. 207-220). New York: Palgrave Macmillan.
- Egenfeldt-Nielson, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games*. New York: Taylor & Francis

- Ekuld, L. & Jonsson, F. (2012). Time to Play: The Rationalization of Leisure Time. I *Proceedings of the 2012 iConference 2012* (s. 145-151). Toronto: ACM
- Fagerjord, A., & Storsul, T. (2007). Questioning Convergence. I T. Storsul & D. Stuedahl (Red.), *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and Media Change* (1. utg., s. 19-32). Göteborg: Nordicom
- Global VOD (2016, Mars). Video on Demand: How Worldwide Viewing Habits Are Changing in the Evolving Media Landscape.
- Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. *CHI '14 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (1315-1324).
- Hartmann, M. (2009). Everyday: Domestication of Mediatization or Mediatized Domestication?. I K. Lundby (Red.), *Mediatization: concept, changes, consequences*. (1. utg. s. 225-242). New York: Peter Lang Publishing.
- Hepp, A. & Krotz, F. (2014). Mediatized Worlds – Understanding Everyday Mediatization. I A. Hepp & F. Krotz (Red.), *Mediatized Worlds: Culture and Society in a Media Age* (1. utg. s. 1-19). New York: Palgrave Macmillan.
- Hjalvard, S. (2009). Soft Individualism: Media and the Changing Social Character. I K. Lundby (Red.), *Mediatization: concept, changes, consequences*. (1. utg. s. 159-178). New York: Peter Lang Publishing.
- Holt, J., & Sanson, K. (2014). *Conncted Viewing: Selling, Streaming, & Sharing Media in the Digital Age* (1. utg.). New York:Routledge
- Jenkins, H. (2006, 20. Oktober) Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century (Part One). Hentet fra (20.4.2017) http://henryjenkins.org/2006/10/confronting_the_challenges_of.html
- Krotz, F. (2009). Mediatization: A Concept With Which to Grasp Media and Societal Change. I K. Lundby (Red.), *Mediatization: concept, changes, consequences*. (1. utg. s. 21-40). New York: Peter Lang Publishing.
- Krotz, F. (2014a). Media, Mediatization and Mediatized Worlds: A Discussion of the Basic Concepts. I A. Hepp & F. Krotz (Red.), *Mediatized Worlds: Culture and Society in a Media Age* (1. utg. s. 72-89). New York: Palgrave Macmillan.
- Krotz, F. (2014b). From a Social Worlds Perspective to the Analysis of Mediatlized Worlds. I L. Kramp, N. Carpentier, A. Hepp, I. T. Trivundža, H. Nieminen, R. Kunelius, T. Olsson, E. Sundin, & R. Kilborn (Red.), *Media Practice and Everyday Agency in Europe*. (1. utg. s. 69-83). Bremen: edition lumière

- Kvale, S., & Brinkmann S. (2009). *Det Kvalitative Forskningsintervjuet*. (3. utg.). Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.
- Lee, H. J., & Andrejevic, M. (2014). Second-Screen Theory: From the Democratic Surround to the Digital Enclosure. I J. Holt & K. Sanson (red.), *Conncted Viewing: Selling, Streaming, & Sharing Media in the Digital Age* (1. utg., s. 40-59). New York: Routledge.
- LifeCourse Associates (2014, 12-30. Mars). The New Face of Gamers.
- Lotz, A. (2014). *The Television Will Be Revolutionized*. (2. utg.). New York: New York University Press
- Lundby, K. (2009a). *Mediatization: concept, changes, consequences*. (1. utg.). New York: Peter Lang Publishing.
- Lundby, K. (2009b). Media Logic, Looking for Social Interaction. I K. Lundby (Red.), *Mediatization: concept, changes, consequences*. (1. utg. s.101-119). New York: Peter Lang Publishing.
- Lundby, K. (2014a). *Mediatization of Communication*. (1. utg.). Berlin: de Gruyter
- Lundby, K. (2014b, 20. juni). Medialisering. I Store norske leksikon. Hentet 14. mai 2017 fra <https://snl.no/medialisering>.
- Medietilsynet. (2017). Norsk mediebarometer 2016. I Odd Frank Vaage (Red.). Oslo: Statistisk Sentralbyrå.
- Oldenburg, R. (1997) *The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Marlowe & co.
- Payne, M. T. (2014). Connected Viewing, Connected Capital: Fostering Gameplay Across Screens. I J. Holt & K. Sanson. (red.), *Conncted Viewing: Selling, Streaming, & Sharing Media in the Digital Age* (1. utg., s. 183-201). New York: Routledge.
- Peil, C. & Röser, J. (2014). The Meaning of Home in the Context of Digitization, Mobilization and Mediatization. I A. Hepp & F. Krotz (Red.), *Mediatized Worlds: Culture and Society in a Media Age* (1. utg. s. 233-252). New York: Palgrave Macmillan.
- Petersen, A. B. (2007). Realizing Cross Media. I T. Storsul & D. Stuedahl (Red.), *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and Media Change* (1. utg., s. 57-72). Göteborg: Nordicom.
- Pires, K. & Simon, G. (2015). YouTube live and Twitch: a tour of user-generated live streaming systems. I *Proceedings of the 6th ACM Multimedia Systems Conference*. (s. 225-230). doi: 10.1145/2713168.2713195

- Schofield L. S. (2009). Theories: Mediatization and Media Ecology. I K. Lundby (Red.), *Mediatization: concept, changes, consequences*. (1. utg. s. 85-100). New York: Peter Lang Publishing.
- Schulz, W. (2004). Reconstructing mediatization as an analytical concept. I *European Journal of Communication* 19(1), 87-101.
- Skjølsvold, T. M. (2015) *Vitenskap, teknologi og samfunn: En introduksjon til STS* (1. utg.). Oslo: Ait.
- Smith, T. P. B., Obrist, M., & Wright, P. (2013). Live-Streaming Changes the (Video) Game. *EuroITV '13 Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video*. (s. 131-138)
- SuperData Research. (2015). *eSports Marketing Brief* (Rapport). New York.
- SuperData Research. (2016). *Year in review* (Rapport). New York.
- Sørensen, K. (2006). Domestication: The enactment of technology. I T. Berker, M. Hartmann, Y. Punie, & K. Ward: *Domestication of media and technology*. Maidenhead: Open University Press. S. 40–61.
- Sørensen, K. (2007). Et sosialt kompass? Mobiltelefonen i voksnes hverdagsliv. I N. Levold & H. S. Spilker (Red.), *Kommunikasjonssamfunnet: Moral, praksis og digital teknologi* (1. utg. s. 50-64). Oslo: Universitetsforlaget
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sport and the Professionalization of Computer Gaming*. London: The MIT Press
- Tjora, A. H. (2012). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis* (2 utg.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together*. (1. utg.). New York: Basic Books.
- Tussey, E., (2014) Connected Viewing on the Second Screen: The Limitations of the Living Room. I J. Holt & K. Sanson. (red.), *Connected Viewing: Selling, Streaming, & Sharing Media in the Digital Age* (1. utg., s. 202-216). New York: Routledge
- Watkins, S. C. (2009). *The Young and the Digital*. (1. utg.). Boston: Beacon Press
- Wolk, A. (2015). *Over The Top: How The Internett is (Slowly But Surely) Changing The Television Industry*. [Kindle edition] CreateSpace Independent Publishing Platform.

Intervjuguide

Hei, jeg heter Martin Hansen og studerer medier, kommunikasjon og informasjonsteknologi på NTNU. Jeg skriver en masteroppgave om bruken av Twitch TV, og vil intervju brukerne som bruker mediet til daglig for å kunne forstå mer om det, og observere hvordan du typisk benytter mediet. Alt som blir sagt er konfidensielt og du forblir anonym i oppgaven. Du kan trekke deg når som helst i prosessen, også etter intervjuet er avsluttet. Du bestemmer selv hva du vil svare på, og kan hoppe over spørsmål du ikke liker. Det er du som er sjefen, og jeg er interessert i alt du tenker om mediet. Hvis det er greit for deg, vil jeg gjerne ta opp samtalen. Det er bare jeg som skal høre på det, og det blir slettet etter innlevering av oppgaven.

Oppvarming

- Kan du fortelle litt om deg selv?
 - Alder, Fra, Bo-forhold, jobb/fritid, sivilstand.
- Hva er dine interesser?
 - Spill alene/med andre. Spill-historikk. Hvor mye spiller du?
- Hvor mye vil du si du ser på Twitch?
- Hva bruker du Twitch til? *Events? Hvilke?*

Historisk

- Hvordan oppdaget du Twitch?
 - Hvorfor begynte du å se på Twitch?
 - Hvordan har Twitch endret seg siden da?
 - Har bruken din endret seg?
 - Tror du brukere som deg selv har påvirket utviklingen?
- Hvordan er din bruk av andre lignende medier? (TV, youtube, nett-tv)
- Hva avgjør om du bruker Twitch fremfor andre bilde-medier? (TV, Nett-tv, ESPN, Viaplay etc.)
 - Hvorfor ikke HitBox og Youtube streams o.l.?

Hverdag

- Kan du beskrive hvordan du typisk bruker Twitch?
 - (PC/nettbrett/mobil/konsoll/TV) (hjem/skole/jobb/familie/venner)
 - Hvorfor ser du på disse plassene?
 - Har plasseringen endret seg over tid med bruk? (Som netflix: mobil, TV, konsoll)
 - Eventuelt: Hvorfor ikke, hvorfor ser du ikke andre plasser?
 - Hvis du tenker tilbake til hvordan det var før Twitch fantes, hvordan er livet annerledes?
 - Mengden film/TV/spilling
 - Hvordan er det annerledes fra hvordan du bruker lignende bilde-medier?
 - Aktivt/passiv?
 - Gjør du andre ting samtidig? Hva da?
 - Følger du med på chatten?
 - Hvordan tror du bruken din, av Twitch, hadde vært om de sendte?
 - Sport/Film/TV-programmer/Mat-Program/(interessefelt)
- Når bruker du Twitch?
 - Tid på døgnet, dager.
 - Hvilken prioritet får Twitch i forhold til andre ting i hverdagen?
 - Bruker du Twitch for oppnå en sinnstilstand? (avslappet, gira, engasjert, frustrert, glad, sur)

- Bruker du Twitch på en måte designerne ikke vet om eller vil?

Innhold

- Hvordan finner du ting å se på Twitch?
 - Hvordan er det annerledes fra måten du finner andre ting? Youtube, Tv, filmer, spill og serier.
- Hva er det du ser etter? Hvorfor ser du etter dette?
 - Hva er viktige kriterier du ser etter i kringkastingen? (Ikke spør om chat enda)
- Bruker du andre medier for andre interesser? (Sport/Film/Serier)
 - Hvordan finner du ting på disse?
 - Hvilket medie ville du brukt, om alle hadde det samme innholdet, kostet det samme, og ingen sendte reklame?
 - Hvorfor?
 - Ville du sett på Twitch like mye om det gikk reklame der, som på TV?
- Ser du på sendinger om spill/ting du ikke kjenner til?
 - Hvorfor velger du å se på spille, og ikke spille de selv heller?
- Ser du på innhold du ikke forteller til andre om? (Seksuelt? Barnslig? Føler er sært?)
 - Er det innhold på Twitch som ikke er sosialt akseptert?
 - Hva synes du om at noen streamere er lett-påkledd. Viser deler av overkropp o.l.?
- Ser du på innholdet om det ikke går direkte? (VOD, hvorfor/ikke? Hvor viktig er det?)

Teknisk

- Har du en bruker på Twitch? Hvorfor valgte du å lage en.
- Hva er årsaken til at du bruker bestemte teknologier (PC?) for å se på Twitch, og ikke andre?
- Hvor viktig er teknologien og utstyret for Twitch opplevelsen din?
 - Kvaliteten på sendingen, skjermstørrelse, båndbredde, delay, FPS, oppløsning, lyd.
 - I forhold til andre medier?
 - Om forskjell: Hvorfor har du forskjellige krav til forskjellige medier?
 - Har du gjort noe for å forbedre seeropplevelsen din? Noe du ønsker deg? Skjerm, Internett?

Sosialt

- Ser du på Twitch sammen med andre? Hvordan, hva er et typisk tilfelle?
 - Hvem ser du med, og hvordan. (Kvinner? Foreldre? Eldre? Offentlig? Besøk?)
 - Hvordan er det er annerledes i forhold til andre (like) medier?
 - Diskuterer du innholdet med andre? (Live? Etter sendingene? Via andre medier? Med venner? Bare andre menn/kvinner?)
 - Hvordan gjør du det i forhold til andre medier?
 - Diskuterer du/leser om hva andre synes om innhold? På twitch, TV.
 - Kvalitets-tv vs Chill-tv. Norsk/Internasjonalt.
 - Kunne du tenkt deg å chatte/lese reaksjoner av noe du ser på? Hva? Hvorfor dette?
 - Hvordan ville du oppført deg annerledes enn hvis du diskuterer Twitch sendinger? Barnslig? Frekk? Guttete? Hvorfor tror du?
 - Ville du gått ut på bar/møteplasser for å se på innholdet med andre?
 - Hvordan ville du oppført deg i forhold til hvordan du pleier online på Twitch?
 - Ville du (eller gjør) pratet annerledes med gutter enn med kvinner, eller eldre?
 - Er du åpen overfor andre (ikke-brukere) om bruken din?

- Kjenner du mange som ser på?
 - Hvor vanlig er det? Hvilke typer folk er det? Hvorfor disse typene?
- Hvilke typer mennesker føler du typisk ser på Twitch? (Menn? Alder? Straight/Gay? Utseende? Pyser? Du?)
 - Hvorfor tror du det mest av disse typene?
 - Det de skriver? Hva er det som blir skrevet som får deg til å tro (jenter/gutter/alders etc)?
 - Hvordan oppfører folk seg på Twitch? Hvordan skiller deg seg fra virkelige liv?
 - Hvorfor tror du de oppfører seg annerledes? (kjønn/rase diskriminering?) Trash-talk
 - Hvorfor tror du jente-kringkastere får mye oppmerksomhet?
 - Har du oppført deg annerledes på Twitch? (Angrende? Brutte normer? Frigjørende? Moderering? Trakasserende?)
 - Synes du det kan være godt å slappe av med litt trash-talk. Kanskje ved å bryte normer man lever opp til ellers. Litt frigjørelse? Litt barnlig? Trenger ikke være maskulin, leve til forventninger?
 - Tror du mange glemmer sitt egentlige seg bak anonymiteten? Lyse-stemmer, utseende, frekk natur.
 - Tar pause fra normer i samfunnet.
 - Er det andre grenser enn IRL? Greit med svart-mann smiley. KappaPride. MingLee.
 - Føler du at tiden du ser på Twitch er bortkastet?
 - Føler du skyldfølelse etter å ha sett på? Fordi det er yngre mennesker du henger med, tapere?
 - Er det annerledes i forhold til Netflix, TV, Kino, youtube.
 - Dropper du noen ganger sosiale begivenheter for å se på Twitch? Hvorfor?
 - Noen ting viktige å se? Har du skulket jobb/skole for det? Droppet by-turer/venner?
 - Har du venner du har møtt gjennom Twitch? Hvordan møtes man, hvordan forhold har man. Er det plasser på Twitch hvor andre kjenner deg?
 - Hva motiverer deg til å prate med noen på Twitch?
 - Hva er ditt forhold til chatten?
 - Aktiv? Hva skriver du? Om kringkasting/annet?
 - Hva motiverer deg til å delta?
 - Føler du noen streamere kjenner deg? Har du kunne pratet på samme måte til folk du ikke kjenner?
 - Hvor viktig er chatten? (Hvordan hadde det vært om den forsvant?)
 - Hvor viktig er det at det finnes emotikoner?
 - Hvor viktig er det at kringkasteren leser den? At de kan påvirkes?
 - Hvordan er det i forhold til andre medier, som bruker facebook/twitter/sms for å kommunisere med publikummet sitt?

Avrunding

- Etter samtalen nå, hvor viktig føler du den generelle interessen din for dataspill er for din bruk av Twitch TV. Hva er viktigst: Interessen, teknologien, gratis, ingen-reklame eller menneskene (chat).
- Har du noen favoritt-øyeblikk eller typer events? Hva er det med disse du liker?
- Bob Ross og "Twitch plays pokémon", hvorfor tror du slike events tok av?
- Er det noe vi ikke har snakket om som du ønsker å legge til?