

Het Kennen en Leren Kennen van Adolescenten @ Twitch

Thesis Pedagogische Wetenschappen
2020-2021

Naam: Tristan Koenders & Marieke Lourens

Studentnummer: 8717222 & 5990742

Datum: 25 juni, 2021

Begeleider: Zowi Vermeire

Abstract

In dit onderzoek staat de vraag centraal hoe het volgen van Nederlandse game-Twitchers bijdraagt aan het socialisatieproces van de adolescente viewer, die actief zijn binnen de community. Specifiek is er gekeken naar twee verschillende game-Twitchers, namelijk DutchGirl1997 en OnlyEmmaa. Om antwoord te vinden op deze onderzoeksvraag zijn er 6 streams van 2 uur geanalyseerd en geobserveerd en is er in gesprek gegaan met 5 kijkers van de verschillende communities. Het voornaamste resultaat is dat bij viewers van Dutchgirl1997 een mogelijkheid tot socialisatie is door de discussies die tijdens de streams werden gevoerd tussen de streamer en de moderator. Bij OnlyEmmaa komt het socialisatieproces vooral op gang door het delen van persoonlijke verhalen en het krijgen van positieve stimuli en praktische handvatten. Uit het onderzoek blijkt hoe het volgen van Nederlandse game-Twitchers bijdraagt aan het socialisatieproces van de adolescente viewer. Deze uitkomsten zijn relevant, omdat ze inzicht geven in het socialisatieproces van de adolescent binnen een online community en de rol die *networked publics* daarin heeft.

Het Kennen en Leren kennen van Adolescenten @Twitch

Sinds de uitbraak van de coronacrisis in januari 2020 is Twitch.tv (hierna genoemd als Twitch) gemiddeld verdubbeld in aantal kijkers per maand (Twitchtracker, 2021). Hierin was het aantal adolescenten tot 19 jaar die kijken naar streamers op Twitch 38 procent van de totale kijkers op Twitch (Statista, 2020). Nu Twitch een steeds grotere rol inneemt in het leven van adolescenten, lijkt het van belang om dit onderwerp te onderzoeken.

Twitch is een livestreaming-dienst, wat inhoudt dat de streamer verschillende content kan streamen (Twitch.tv, 2021). Het is mogelijk om alles te streamen; van games tot creatieve categorieën als muziek, kunst of dergelijke. Kijkers kunnen naar deze content kijken, zich abonneren, doneren en in gesprek gaan met zowel de streamer als andere kijkers, middels de *live-chat* (Twitch.tv, 2021). Omdat leden om dezelfde reden samenkomen, namelijk het bekijken van content van de streamer, en hierover in interactie gaan met elkaar kan er gesproken worden van een community (Preece & Maloney-Krichmar, 2005). Twitch kan gezien worden als een online community waar interacties tussen groepsleden plaatsvinden (Beckert et al., 2018). Adolescenten hebben verschillende motieven om onderdeel te zijn van een online community. Naast dat adolescenten met dezelfde interesse elkaar opzoeken, kan deelname aan een online platform gevoelens van eenzaamheid tegengaan (Hamari & Sjöblom, 2017).

Ook boyd (2014) laat zien dat zogenoemde *networked publics* een steeds belangrijkere rol spelen voor adolescenten bij het maken en onderhouden van vriendschappen. Naast het bieden van een online platform om met gelijkgestemden in

contact te komen en een eigen plek te creëren, bieden *networked publics* adolescenten de mogelijkheid om te experimenteren met identiteit in een publieke ruimte (boyd, 2014). De leden van Twitch zijn echter gebonden aan bepaalde regels, beschreven in de *Twitch Community Guidelines*. Hier staan regels en voorwaarden opgesteld waar gebruikers zich aan dienen te houden (Twitch.tv, 2021).

Binnen de online communities vindt, net als in het offline leven, socialisatie plaats tussen de leden. Socialisatie binnen de context van dit onderzoek wordt als volgt gedefinieerd: het eigen maken van normen en waarden die gelden binnen een bepaalde (sub)groep (Biesta, 2010). Leeftijdsgenoten hebben een belangrijke rol in dit proces van socialisatie. In de adolescentiefase bouwen zij relaties met leeftijdsgenoten en nemen ze normen & waarden van elkaar over (Brown & Larson, 2009). Hierin stimuleren adolescenten elkaar op onderwerpen waarin zij elkaar beïnvloeden (Berndt, 1999). Of er daadwerkelijk sprake is van socialisatie is afhankelijk van de mate van interactie met leeftijdsgenoten, binnen het platform (Unlusoy et al., 2013). Er is een groter kans op socialisatie wanneer adolescenten meer actief zijn op *social media networks*, zoals bijvoorbeeld Twitch (Unlusoy et al., 2013). Daarnaast heeft het ook een positief effect als er een goede sociale sfeer is tussen de leeftijdsgenoten. Meerdere onderzoeken (Sjblom et al., 2019; Chen & Lin, 2018) laten zien dat een goede sfeer in een Twitch-community een groter publiek trekt. Chen & Lin (2018) benoemen dat een goede sfeer een significant positief effect heeft voor mensen onder de 25 jaar. Dit kan betekenen dat als er een goede sfeer hangt op de stream, dit een positief effect kan hebben op de socialisatie van adolescenten.

Het is nuttig en relevant om te onderzoeken hoe deelname aan online communities bijdraagt aan socialisering van adolescenten. Bestaand onderzoek laat zien dat adolescenten zich door actieve deelname aan een online platform competent voelen en verbonden met gelijkgestemden (Horseley & Lee, 2017). Dit is in strijd met ander onderzoek dat laat zien dat adolescenten die veelvuldig actief zijn op sociale platformen de kans hebben om verslaafd te raken en in een sociaal isolement terecht te komen (Binder et al., 2013). Schermtijd van kinderen en jongeren wordt regelmatig in een adem genoemd met termen als 'zorgelijk' en 'verslaving' (Saunders & Vallance, 2017). Het is echter nog maar de vraag of deze zorgen terecht zijn.

De nieuwe generatie, ook wel *digital natives* genoemd, kan 'mediageletterdheid' beschouwen als een ontwikkelingstaak (Genner & Süß, 2017). Het is dan ook opmerkelijk te noemen dat mediageletterdheid voor een groot deel buiten het onderwijssysteem om wordt ontwikkeld, aangezien digitale media op steeds meer gebied aan terrein wint in onze samenleving. Biesta (2007) stelt dat onderwijs verder rijkt dan het vinden van meest effectieve manieren om bepaalde doelen te bereiken. Onderwijs vervult naast een technische, ook een culturele rol. Een voorbeeld hiervan is socialisatie

(Biesta, 2007). Zoals eerder genoemd hebben leeftijdsgenoten ('peers') een belangrijke rol in het proces van socialisatie (Brown & Larson, 2009). Het overnemen van normen, waarden en omgangsvormen van 'peers' wordt ook wel peersocialisatie genoemd. Adolescenten leren sociale vaardigheden aan via leeftijdsgenoten en zijn zelf rolmodel voor andere leeftijdsgenoten (Henneberger et al., 2020). Het vergroten van kennis kan gebruikt worden om te begrijpen hoe adolescenten leren en daarbij aan te sluiten. Deze kennis kan bijvoorbeeld gebruikt worden in de jeugdhulpverlening en het onderwijs en helpt professionals om begeleiding en onderwijs af te stemmen op de manier van leren van adolescenten.

In dit onderzoek wordt antwoord gegeven op de volgende vraag: *Hoe draagt het volgen van Nederlandse game-Twitchers bij aan het socialisatieproces van de adolescente viewer, die actief zijn binnen de community?* Er is onderzoek gedaan bij twee verschillende Twitch communities, namelijk de community van *OnlyEmaaa* en *DutchGirl1997*. Verwacht wordt, dat interactie tussen streamer en kijker en tussen kijkers onderling bijdraagt aan het socialisatieproces. Kijkers leren omgangsvormen aan en nemen deze over van leden, wanneer zij actief deelnemen aan de community.

Methode

Participanten

De data die voor dit onderzoek gebruikt gaat worden, komt van de participanten die aanwezig zijn op de Nederlandse gamekanalen van het streamings-platform Twitch. Tijdens de uitzending van de stream is er een live-chat functie beschikbaar. In deze chat reageren viewers op de stream die wordt uitgezonden. Ook de streamer reageert op de chat, door verbaal te antwoorden in de stream. Er wordt data verzameld door middel van observaties en interviews. De observaties vinden plaats door middel van het volgen van de chat en stream. Dit wordt gedurende 3 livestream momenten van gemiddeld 2 uur gedaan. Daarnaast worden er 5 kijkers geïnterviewd, omschrijving van de geïnterviewden worden in Tabel 1 weergegeven. De periode van observaties en interviews zijn tussen maart en juni 2021.

Onder adolescenten wordt de groep tussen de 13 en 21 jaar verstaan. Er is voor een minimale leeftijd van 13 jaar gekozen, omdat 13 de minimale leeftijd is dat er onder toezicht van ouders gebruik mag worden gemaakt van Twitch (Twitch, 2021).

Daarnaast is er voor twee verschillende communities gekozen, namelijk *DutchGirl1997* en *OnlyEmaaa*. Er is gekozen voor twee verschillende communities, om onderscheid te maken tussen socialisatieprocessen. Er is gekozen voor twee mediumgrote streamers, omdat er bij mediumgrote streamers ruimte is voor interactie in de chat. Zowel tussen de kijkers onderling dan wel tussen de streamers en zijn kijkers. Bij grote streamers wordt er meer gereageerd in de chat, waardoor het moeilijk is om deze chat bij te houden en op te reageren. Hierdoor is er minder ruimte voor interactie.

Voor dit onderzoek is het observeren van de interactie in de chat juist interessant, omdat deze interactie mogelijk een rol speelt in de socialisatie van de adolescente kijker.

Daarnaast wordt er in dit onderzoek gebruik gemaakt van een sequentiële steekproef. In het begin is het mogelijk dat iedereen uit de doelpopulatie in de steekproef wordt opgenomen, later worden de respondenten met een specifieke kenmerken opgezocht (Morling et al., 2020). Hier is voor gekozen omdat er nog weinig bekend is over het te onderzoeken onderwerp. Het is echter wel van belang dat de respondent al voor ten minste twee maanden, regelmatig aanwezig is bij de streams van de game-twitcher en regelmatig iets in de chat verstuurd. Zodoende dat de respondent het socialisatieproces van de community al heeft doorlopen. Er is namelijk een grotere kans op socialisatie als de adolescenten vaker actief zijn op *social media networks*, zoals bijvoorbeeld Twitch (Unlusoy et al., 2013). Daarnaast heeft de respondent mogelijk al leerervaring in het socialisatieproces en kan iets vertellen over het socialisatieproces van de community. Dit kan ook weer nieuwe informatie geven over socialisatieprocessen in het algemeen op Twitch.

Tabel 1: Omschrijving van de respondenten

<i>n</i>	Volger van DutchGirl1997 of OnlyEmmaaa	Gender	Leeftijd	Gebruiker	Volger
			respondent Jaar	van Twitch Jaar	van <i>community</i> Maanden
Respondent 1	OnlyEmmaaa	Man	18	6	3
Respondent 2	OnlyEmmaaa	Man	15	1	2
Respondent 3	OnlyEmmaaa	Man	15	0.4	2
Respondent 4	DutchGirl1997	Man	12	0.33	0.33
Respondent 5	DutchGirl1997	Vrouw	21	0.5	0.25

Procedure

Wij vragen vooraf toestemming aan zowel de streamers als de moderators of het mogelijk is om het onderzoek te doen, met daarbij de mogelijkheid tot deelneming aan de *live-chat* en *Discord*-kanaal. Daarbij vragen wij ook toestemming om de data te gebruiken. Doordat we vanuit een afstand kunnen kijken naar het sociale leven van de participant is directe waarneming mogelijk, waardoor de observaties meer data bevat (Boeije & Bleijenbergh, 2019). Wanneer de kijker geen bijdrage willen leveren aan het onderzoek, kunnen zij dit aangeven in het *informed consent*, online op *qualtrics.com*. Door het invullen van het *informed consent* laat de kijker weten dat hij niet wil dat zijn data wordt gebruikt voor het onderzoek. Daarnaast kan er in het *informed consent* toestemming worden verleend voor het gebruik van de data van de interviews. In

het *informed consent* staat ook verdere informatie over het onderzoek, dit geeft transparantie naar de kijkers.

Door gebruik te maken van zowel een gedeeltelijk participerende observatie als een interview wordt er gebruik gemaakt van een data triangulatie. Datatriangulatie is belangrijk voor de betrouwbaarheid van het onderzoek, om een representatief beeld te geven over de communities vanuit de verschillende invalshoeken (Morling et al., 2020).

Voorafgaand aan het onderzoek zijn er meerdere gesprekken geweest met de afstudeerbegeleider over het doen van het onderzoek. Er is tijdens deze gesprekken gesproken over de validiteit, om de *face validity* te waarborgen. Daarbij is er gesproken de saturatie; als er geen nieuwe informatie meer wordt gegeven is de validiteit betreft de vraagstelling goed. Om ervoor te zorgen dat de topiclist en het observatieschema valide zijn, is bij het opstellen gebruik gemaakt van literatuur in het theoretisch kader en zijn de concepten geoperationaliseerd. Voor de betrouwbaarheid van het onderzoek is er rekening gehouden met de bias van de onderzoekers. Om subjectieve interpretaties van zowel het interview als de observatie te beperken, wordt er gebruik gemaakt van een topiclist en een observatieschema. Er is bij zowel de topiclist als het observatieschema gebruik gemaakt van verschillende theoretische bronnen, vanuit het theoretisch kader, om keuzes te kunnen verantwoorden.

Analyseplan

In dit kwalitatieve onderzoek wordt een fundamentele onderzoeksvraag beantwoord (Tijmstra & Boeije, 2011). Uit eerder literatuuronderzoek blijkt dat er nog weinig bekend is over het socialisatieproces van de adolescente viewer, binnen de Twitch community. Om de onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden is het concept socialisatie als volgt geoperationaliseerd: Het eigen maken van normen en waarden die gelden binnen een bepaalde (sub)groep (Biesta, 2010). Onder subgroepen wordt in dit onderzoek twee verschillende Twitch communities verstaan.

Vanuit het theoretisch kader is het concept socialisatie op te delen in *sensitizing concepts*, welke gezamenlijk het concept socialisatie dekken. Het concept socialisatie is opgedeeld in de volgende *sensitizing concepts*: de mate van interactie met leeftijdsgenoten, gehechtheid aan online interacties, de frequentie van communicatie op *social media networks*, interactie tussen streamer en volgers, interactie tussen volgers onderling, omgangsnormen en waarden binnen de community, relaties met leeftijdsgenoten. Vanuit de *sensitizing concepts* zijn de vragen van de topic list geformuleerd, zodoende dat de vragen worden verantwoord vanuit theoretisch kader.

De chatgesprekken van de stream worden opgenomen met het programma *OBS studio*. De gebruikers van de chat zijn voorafgaand op de hoogte gesteld van de opname, door de moderator en een bericht van de onderzoekers in de chat. Om interacties die

plaatsvinden in de chat te observeren en analyseren, gebruiken wij een observatieschema. Zowel het observatieschema als de topic-list zijn gebaseerd op de *sensitizing concepts*. De verkregen dataset wordt waar mogelijk gelinkt aan de codes uit het observatieschema. De onderzoekers leggen uiteindelijk verbanden tussen het theoretisch kader en de data. Het observatieschema wordt voorafgaand aan de observatie gedeeld met de streamer, zodat transparant is aan de hand waarvan de onderzoekers de chat observeren.

Om *confirmability* te waarborgen, voeren de onderzoekers de interviews zoveel mogelijk met een 'open mind'. Er wordt niet alleen gezocht naar de bevestiging van bestaande theorieën. De onderzoekers staan open voor ideeën en opvattingen van de participant, deze geven wellicht een nieuwe blik op de theorie. De interviews zijn semi-gestructureerd. De vooraf opgestelde topic-list, gebaseerd op de *sensitizing concepts*, dient als leidraad voor de interviews. De interviews worden gevoerd en opgenomen in Microsoft Teams. Het programma Nvivo wordt gebruikt om de interviews te coderen. Het coderen wordt gedaan door middel van open, axiaal en selectieve codes toe te kennen aan data (Boeije & Bleijenbergh, 2019).

Online data- verzameling

In de *Twitch Community Guidelines* staan richtlijnen opgesteld waar de gebruikers van Twitch zich aan dienen te houden (Twitch, 2021). Deze richtlijnen zeggen mogelijk iets over omgangsvormen binnen de Twitch community, waardoor ze interessant zijn om te gebruiken bij de data-analyse. Daarnaast houden de onderzoekers zich vanuit ethisch oogpunt aan deze richtlijnen, tijdens het verzamelen van de data.

De analyse die gebruikt wordt kan gezien worden als een inhoudsanalyse van bestaande documenten. Dit omdat wij voor het interpreteren van de interacties van de *live-chat* functie, afhankelijk zijn van de spontane bijdrage van gebruikers in de *live-chat* functie (Boeije & Bleijenbergh, 2019). In de *live-chat* maken wij onze aanwezigheid als onderzoekers bekend en zijn we open over onze bedoelingen. Vanuit ethisch oogpunt zijn we transparant aanwezig (Boeije & Bleijenbergh, 2019). Naast het observeren van de chat, nemen wij deel aan het *Discord* kanaal. Het doel van deze deelname is: werven van mogelijke respondenten voor een interview.

Gedurende het onderzoek wordt er gebruik gemaakt van memo's. De memo's zorgen ervoor dat wij ideeën niet vergeten en dwingt ons tot schrijven. Om de memo's goed terug te kunnen halen, vermelden wij er een datum en onderwerp bij (Boeije & Bleijenbergh, 2019).

Resultaten

De geïnterviewde respondenten hebben verschillende beweegredenen om een streamer te volgen. Naast de game die gespeeld wordt, blijkt de sfeer tijdens de stream een belangrijke reden voor het volgen van een streamer. Vier van de vijf geïnterviewden geven aan dat interactie met de streamer een belangrijke stimuli is voor het kijken naar een stream. Een respondent geeft aan dat hij interactie met de streamer de belangrijkste stimuli vindt om online te zijn op Twitch, in plaats van bijvoorbeeld een video te kijken op YouTube. Doordat kijkers open staan voor interactie en actief deelnemen in de *live-chat*, vindt er een uitwisseling plaats van normen en waarden. Dit verhoogt de kans op socialisatie binnen de community.

Interactie tussen streamer en kijker

Tijdens de observatie van drie streams van *DutchGirl1997* vond er gemiddeld 118 keer een interactie plaats tussen kijker en streamer. Tijdens de observatie van drie streams van *OnlyEmaaa* wordt er gemiddeld 76 keer geïnteracteed tussen streamer en kijker. Wat hierbij opvalt is dat het initiatief tot interactie van streamer naar kijker sterker is dan het initiatief tot interactie van kijker naar streamer (*DutchGirl1997* 60.5 versus 22.5 keer en *OnlyEmaaa* 40 versus 36 keer). Een gevolg hiervan is dat de streamer in eerste instantie het onderwerp van de interactie met kijkers bepaald, door bijvoorbeeld een vraag te stellen.

Binnen de community van *DutchGirl1997* lijkt de streamer een voorbeeldrol te vervullen, wat betreft omgangsvormen binnen de community. Wanneer *DutchGirl1997* een binnenkomende kijker begroet, begroeten kijkers actief in de *live-chat* deze persoon ook. Een soortgelijke reactie is waar te nemen op het moment dat een kijker een persoonlijk verhaal deelt in de *live-chat*. Wanneer iemand (zowel kijker als streamer) hier met medeleven op reageert, reageren er binnen korte tijd veel meer kijkers met een reactie van medeleven. Het overnemen van gedragingen duidt op socialisatie, omdat kijkers door het kijken van de streams sociale vaardigheden aangeleerd krijgen en deze zelf gaan gebruiken.

Onderwerpen die besproken worden in de chat

In de *live-chat* van beide communities worden verschillende onderwerpen besproken. Naast vragen en informatie over de game en persoonlijke verhalen delen zowel kijker als streamer hun belevingswereld met elkaar. Opvallend is dat er bij zowel de community van *DutchGirl1997* als de community van *OnlyEmaaa* na het delen van een persoonlijk verhaal vaak gereageerd werd door andere kijkers die hetzelfde of iets soortgelijks hadden meegemaakt. In reactie op het persoonlijke verhaal, deelden zij hun

persoonlijke verhaal. Daarnaast gaven zij erkenning. Mogelijk geeft herkenning bij een groep gelijkgestemden aan adolescenten de veiligheid om ook open te zijn.

Ook wanneer kijkers tips gaven aan elkaar kwamen deze voort uit persoonlijke ervaringen, zoals onderstaand voorbeeld laat zien:

Kijker 1: *Worden jullie ook zo blij van huishoudelijke apparaten die je leven makkelijker maken?*

Kijker 2: *Heb je tips? Ik moet nog het een en ander hebben wat betreft huishoudelijke apparaten!*

Kijker 1: *Koop sowieso een blender! Kun je smoothies maken en soepen en zo.*

De geïnterviewde respondenten denken verschillend over het delen van persoonlijke verhalen in de chat. Hoewel uit de observaties blijkt dat kijkers regelmatig een persoonlijk verhaal delen in de *live-chat*, geven drie van de vijf respondenten aan dat zij de chat niet als persoonlijk ervaren. Een respondent verwoordt dit als volgt:

"De chat functioneert eigenlijk meer gewoon als middel om met elkaar zeg maar over de stream te praten"

Een andere respondent geeft aan dat hij niet zo goed begrijpt waarom er persoonlijke verhalen worden gedeeld op Twitch. Hij benoemt dat het eerder voelt als een schreeuw om aandacht, daarnaast kan de streamer ongemakkelijk worden door een opmerking in de chat. Dit heeft hij een keer meegemaakt. Samenvattend kan gesteld worden dat het interactieve karakter van de *livestream* alle respondenten aanspreekt en een reden is om actief deel te nemen aan de *live-chat*. De ideeën over de invulling van die interactie lopen echter uiteen.

Doordat streamer en kijkers met elkaar interacteren, komen de normen en waarden van de community tot uiting. Bij *OnlyEmmaaa* kan dit ertoe leiden dat de streamer kijkers aan moet spreken op gedrag. Kijkers werden aangesproken wanneer zij scholden of ongepaste opmerkingen plaatsten in de chat. Ongepaste opmerkingen konden zowel gaan over de streamer dan wel over een andere kijker. In totaal is de kijker van *OnlyEmmaaa* 5 keer aangesproken door de streamer en is dit 4 keer door de kijker zelf gedaan. De respondenten van het interview waren het niet over eens wat een goede handeling zou zijn voor het aanpakken van ongepast gedrag. Zo gaven drie respondenten aan het belangrijk te vinden als de moderator van de chat of streamer de ongepaste opmerking afhandelde om de rust in de chat te bewaren, terwijl een respondent het volwassener zou vinden als de kijkers elkaar hierop zouden aanspreken.

Het verschil in leeftijd van de geïnterviewden zou met dit verschil in zienswijze te maken kunnen hebben. Mogelijk heeft het verschil in leeftijd effect op het socialisatieproces.

Kenmerken van community *DutchGirl1997* en *OnlyEmmaaa*

Naast het overnemen van gedragingen, draagt het ontwikkelen van een mening bij aan het socialisatieproces van adolescenten. Het delen van belevingswerelden en het voeren van discussie daarover is een opvallend onderdeel van interactie tijdens de stream, in de community van *DutchGirl1997*. Streamer en moderator moedigen het voeren van discussie aan door met elkaar in discussie te gaan. Vervolgens nemen kijkers deel aan de discussie door hun mening te geven in de chat, waar streamer of moderator dan weer op reageren.

Waar de community van *DutchGirl1997* zich kenmerkt door het aanmoedigen van discussie, komen discussies bij de community van *OnlyEmmaaa* nauwelijks voor. *OnlyEmmaaa* gaat niet persoonlijk met kijkers in discussie en er is ook weinig discussie tussen kijkers onderling waargenomen. Het verschil in grootte van de streamers kan hiermee te maken hebben. *OnlyEmmaaa* heeft gemiddeld 60-100 kijkers per stream en *DutchGirl1997* 30- 50 kijkers per stream. Hierdoor worden er in de *live-chat* van *OnlyEmmaaa* veel meer berichten geplaatst, verloopt de interactie sneller en mogelijk ook oppervlakkiger. Een andere verklaring zou een verschil in leeftijd van de kijker kunnen zijn. Hoewel dit moeilijk te traceren is, lijkt het erop dat de kijkers van *OnlyEmmaaa* iets jonger zijn dan kijkers van *DutchGirl1997*.

De community van *OnlyEmmaaa* kenmerkt zich door het delen van persoonlijke verhalen, het geven van praktische handvatten en/of complimenten, door zowel de streamer als de kijkers onderling. Onderstaand voorbeeld, ter illustratie:

Kijker: Ik ga mijn edit van de video weggoien, hij is echt mislukt.

OnlyEmmaaa: Je moet je edit niet van het internet afhalen, hij is juist mooi!

Wat opvalt is dat kijkers meer delen in de *live-chat* wanneer hier op wordt gereageerd met een compliment van een andere kijker of streamer. Complimenten werken als positieve stimulans, kijkers benoemden dat zij gedrag gingen veranderen door praktische handvatten van de streamer of van andere kijkers. Deze verandering in gedrag door stimulans van anderen laat zien dat leden van de community elkaar beïnvloeden. Zij spreken elkaar aan op gedrag en veranderen gedrag of houden gedrag aan, door goedkeuring of bekrachtiging van andere leden, dit duidt op socialisatie.

Interactie tussen kijkers in de chat.

De interactie tussen kijkers onderling bestaat in zowel de community van *OnlyEmmaaa* als die van *DutchGirl1997* uit het geven van praktische tips, complimenten, het delen van de belevingswereld en het delen van persoonlijke verhalen. In deze interacties kwamen vaak normen en waarden van de kijker naar voren, doordat de kijker uitspreekt wat hij zelf zou doen in zo'n situatie.

Kijker: We zijn op het punt gekomen dat ik te erge oorpijn heb en dat de pillen niet werken en dat ik oordruppels krijg.

Andere kijker: @Kijker ja had ik ook. Ik had een of andere ziekte in mn oor waardoor ik nu 10 procent minder hoor [...] Ben je al bij de huisarts geweest of niet?

Daarnaast lijken sommige kijkers binnen de community elkaar te (her)kennen. Er is waargenomen dat kijkers specifieke vragen stellen aan andere kijkers, over de belevingswereld, de game of iets dat de kijker die dag daarvoor heeft gedaan. Hieruit blijkt dat kijkers niet alleen betrokken zijn bij de game en de streamer maar ook op andere leden van de community.

Conclusie

In de conclusie van dit artikel worden de belangrijkste resultaten van dit onderzoek besproken, welke een antwoord geven op de onderzoeksvraag: *Hoe draagt het volgen van Nederlandse game-Twitchers bij aan het socialisatieproces van de adolescente viewers, die actief zijn binnen de community?*

Uit de resultaten van dit onderzoek blijkt dat interactie tussen kijkers van twee verschillende *Twitch* communities een bijdrage levert aan hoe adolescenten socialiseren. De waargenomen interactie bestaat grofweg uit het aanleren van gewenst gedrag en het begrenzen van ongewenst gedrag. Hieronder worden een aantal voorbeelden gegeven waaruit dit blijkt.

In zowel de community van *DutchGirl1997* als *OnlyEmmaaa* delen streamer en kijker hun belevingswereld en persoonlijke verhalen. Wat opvalt is dat andere leden worden aangemoedigd om hierop te reageren of ook een persoonlijk verhaal delen. Praktische handvatten en positieve stimuli worden vervolgens door zowel de streamer als de kijkers gegeven. De streamer heeft hier een voorbeeldfunctie, dat wil zeggen dat kijkers het gedrag van de streamer overnemen. Bij de community van *OnlyEmmaa* komt dit tot uiting door het positief stimuleren van de kijker of het geven van praktische handvatten. Wanneer een kijker positief gestimuleerd wordt of een praktisch handvat wordt gegeven door de streamer, doet de kijker meestal wat met deze kennis en kunde,

de kijker verandert gedrag. Bij de streams van DutchGirl1997 wordt de kijker door streamer juist aangemoedigd om deel te nemen aan de discussie.

Hoewel er uit de observaties blijkt dat er regelmatig persoonlijke onderwerpen in de chat worden gesproken, variërend van persoonlijke verhalen tot het delen van belevingswereld, komt uit de interviews naar voren dat respondenten geen behoefte hebben om persoonlijke verhalen te delen in de *live-chat*. Respondenten geven aan de *live-chat* als onpersoonlijk te ervaren en vooral bedoeld als middel om over de game te praten en een beetje te kletsen. De verkregen data laat hier een inconsistentie zien; de respondenten geven andere data dan dat de kijkers in de observatie laten zien. Mogelijk delen de geïnterviewde respondenten zelf niets persoonlijks in de *live-chat*, omdat zij hier bijvoorbeeld geen behoefte aan hebben.

Uit de observaties blijkt dat kijkers die zich niet houden aan de *Twitch Community Guidelines* worden aangesproken op hun gedrag door streamer of moderator. Een enkele keer krijgen zij een time-out en moeten zij de stream voor een bepaalde tijd verlaten. Soms reageren andere kijkers op niet acceptabel gedrag door dit te benoemen. De streamer en moderator laten door deze handelingen zien wat de normen en waarden zijn die gelden binnen de community, hierin vertonen zij voorbeeldgedrag. De kijker neemt het gedrag van de streamer en moderator over, door het onacceptabele gedrag te benoemen en openlijk af te keuren.

Discussie

Volgens Brown & Larson (2009) hebben leeftijdsgenoten een belangrijke rol in het proces van socialisatie, zij nemen normen en waarden van elkaar over. Hierin stimuleren adolescenten elkaar op onderwerpen waarin zij elkaar beïnvloeden (Berndt, 1999). Dit blijkt ook uit de observaties van de verschillende streams. Wat opvalt is dat het stimuleren en beïnvloeden van leeftijdsgenoten in beide geobserveerde communities op een andere manier tot uiting komt. De community van *OnlyEmmaa* kenmerkt zich door het delen van persoonlijke verhalen of verhalen over de belevingswereld. Zowel streamer als kijker beïnvloeden elkaar door het delen van persoonlijke verhalen of de belevingswereld positief te bekrachtigen. Dit wordt gedaan door met medeleven te reageren, een compliment of praktisch handvat te geven. Deze reacties zorgen ervoor dat de kijker aangemoedigd wordt tot het delen van een persoonlijk verhaal of iets te vertellen over zijn belevingswereld. Hieruit blijkt dat leden van de community gedragingen van elkaar overnemen en tips die zij krijgen van anderen leden, opvolgen. Dit onderzoek bevestigt daarmee het proces tot socialisatie wat Brown & Larson (2009) noemen, namelijk dat leeftijdsgenoten een belangrijke rol vervullen in het proces van socialisatie door normen en waarden van elkaar over te nemen.

Het stimuleren tot verandering van gedrag kan gezien worden als een vorm van *networked publics*, doordat kijkers experimenteren met gedrag en identiteit, binnen een publieke ruimte. Wanneer de adolescente kijker een reactie krijgt op zijn verhaal in de vorm van een tip, valt op dat de kijker hier ook daadwerkelijk iets mee doet. Doordat er iets met de tip wordt gedaan, wordt het geven van tips binnen de community beloond en daarmee gestimuleerd. Er vindt interactie plaats waarbij een variatie wordt gegeven van sociale en culturele stimuli, waardoor adolescenten socialiseren op een informele manier (boyd, 2014).

Hoewel binnen de community van *DutchGirl1997* en de community van *OnlyEmmaaa* regelmatig persoonlijke verhalen worden gedeeld, geven alle geïnterviewde respondenten aan dat zij geen persoonlijke verhalen delen in de *live-chat*. Een mogelijke verklaring voor deze waargenomen tegenstelling is dat vier van de vijf respondenten nog maar relatief kort actief zijn op Twitch. Literatuurstudie laat zien dat er een grotere kans blijkt te zijn op socialisatie wanneer adolescenten meer actief zijn op *social media networks*, zoals Twitch (Unlusoy et al., 2013).

Het aanleren van gedragsvormen van een gemeenschap kan als onderdeel van socialisatie worden gezien (Biesta, 2010). Naast het overnemen van gewenst gedrag, maakt ook het begrenzen van ongewenst gedrag hier deel van uit. In de community van *OnlyEmmaaa* is waargenomen dat ongepaste chatberichten worden verwijderd, daarnaast worden kijkers die zich niet houden aan de *Twitch Community Guidelines* aangesproken door de streamer of kunnen een tijdelijke time-out krijgen van de moderator. Deze acties dragen bij aan het socialisatieproces van de kijker, omdat de kijker leert welke normen er binnen de community worden gehanteerd, zowel door het zelf te ervaren als door het zien bij andere kijkers. Bij de community van *DutchGirl1997* is geen ongepast gedrag waargenomen. Wel valt op dat de moderator in discussies vaak de tegenovergestelde mening inneemt of een relativiserende opmerking maakt. Mogelijk is zijn doel hiermee om "the heat" uit een discussie te halen en de geldende normen en waarden binnen de community op een speelse manier kenbaar te maken, tijdens de stream. Dit geeft aan dat er een verschil is in socialisatie tussen de verschillende communities, met daarbij de onderdelen van socialisatie die Biesta (2010) geeft. Terwijl er bij de community van *OnlyEmmaaa* direct wordt gesocialiseerd, is dit meer geïntegreerd bij de streams van *DutchGirl1997*. Zij spreken over de normen en waarden van de community, in plaats van dat er vanuit de streamer of de moderator direct wordt gesocialiseerd.

Concluderend kan gesteld worden dat adolescente kijkers uit beide communities gedrag overnemen, waardoor er gesproken kan worden over socialisatie. Dit proces vindt plaats doordat streamer en kijker(s) met elkaar interacteren. De invulling van die interactie is voor beide communities deels gelijk maar voor een deel ook verschillend. In

beide communities hebben de streamers een voorbeeldfunctie in het uitdragen van deze normen en waarden. Kijkers nemen gedrag van de streamer over, dit duidt op socialisatie. De identiteit van de community bepaald de geldende normen en waarden. Bij *OnlyEmmmaa* gaat het om het delen van persoonlijke verhalen en belevingswereld met daarbij de nodige praktische handvatten en complimenten, zodoende dat zij gedrag overnemen waarin zij elkaar in beïnvloeden (Berndt, 1999). In de community van *DutchGirl1997* worden ook persoonlijke verhalen en belevingswereld gedeeld, maar ligt de nadruk meer op het bediscussiëren daarvan. Er wordt op verschillende manieren gesocialiseerd binnen de twee communities. De (identiteit van) de community heeft invloed op dit proces, maar mogelijk ook leeftijd en de tijd van volgen van deze streamer. De interactie met elkaar, die gekenmerkt wordt door het delen van persoonlijke verhalen, het geven van praktische handvatten of het bediscussiëren van belevingswerelden, draagt bij aan het socialisatieproces van de adolescente kijker binnen de online community.

Beperkingen en kwaliteiten van het onderzoek

Zoals hierboven benoemd is, speelt sociale media een steeds belangrijkere rol in het socialisatieproces van adolescenten. In het huidige onderzoek is naar voren gekomen hoe adolescenten gesocialiseerd kunnen worden door het volgen van een game-Twitcher. De vraag is echter wel in hoeverre de data van het interviews representatief is voor de gekozen doelgroep van het onderzoek. Hieronder worden een aantal beperkingen van het onderzoek gegeven. Daarnaast wordt er ook een enkele positieve stimuli gegeven voor het onderzoek.

Als eerste was de leeftijd van de verschillende respondenten redelijk uiteengezet. De jongste respondent van de interviews was 12 jaar, terwijl de oudste respondent een leeftijd van 21 had. Dit is teruggevonden in data van de verschillende respondenten; de jongere respondenten gaven anders antwoord dan de ouderen. Oudere respondenten gaven uitgebreider antwoord op de vragen, daarnaast gingen zij dieper in op de gestelde vragen. Jongere respondenten bleven op de oppervlakte tijdens het beantwoorden van de vragen. Mogelijk zijn oudere respondenten zich meer bewust van het proces dat zij doormaken of kunnen zij dit proces beter verwoorden. Gezegd kan worden dat de oudere respondenten anders met het socialisatieproces omgaan dan jongere adolescenten. De betrouwbaarheid van de aangegeven data van het onderzoek zou sterker worden, wanneer de leeftijd van de doelgroep dichter bij elkaar zou zitten. Dit was echter moeilijk mogelijk, omdat er weinig respondenten van de community *DutchGirl1997* wilde meewerken aan het onderzoek. Er is voor gekozen voor een bredere leeftijdscategorie van de respondenten, om iets te kunnen zeggen over het socialisatieproces van de kijkers de desbetreffende communities.

Ook is Twitch een open mediakanaal. Iedereen die graag een stream zou willen bekijken kan naar Twitch gaan en een gesprek meevoeren in de chat. Er kan een leeftijdsindicatie gegeven worden van de doelgroep die naar de specifieke streams kijkt, dit is voorafgaand ook besproken met de streamers. Toch kan dit niet met zekerheid worden gesteld. Hierdoor kan het zijn dat er ook oudere of jongere kijkers zijn meegenomen in de dataset van de observaties. Dit kan onbetrouwbaarheid over de uitkomsten van het onderzoek geven, omdat er niet zeker kan worden geweten wie er in de dataset is opgenomen.

De coronacrisis heeft een positief effect gehad op het onderzoek. Door de coronacrisis zijn adolescenten vaker te vinden op Twitch en hebben zij zich kortgeleden aangesloten bij nieuwe online communities. Deze kijkers hebben het proces tot socialisatie kortgeleden doorgemaakt, waardoor zij hun bevindingen nog goed in het geheugen hebben. Mogelijk kunnen zij hierdoor goed reflecteren op het proces tot socialisatie. Data is daarom eerlijk en duidelijk. De mogelijkheid om tijdens de coronapandemie in het echt af te spreken met leeftijdsgenoten is moeilijk, terwijl behoefte aan sociaal contact even groot blijft. Daardoor kan de behoefte groter zijn om persoonlijke verhalen online te delen en wordt het ook makkelijker om persoonlijke verhalen online met onbekenden te delen. De coronapandemie geeft duidelijk weer dat er een behoefte is onder adolescenten om te socialiseren op *online media platforms*. De noodzaak om onderzoek te verrichten naar dit thema, wordt door de coronapandemie nog duidelijker.

Mogelijkheden tot vervolgonderzoek

Het huidige onderzoek laat zien hoe er bij de streams van *OnlyEmmaaa* en *Dutchgirl1997* het proces tot socialisatie plaatsvindt. In het onderdeel *bependingen van het onderzoek* wordt benoemd dat er tijdens het huidige onderzoek een verschil was tussen de respondenten, door het verschil in leeftijd. Een mogelijk onderwerp voor een vervolgonderzoek zou het onderzoeken van socialisatieproces bij game-Twitch communities zijn, gespecificeerd naar verschil in leeftijd tussen de kijkers. Zodoende dat er iets kan worden gezegd over het verschil van het proces tot socialisatie tussen adolescenten in de vroege of late adolescentiefase.

Ook kan verder onderzoek uitwijzen in hoeverre de bevindingen van het huidige onderzoek kan worden generaliseerd naar andere communities. Is hier één lijn van proces tot socialisatie te vinden of is dit per community afhankelijk? Dit verschil kan getrokken worden bij game-Twitchers ansich, maar kan ook verder getrokken worden naar communities met andere content op Twitch, zoals *IRL (In Real Life)*, *Esports of Music*. Wanneer er een verschil tussen de verschillende content kan worden gegeven, kan dit duidelijkheid geven over het verschil van het proces tot socialisatie. Deze

duidelijkheid geeft weer aan hoe de *networked publics* van boyd (2014) fungeren in onze maatschappij.

Daarnaast laat het huidige onderzoek zien dat de twee verschillende streamers op Twitch kijkers op verschillende manieren beïnvloed, en kijkers elkaar bij de streams op verschillende manieren beïnvloeden. Het gedrag wordt veranderd of kan overgenomen worden; de kijker wordt op deze manier gesocialiseerd. Verder onderzoek zou kunnen zoeken naar het praktisch nut van deze kennis; wat kunnen jeugdwerkers in het werkveld of jeugdinstellingen hiermee? Hoe kan de vertaalslag worden gemaakt tussen kennis over het socialisatieproces op Twitch en de praktische relevantie hiervan, hoe kan kennis praktisch toegepast kan worden in de praktijk? Zodoende dat zij beter kunnen aansluiten op de leef- en belevingswereld van de adolescenten.

Literatuur

- Beckert, S., Schneider, F. M., & Wulf, T. (2018). Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on *Twitch*. *Sage Journals*, 15(3), 328-346. <https://doi.org/10.1177%2F1555412018788161>
- Berndt, T. J. (1999). Friends' influence on students' adjustment to school. *Educational Psychologist*, 34(1), 15-28. https://doi.org/10.1207/s15326985ep3401_2
- Biesta, G. (2007). Why what works won't work: Evidence-based practice and the democratic deficit in educational research. *Educational Theory*, 57(1). <https://doi.org/10.1111/j.1741-5446.2006.00241.x>
- Biesta, G. (2010). "On the Weakness of Education". *Philosophy of Education Yearbook*, 354-362. <https://orbi.lu.uni.lu/handle/10993/7817>
- Binder, J.F., Griffiths, M.D., & Kuss, D. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers In Human Behaviour*, 29(3), 959-966. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.024>
- boyd, d. (2014). *It's Complicated; The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Boeije, H., & Bleijenbergh, I. (2019). *Analyseren in kwalitatief onderzoek: Denken en doen*. Boom: Amsterdam.
- Brown, B. B., & Larson, J. (2009). *Peer relationships in adolescence*. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology: Contextual influences on adolescent development*, 74–103. John Wiley & Sons, Inc..
- Chen, C., & Lin, Y. (2018). What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement. *Telematics and Informatics*, 35(1), 293-303. <https://doi-org.proxy.library.uu.nl/10.1016/j.tele.2017.12.003>

- Genner, S., & Süss, D. (2017). Socialization as media effect. *International Encyclopedia of Media Effects*. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0138>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). Why do people watch other people play videogames? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behaviour*, 75, 985-996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- Henneberger, A.K., Mushonga, D.R. & Preston, A.M. (2020). Peer influence and adolescent substance use: A systematic review of dynamic social network research. *Adolescent Research Review*, 6, 57-73. <https://doi.org/10.1007/s40894-019-00130-0>
- Horlsey, J.S., & Lee, A.R. (2017). The role of social media on positive youth development: An analysis of 4-H Facebook page and 4-H'ers' positive development. *Children and Youth Services*, 77, 127- 138. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2017.04.014>
- Morling, B., Carr, D., Heger Boyle, E., Cornwell, B., Correll, S., Crosnoe, R., Freese, J. & Waters, M.C. (2020). *Research methods*. Custom edition voor Universiteit Utrecht; 2e druk. Norton.
- Malorey-Krichmar, D., & Preece, J. (2005). A multilevel analysis of sociability, usability and community dynamics in an online health community. *AMC Journals*, 12(2), 201- 232. <https://doi.org/10.1145/1067860.1067864>
- Statista. (2020). *Distribution of Twitch app users in the United States as of May 2020, by age group*. <https://www.statista.com/statistics/1125170/twitch-app-us-users-age/#statisticContainer>
- Tijmstra, J., & Boeije, H. (2011). *Wetenschapsfilosofie in de context van sociale wetenschappen*. Boom: Amsterdam.
- Twitch.tv. (2021, 24 maart). *Twitch voor beginners*. <https://www.twitch.tv/creatorcamp/nl/learn-the-basics/twitch-101/>

Twitchtracker. (2021, 20 maart). *Twitch Statistics &*

Charts. <https://twitchtracker.com/statistics>

Unlusoy, A., De Haan, M., Leander, K., & Volker, B. (2013). Learning potential in youth's

online network: A multilevel approach. *Computers & Education*, 68, 522-

533. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.06.007>