# WISSKOMM AUF TWITCH MIT Forschungsstrom

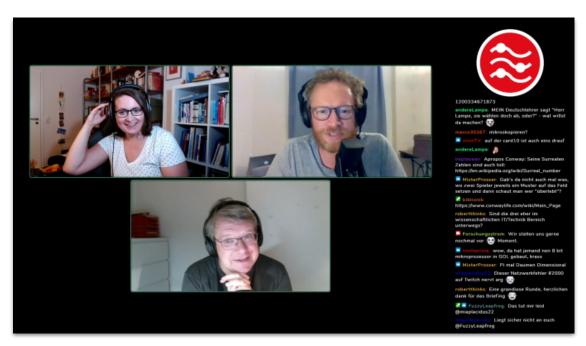






### WER?

Claudia, Henning und Lambert



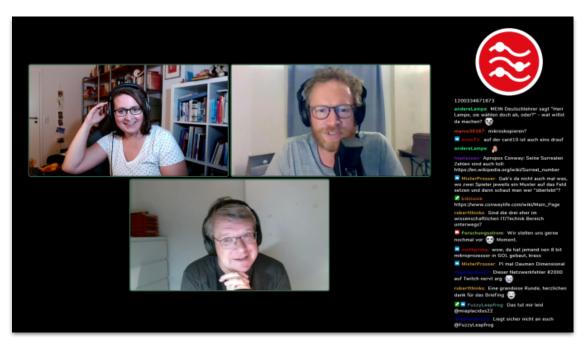


### WER?

Claudia, Henning und Lambert

### WAS?

Reden über alles aus der Wissenschaftswelt was uns beschäftigt, manchmal mit Gästin





### WER?

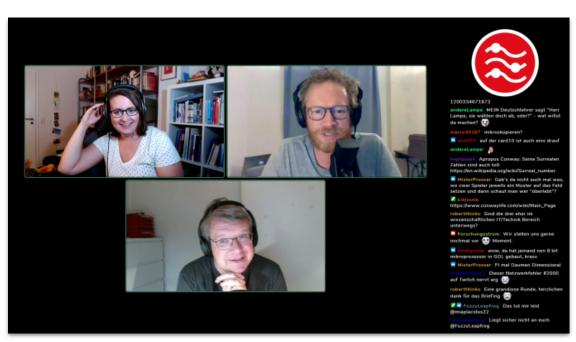
Claudia, Henning und Lambert

### WAS?

Reden über alles aus der Wissenschaftswelt was uns beschäftigt, manchmal mit Gästin

### SEIT WANN?

Seit Februar 2020





### WER?

Claudia, Henning und Lambert

### WAS?

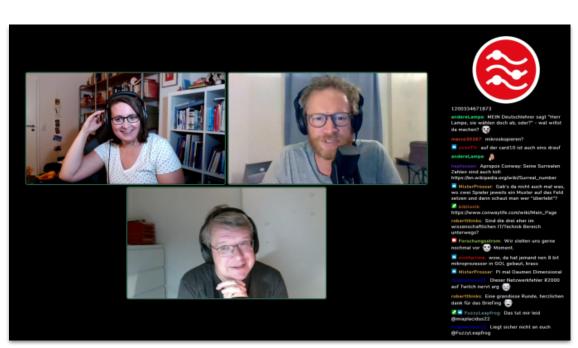
Reden über alles aus der Wissenschaftswelt was uns beschäftigt, manchmal mit Gästin

### SEIT WANN?

Seit Februar 2020

### WANN?

Einen Donnerstag im Monat ab 21 Uhr für ca. 1,5 Stunden





### Wo?

Auf Twitch - Live-Streaming-Portal hauptsächlich für Videospiele ("Let's Plays") aber auch für anderes





### Wo?

Auf Twitch - Live-Streaming-Portal hauptsächlich für Videospiele ("Let's Plays") aber auch für anderes



Claudia streamt Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2



### Wo?

Auf Twitch - Live-Streaming-Portal hauptsächlich für Videospiele ("Let's Plays") aber auch für anderes

### WARUM?

Gaming-Community, Live-Interaktion mit Zuschauenden via Chat



### Wo?

Auf Twitch - Live-Streaming-Portal hauptsächlich für Videospiele ("Let's Plays") aber auch für anderes

### WARUM?

Gaming-Community, Live-Interaktion mit Zuschauenden via Chat

### WIE?

**Twitch** 



### Wo?

Auf Twitch - Live-Streaming-Portal hauptsächlich für Videospiele ("Let's Plays") aber auch für anderes

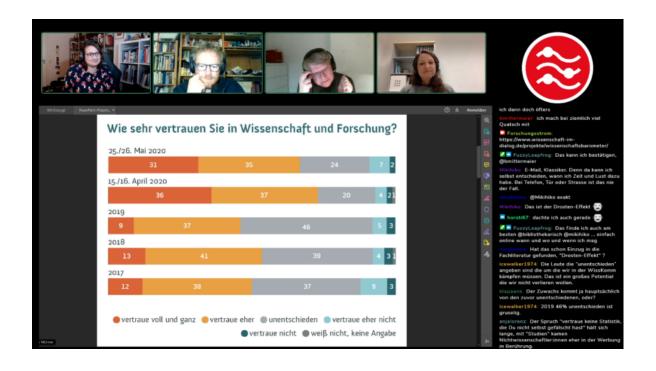
### WARUM?

Gaming-Community, Live-Interaktion mit Zuschauenden via Chat

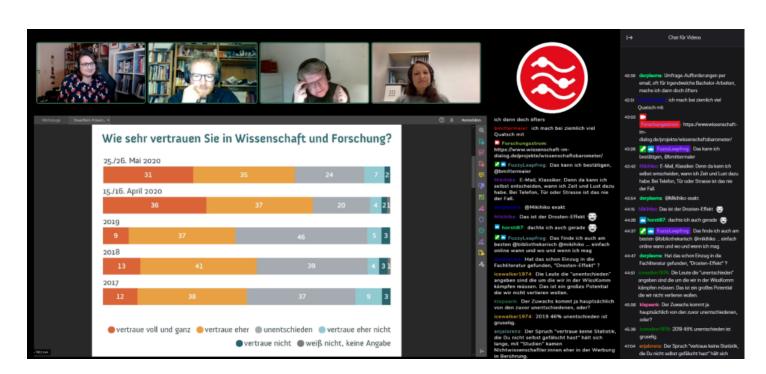
### WIE?

- Man muss live einschalten, nicht alle Kanäle haben eine Mediathek (VOD)
- Programm über Hosts und Raids

- Man muss live einschalten, nicht alle Kanäle haben eine Mediathek (VOD)
- Programm über Hosts und Raids
- So viele Kanäle wie Content Creator
- Interaktionselemente auf Twitch und darüber hinaus

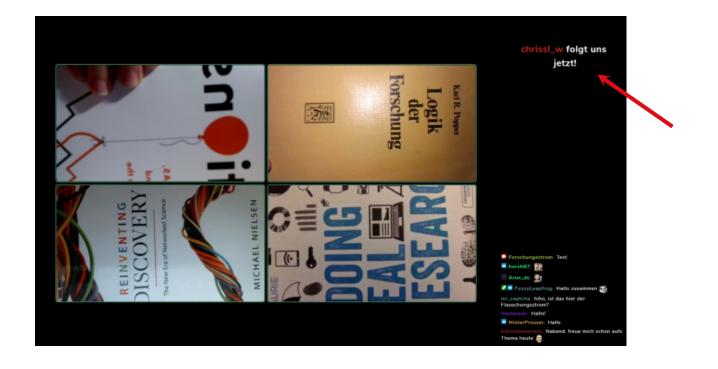










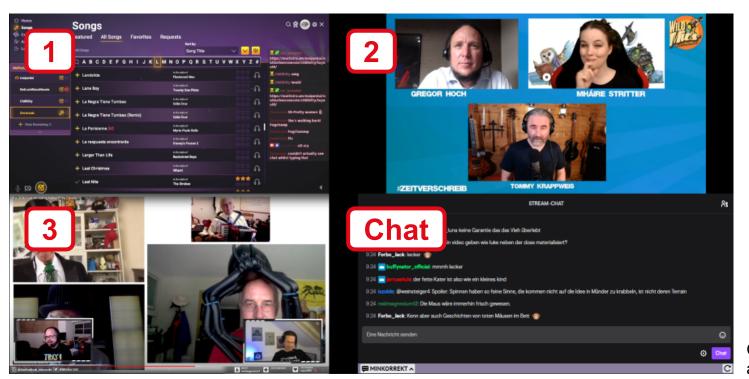


- Man muss live einschalten, nicht alle Kanäle haben eine Mediathek (VOD)
- Programm über Hosts und Raids
- So viele Kanäle wie Content Creator
- Interaktionselemente auf Twitch und darüber hinaus

- Man muss live einschalten, nicht alle Kanäle haben eine Mediathek (VOD)
- Programm über Hosts und Raids
- So viele Kanäle wie Content Creator
- Interaktionselemente auf Twitch und darüber hinaus

Affective Switching - eigene Games, anderes, Multistream





Claudias Multistream am 21.09.2020

# DAS SPANNENDE AM ENDE



### Bedenken vorab und warum dann doch?

HENNING: "Exakt Null Leute gucken zu, keiner diskutiert im Chat mit. Wir geben nach drei feedback- und interaktionslosen Sendungen auf."

CLAUDIA: "Spaß an der Idee und dem Neuen."

### Wie ist das mit der Planung?

**LAMBERT:** "Ein nerdiges Thema finden, dass mich selbst total interessiert, sonst nirgends, aber in den Forschungsstrom ganz genau reinpasst."

**CLAUDIA:** "Niemand weiß welches Thema die anderen genau mitbringen."

# UNSERE KANALE



### TWITCH

https://twitch.tv/forschungsstrom

### BLOG

https://forschungsstrom.tv

### TWITTER

https://twitter.com/forschungsstrom

### YOUTUBE

https://www.youtube.com/channel/UCPEWAIWs5uXyQflBGu9xVWQ

# MEHR ZU TWITCH

- Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1315–1324. https://doi.org/10.1145/2556288.2557048
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, *84*, 58–67. <a href="https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013">https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013</a>
- Sjöblom, M. (2019). Spectating play Investigating motivations for watching other play games.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, *75*, 985–996. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2017). Content structure is king: An empirical study on gratifications, game genres and content type on Twitch. Computers in Human Behavior, 73, 161–171. <a href="https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.036">https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.036</a>
- Spilker, H. S., Ask, K., & Hansen, M. (2020). The new practices and infrastructures of participation: how the popularity of Twitch.tv challenges old and new ideas about television viewing. *Information, Communication & Society*, 23(4), 605–620. https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1529193



# Forschungsstrom