



UHASSELT

KNOWLEDGE IN ACTION

Faculteit Bedrijfseconomische Wetenschappen

master handelsingenieur in de beleidsinformatica

Masterthesis

The world of game streamers and online content creators: an exploratory literature study

Caro Haesen

Scriptie ingediend tot het behalen van de graad van master handelsingenieur in de beleidsinformatica

PROMOTOR :

Prof. dr. Benoit DEPAIRE



UHASSELT

KNOWLEDGE IN ACTION

www.uhasselt.be
Universiteit Hasselt
Campus Hasselt:
Martelarenlaan 42 | 3500 Hasselt
Campus Diepenbeek:
Agoralaan Gebouw D | 3590 Diepenbeek

2021
2022



Faculteit Bedrijfseconomische Wetenschappen

master handelsingenieur in de beleidsinformatica

Masterthesis

The world of game streamers and online content creators: an exploratory literature study

Caro Haesen

Scriptie ingediend tot het behalen van de graad van master handelsingenieur in de beleidsinformatica

PROMOTOR :

Prof. dr. Benoit DEPAIRE

Kwalitatief onderzoek naar de voorkeuren van videogamelivestreamkijkers

Caro Haesen^{1*}

^{1*}Bedrijfseconomische wetenschappen, UHasselt, Agoralaan, Diepenbeek, 3590, België.

Corresponding author(s). E-mail(s): caro.haesen@gmail.com;

Samenvatting

Videogamelivestreaming, het live uitzenden van mensen die games spelen, is de laatste jaren alsmaar populairder geworden. Elke dag kijken veel mensen naar videogamelivestreams op streamingplatformen, zoals Twitch. Hierdoor is het voor bedrijven zeer interessant om op deze platformen te adverteren. Echter weten ze niet wie ze moeten sponsoren. Omwille van deze reden werd er in deze paper onderzocht welke voorkeuren kijkers hebben met betrekking tot videogamelivestreamers. Er werd zowel een literatuuronderzoek uitgevoerd als semigestructureerde interviews afgenomen. Hieruit werden verschillende voorkeuren ontdekt met betrekking tot de persoonlijkheid van de streamer, de vaardigheden van de streamer, eigenschappen van de streamer, de manier van streamen, de mate van interactie en de technologische middelen die de streamer gebruikt. Daarnaast werd ook nagegaan welke voorkeuren elkaar beïnvloeden.

Keywords: videogamelivestreamers, voorkeuren, kijkgedrag, literatuurstudie, interviews

1 Inleiding

Het livestreamen van games is een alsmaar populairder wordende mediavorm. Dit houdt in dat mensen zichzelf online uitzenden terwijl ze een videogame spelen voor een livepubliek [1–4]. Er zijn zelfs mensen die het kijken naar livestreams van mensen die videogames spelen leuker vinden dan dat ze zelf de game spelen. Streamingplatformen zoals Twitch, YouTube Gaming en Facebook Gaming krijgen veel bezoekers per dag. Twitch alleen heeft sinds 2014 al meer dan 45 miljoen unieke kijkers per maand [1, 5]. In 2021 had Twitch gemiddeld 140 miljoen kijkers per maand [6]. Deze kijkers spenderen gemiddeld 95 minuten per dag aan het kijken naar videogamelivestreams, wat het voor bedrijven zeer interessant maakt om op deze platformen te adverteren. Daarnaast biedt ook het sponsoren van videogamelivestreamers

opportunities voor bedrijven met betrekking tot het vergroten van hun verkoop en de promotie van hun producten [1, 3, 7]. Echter is het voor zowel de platformen als de sponsors momenteel niet altijd even duidelijk wie ze moeten sponsoren. Dat komt door de scheve verdeling van de populariteit van streamers [1, 3, 8]. Een klein aantal van de streamers is namelijk verantwoordelijk voor meer dan 90% van de kijkers [2, 3, 9, 10].

Doordat videogamelivestreaming een recent fenomeen is dat vooral de laatste jaren populariteit ondervindt, is onderzoek hiernaar nog beperkt [11, 12]. Op vlak van de kijkers is er vooral onderzoek gedaan naar waarom mensen naar videogamelivestreaming kijken [7, 11]. Hieruit is gebleken dat mensen vooral kijken om informatie

te vergaren, om zich te ontspannen, om te kunnen ontsnappen aan de werkelijkheid, enzovoort [3, 13–16]. In eerder onderzoek is ook gevonden dat kijkers vaak van stream wisselen, maar de reden waarom ze dit doen is nog niet duidelijk. Volgens onderzoek van Nascimento et al. is er namelijk nog niet volledig bekend waarop kijkers hun keuze in gamestreamer baseren [2]. Dat komt doordat het identificeren en kwantificeren van de voorkeuren van kijkers op streamerniveau zeer moeilijk is [1]. Uit data kan niet zomaar worden afgeleid of kijkers kijken ter ontspanning of om kennis te vergaren. Hiervoor moet er al met de kijkers gesproken worden. Bovendien kunnen de voorkeuren heel uiteenlopend zijn, wat het moeilijk maakt om deze te veralgemenen. Daarnaast hebben bestaande studies vaak maar één voorkeur onderzocht, zoals de lengte van de stream. Verschillende recente studies [1, 3, 11, 12, 14, 15, 17] zeggen dat er hier meer onderzoek naar moet gebeuren. Er is dus nood aan onderzoek dat deze voorkeuren samenvat en zich erin verdiept [1, 3, 11, 12, 14, 15, 17].

In deze paper zal er door middel van kwalitatief onderzoek een antwoord worden geformuleerd op de volgende onderzoeksvraag:

Welke voorkeuren hebben kijkers met betrekking tot videogamelivestreamers?

Door deze vraag te beantwoorden wordt er inzicht verkregen waarom kijkers naar een bepaalde gamestreamer kijken. Dit zou ervoor kunnen zorgen dat bedrijven opkomend talent vroegtijdig kunnen ontdekken, want gamestreamers die aan de voorkeuren voldoen, hebben meer kans om succesvoller te worden [1, 18]. Op basis hiervan zou het zelfs zo ver kunnen gaan dat beginnende gamestreamers getraind worden om aan deze voorkeuren te voldoen [3]. Daarnaast zou aan de hand van de resultaten van dit onderzoek in de toekomst een predictiemodel ontwikkeld kunnen worden dat het succes van een gamestreamer voorspelt, waarbij succes wordt gedefinieerd als het hebben van een groot aantal kijkers [19].

De structuur van de paper is als volgt. Sectie 2 beschrijft de methodologie die werd toegepast om het onderzoek uit te voeren. Vervolgens bespreken sectie 3 en 4 de resultaten van het

onderzoek. Sectie 3 bevat de bevindingen uit de literatuurstudie en sectie 4 bevat de bevindingen uit de interviews. In sectie 5 worden deze resultaten geïnterpreteerd en met elkaar vergeleken. Er wordt ook aangegeven welke implicaties het onderzoek heeft. De beperkingen van het onderzoek worden besproken in sectie 6. Daarna worden er in sectie 7 enkele aanbevelingen gedaan voor toekomstig onderzoek. Tot slot wordt in sectie 8 het onderzoek geconcludeerd.

2 Methodologie

Het onderzoek en bijgevolg ook de methodologie bestaat uit twee delen. Als eerste werd er een literatuurstudie uitgevoerd om de onderzoeksvraag te beantwoorden. Meer specifiek betekent dit dat het onderzoek gebruik heeft gemaakt van bestaande literatuur, zoals wetenschappelijke boeken, *journals*, conferenties en thesen, om een antwoord te formuleren op de onderzoeksvraag [20, 21]. Aangezien er nog maar weinig onderzoek is gedaan naar videogamelivestreaming, zullen de voorkeuren van de kijkers met betrekking tot de streamers nog niet volledig onderzocht zijn [11, 12]. Omwille hiervan werden er ook semigestructureerde interviews afgenomen met als doel de huidige literatuur aan te vullen en nieuwe voorkeuren te ontdekken. Hoe de literatuurstudie en interviews precies werden uitgevoerd, wordt in de volgende secties uitgelegd. De literatuurstudie wordt als eerste besproken.

2.1 Bepalen zoekstrategie

Een belangrijke stap in elke literatuurstudie is het zoeken naar bronnen. De informatiebronnen werden in de databases *Google Scholar* en *UHasselt Discovery* gezocht door volgende zoektermen in te geven.

- “video game live streaming” OR “video game streaming” OR “game streaming” AND audience OR spectators OR viewers AND preferences OR motives
- “video game live streamers” OR “video game streamers” OR “game streamers” AND characteristics OR “personality traits” OR personality OR skills OR interaction
- “video game live streaming” OR “video game streaming” OR “game streaming” AND “literature review” OR “literature study”

De eerste reeks zoektermen zijn de kernwoorden van de onderzoeksvraag (Welke voorkeuren hebben kijkers met betrekking tot videogamelivestreamers?). Hiermee werd getracht studies te vinden die onderzoek hebben gedaan naar de voorkeuren van kijkers. Aangezien dit onderzoek zich focust op de voorkeuren met betrekking tot de streamers, werd er met de tweede reeks zoektermen dieper op de streamers ingegaan. Meer bepaald werd met deze reeks zoektermen studies gezocht die de persoonlijkheid, eigenschappen, vaardigheden en mate van interactie van de streamer beschrijven en of dit geprefereerd wordt door de kijker. De literatuurstudie is een belangrijk deel van dit onderzoek, waardoor het interessant en waardevol kon zijn om eerdere literatuurstudies over dit onderwerp op te zoeken. Dit werd gedaan met de laatste reeks zoektermen.

Naast het zoeken in databases werden nieuwe bronnen ook gevonden door middel van *forward* en *backward reference searching*. Bij *backward reference searching* wordt er naar de referentielijst van een gebruikte bron gekeken om zo andere bronnen te vinden. Dit resulteert in bronnen die ouder zijn dan de gebruikte bron. *Forward reference searching* daarentegen gaat zoeken naar bronnen waarin de gebruikte bron wordt gerefereerd. Hierdoor worden er bronnen verkregen die recenter zijn dan de gebruikte bron [22].

2.2 Vaststellen inclusie- en exclusiecriteria

Om te bepalen of de gevonden bronnen bruikbaar waren voor de literatuurstudie, werd nagegaan of ze voldeden aan de inclusie- en exclusiecriteria. Inclusiecriteria zijn de criteria waaraan een bron moet voldoen. Exclusiecriteria daarentegen zijn de criteria waaraan een bron niet mag voldoen [20, 23]. Voor de literatuurstudie geldt het volgende inclusie criterium:

1. Wetenschappelijke bronnen waarvan het abstract en/of de conclusie de voorkeuren van kijkers van videogamelivestreaming met betrekking tot de keuze in videogamelivestreamer bespreken.

Om de onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden is het van belang dat de gevonden bronnen over hetzelfde thema als de onderzoeksvraag gaan.

Daarnaast is het belangrijk dat de bronnen van goede kwaliteit zijn. Door enkel wetenschappelijke bronnen te gebruiken waarvan het abstract en/of de conclusie over de voorkeuren van kijkers gaan, werd hieraan voldaan.

De exclusiecriteria die werden gehanteerd, zijn de volgende:

1. Bronnen die niet in het Engels zijn geschreven.
2. Bronnen die ouder zijn dan 2011.

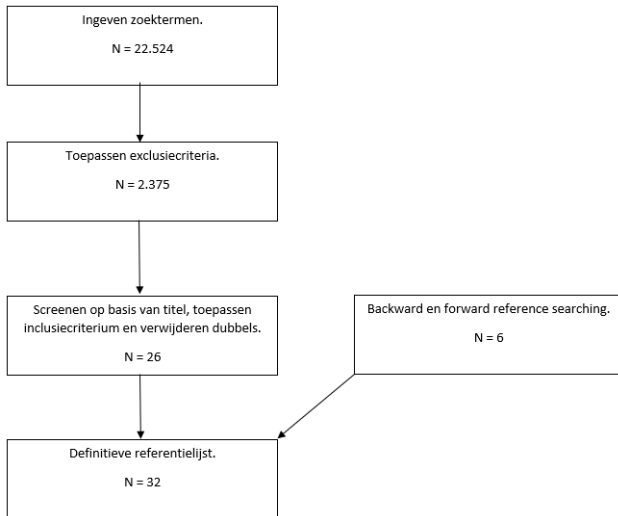
De taal van de bron is van uitermate belang. Indien de auteur de bronnen niet volledig begrijpt, kan er geen kwaliteitsvol onderzoek gebeuren. Er werd hier gekozen voor de Engelse taal omdat deze taal in grote delen van de wereld de *lingua franca* is. Bovendien zijn de meeste wetenschappelijke bronnen in het Engels geschreven.

Het laatste criterium bespreekt de ouderdom van de bron. In 2011 is één van de populairste videogamelivestreamingplatformen ontstaan, namelijk Twitch [15, 19, 24]. Vanaf toen is videogamelivestreaming bekend geworden bij het grote publiek en is de populariteit van de sector in de jaren nadien alsmaar gestegen [24]. Dat is de reden waarom 2011 als uitgangspunt werd gekozen.

Als de bronnen voldeden aan de inclusie- en exclusiecriteria, was het mogelijk om meer bronnen te vinden aan de hand van *backward* en *forward reference searching*. De bronnen die resulteerden uit de *backward* en *forward reference searching* werden vervolgens ook gecontroleerd aan de hand van bovenstaande criteria. Als ze hieraan voldeden, werden ze opgenomen in de bronnenlijst [20]. De referentielijst van deze bronnen werd benut om zo meer specifieke informatie terug te vinden. Daarnaast werd bij een zeer interessante bron ook verder gezocht op de auteur.

2.3 Grafische voorstelling van het zoekproces

In figuur 1, wordt de *flow chart* van het zoekproces van de bronnen weergegeven. Initieel zijn er 22.524 bronnen naar voren gekomen na het opzoeken van de eerder vermelde zoektermen op Google Scholar en UHasselt Discovery.



Figuur 1 Flow chart van het zoekproces van de bronnen

Door middel van filters konden de exclusiecriteria makkelijk worden toegepast. In beide databases werd gefilterd op taal (Engels) en datum van publicatie (2011-2022). Op UHasselt Discovery werd er ook gefilterd op document type (*journal article*, *book chapter*, *conference proceeding* en *dissertation/thesis*). Deze filter is niet beschikbaar op Google Scholar, waardoor dit voor deze bronnen pas samen met het inclusiecriteria gecontroleerd werd. Dat bracht het aantal bronnen terug tot 2.375.

Vervolgens werd een screening gedaan op basis van de titel. Indien de titel als relevant werd bestempeld, werd onmiddellijk het inclusiecriteria erop toegepast. Tijdens deze stap werden ook de dubbele bronnen verwijderd. Hierdoor bleven er nog 26 bronnen over. De definitieve referentielijst bevat echter 32 bronnen. Dat komt door het toevoegen van de bronnen die gevonden zijn door backward and forward reference searching.

Naast de relevante bronnen zijn er ook bronnen gebruikt die enkel dienen ter verduidelijking van bepaalde concepten binnen de methodologie. Deze hebben niets te maken met de inclusie- en exclusiecriteria en bieden geen hulp voor het oplossen van de onderzoeksvraag. Deze bronnen worden daarom niet weergegeven in de flow chart.

2.4 Verwerkingswijze van de literatuur

Eenmaal een referentielijst werd bekomen, kon er worden overgegaan tot het coderen van de gevonden literatuur [20, 21]. Dit coderen bestond uit drie fasen. In de eerste fase, open coderen, werd de bron volledig gelezen waarbij er codes werden toegekend aan tekstfragmenten. Deze codes gaven het hoofdthema weer van het fragment. Niet alle tekstfragmenten kregen een code, enkel deze die relevant waren voor het onderzoek. Een tekstfragment werd als relevant beschouwd als het een voorkeur van de kijkers beschrijft. Vervolgens werd er overgegaan naar de tweede fase. In deze fase werd er axiaal gecodeerd. Hierbij werden de eerder toegekende codes met elkaar vergeleken en werden de codes die bij elkaar horen samengenomen onder een overkoepelende code. Het was namelijk de bedoeling dat op het einde van deze fase een lijst met overkoepelende codes (hoofdcategorieën) werd bekomen die gebruikt kon worden in het onderzoek. Wanneer alle bronnen de eerste twee fasen doorlopen hadden, kon er worden overgegaan tot de laatste fase, namelijk selectief coderen. In deze fase werden de tekstfragmenten van elke hoofdcategorie met elkaar vergeleken om onderlinge relaties te kunnen maken. Vervolgens kon op basis van deze relaties een tekst worden bekomen [21, 25].

2.5 Afnemen en verwerken interviews

Eenmaal de literatuurstudie volledig was afgerond, kon er worden overgegaan naar de interviews. In totaal werden er vijf interviews afgenomen. De interviews werden afgenomen in maart 2022 en duurden gemiddeld 29:14 minuten. Er werd gekozen voor semigestructureerde interviews zodat de respondenten volledig vrij konden antwoorden en er verder op hun antwoorden kon worden ingegaan om zo nieuwe voorkeuren te ontdekken. De vragenlijst waaruit werd vertrokken, kan worden geraadpleegd in bijlage A. Deze vragen werden opgesteld op basis van de bevindingen uit de literatuurstudie. Het doel van deze vragen is om de huidige literatuur aan te vullen en de interviews te valideren. Daarnaast werden ook een aantal algemene vragen toegevoegd om voorkeuren te ontdekken die niet uit de literatuurstudie naar voren zijn gekomen.

Om als respondent te worden geselecteerd, moet men minstens één keer per week naar videogamelivestreaming kijken. De respondenten werden initieel gevonden door middel van het persoonlijk netwerk van de onderzoeker. Op deze manier werden twee respondenten geïdentificeerd. De overige drie respondenten werden gevonden door *snowball sampling*. Dat houdt in dat aan de bestaande respondenten gevraagd werd of ze nog andere mensen kennen die aan de onderzoekscriteria voldoen en die bereid zijn om aan het onderzoek mee te werken. Vervolgens werd dezelfde vraag ook aan de nieuwe respondenten gevraagd [26, 27]. Dit bleef zo doorgaan tot theoretische saturatie werd bereikt. Theoretische saturatie ontstaat wanneer de antwoorden op interviews geen nieuwe informatie meer opleveren [28, 29].

Alle interviews werden, met voorafgaande toestemming, hoorbaar opgenomen en getranscribeerd. De getranscribeerde interviews kunnen worden geraadpleegd in bijlage B. Vervolgens werden de interviews op dezelfde manier als de literatuur gecodeerd. Eenmaal alle interviews waren gecodeerd, werden de bevindingen uitgeschreven in sectie 4. Om de vertrouwelijkheid te bewaren, heeft elke respondent een pseudoniem gekregen.

3 Literatuurstudie

In deze sectie worden de bevindingen besproken die uit het literatuuronderzoek volgen. Uit de codificatie van de gevonden literatuur zijn een aantal centrale concepten naar voor gekomen met betrekking tot de voorkeuren van de kijkers. Deze zijn de persoonlijkheid van de streamer, de vaardigheden van de streamer, eigenschappen van de streamer, manier van streamen, mate van interactie en technologische middelen. De voorkeuren van de kijkers met betrekking tot deze concepten worden in de volgende secties besproken. Elk concept heeft zijn eigen sectie. Aangezien uit de literatuur gebleken is dat de persoonlijkheid van de streamer één van de belangrijkste factoren is die het kijkgedrag van de kijkers beïnvloedt, zal er hiermee worden begonnen [3, 18, 30]. De andere concepten hebben geen duidelijke hiërarchie, waardoor deze in willekeurige volgorde worden behandeld. De voorkeuren van de kijkers die uit de literatuurstudie

volgen, worden visueel weergegeven in figuur 2. De pijlen en vetgedrukte voorkeuren komen later aan bod.

3.1 Persoonlijkheid van de streamer

Een belangrijke eigenschap van iedere persoon is zijn persoonlijkheid. Persoonlijkheid is een representatie van een persoon zijn cognitie en gedrag dat de gedachten en de persoonlijke karakteristieken van die persoon weergeeft [1, 31]. Aangezien er tijdens een stream ook veel van de streamer zelf wordt getoond, is volgens onderzoek van Woodcock et al. de persoonlijkheid van de streamer van groot belang [18]. Streamers kunnen door hun streams een persoonlijke identiteit en volgersaantal ontwikkelen dat gebaseerd is op hun manier van spelen, hun on-air persoonlijkheid en komische repertoire [3, 30, 32]. Kijkers van online gamestreaming kijken namelijk niet enkel voor de game, maar omdat ze genieten van de streamer die hun interesse in videogaming deelt [3, 7, 30, 32].

3.1.1 Five factor model

Om de persoonlijkheid van streamers te bespreken, wordt er gebruik gemaakt van het *five factor* model. Dit model splitst persoonlijkheid op in de volgende vijf categorieën: openheid, consciëntieusheid, extraversie, vriendelijkheid en neuroticisme [1, 31, 33].

3.1.1.1 Openheid

De eerste dimensie openheid verwijst vooral naar het ontstaan voor nieuwe ervaringen. Mensen die hier hoog op scoren, vertonen kenmerken van moed, verbeeldingskracht, nieuwsgierigheid en zijn emotioneel bewust. Meer specifiek zijn deze mensen geïnteresseerd in het opdoen van nieuwe ervaringen en het leren van nieuwe dingen. Ze hebben een rijke fantasie en vinden routines maar saai [1, 31, 33]. Streamers met een hoge openheidsscore staan open om verschillende categorieën van streaming te ontdekken. Dit wordt niet verkozen door de kijkers [1, 32, 34].

3.1.1.2 Consciëntieusheid

Mensen die hoog scoren op de tweede dimensie consciëntieusheid, ook wel ordelijkheid genoemd, zijn goed georganiseerd en zijn zelfzeker in hun

capaciteiten. Deze mensen streven succes en perfectie na en zijn niet bang om de verantwoordelijkheid op zich te nemen [1, 31, 33]. Daarnaast werken consciëntieuze mensen graag in een team. Onderzoek van Zhao et al. toont aan dat deze kenmerken niet worden verkozen door de kijkers [1].

3.1.1.3 Extraversie

De derde dimensie extraversie wordt gekenmerkt door vrolijke, sociale mensen met veel energie die graag opwinding zoeken. Mensen die hier hoog op scoren hebben een druk leven en kunnen taken snel en efficiënt uitvoeren [1, 31, 33]. Volgens verschillende studies [1, 3, 34] zijn streamers met deze kenmerken zeer geliefd bij de kijkers.

Bovendien verkiezen kijkers streamers met zeer goede sociale vaardigheden, wat extraverte streamers hebben. De kijkers willen via videogamestreaming namelijk een intieme virtuele relatie opbouwen met de streamer en dit gaat makkelijker met sociale streamers [3]. Sociale streamers zullen tijdens hun stream veel praten wat de interesse van de kijkers in de stream kan verhogen en nieuwe kijkers kan aantrekken. De gespreksonderwerpen hoeven niet altijd gerelateerd te zijn aan de game, maar kunnen ook gaan over wat de streamer heeft meegemaakt in zijn dagdagelijkse leven. Dit vergroot het gevoel van vertrouwdheid bij de kijkers [24].

3.1.1.4 Vriendelijkheid

De vierde dimensie vriendelijkheid verwijst naar compassie en de bereidheid om samen te werken. Mensen die hier hoog op scoren bevatten kenmerken zoals altruïsme, bescheidenheid, medeleven en vertrouwen [1, 31, 33].

Streamers met een hoge vriendelijkheidsscore zullen andere spelers willen ondersteunen [1]. Deze eigenschap wordt enkel verkozen wanneer de streamer tot een team behoort. Zijn kijkers zijn dan vaak fan van het team in zijn geheel en niet enkel van één lid. De kijkers zijn dan gehecht aan het team en willen dat het team in zijn geheel goed presteert [34].

Daarnaast zijn vriendelijke streamers vaak heel

betrouwbaar, wat de meeste kijkers zeer belangrijk vinden. Veel streamers zijn vandaag de dag ook influencers, wat betekent dat ze producten in ruil voor geld gaan aanbevelen en er reclame voor gaan maken. De kijkers willen dan zeker zijn dat ze de streamer kunnen vertrouwen, dat deze zelf achter de producten staat en zijn kijkers niet gewoon wil oplichten [18].

3.1.1.5 Neuroticisme

De laatste dimensie neuroticisme wordt ook wel emotionele stabiliteit genoemd. Mensen die zich aantrekken wat anderen van hun denken en die snel van streek worden gemaakt, scoren vaak hoog op deze dimensie [1, 31, 33].

Streamers met een hoge neuroticismescore zijn vaak gevoelig en leven zich volledig in in de game [1]. Kijkers vinden het leuk als streamers volledig opgaan in het spel. Streamers die oprecht reageren op de gebeurtenissen in de game worden geapprecieerd [1, 32, 35].

De persoonlijkheid van populaire streamers kan worden beschreven als een lage openheidscore, een lage consciëntieusheidsscore en een hoge neuroticismescore. Kijkers verkiezen dus streamers die gefocust, onconventioneel en emotioneel gevoelig zijn [1].

3.1.2 Overige karaktereigenschappen

Naast het bovenvermelde five factor model zijn er nog andere karaktereigenschappen van streamers die een voorkeur genieten [1]. Zo prefereren kijkers streamers die oprecht zijn. Ze willen streamers hun echte persoonlijkheid zien, hun eerlijke reacties op abonnementen en donaties, hoe ze echt zouden omgaan met hun kijkers en hun passie voor videogamelivestreaming. Door oprecht te zijn, voelen de kijkers zich meer op hun gemak en kunnen ze zich beter vinden in de streamer [7, 32]. Bovendien wordt het voor de streamer hierdoor makkelijker om een band op te bouwen met zijn publiek. De band tussen een streamer en zijn kijkers is heel belangrijk, want hierdoor geraken de kijkers gehecht aan de streamer. Daardoor krijgen de kijkers de indruk dat ze naar een goede vriend aan het kijken zijn, wat ervoor zorgt dat ze het leuker gaan vinden om naar deze streamer te kijken [7, 15, 32].

Aangezien kijkers de streamer beter willen leren kennen, vinden ze het ook leuk als de streamer eens iets anders zou streamen dan alleen maar games, zoals een stream waarin hij gewoon praten met zijn kijkers [7, 8, 19].

3.2 Vaardigheden van de streamer

Voor de kijkers is niet enkel de persoonlijkheid van de streamer belangrijk. Ook de vaardigheden spelen een rol. De kijkers willen hun eigen vaardigheden verbeteren door van de streamer nieuwe strategieën en gevorderde technieken te leren. Dit betekent dat de streamer buiten de bovengenoemde eigenschappen ook enig vaardigheidsniveau moet hebben [4, 7, 13]. Streamers zouden er dus goed aan doen als ze hun manier van spelen gedetailleerd zouden uitleggen [7, 35]. Dit is vooral belangrijk voor nieuwe kijkers en kijkers die pas recent de game zelf zijn beginnen te spelen. Kijkers die specifieke informatie over de game willen verkrijgen, zullen dit doen door naar een gewone video te kijken die ze kunnen pauzeren en terugspoelen [13].

Daarnaast hebben streamers die lid zijn van een professioneel e-sportteam meestal een voordeel als het op populariteit aankomt. Deze streamers zijn vaak al bekend in de videogamecommunity waardoor kijkers weten hoe goed deze streamer is en wat ze van hem kunnen verwachten. Echter zijn niet alle populaire streamers professionele e-sportspelers. Dit betekent dat zij andere kwaliteiten hebben die een voorkeur genieten [1, 15]. Niet professionele spelers, ook wel casual spelers genoemd, gamen vaak voor het plezier. Dit in tegenstelling tot professionele spelers, die gamen om hun vaardigheden te verbeteren. Casual spelers kunnen dus een hoog aantal kijkers aantrekken dat uit is op ontspanning of een nieuwe soort van gaming wil ontdekken [1, 12]. Voor deze kijkers hoeft de streamer niet de beste te zijn in de game, zij willen voornamelijk dat de streamer plezier heeft in wat hij doet [24, 32]. Professionele spelers daarentegen zullen eerder kijkers hebben die willen bijleren en hun eigen vaardigheden willen verbeteren [1, 12].

3.3 Eigenschappen van streamers

Naar welke streamer kijkers kijken, wordt niet enkel bepaald door de persoonlijkheid en vaardigheden van de streamer maar ook door zijn/haar uiterlijk. Verschillende studies [3, 36] tonen aan dat kijkers liever naar streamers kijken die er goed uitzien. Dit komt overeen met wat ook in andere domeinen is teruggekomen. Zo hebben bijvoorbeeld fysiek aantrekkelijke personen meer kans om een baan aangeboden te krijgen en hebben leraren hogere verwachtingen van de intelligentie en het toekomstig succes van aantrekkelijke studenten [36].

Voor een aantal kijkers is de populariteit van de streamer ook belangrijk [1]. Deze kijkers willen meestal zelf beginnen met streamen en willen dan van de beste leren hoe ze dat moeten doen en welke apparatuur ze moeten gebruiken [1, 37]. Omwille hiervan vinden kijkers het fijn als een streamer ergens vermeld welke hardware (computeronderdelen, hoofdtelefoon, toetsenbord, ...) en software hij gebruikt om te streamen [24, 37].

3.4 Manier van streamen

Iedere streamer heeft ook een eigen unieke manier van streamen. Zo hebben sommigen een vast schema wanneer ze streamen, terwijl anderen beginnen te streamen wanneer ze er zin in hebben [7]. Ook hier hebben kijkers bepaalde voorkeuren voor. Ze verkiezen bijvoorbeeld streamers die op voorhand, door middel van een planning, aankondigen wanneer ze gaan streamen [35, 37]. Op deze manier hebben de kijkers geen schrik dat ze een stream zullen missen. Bovendien voelt een planning vertrouwd aan, want de meeste mensen zijn dit al gewoon van de traditionele televisie [24, 37]. Daarnaast geven kijkers de voorkeur aan streamers die minder dan vijf uur aan één stuk streamen, liefst zelfs niet meer dan twee uur en die minstens vijf keer per week streamen. Volgens onderzoek van Le et al. zouden streamers ervoor moeten zorgen dat ze in totaal meer dan veertig uur per week streamen. Kijkers willen dus korte streams op regelmatige basis [19].

Met betrekking tot de sfeer tijdens de stream kunnen kijkers het meeste genieten wanneer er

een agressieve sfeer is waarbij spanning en opwinding worden gecreëerd [1, 34, 35]. Bovendien lijkt Onderzoek van Bányai et al. te suggereren dat kijkers het leuk vinden als er drama ontstaat [34]. Dit zorgt ervoor dat kijkers zich kunnen ontspannen en hun zorgen kunnen vergeten wat twee van de belangrijkste redenen zijn waarom mensen naar videogamelivestreaming kijken [1, 3, 15, 34].

Verder lijkt onderzoek van Cranmer et al. te impliceren dat streamers beter geen *virtual reality* (VR) games streamen. Kijkers verkiezen namelijk games die ze zelf ook kunnen spelen en VR is voor vele nog niet toegankelijk. Bovendien is het voor de ogen zeer vermoeiend om langer dan twintig minuten naar VR te kijken [12]. Streamers kunnen beter één van deze games streamen: League of Legends, Grand Theft Auto V en Minecraft. Dit zijn de games waar het meeste naar gekeken werd op Twitch in 2021 [19].

Recent zijn streamers die games spelen die gebaseerd zijn op een echte sport populairder geworden. Dit komt doordat grote sportevenementen omwille van COVID-19 afgelast zijn en de traditionele sportfans hun vermaak nu ergens anders moeten gaan halen. Zij hebben zich tot de gamestreamingwereld gericht om naar de videogamevariant van hun favoriete sport te kijken. Bovendien zijn games gebaseerd op traditionele sporten zeer toegankelijk, aangezien de meeste mensen al vertrouwd zijn met de regels en het opzet van het spel [12].

Volgens onderzoek van Zhao et al. worden streamer die regelmatig vergezeld worden door andere streamers en die meestal games spelen waarbij teamwork een belangrijk aspect is niet verkozen. De focus van de game bevindt zich dan niet op de competitie maar op het samenwerken [1]. Doordat streamers vergezeld worden door andere streamers is de stream minder persoonlijk/intiem dan wanneer het maar één streamer zou zijn. Indien de kijker de andere streamer ook kent of, zoals in sectie 3.1.1.4 ook al werd aangehaald, fan is van het hele team, dan wordt dit niet meer als negatief beschouwd [4, 34].

Ook kunnen streamers beter niet te vaak van game wisselen, aangezien de kijkers dit niet prefereren. De kijkers willen namelijk informatie

opdoen over een game, zodat ze hun vaardigheden hierin kunnen verbeteren. Dit is echter moeilijk wanneer een streamer voortdurend van game wisselt [1, 32, 34]. Daarnaast willen de kijkers tot een community behoren. Als een streamer verschillende games streamt, gaan er regelmatig nieuwe kijkers bijkomen en oude weggaan. Door een andere game te spelen, zal de streamer fans van dit nieuwe spel aantrekken, maar zal hij ook kijkers verliezen die niet geïnteresseerd zijn in dit nieuwe spel. Doordat de kijkers van deze streamer constant wisselen, kan er geen community ontstaan [1, 32]. Dit toont aan dat de inhoud van de stream ook nog altijd belangrijk is [32, 36].

3.5 Mate van interactie

Kijkers waarderen interactiviteit. Interactiviteit kan gebeuren door middel van verschillende interactieve opties, zoals chatruimtes, samenspelen, polls, ... Zelfs degenen die nooit gebruik zouden maken van interactieve opties, waarderen het nog steeds dat deze opties beschikbaar zijn in de livestreams van games [38]. Bijgevolg speelt de interactie tussen de streamer en zijn kijkers een belangrijke rol in de keuze van gamestreamer [1, 3, 32].

Door middel van chatruimtes tijdens een livestream, kunnen de kijkers interageren met zowel de streamer zelf als met andere kijkers via tekstberichten en afbeeldingen [7, 12, 15, 30, 36]. De vele berichten die in de chatruimte worden gestuurd, zorgen voor een levendige sfeer die de emotionele banden tijdens belangrijke momenten versterken waardoor een gevoel van samenhang ontstaat [3, 30]. Dit creëert in combinatie met de inhoud die de streamer toont, zijn invloed en status een gevoel van community wat de kijkervaring bevordert. [12, 15, 18, 30, 32]. Deze communities creëren netwerken van steun, veiligheid en creativiteit [3, 18, 30]. Hierdoor zullen kijkers meer toegewijd zijn aan de streamer, zullen ze langer naar de streamer kijken en spenderen ze meer geld aan bijvoorbeeld donaties en abonnementen [3, 30, 32].

Daarnaast vinden kijkers het leuk als er een pop-up op het scherm verschijnt wanneer ze hebben gedoneerd of geabonneerd. De streamer en de overige kijkers worden hierdoor direct ingelicht

en de streamer kan dan ook nog even persoonlijk reageren wat het voor de kijker nog leuker maakt [24, 32, 37].

Ook vragen streamers regelmatig advies aan hun kijkers, zoals welke weg ze in de game moeten volgen [3, 18, 24, 38]. Hierdoor kunnen de kijkers het verloop van het spel beïnvloeden. Dat geeft de kijkers een gevoel van controle waardoor ze nog meer plezier halen uit de stream [3, 24]. Bovendien hebben de kijkers het graag als een streamer hun vragen beantwoordt of feedback geeft op hun opmerkingen/berichten. Ook het belonen van de kijkers wanneer ze zeer actief zijn of iets goed hebben gezegd, wordt geapprecieerd [3, 15, 38].

Verschillende studies [18, 32, 36] tonen aan dat streamers met een kleiner publiek (minder dan 200 kijkers) makkelijker kunnen reageren op de berichten van hun kijkers en een gevoel van community kunnen creëren. De berichten in de chat bewegen redelijk traag waardoor de streamer in staat is om elk van deze berichten te lezen en erop te reageren. Hierdoor vinden veel kijkers streams van deze grootte zeer belonend aangezien zij zeker zijn dat ze aandacht zullen krijgen van de streamer [18, 32, 36]. Bovendien kunnen streamers met een kleiner publiek makkelijker persoonlijke informatie over hun kijkers onthouden. Deze informatie kan de streamer vervolgens gebruiken om bij een volgende stream de kijker te begroeten en een persoonlijke vraag te stellen, zoals hoe het op school/het werk gaat [24].

Door regelmatig met zijn kijkers te interageren wordt de band tussen de streamer en zijn kijkers steeds sterker en hoe sterker de band hoe loyaler de kijkers gaan zijn [7, 15]. Onderzoek van Wohn et al. lijkt te suggereren dat kijkers dan het gevoel hebben dat ze speciaal zijn en de streamer hen echt begrijpt [32]. Een goede manier om deze band te versterken en die de kijkers heel leuk vinden, is door privéberichten te sturen. Hierdoor kunnen de kijkers met de streamer connecteren buiten de stream. Deze berichten zijn niet publiek toegankelijk waardoor de conversatie veel intiemer is. Het sturen van privéberichten kan via het streamingplatform zelf gebeuren, maar kan ook via een externe berichtenapplicatie zoals Discord of in de videogame zelf [24].

Een andere vorm van interactie die door de kijkers wordt geprefereerd, is wanneer streamers een game spelen samen met (een aantal van) hun kijkers [24, 38]. In de meeste videogames moeten de streamer en kijker elkaar als vrienden toevoegen om samen te kunnen spelen. Dit betekent dat zelfs nadat het spel en de stream zijn afgelopen en beide partijen zijn uitgelogd, ze vrienden blijven en op elkaars vriendenlijsten verschijnen. Een vriendenlijst laat zien wie er online is en geeft aan of ze beschikbaar zijn om samen een game te spelen [24, 39]. Dit betekent dat kijker en streamer samen games kunnen blijven spelen en gesprekken kunnen voeren via de in-game chatsystemen wanneer de game niet wordt gestreamd. Dit creëert de mogelijkheid voor streamers en kijkers om samen games te spelen nadat de livestream is beëindigd en een relatie op te bouwen buiten het publieke oog [24].

Hoewel kijkers graag interactiviteit hebben, willen ze niet dat de interactieve opties de stream verstoren. Een voorbeeld van een interactieve optie die de stream kan verstoren, is het veranderen van de achtergrondmuziek die tijdens de stream wordt afgespeeld. Livestreamers krijgen regelmatig te maken met trollen. Dit zijn mensen die zich op het internet bewust misdragen om emotionele reacties uit te lokken, zoals woede of verdriet. Deze mensen zouden van de interactieve opties misbruik kunnen maken om de stream opzettelijk te verstoren [38]. Daarom geven kijkers de voorkeur aan interactiviteit waarbij de streamer als moderator kan optreden, bijvoorbeeld polls, dan wanneer de interactieve opties de stream onvoorwaardelijk kunnen beïnvloeden [38, 40].

3.6 Technologische middelen

Door gebruik te maken van een microfoon en/of webcam betrekken de streamers zichzelf in hun stream [1, 37]. De kijkers hebben dan het gevoel dat ze zich in dezelfde ruimte als de streamer bevinden waardoor ze veel meer opgaan in de stream [36]. Dat gevoel heeft een positief effect op de kijkervaring en zal ook tot meer kijkers leiden voor de streamer [1, 36]. Ook kunnen de kijkers hierdoor makkelijker zien hoe de streamer zich gedraagt en wat zijn persoonlijkheid is, wat een belangrijke factor is bij het kiezen van een gamestreamer [37]. Kijkers hebben het graag als

een streamer commentaar/uitleg geeft tijdens zijn stream en zonder microfoon kan dit niet [7, 34]. Bovendien lijkt onderzoek van Wohn et al. te suggereren dat kijkers het leuk vinden als een streamer recht in de camera kijkt, want dit lijkt op oogcontact [36].

Daarnaast prefereren kijkers profielen die goed onderhouden zijn en waarmee ze kunnen interageren. Meer specifiek betekent dit dat streamers best een beschrijving op hun profiel hebben staan dat vertelt waarover hun streams gaan, wie zijzelf zijn en een link naar hun sociale media accounts [1, 7, 37]. Hierdoor komt de streamer toegankelijker over en kunnen kijkers zich makkelijker met hem identificeren. Bovendien zorgt de link naar de streamer zijn sociale media ervoor dat kijkers nog meer met hem kunnen connecteren en een band kunnen opbouwen [35, 37].

Het succes van streamers is ook afhankelijk van hun hardware, zoals hun processing power, grafische kaart en muisgevoeligheid [12, 24]. Des te beter de hardware van een streamer is, des te beter wordt zijn stream weergegeven. Dit maakt het voor de kijkers ook aangenamer om te kijken aangezien zij de *in-game graphics* en intense geluidseffecten ten volle willen beleven [7, 12, 30]. Bovendien hebben streamers met snellere processors een betere reactiesnelheid wat een grote impact heeft op hun manier van spelen [12].

4 Interviews

Er werd met vijf mensen een interview afgenomen, waarvan vier zich identificeren als man en één als vrouw. De leeftijden van de respondenten variëren van 14 jaar tot en met 30 jaar, met een gemiddelde leeftijd van 21,6 jaar. Over het algemeen kijken de respondenten gemiddeld tien uur per week naar videogamelivestreaming. Respondent 1 kijkt het minste met een gemiddelde van drie tot vier uur per week en respondent 5 kijkt het meeste met zes uur per dag. De andere drie respondenten kijken rond de tien uur per week. Buiten één respondent kijken alle respondenten via Twitch naar videogamelivestreaming. Respondent 2 kijkt via YouTube. Gemiddeld kijken de respondenten al twee jaar naar videogamelivestreaming op hun verkozen platform. De respondenten kijken naar zeer uitlopende games,

zoals FIFA, Rocket League, Fall Guys, Veterans, Warzone en Counterstrike. De getranscribeerde interviews zijn opgenomen in bijlage B.

Uit de interviews is gebleken dat er een aantal factoren zijn die bepalen of iemand naar een streamer gaat kijken of niet. Deze factoren komen grotendeels overeen met de bevindingen uit de literatuurstudie. Echter zijn er door middel van de interviews ook een aantal nieuwe voorkeuren ontdekt. Deze worden in figuur 2 vetgedrukt weergegeven. De bevindingen uit de interviews worden in deze sectie beschreven, waarna in sectie 5 de bevindingen worden vergeleken met deze uit de literatuurstudie.

Volgens de respondenten zijn de belangrijkste factoren: de persoonlijkheid van de streamer, de mate van interactie en de vaardigheden van de streamer. Daarnaast zijn er nog een aantal andere factoren vermeld die een rol spelen in de keuze van gamestreamer, maar in mindere mate dan de eerder vernoemde factoren. Dat zijn de eigenschappen van de streamer, de manier van streamen en de technologische middelen die ze gebruiken. De belangrijkste factoren worden als eerste besproken gevolgd door de minder belangrijke factoren. Welke factoren tot de belangrijkste factoren behoren, werd aangegeven door de respondenten zelf.

4.1 Persoonlijkheid van de streamer

Alle vijf de respondenten gaven aan dat de persoonlijkheid van de streamer een grote rol speelt in hun keuze om ernaar te kijken of niet. Als ze de streamer niet leuk vinden, vinden ze het ook niet aangenaam om naar de stream te kijken. Kijkers willen streamers die vriendelijk zijn en hun kijkers ook echt appreciëren. Daarnaast hebben ze het ook graag als een streamer grappig is. Dit betekent niet dat de streamer de hele stream lang grapjes moet maken, maar af en toe een beetje humor in de stream brengen, wordt geapprecieerd. Ook vinden ze het leuk als de streamer competitief is, dat die zijn best doet om te winnen en zelfs echt opgaat in de game. Echter moet de streamer opletten dat hij zich niet te veel laat meeslepen, want boosheid en schelden worden door de respondenten als negatief ervaren. Andere eigenschappen die nog een voorkeur

genieten, zijn zelfzekerheid, expressiviteit en aardigheid. Deze drie eigenschappen werden telkens door twee respondenten aangehaald.

Daarnaast zeiden de respondenten allemaal dat ze voornamelijk naar streamers kijken waarvan de persoonlijkheid aansluit bij hun eigen persoonlijkheid. Dit gebeurt eerder automatisch dan dat ze er echt naar zoeken. Meestal zoeken ze streamers die zichzelf zijn en waarbij ze merken dat de streamer plezier heeft in wat hij doet.

Streamers die tijdens hun stream praten, worden door alle respondenten verkozen boven streamers die niks of zeer weinig zeggen. De streamer hoeft echter niet de hele stream lang te praten. Als het even stil is omdat hij zich wil concentreren op de game dan hebben de kijkers hier geen problemen mee. Dit mag alleen niet te lang duren, want als een kijker pas is beginnen kijken en er wordt een minuut niks gezegd dan gaat de kijker terug weg. Waarover de streamer vertelt, is niet heel belangrijk. Dat mag zowel over de game gaan als over zijn leven.

Door persoonlijke verhalen te vertellen, stelt de streamer zichzelf open naar zijn kijkers toe. Vier van de vijf respondenten vonden dit een grote meerwaarde, omdat ze hierdoor een betere connectie met de streamer krijgen en ze het bijgevolg ook aangenamer vinden om naar hem te kijken.

4.2 Mate van interactie

Een tweede belangrijke factor is de mate van interactie tussen de streamer en zijn kijkers. Deze factor hangt nauw samen met de persoonlijkheid van de streamer, want door te interageren met zijn kijkers leren deze de streamer kennen. Alle respondenten gaven aan dat ze interactie heel belangrijk vinden en vier van de vijf respondenten maken actief gebruik van de interactieve opties. Volgens de respondenten bepaalt de mate van interactie hoe lang ze naar de streamer gaan kijken en of ze de volgende keer nog terugkomen.

De interactieve optie die de respondenten het belangrijkste vinden, is de chat. Door middel van de chat kunnen ze met de streamer praten. Dit zorgt ervoor dat een band ontstaat tussen de streamer en de kijker, waardoor de kijker de

streamer meer gaat steunen. Indien de streamer niet zou reageren op de chat, dan zijn de kijkers gewoon naar een beeldscherm aan het kijken en dat vinden ze minder leuk.

De chat wordt niet enkel gebruikt om te communiceren met de streamer maar ook met andere kijkers. Vier respondenten zeiden dat ze op die manier al echt vrienden hebben gemaakt. Ze willen graag dat er een community ontstaat die aanvoelt als een vriendengroep.

Ook vinden de respondenten het leuk wanneer de streamer samenspeelt met zijn kijkers. Hierdoor worden de kijkers echt betrokken in de stream, wat ze heel aangenaam vinden.

Daarnaast verkiezen de respondenten een persoonlijke begroeting boven een algemene aanspreking van de chat. Dit maakt de stream persoonlijker en creëert een één-op-één connectie tussen de streamer en de kijker. Ook het stellen van vragen aan de kijkers apart, zoals hoe hun examen is geweest, bevordert de band en zorgt ervoor dat de kijkers zich geapprecieerd voelen.

Vier van de vijf respondenten verkiezen streamers met minder kijkers, ook wel kleine streamers genoemd, boven streamers met veel kijkers, ook wel grote streamers genoemd. Volgens hen appreciëren kleinere streamers het meer als je naar hen kijkt, want voor kleine streamers maakt één extra viewer een groot verschil. Grote streamers daarentegen merken het vaak nog niet als er een kijker is bijgekomen. Bovendien worden kleinere streamers niet zo gemakkelijk gevonden, waardoor de groep kijkers meestal dezelfde is. Hierdoor ontstaat er een communitygevoel wat de kijkers zeer leuk vinden. Dat gevoel zorgt ervoor dat de kijkers zich op hun gemak voelen en meer zichzelf durven te zijn. Daarnaast is, volgens de respondenten, de interactie met de kijkers bij grote streamers vaak ook minder dan bij kleine streamers. Grote streamers kunnen namelijk niet op ieder chatbericht reageren en met iedere kijker samenspelen. Aangezien grote streamers hun kijkers niet willen teleurstellen, worden bepaalde interacties, zoals samenspelen, gewoon helemaal niet meer gedaan.

Naast de interactie die tijdens de stream plaatsvindt, vinden kijkers het ook leuk als er buiten

de stream ook nog geïnterageerd wordt. Dit kan op verschillende manieren: door buiten de stream nog samen te spelen, door privé te chatten met de streamer of door af te spreken met de streamer. Drie van de vijf respondenten hebben al eens met een streamer afgesproken. Dit was niet privé, maar met nog andere kijkers bij. Hierdoor hebben de respondenten de streamer en hun medekijkers beter leren kennen, waardoor het communitygevoel werd versterkt.

Ondanks de vele interactie zien de meeste respondenten de streamer niet als een vriend. Ze hebben wel het gevoel dat ze meer vertrouwelijke dingen tegen hem kunnen zeggen, maar niet dat ze bij de streamer terecht kunnen met al hun problemen. Dat in tegenstelling tot vrienden, waarbij dat wel kan. Echter betekent dit niet dat de band met de streamer niet belangrijk is. Door een band te creëren met de kijkers, gaan de kijkers loyaal worden aan de streamer waardoor ze meer naar deze streamer gaan kijken.

4.3 Vaardigheden van de streamer

De streamer moet niet alleen leuk en interactief zijn, hij moet ook een bepaald vaardigheidsniveau bezitten. Volgens de respondenten moeten streamers zowel leuk zijn om naar te kijken als goed zijn in het spel. Dit betekent echter niet dat de streamer moet winnen. De respondenten vinden het veel belangrijker dat de streamer zijn best doet en er zelf plezier uithaalt. Daarnaast vinden de respondenten het leuk als de streamers hun strategieën uitleggen, zodat de kijkers deze zelf ook kunnen toepassen.

De respondenten gaven aan dat als ze echt iets bij willen leren, ze naar streamers kijken die in een e-sportteam spelen. Bij deze streamers ligt de focus namelijk meer op de gameplay dan bij casual streamers.

4.4 Eigenschappen van streamers

In deze sectie worden de voorkeuren beschreven van de kijkers met betrekking tot de taal die de streamer spreekt, het uiterlijk van de streamer, de populariteit van de streamer en of de streamer lid is van een e-sportteam. Op vlak van de taal geven alle respondenten aan dat ze hoofdzakelijk naar streamers kijken die Engels spreken. Slechts

voor twee van de vijf respondenten is de taal niet van belang. Zolang de streamer een taal spreekt die ze kunnen verstaan, zullen ze ernaar kijken. De andere drie respondenten gaan echt selecteren op de Engelse taal.

Ook het uiterlijk van de streamer is voor vier van de vijf respondenten niet belangrijk. Man, vrouw of non-binair en mooi of lelijk maakt voor hen geen verschil. De respondent die dit wel belangrijk vond, bedoelt hier niet mee dat hij niet naar lelijke streamers gaat kijken of naar streamers van een bepaald geslacht. Hij verkiest gewoon streamers die verzorgd overkomen.

Daarnaast heeft ook de populariteit van de streamer een invloed op de keuze in gamestreamer. De respondenten gaven aan dat ze niet bewust gaan selecteren op streamers met een bepaald aantal kijkers, maar doordat de streamers met de meeste kijkers als eerste worden weergegeven, gaan ze hier sneller op klikken.

Verder maakt het voor alle respondenten niet uit of de streamer lid is van een e-sportteam of niet. Ze kijken zowel naar casual streamers als naar e-sportstreamers. Volgens de respondenten hebben e-sportstreamers het vaak makkelijker om populairder te worden, want veel van deze streamers zijn al bekend van in de e-sportwereld. Bovendien zijn e-sportstreamers vaak competitiever wat een karaktereigenschap is die door de respondenten werd verkozen.

4.5 Manier van streamen

Onder de manier van streamen vallen alle voorkeuren die de respondenten hebben met betrekking tot het moment van streamen, de duur van de stream, de game, het gezelschap, de sfeer en of de streamer adverteert. Wanneer de streamer streamt, is voor de respondenten niet belangrijk. Wel vinden de respondenten het handig als de streamer volgens een schema streamt, want dan weten ze wanneer ze tijd vrij moeten maken om naar de streamer te kijken. Echter is voor alle respondenten een schema geen vereiste. Zij zeiden namelijk allemaal dat ze doorgaans geen plannen gaan annuleren of verzetten om naar een streamer te kunnen kijken. Over het algemeen kijken ze enkel wanneer ze zelf niks te doen hebben.

Ook de frequentie van streamen is niet van groot belang. De respondenten vinden het belangrijker dat de streamer plezier heeft tijdens het streamen dan dat die streamt omdat het moet. Respondent 5 vindt wel dat een streamer meer dan één keer per week moet streamen, anders komt het over alsof die alleen maar streamt voor het geld.

Met betrekking tot de maximum duur van een stream, hebben de respondenten geen voorkeur. Als de stream te lang duurt, gaan ze gewoon weg. Streamers kunnen best wel minstens twee uur aan één stuk streamen. Een uur streamen is namelijk snel voorbij en de respondenten vinden het niet leuk als ze naar een stream beginnen te kijken die na 15 minuten al stopt.

Alle respondenten gaven aan dat ze streamers verkiezen die dezelfde games spelen als hen. Dit komt omdat de respondenten vaak zelf ook gamen terwijl ze naar een stream kijken en als dit dan dezelfde game is als de streamer, lijkt het alsof de kijker mee aan het spelen is met de streamer. Echter betekent dit niet dat de kijker niet naar de stream gaat kijken als het toch een andere game is. De kijker gaat dan vaak gewoon minder lang kijken. Bovendien vinden de respondenten het niet leuk wanneer een streamer vaak van game wisselt. Hierbij speelt de band tussen de streamer en de kijker een grote rol. Hoe langer de kijker de streamer kent, hoe minder belangrijk het spel wordt.

De respondenten hebben ook een voorkeur met betrekking tot het aantal personen in de stream. Vier van de vijf respondenten prefereren namelijk dat streamers niet vergezeld worden door een andere streamer. Als streamers samen streamen, zijn ze veel meer op elkaar gefocust waardoor de chat en bijgevolg de interactie met de kijkers vergeten wordt. De respondent die dit niet preferiert, zegt zelf dat hij het leuk vindt als een streamer samenspeelt met een andere streamer omdat hij naar die andere streamers ook kijkt.

Daarnaast verkiezen de respondenten een relaxte sfeer tijdens de stream. Ze willen dat het aanvoelt alsof ze met vrienden hebben afgesproken. Dat ze zich veilig voelen en dingen met elkaar kunnen delen.

Verder hebben de kijkers, volgens de respondenten, geen problemen met streamers die af en toe reclame maken voor een product. Zij begrijpen dat de streamers ook hun inkomsten moeten hebben. De respondenten vinden het wel niet leuk wanneer de streamers het product gedurende de hele stream aanprijzen of een product aanprijzen waar ze zelf niet achterstaan. Bovendien wordt het ook niet geapprecieerd als de reclame het hele scherm in beslag neemt.

4.6 Technologische middelen

Alle respondenten vinden het leuk als de streamer zijn webcam heeft opstaan. Hierdoor kunnen de kijkers de reacties van de streamer beter zien en vinden ze het aangenamer om naar de stream te kijken. Hoewel alle respondenten een webcam verkiezen, is het voor geen van hen een vereiste. Ze gaven wel aan dat als het een nieuwe streamer is die geen webcam heeft opstaan, de kans bestaat dat ze dan niet lang blijven kijken. Bij streamers die ze kennen, vinden ze het minder erg als die geen webcam hebben opstaan.

Daarnaast geven alle respondenten de voorkeur aan streamers met een microfoon. Zoals in sectie 4.1 besproken, prefereren de respondenten streamers die praten tijdens hun stream en hiervoor is een microfoon nodig.

5 Discussie

In deze sectie worden de bevindingen uit de interviews vergeleken met de bevindingen uit de literatuur. Op basis van de gelijkenissen tussen de interviews en de literatuurstudie kan een vorm van validiteit aan de interviews worden gegeven. Het doel van de interviews is namelijk niet om de literatuurstudie te valideren, maar om nieuwe voorkeuren te detecteren. Daarnaast wordt er in deze sectie ook gekeken hoe de verschillende concepten elkaar beïnvloeden. Het kan namelijk zijn dat bepaalde voorkeuren een effect hebben op elkaar.

Figuur 2 geeft een visueel overzicht van de verschillende voorkeuren en hun onderlinge relaties. De invloeden worden weergegeven als pijlen en de vetgedrukte voorkeuren zijn de nieuw ontdekte



Figuur 2 Visueel model van de voorkeuren

voorkeuren die volgen uit de interviews. De kleuren dienen enkel om de verschillende lijnen van elkaar te onderscheiden en hebben verder geen betekenis.

Uit de literatuurstudie is gebleken dat de persoonlijkheid van de streamer een belangrijke rol speelt in het keuzeprocess van kijkers om een streamer te selecteren [18]. Dit werd ook in de interviews bevestigd. De respondenten hebben de persoonlijkheid van de streamer, samen met de

vaardigheden en de mate van interactie, als de belangrijkste factoren aangeduid die bepalen naar welke streamer ze kijken.

Met betrekking tot de persoonlijkheid van de streamer, komen de bevindingen uit de interviews overeen met deze uit de literatuurstudie. Kijkers verkiezen streamers die betrouwbaar en oprecht zijn, die volledig opgaan in het spel en die veel praten [1, 18, 24, 32]. Bovendien is zowel uit de literatuurstudie als de interviews gebleken dat de

kijkers streamers willen die zichzelf zijn en waarin de kijker zichzelf kan herkennen [7, 32]. Uit de interviews zijn nog twee karaktereigenschappen ontdekt die de kijker prefereert die niet in eerder onderzoek zijn vermeld, namelijk competitiviteit en humor.

Daarnaast hebben kijkers het graag als de streamer zijn strategie uitlegt [7, 35]. Dit kwam zowel in de literatuurstudie naar voren als in de interviews. Bovendien correspondeert dit met het feit dat kijkers streamers verkiezen die praten tijdens de stream. Als de streamer niet zou praten, zou het heel moeilijk zijn om de strategie uit te leggen [24, 38]. Verder is het ook mogelijk dat streamers die veel praten sneller hun strategieën gaan uitleggen dan streamers die minder praten. In dat geval heeft de persoonlijkheid van de streamer een invloed, want hoe extravertter een streamer is, hoe meer die gaat praten en hoe sneller die zijn strategieën gaat uitleggen [24]. Een ander aspect dat hier een invloed op kan hebben, is of de streamer lid is van een professioneel e-sportteam. Uit de literatuurstudie en interviews was namelijk gebleken dat e-sportstreamers meer focussen op gameplay dan casual streamers. E-sportstreamers gaan zich dus meer bezig houden met het bedenken en uitvoeren van strategieën dan casual streamers. Bijgevolg gaan e-sportstreamers waarschijnlijk ook meer geneigd zijn om deze strategieën uit te leggen [1, 12].

Ook op vlak van populariteit komen de bevindingen van de literatuurstudie en de interviews overeen. Populariteit speelt een rol in de keuze van gamestreamer, maar deze rol is slechts beperkt. Daarnaast werd zowel in de interviews als de literatuurstudie aangegeven dat e-sportstreamers het vaak makkelijker hebben om populairder te worden [1, 15]. Dit kan, naast het feit dat e-sportstreamers vaak al bekend zijn van in de e-sportwereld, komen doordat e-sportstreamers vaak competitief zijn en een bepaald vaardigheidsniveau hebben wat twee voorkeuren zijn van de kijkers [4, 7, 13]. Echter maakt het voor de kijkers niet uit of de streamer lid is van een e-sportteam of niet, als de streamer maar plezier heeft [24, 32].

Met betrekking tot het uiterlijk van de streamers kwamen de bevindingen van de literatuurstudie en de interviews niet met elkaar overeen. Volgens

de studies van Xu et al. en Wohn et al. verkiezen kijkers streamers die fysiek aantrekkelijk zijn [3, 36]. De respondenten daarentegen gaven aan dat het uiterlijk van de streamer voor hen niet uitmaakt. De bevinding uit de literatuurstudie, dat kijkers fysiek aantrekkelijke streamers verkiezen, correspondeert met de vaststelling dat kijkers liever naar streamers kijken die een webcam hebben. Ook een microfoon wordt door de kijkers verkozen [1, 37]. De voorkeur voor deze twee technologische middelen komt overeen met het feit dat kijkers streamers prefereren die praten en interageren tijdens hun stream [24, 38]. Bijgevolg heeft het al dan niet hebben van een microfoon en camera een invloed op de mate van interactie.

Daarnaast was er uit de interviews gebleken dat de respondenten ook een voorkeur hebben met betrekking tot de taal die de streamer spreekt. De respondenten verkiezen Engels als voertaal. In eerder onderzoek is hier niks over terug te vinden. Dit kan komen door het feit dat de meeste onderzoekers Engelstalige kijkers hebben onderzocht, waardoor er geen onderscheid kon worden gemaakt tussen hun moedertaal en Engels.

Verder zijn er in de interviews ook twee nieuwe voorkeuren ontdekt met betrekking tot het adverteren van producten. De kijkers vinden het niet leuk als het product gedurende de hele stream wordt aangeprezen en als de reclame het volledige scherm in beslag neemt.

Zowel uit de interviews als de literatuurstudie resulteerde dat kijkers de voorkeur geven aan streamers die niet vaak van game wisselen [1, 32, 34]. De frequentie waarmee een streamer van game wisselt, wordt beïnvloed door de persoonlijkheid van de streamer, meer bepaald de openheid van de streamer. Streamers met een hoge openheidscore zijn geïnteresseerd in het opdoen van nieuwe ervaringen en staan open om verschillende categorieën van streaming te ontdekken. Deze streamers gaan hun huidige game snel saai vinden en gaan bijgevolg een nieuwe game willen uitproberen. Hoe hoger iemand dus op de categorie openheid van het five factor model scoort, hoe meer die geneigd gaat zijn om van game te wisselen [1, 32, 34]. Daarnaast houden streamers met een lage openheidscore van routine

[1, 31]. Dit ligt in lijn met het feit dat kijkers de voorkeur geven aan streamers die volgens een schema streamen. Streamers die routine maar saai vinden, zullen nooit volgens een schema streamen, want dat voelt aan als routine [35, 37]. Ook deze voorkeur wordt dus beïnvloed door de persoonlijkheid van de streamer.

Ook hebben de kijkers een voorkeur met betrekking tot het aantal personen in de stream. In zowel de literatuurstudie als de interviews is ontdekt dat kijkers het liever niet hebben dat een streamer vergezeld wordt door een andere streamer. Deze voorkeur wordt, net zoals de vorige voorkeur, beïnvloed door de persoonlijkheid van de streamer. Bij zowel de categorie consciëntieusheid als de categorie vriendelijkheid van het five factor model werd aangehaald dat de streamer bereid is om in een team te werken. In beide gevallen wordt deze eigenschap doorgaans door de kijker als negatief ervaren, wat dus consistent is [1]. Echter het grote verschil van deze eigenschap tussen de twee categorieën bevindt zich in het feit dat bij consciëntieusheid de streamer elke keer met een andere streamer gaat samenwerken en hier ook in de stream mee gaat communiceren en niet enkel in de game [4]. Bij vriendelijkheid daarentegen gaat de streamer altijd met dezelfde streamers samenwerken en enkel in de game met hen communiceren [34]. Streamers die dus hoog scoren op één of beide categorieën gaan sneller geneigd zijn om met andere streamers samen te streamen. Dit is waarschijnlijk één van de redenen waarom streamers met deze eigenschappen niet worden verkozen door de kijkers. Het aanpassen van de persoonlijkheid is zeer moeilijk, maar streamers met deze eigenschappen zouden zichzelf geliefder kunnen maken door alleen te streamen. Dat is wel makkelijk aan te passen.

Op vlak van de sfeer, komen de interviews en de literatuurstudie niet overeen. Uit eerder onderzoek is namelijk gebleken dat kijkers het leuk vinden wanneer er drama ontstaat en het meeste kunnen genieten van een agressieve atmosfeer waarbij er spanning en opwinding worden gecreëerd [1, 34, 35]. De respondenten daarentegen geven de voorkeur aan een relaxte sfeer. Dat verschil kan komen door een verschil in favoriet gamegenre of de stemming waarin de bevroegde

personen zich bevonden op het moment van onderzoek. Ook deze voorkeur wordt door twee categorieën van het five factor model beïnvloed, namelijk extravertie en neuroticisme. Extraverte streamers gedragen zich vaak actief en zoeken graag opwinding. Hierdoor zullen ze sneller spanning en opwinding creëren in hun stream dan minder extraverte streamers [1]. Daarnaast worden streamers met een hoge neuroticismescore snel van streek gebracht en interesseert het hen wat anderen van hen denken. Streamers met deze eigenschappen gaan vaak heftiger reageren op de game en de opmerkingen in de chat, waardoor er sneller drama kan ontstaan [34].

Niet enkel de persoonlijkheid van de streamer kan een invloed hebben op de sfeer. De sfeer kan ook beïnvloed worden door het volgersaantal van de streamer. Streamers met minder volgers gaan een hechter communitygevoel creëren waardoor er een intiemere sfeer kan heersen [18, 32, 36]. Bovendien hebben grote streamers meer last van mensen die de sfeer komen verpesten [38].

Verder wijken de interviews af van de literatuurstudie op vlak van hoe vaak en hoelang gestreamd wordt. Uit het literatuuronderzoek is gebleken dat kijkers korte streams op regelmatige basis verkiezen. Meer specifiek willen kijkers streams die niet langer dan vijf uur duren, vaak zelfs niet langer dan twee uur en dat de streamer minstens vijf keer per week streamt [19]. De respondenten daarentegen verkiezen juist streams die minstens twee uur duren en hebben geen voorkeur met betrekking tot de frequentie. Dit verschil kan mogelijk worden verklaard door het feit dat de respondenten het niet erg vinden om midden in de stream weg te gaan. Zij hoeven niet elke stream volledig te zien. Tevens hebben de meeste respondenten niet zoveel momenten vrij, waardoor ze langer gaan kijken wanneer ze wel tijd hebben. Bovendien sluit de bevinding uit de literatuurstudie, dat streamers vaak moeten streamen, niet aan bij de constatering dat e-sportstreamers makkelijker populair kunnen worden. Aangezien deze streamers veel tijd moeten steken in hun training en wedstrijden, streamen ze maar af en toe [30].

De literatuurstudie en de interviews komen wel overeen met betrekking tot het feit dat de kijkers

games verkiezen die ze zelf ook spelen [12]. Ook de bevindingen betreffende de mate van interactie zijn overeenstemmend [1, 37]. Uit de interviews was nog gebleken dat het volgersaantal van de streamer een invloed heeft op welke interactieve opties de streamer gaat gebruiken. Een voorbeeld hiervan is dat grote streamers (bijna) niet gaan samenspelen met hun kijkers.

Zoals uit het onderzoek gebleken is, hebben kijkers verschillende voorkeuren. Belangrijk is wel dat de besproken voorkeuren slechts van toepassing zijn op de meerderheid van de kijkers en niet op iedereen. Elke persoon heeft zijn eigen voorkeuren en gaat een streamer zoeken die past bij zijn/haar eigen persoonlijkheid en voldoet aan de individuele noden van de kijker.

6 Beperkingen

Trends bepalen grotendeels wat populair is op het moment. Dit zou er in de toekomst voor kunnen zorgen dat heel andere eigenschappen of technologische middelen een invloed hebben op de populariteit van een streamer dan wat in dit onderzoek naar voren is gekomen. Echter zijn de resultaten van dit onderzoek waarschijnlijk wel een basis en zullen deze eenmaal de trend voorbij is terug van toepassing zijn.

Daarnaast hebben de meeste studies zich toegespitst op Engelstalige kijkers en streamers, waardoor de voorkeuren van anderstalige kijkers misschien verloren zijn gegaan [1]. Door het uitvoeren van de interviews zijn de voorkeuren ontdekt van Nederlandstalige kijkers. Echter moet er voorzichtig worden omgegaan met het veralgemenen van deze resultaten, aangezien deze gebaseerd zijn op vijf kijkers en niet alle Nederlandstalige kijkers.

Zoals ook al kort vermeld werd in sectie 5, dienen de interviews enkel om nieuwe voorkeuren te ontdekken. Het aantal interviews is te beperkt om hiermee de literatuurstudie te valideren.

Verder werd zowel in de literatuurstudie als in de interviews ontdekt dat kijkers streamers verkiezen waarvan de persoonlijkheid overeenkomt met hun eigen persoonlijkheid [7, 32]. Echter werd in dit onderzoek weinig rekening gehouden met de

persoonlijkheid van de kijker, terwijl dit nochtans een belangrijk aspect is. In de interviews werd dit kort bevraagd, maar niet diepgaand genoeg.

Een laatste beperking van dit onderzoek is dat er geen rekening gehouden werd met de soort game dat gestreamd wordt. Het kan namelijk zijn dat de voorkeuren verschillen naargelang het soort spel dat gestreamd wordt.

7 Aanbevelingen voor toekomstig onderzoek

Het uitvoeren van dit onderzoek heeft een kritisch inzicht gegeven in de voorkeuren van kijkers. Dat heeft geleid tot aanbevelingen voor toekomstig onderzoek.

Ten eerste moet er meer onderzoek gebeuren naar hoe zwaar de verschillende voorkeuren van de kijkers doorwegen in de keuze om naar een bepaalde gamestreamer te kijken. Dat is van belang als er in de toekomst een predictiemodel ontwikkeld zou worden dat het succes van een gamestreamer voorspelt. Dit onderzoek heeft zich enkel gefocust op kwalitatief onderzoek om zo een duidelijk overzicht te kunnen verschaffen van de verschillende voorkeuren.

Ten tweede zou er in de toekomst onderzocht moeten worden welke factoren de voorkeuren van kijkers wijzigen. Het kan namelijk zijn dat de game die gestreamd wordt een invloed heeft op de voorkeuren van de kijkers, zoals een andere sfeer [7, 13]. Daarnaast kunnen ook bepaalde gebeurtenissen in de wereld, bijvoorbeeld een oorlog, een invloed hebben. Niet enkel externe factoren kunnen een invloed hebben, maar ook interne factoren zoals de gemoedstoestand van de kijkers.

Ten derde is er nood aan onderzoek dat een onderscheid maakt tussen de verschillende soorten kijkers. Niet alle kijkers kijken even lang en met dezelfde intentie. Dat kan ervoor zorgen dat deze kijkers andere voorkeuren hebben. Ook op basis van geslacht en cultuur kan er onderscheid zijn in de voorkeuren [13]. Indien hier meer inzicht in wordt verkregen, kunnen bedrijven deze informatie gebruiken om specifieke streamers te vinden voor hun doelpubliek.

Ten vierde wordt er nog te weinig aandacht gegeven aan de persoonlijkheid van de kijkers. Dit sluit aan bij de vierde beperking. Er werd toen al aangegeven dat de persoonlijkheid van de streamer overeen moet komen met die van de kijker [7, 32]. Echter is er nog maar zeer weinig onderzoek gebeurd naar de persoonlijkheid van de kijkers. In de toekomst zou er dus meer onderzoek moeten gebeuren dat hier op focust en dat ook onderzoekt in welke mate de persoonlijkheden moeten overeenstemmen.

Tot slot zou het ook heel interessant zijn om te achterhalen of videogamelivestreamers bereid zijn om zichzelf en hun manier van streamen aan te passen aan de voorkeuren van de kijkers. In dit onderzoek werd ervoor gekozen om dat niet te onderzoeken omdat de focus op de kijkers ligt.

8 Conclusie

In deze paper werd er door middel van kwalitatief onderzoek een antwoord geformuleerd op de onderzoeksvraag “Welke voorkeuren hebben kijkers met betrekking tot videogamelivestreamers?”. Zowel uit de codificatie van de literatuur als de interviews is gebleken dat de kijkers voorkeuren hebben met betrekking tot zes concepten. Deze zijn de persoonlijkheid van de streamer, de vaardigheden van de streamer, eigenschappen van de streamer, de manier van streamen, de mate van interactie en de technologische middelen die de streamer gebruikt.

Met betrekking tot de persoonlijkheid van de streamer verkiezen de kijkers streamers met een persoonlijkheid die overeenkomt met hun eigen persoonlijkheid [7, 32]. Meer bepaald zoeken ze streamers die gefocust, oprecht, extravert, onconventioneel en emotioneel gevoelig zijn [1, 18, 24, 32]. Uit de interviews waren nog twee nieuwe voorkeuren gebleken, namelijk dat de streamer competitief en grappig moet zijn.

Betreffende de vaardigheden van de streamers prefereren de kijkers streamers die een bepaald vaardigheidsniveau hebben. De streamer moet niet winnen, maar hij moet wel zijn best doen. Ook hebben de kijkers het graag als de streamers hun strategieën uitleggen [7, 35].

Verder geven kijkers de voorkeur aan streamers die fysiek aantrekkelijk zijn [3, 36]. Daarnaast hoeven streamers geen lid te zijn van een e-sportteam en moeten ze ook niet populair zijn, maar het is beter als ze dat wel zijn [1, 15]. Uit de interviews was ook nog gebleken dat kijkers de voorkeur geven aan Engelstalige streams.

Wat betreft de manier van streamen, verkiezen de kijkers korte streams op regelmatige basis die op voorhand worden aangekondigd [19]. Ook geven ze de voorkeur aan een agressieve sfeer waarbij spanning en opwindning worden gecreëerd. Verder kunnen streamers beter niet samen streamen met andere streamers en wisselen ze beter ook niet te vaak van game [1, 32, 34]. Door middel van de interviews werden er ook nieuwe voorkeuren ontdekt aangaande de promotie van producten. Kijkers willen dat de streamer zelf achter het product staat en hij niet de hele stream lang en op groot scherm het product aanprijst.

Met betrekking tot de mate van interactie prefereren kijkers streamers die regelmatig met hun kijkers interageren [24, 38]. Dit kan de streamer doen door zowel buiten als tijdens de stream te chatten met zijn kijkers of samen te spelen met zijn kijkers. Bovendien verkiezen kijkers streamers met een lager volgersaantal omdat bij hen de interactie groter is [18, 32, 36].

Ook hebben de kijkers voorkeuren betreffende de technologische middelen die de streamers gebruiken. Zo geven de kijkers de voorkeur aan streamers die een webcam en microfoon gebruiken [1, 37]. Goede hardware en actieve streamingprofielen worden ook geapprecieerd [12, 24].

De kijkers van videogamelivestreaming hebben dus verschillende voorkeuren met betrekking tot de gamestreamers. Deze voorkeuren kunnen door bedrijven gebruikt worden om opkomend talent vroegtijdig te ontdekken zodat ze deze kunnen sponsoren. Daarnaast kunnen de streamers zich aan deze voorkeuren aanpassen om zo meer kijkers te krijgen [1, 3, 7]. In de toekomst kan er op basis van deze voorkeuren een predictiemodel ontwikkeld worden dat voorspelt hoe populair

een streamer gaat worden, maar hier is nog meer onderzoek voor nodig [19].

Bijlage A Vragenlijst interviews

- Via welk platform kijk je naar videogamelivestreaming?
- Hoelang kijk je al naar videogamelivestreaming?
- Hoeveel uren per week kijk je gemiddeld naar videogamelivestreaming?
- Kijk je altijd naar dezelfde streamer of naar verschillende?
- Waarom kijk je naar deze streamer(s)?
- Heb je een favoriete streamer?
 - Waarom kijk je naar deze meer dan naar anderen?
- Is de persoonlijkheid van de streamer voor jou belangrijk?
 - Welke persoonlijkheidseigenschappen moet deze dan hebben?
 - Komt dit overeen met jouw eigen persoonlijkheid?
- Welke sfeer moet er zijn tijdens een stream? (ontspannen, spannend, ...)
- Vind je het leuk als de streamer echt opgaat in de game en zich aantrekt wat er gebeurt?
- Is het voor jou belangrijk dat de streamer wint? Wil je iets van hem kunnen leren of is het puur ter ontspanning?
- Heb je liever dat een streamer altijd dezelfde game speelt of dat hij afwisselt? Waarom?
- Wat vind je ervan als de streamer vergezeld wordt door een andere streamer?
- Moet voor jou een streamer veel praten tijdens de stream?
 - Over wat moet hij praten, de game en zijn manier van spelen of mag dit ook iets helemaal anders zijn zoals wat hij die dag heeft meegemaakt?
- Welke taal moet de streamer spreken?
- Wat vind je van streamers die reclame maken voor een bepaald product?
- Vind je het een meerwaarde als een streamer interactie zoekt met zijn publiek, zoals reageren op comments of donaties of door samen te spelen met zijn kijkers?
 - Aan welke interacties heb je zelf al deelgenomen? Waarom aan deze?
- Beschouw je de streamer als een vriend van u?

- Bepaalt de populariteit van een streamer of je ernaar kijkt of niet?
- Moet de streamer een vast schema hebben wanneer ze gaan streamen of maakt dit voor jou niet uit?
- Is de lengte van de stream belangrijk?
 - Hoelang is voor jou ideaal?
- Is het voor jou een vereiste dat de streamer zijn webcam heeft opstaan?
 - Vind je het uiterlijk van de streamer belangrijk?

Bijlage B Interviews

B.1 Respondent 1

Via welk platform kijk je zoal naar videogamelivestreaming?

Vooral via Twitch.

Oké en hoelang kijk je daar al naar?

Ongeveer 2 jaar

Oh amai toch al een tijdje. Hoeveel uren per week kijk je daar ongeveer gemiddeld naar?

Ja, eerst was het wel heel extreem. Dus dat ik daar wel avonden mee kon vullen. Ja, gewoon door aan de zijkant euhm een stream en dat ik dan zelf ook bijvoorbeeld een spel speelde. Maar ja de laatste tijd is toch wel de interesse iets minder geworden, maar ja toch nog wel misschien 3-4 uur per week.

Dus ge speelt dan ook terwijl je kijkt?

Ja

Aja oké. En speelt ge dan dezelfde game of ...?

Ja meestal wel dezelfde game. Maar ja ik doe het vooral om een beetje afgeleid zijn, dat ik niet 100% opga in het spel. Maar dat ik ook nog ja, iets of wat, ja iets aan de zijkant heb.

Oké en kijk je dan altijd naar dezelfde streamer of naar verschillende?

Ja, ik heb wel een vaste set die hetzelfde spel spelen. Dus waar ik me dan of waar ik vaak ook dan dezelfde mensen tegenkom waarmee je dan ook nog het spel kan spelen. Dus wat het iets interessanter maakt dan alleen naar een stream kijken.

Heb je een favoriete streamer dan ook?

Ja, ik kijk vooral naar hele kleine streamers. Ik heb niet echt een favoriet waarvan ik zeg als die er is dat ik dan alles laat vallen en direct ga kijken. Maar ik heb vooral ja zo kleinere streamers, omdat die het iets meer appreciëren als iemand

naar hen kijkt. In plaats van zo grote streamers die ja of daar nu 1000 of 1001 staat dat interesseert ze niet of dat idee heb ik toch. Terwijl bijvoorbeeld kleinere streamers als daar nu bijvoorbeeld 10 of 11 staat dat is voor hen wel een groot verschil en zij appreciëren het dan ook als je naar hen kijkt.

Vind je de persoonlijkheid van de streamer belangrijk?

Ja, dat die in ieder geval in de gaten heeft dat je aan het kijken bent en ja ook zijn best doet om een beetje ja confrontatie op gang te brengen ofzo.

Dus de interactie eigenlijk met zijn kijkers, dat vindt ge wel belangrijk?

Ja.

En zijn er ook bepaalde persoonlijkheidseigenschappen die een streamer moet hebben?

Ja, hij moet vooral vriendelijk overkomen. Ik heb niet zo, niet zo graag bijvoorbeeld dat iemand volledig in het spel opgaat en ja als er dan iets misgaat of als ze verliezen dat ze dan super boos worden, maar dat ze dat kunnen relativieren wat ikzelf ook doe.

Dus ge herkent de persoonlijkheid van de streamer ook wel in uzelf terug?

Ja, meestal wel.

En gelijk je al zei, je hebt dan liever iemand die niet zo heel erg opgaat in het spel. Dus van drama dan houd je niet echt of . . . ?

Ja nee, ik niet. Maar ze mogen natuurlijk altijd voor de winst gaan. Dat wil ik zelf ook. Daarom speel ikzelf ook spelletjes, om een beetje het competitieve erin te houden. Maar ja om nu heel boos te worden en ja later dingen te zeggen die niet thuis horen dan denk ik liever die zet ik uit, daar heb ik geen behoefte aan.

En ja ge zei ook al van dat je wel wilt dat ze voor de winst gaan maar is het dan ook echt belangrijk dat ze winnen?

Nee, totaal niet. Het is gewoon het spelen van het spel en dat je dan als kijker een beetje betrokken bent. Bijvoorbeeld dat ze dan een tactiek uitleggen wat ik ook wel interessant vind. Gewoon dat je wat meer betrokken bent dan alleen maar te kijken naar het spel.

Moeten ze dan wel enig niveau zeg maar van skills hebben, dat je er zelf ook nog iets kunt uit leren?

Euhm, zelfs dat niet. Als ze er ook helemaal niks van kunnen maar gewoon dat doen omdat ze plezier maken, wat ik zelf ook super belangrijk

vind want een spelletje moet op het begin of eigenlijk altijd leuk zijn want anders moet je het niet doen vind ik en ja das vooral het belangrijkste. Eerst plezier maken. Of ze voor de winst gaan of gewoon denken van ik doe maar wat dat vind ik allemaal goed als ze maar plezier hebben.

En hoe zou ge dan de sfeer omschrijven die er tijdens een stream moet zijn?

Ja, gewoon relaxed. Er moet geen ja gespannen sfeer heersen van ik moet winnen of wat is mijn teamgenoot slecht, ik kan er helemaal niks van. Dat hoeft allemaal niet. Het moet gewoon ja, soort van vrienden onder elkaar maar dan op het internet, zoiets.

Moet de streamer dan ook altijd dezelfde game spelen of mogen dat verschillende zijn?

Voor mij mogen ze vanalles spelen. Ik ben zelf niet zo iemand die graag kijkt naar schietspellen maar als die dat wel doet dan kijk ik daar wel naar maar niet voor heel lang. Voor mij zijn de spellen die ik zelf ook speel, dat ik daar langer naar kijk omdat ik dan meer het gevoel heb dat ik mee kan doen ofzo.

Dus het is niet van zeg maar dat als die nu een schietspel zou spelen dat je zegt van hier kijk ik nu totaal niet naar?

Euhm nee, dat heb ik niet, maar ik zal ook niet echt super lang blijven hangen als ik het idee heb dat ik niks toe te voegen heb of dat ze te veel in het spel opgaan en dat ik denk van nee laat maar zitten.

Is voor u dan de streamer zelf belangrijker dan het spel of toch het spel zelf?

De streamer is wel een stuk belangrijker. Het spel dat ze spelen kan wel bijdragen dat ik langer blijf rondhangen, maar het zijn meestal de streamer en de mensen in de chat die een beetje onder elkaar met elkaar proberen te praten. Dat vind ik veel belangrijker, want zo leer je ook mensen kennen ondanks dat ze onder een alias spelen bijvoorbeeld.

Dus eigenlijk de community die rond een streamer ontstaat, vind je ook heel belangrijk? Zodat je mensen kunt leren kennen en daarmee kunt chatten en zo?

Ja, dat maakt spelletjes ook heel wat leuker dan het altijd maar alleen te doen.

En heb je zo ook al echt vrienden leren kennen?

Ja, zelfs dat. Ik heb ze ook al een keer ontmoet. Uit verschillende delen van Europa, waaronder Noorwegen en Denemarken, waren ze naar hier

gekomen en hadden we afgesproken. Was wel een beetje awkward want ja ge kent ze niet eigenlijk. Dus ja voor de eerste keer zie je dan een hoop mensen waarmee je enkel via chat, via beeldscherm mee hebt gepraat een keer in real-live. Dat was wel een leuke ervaring.

Welke taal moet dan een streamer voor u spreken?

Euhm, voor mij maakt het niet zo heel veel uit. Frans en Duits kan ik wel, of ja ik versta het wel goed maar ik kan het zelf niet spreken. Als het echt dan die mensen zijn die dat als moedertaal hebben dan ligt het tempo iets te hoog voor mij. Engels of voornamelijk Engels volg ik zelf en ja Nederlands kan ik ook. In principe maakt de taal niet zo heel veel uit, als ik maar kan volgen. Dat is goed genoeg.

Sturen ze in de chat in de taal van de streamer of is dat gewoon allemaal Engels?

Meestal is het gewoon Engels omdat de streamers dat vaak als regel hebben in de chat van oke iedereen spreekt Engels, zodat het voor het gros dat daar is te verstaan is. Zodat iedereen een beetje weet waarover het gaat.

Hebt ge dan ook graag dat de streamer echt interactie zoekt met zijn kijkers?

Ik vind het wel belangrijk dat er niet alleen maar het spel gespeeld wordt maar dat je ook een beetje de combinatie van door de chat heen kijken en berichten uit pikken van vragen bijvoorbeeld of op de conversatie inpikken van ah heb je dat meegemaakt, zodat het er een beetje natuurlijk uitziet of natuurlijker voelt dan alleen maar naar een beeldscherm te staren.

Heb je ook al streamers gehad die samen spelen met sommige van hun kijkers?

Ja, zelfs dat. Dat vind ik eigenlijk het allerleukste, omdat ik dan echt het idee heb dat ik ook mee kan doen en dan maakt het mij niks uit wat ze doen zolang ik er maar wat bij wordt betrokken.

Ge hebt dan ook al zelf mee gedaan?

Ja.

Hebt ge ook nog naderhand met die streamer samen gespeeld of is dat enkel echt tijdens zijn stream? Wel tijdens de stream. Zo met mensen van in de chat speel je ook wel buiten de stream, maar voor de streamer heb ik wel vaker het idee dat het alleen maar is om een beetje engagement te creëren maar niet om daar echt extra dingen voor te willen doen.

Beschouw je de streamer dan zeg maar echt als een streamer, iemand waar je naar kijkt of zie je die als een vriend?

Dat is een goede vraag. Euhm, ik heb sommige wel al eens meer vertrouwelijke dingen verteld, maar ik zie ze niet echt als vrienden. Voor mij zijn vrienden personen waar je ook slecht nieuws aan kunt vertellen. Ik heb nooit het idee dat als ik online ben en tegen een streamer bezig ben, die ik enkel op beeldscherm gezien heb dat ik daar ineens mijn heel hart tegen zou gaan luchten. Maar als ik eens een wat mindere dag heb dan zou ik dat zeker daar wel kunnen vertellen. Maar ja, ik zie dat dan niet echt als vrienden.

Dat is dan waarschijnlijk ook de reden waarom je dan naar kleinere streamers kijkt, omdat die community hechter is?

Ja, daar komen ook vaak dezelfde personen dus dan krijg je ook meer dat het een soort van groep wordt dan dat er heel veel van die random personen bijkomen en dan ik weet niet wat doen. Dat ze daar dan de sfeer een beetje komen verpesten. De meeste kleine streamer worden niet zo gemakkelijk gevonden en dan kun je meer jezelf zijn dan dat daar nog een hoop andere mensen tussen zitten.

Hoe ben jij dan bij die kleinere streamers terecht gekomen, want gelijk je net zelf zei, worden die niet zo snel gevonden?

Meestal van de iets grotere streamers. Daar ontstaat ook een groep die daar elke dag is of ja toch iedere keer dat er gestreamd wordt. En dan op een gegeven moment dan kan er geraid worden en dan gaan ze wel eens naar kleinere streamers die ze zelf kennen. Heel vaak gaat het grootste deel van de kijkers van die grote streamer erna weg, maar ik blijf dan wel eens hangen en de mensen die daar iets vertrouwd zijn die blijven daar dan ook hangen en dan ontstaat er iets anders dan bij een grote streamer.

Wat vindt ge ervan als een streamer vergezeld wordt door een andere streamer?

Ja, ik vind dat wel leuk. Maar langs de andere kant dan merk je wel dat de twee streamers vooral met elkaar bezig zijn om iets of wat de stiltes op te vangen, terwijl als het een streamer met chat is dat vind ik interessanter omdat vaak als twee streamers met elkaar bezig zijn dan wordt de chat vergeten en dan wordt het weer zo kijken voor het kijken en niet om er nog iets extra uit te halen.

Dus dan zijn ze meer met elkaar bezig dan met de kijkers?

Ja.

Dus dan valt die interactie zo een beetje weg?

Ja.

Vind je het belangrijk dat een streamer veel praat tijdens zijn stream?

Soms wel en soms niet. Ik heb dat zelf ook als ik spelletjes speel dat ik helemaal opga omdat ik toch voor de winst wil gaan dus dan zou het mij bijvoorbeeld helemaal niet storen als er dan even niks gezegd wordt. Meestal geven ze dat dan ook even aan, van sorry ik ben even helemaal in het spel op aan het gaan want ik wil graag winnen. Maar als een streamer niks zegt en continu met het spel bezig is, dan zou ik wel zoiets hebben van liever niet.

Over wat moet hij dan praten? Moet dit echt over het spel gaan of mag dit ook gaan over wat hij bijvoorbeeld vandaag heeft meegemaakt?

Voor mij mag die het echt over alles hebben. Sommigen weten vaak niet goed waarover ze het moeten hebben, maar of ze het over het spel hebben of dat ze ergens naartoe zijn geweest of als ze vragen of mensen nog iets leuks hebben meegemaakt of iets minder leuks waar ze het over willen hebben, maakt mij niet. Het moet gewoon een soort conservatie zijn, niet dat je aan het luisteren bent naar niks.

Heb je soms ook zo streamers die hun kijkers echt persoonlijk begroeten, gelijk bij naam ofzo?

Ja, die heb je ook. Bijvoorbeeld die groep waarmee ik afgesproken heb. Daar zitten mensen tussen die een andere naam hebben dan online, maar ze gebruiken dan wel de online naam omdat ze niet de privacy willen schenden als ze de echte naam ook weten. De mensen die daar vaak komen die worden vaak aangesproken met ah ... ben je er weer of iets in die trend, in plaats van de nieuwe die vaak overgeslagen worden omdat ze ja nieuw zijn.

Vind je het leuk als ze dat doen?

Ja ik wel, omdat je dan iets meer een één op één connectie krijgt in plaats van gewoon te zeggen hoi en dan stopt het. Als ze je iets beter kennen vragen ze wel eens door van hoe gaat het of onthouden ze iets van wat je gezegd hebt, zoals dat je examens hebt en dat ze dan vragen hoe het gegaan is. Die kleine dingen die helpen toch wel.

Moet een streamer voor u een vast schema hebben van wanneer die streamt of maakt dit voor u niet uit?

Een vast schema is wel handiger omdat je dan makkelijker kan aangeven aan mensen van oké ik stream van twee uur 's middags tot zes uur 's avonds, want dan weten de mensen die normaal naar u kijken wanneer ze tijd vrij moeten maken zodat ze naar jou kunnen kijken. Als je random streamt dus eerst een keer 's morgens en dan een keer 's avonds dan wordt het wat gokken. Als je echt wilt groeien als streamer dan zou je toch echt een vast schema moeten aanhouden maar als je het gewoon voor de fun doet, dan maakt het in principe niks uit.

Als ge weet van een streamer waar je naar kijkt die gaat dan streamen, zorg je dan ook dat je dan niks te doen hebt zodat je ernaar kunt kijken?

In de vakantie soms wel omdat ik dan zelf niks te doen heb en dan vind ik het niet erg om naar een streamer te kijken. Maar als ik bijvoorbeeld met vrienden heb afgesproken of iets anders te doen heb dan ga ik niet tegen hen zeggen van dat gaat niet want ik moet naar een stream kijken. Nee, dan kijk ik niet.

Vindt ge de lengte van de stream belangrijk?

In principe niet. Als het te lang duurt, dan zeg ik op een gegeven moment gewoon van ik heb ook nog andere dingen te doen dan alleen maar naar een stream te kijken. Als ik zelf een spel aan het spelen ben voor een paar uur en de stream staat aan de zijkant aan dan heb ik zelf vaak niet eens in de gaten hoe snel de tijd gaat.

Dus eigenlijk hangt het er echt gewoon vanaf of je nog andere dingen te doen hebt of niet?

Ja.

Moet die ook meerdere keren in de week streamen of is één keer genoeg?

Dat hangt er ook vanaf wat de streamer zelf wilt. Mij maakt het niks uit of die nu één keer per week streamt of drie keer, zolang de streamer maar plezier heeft. Want dan merk ik dat ik het zelf ook leuker vind om in de stream te blijven hangen dan wanneer er continu zo een beetje spanning heerst van eigenlijk wil ik hier niet zitten. Ik wil wel een beetje het community gevoel houden en dat lukt niet als de streamer er met tegenzin zit. Er moet wel een commitment zijn van ik wil het zo leuk mogelijk maken want anders gaat het niet lukken.

Is het voor jou een vereiste dat de streamer een facecam heeft?

Ja, ik vind een facecam persoonlijk leuker omdat ik dan ook de persoon zie die erachter zit. Als er een nieuwe streamer is, blijf ik vaker niet

hangen als die geen facecam heeft omdat ik dan gewoon naar een scherm aan het kijken ben. Als ik de streamer al vaker gezien heb en hij besluit dan een keer, omdat hij zich niet zo lekker voelt maar toch wil streamen, om zijn camera uit te zetten dan zou ik daar totaal geen problemen mee hebben.

Vind je het uiterlijk van de streamer belangrijk?

Nee, totaal niet. Man, vrouw of wat dan ook maakt niet uit. Het gaat er vooral om dat ze plezier hebben en dat ze daar niet met tegenzin of enkel voor het geld zitten. Het moet natuurlijk belangrijk zijn om eerst iets voor jezelf te creëren. Geld is een mooie bijzaak maar het zou niet het belangrijkste mogen zijn.

Wat vind je dan van streamers die reclame maken voor bepaalde producten?

Daar zit een beetje twee kanten aan. Aan de ene kant snap ik dat wel want als streamer is dat een mooie kans voor jezelf om een platform te creëren zodat je meer sponsors kan binnen halen, maar langs de andere kant vind ik het een beetje gemaakt. Het is dan zo omdat ze gevraagd zijn om een spel te promoten dat ze het dan supertof vinden en het al heel lang hebben gespeeld, maar ze hebben het dan letterlijk op die stream twee uur gespeeld en daarna raken ze het nooit meer aan. Dan vraag ik mij af waarom ze zo'n sponsor hebben geregeld als ze toch niks met het spel doen. Af en toe kan geld toch een andere beslissing met zich meebrengen.

Vind je het dan ook belangrijk dat de streamer oprecht is? Dus als hem bijvoorbeeld volledig achter het product staat, zou je het dan minder erg vinden?

Ja, maar ik vind het vooral belangrijk dat de streamer zichzelf blijft. De sponsor is bijzaak.

Het is nog altijd het belangrijkste dat hij gewoon streamt en zich niet bezig houdt met alle dingen errond?

Dat hij eigenlijk zichzelf blijft ongeacht de situatie.

Heb je op basis van zo een advertentie ooit al eens zelf iets gekocht?

Euhm, nee. Ik ben niet iemand die zomaar toehapt op al die sponsordeals of wat ze promoten. Ik heb wel al eens gratis spellen gedownload waarvan ze zeiden ik heb zoveel mensen nodig die dat spel spelen tot een bepaald level en dan krijg ik daar iets voor als streamer. Ik ben niet zo iemand

die een product gaat kopen als ze zeggen je krijgt daar zoveel korting op. Enkel als ik het echt nodig zou hebben, maar dit komt dan meestal niet van de streamer.

Zitten de streamers waar je naar kijkt ook in een e-sportteam?

Euhm, de meeste niet. Het zijn gewoon lokale of ja lokale streamers, het zijn gewoon kleine streamers die meestal niet het publiek hebben om echt gevraagd te worden voor een e-sportteam, maar ik vind dat zelf ook niet zo belangrijk. Er zijn wel streamers die voor een e-sportteam streamen maar ook daar vind ik het veel belangrijker dat ze zichzelf zijn en dat ze plezier hebben in hetgeen dat ze doen dan dat ze aan het streamen zijn om die organisatie te promoten.

Dus eigenlijk als ik het goed begrijp dan kijk je voornamelijk gewoon voor het plezier en dat de streamer zeg maar zichzelf is en er ook zelf plezier uit haalt?

Ja, klopt.

Euhm, ik denk dat ik al mijn vragen heb gesteld. Zijn er misschien nog dingen waar jij op komt, van dit is nog wel een reden waarom ik naar een bepaalde streamer kijk?

Euhm, even denken. Niet direct. Ik zou vooral zeggen als een streamer persoonlijk heeft van ik wil er iets van maken, ik wil er een leuke omgeving van maken zodat mensen langer blijven hangen dan voor dat ene moment om als extra view te tellen. Dat vind ik het belangrijkste en bij sommige streamers heb ik wel gemerkt dat ze heel erg de focus leggen van ik wil hier een leven van maken en dan wordt de nadruk te veel gelegd op het krijgen van subscribers of abonnees en het krijgen van bits, waar ik niet zo een fan van bent.

Heb je dan ook nooit zelf bits gedoneerd of ... ?

Nou ja, een heel klein beetje af en toe voor een streamer zijn verjaardag als ik hem iets beter ken dat het toch iets of wat leuker voor hem is, omdat hij maar een kleine streamer is. Dat vind ik wel dat ze verdienen.

Heb je nooit zelf gedacht van oh ik ga zelf beginnen streamen?

Ik heb het een keer geprobeerd met iemand anders. Maar ik merkte toch dat het heel moeilijk is om en het spel te spelen en euhm de chat te onderhouden, of ja te onderhouden, om daarmee in conservatie te gaan. Ik was wel heel blij dat die

andere persoon erbij was omdat hij dat veel natuurlijker deed, want ik kon mijn aandacht niet zo goed verdelen. Ik vind het ook knap dat streamers dat kunnen, maar ik ben blij dat ik er gewoon naar kan kijken. Ik vind het knap hoe ze het doen.

Welke spelletjes speel je zoal?

Ik speel zelf Fifa, Rocket League, dus voetballen met auto's, euhm ja en wat nog? Af en toe Fall Guys, vind ik ook wel leuk om te doen omdat het zo een simpel spel is dat ik er wel plezier uit kan halen.

Oké, dat was het dan. Heel fel bedankt dat ik u mocht interviewen.

B.2 Respondent 2

Via welk platform kijkt u het meeste naar videogamelivestreaming?

Ehm, momenteel denk ik YouTube. Vroeger was dat Twitch maar momenteel is dat toch wel Youtube geworden.

Hoelang kijkt u daar al naar?

Op Youtube toch al 2-3 jaar.

Hoeveel uren per week kijkt ge daar gemiddeld gezien naar?

Gemiddeld, goh, dat kan toch wel gemakkelijk 10 uur plus zijn.

Kijkt ge dan altijd naar dezelfde streamer of kijkt ge naar verschillende?

Het zijn wel verschillende, maar over de grote lijn blijven het wel dezelfde.

En hebt ge dan ook een favoriete?

Euhm, ja. DrDisrespect noemt die.

Waarom is deze uw favoriet?

Euhm, zijn entertainment gehalte is extreem groot tegenover anderen. Het is echt wel, die is daarvoor geboren om zo te entertainen vind ik.

Kunt ge misschien een paar voorbeelden geven van wat hem precies doet?

Euhm, die gaat echt in het extreme in het karakter dat hij speelt om erin te blijven. Hij speelt zowat, allee speelt, het is ene kerel van ik denk ondertussen over de 40 jaar, maar die heeft dus altijd een pruik, een zonnebril, een kogelvrij vest aan, dus ja die heeft echt zo een pak aan waardoor hij super herkenbaar is. En hij breekt eigenlijk nooit dat personage van wat hij speelt. Hij is in 92 en 93 is hij ergens kampioen geworden euhm op een spel en hij noemt zichzelf dan ook de the two time, omdat hij back to back kampioen geworden is in een spel en dat ja Hij is niet de beste speler

in de spelletjes die hij speelt maar hij is overal wel goed in. Maar hij, hij haalt dat zo boven dat hij de man daarin is en dat is dat personage dat hij dan speelt.

Dus de persoonlijkheid van hem vindt ge dan wel belangrijk?

Ja, toch hoe hij dat speelt en zo. Dat hij dat echt met overtuiging doet en dat hij daar toch ver in gaat.

En welke persoonlijkheidseigenschappen heeft zijn personage dan?

Euhm, ja hij heeft heel veel zelfvertrouwen vooral. Euhm, ja een beetje agressief is misschien niet het juiste woord ... ja hij is heel explosief en uitbundig en ja hij gaat echt niks uit de weg voor zijn personage te uiten.

Vindt ge hem dan toch nog oprecht omdat hij zo een personage speelt en niet echt zichzelf is?

Goh, ik denk dat er weinig zijn die aan de top van het streamen staan die niet hun personage, een bepaald personage spelen. Ik denk dat ja gelijk de pro-gamers die hoeven dat misschien niet echt te doen, maar de entertainers blijven toch een personage die ze spelen. Dus ik vind dat niet erg omdat het wel heel duidelijk is dat hij een personage speelt en dat hij niet gewoon zichzelf is.

Zijn er ook bepaalde persoonlijkheidseigenschappen die hij heeft, die je ook in u eigen herkent?

Goh, misschien wel ja. Het gedreven zijn tot het spel te kunnen winnen en zo de competitiedrang, die misschien toch wel.

Dus vindt ge het .. Vindt ge het belangrijk dat hij echt opgaat in het spel en dat hij zich zeg maar aantrekt van wat er allemaal gebeurt?

Ja, toch wel ja.

Welke sfeer moet er dan voor u zijn tijdens zo'n stream?

Goh, dat is een moeilijke vraag. Euhm, ik denk niet dat daar echt ja een bepaalde sfeer moet zijn. Ik denk gewoon dat als het entertainment genoeg is en ja, allee als het entertainmentgehalte hoog genoeg is dan blijf ik meestal gewoon kijken.

En moet het ook zeg maar spannend zijn, dat je zit te wachten van goh wat zou er nu gaan gebeuren?

Nee, niet per se, nee.

Dus zeg maar echt gewoon amusement, relaxed?

Ja, ja. Ja, de humor die erbij hoort en zo. Ik denk dat dat belangrijker is dan de spanning of ja het doel van het spel of zo.

Vindt ge het dan belangrijk dat hij wint?

Nee, want het is meestal grappiger als hij niet wint.

Dus het is zeg maar puur ter ontspanning dat je kijkt en niet omdat je nog iets van hem wilt leren?

Nee, inderdaad.

Hebt ge graag dat hij altijd hetzelfde spel speelt of dat hij afwisselt?

Euhm, afwisseling wel ja.

Dus het is niet zeg maar dat gij terwijl die game ook speelt en ge wilt meespelen?

De meeste spelletjes speel ik ook wel ja, maar nee hij speelt ook spelletjes die ik niet speel en daar kijk ik eigenlijk even graag naar.

Ah, dus je kijkt eigenlijk echt voor hem zeg maar en niet voor wat hij speelt?

Ja.

Wat vind ge ervan als hij vergezeld zou worden door een andere streamer?

Euhm, dat gebeurt regelmatig dat die samen speelt met andere streamers. Dat uhm ja .. ik vind dat wel fijner, maar ook omdat ik de streamers waarmee hij speelt daar kijk ik ook naar. Dus, soms kijk ik zelfs twee streamers tegelijk als hij zo'n duo competitie aan het doen is. Dan kijk ik op beide schermen naar de stream zo.

Vindt ge dan niet dat hij dan minder aandacht heeft voor zijn publiek, dat hij dan meer met de andere streamer bezig is?

Nee, absoluut niet. Ik denk dat die mannen die op dat niveau streamen die kunnen dat heel goed verdelen, de juiste aandacht geven naar hun chat met de kijkers en naar het spel zelf ook.

Vindt ge dat er tijdens een stream veel gepraat moet worden?

Ja, er moet toch wel wat redelijk communicatie zijn tegenover de chat dan. Anders zijt ge gewoon aan het kijken hoe hij aan het spelen is en dat heeft weinig entertainmentgehalte vind ik.

Dus die interactie met zijn kijkers vindt ge wel heel belangrijk?

Ja.

Is het dan enkel interactie met de chat dat hem op vragen en zo reageert of speelt hij soms ook echt samen met zijn kijkers?

Ik denk niet meer dat hij echt veel samenspeelt met kijkers, gewoon omdat hij op zo'n niveau zit

dat hij dat niet meer kan doen, dat hij teveel kijkers heeft. Hij kan maar pak op een ganse stream met tien verschillende samenspelen terwijl er 50 000 man naar hem aan het kijken is. Dan ja gaat gij misschien een teleurstelling creëren bij de rest. Euhm, meestal doen ze dat niet meer nee.

En vindt ge dat jammer?

Euhm, ergens niet omdat, ik heb al gemerkt dat bij grotere streamers dat samenspelen met random fans, ja die fans weten dat er zoveel duizenden mensen naar hem aan het kijken zijn en die kunnen dan nog al eens iets . . . ja de aandacht willen trekken door bepaalde dingen te zeggen die niet horen. Dus ik heb daar geen problemen mee dat die dat niet meer doen.

En ge zou dan ook niet overwegen om naar een andere kleinere streamer te gaan om wel meer die interactie te hebben?

Nee, voor mij hoeft dat eigenlijk niet.

Stuurt ge zelf ook berichten?

Eigenlijk zeer zelden, ik kijk eigenlijk echt alleen maar. Vroeger heb ik dat wel al eens gedaan, maar die mensen hebben daar 50 000 man die constant berichten sturen. Die kunnen maar op 1% of zo reageren, dus ja de kans dat er feedback komt is extreem klein.

En ook niet om zo interactie te hebben met medekijkers, zou je het daarvoor ook niet doen?

Euhm, nee maar ik allee ja veel mensen doen dat wel omdat ze weten dat als zo bepaalde streams van toernooien en zo die worden ook opgenomen en daarna komt da ook op YouTube en zo dat ze dan in de chat zeggen I was here als ze gewonnen hebben of zo, maar ik heb dat zelf niet echt gedaan of zo nee.

Dus zo die community wat zo rond die streamer hangt, dat is voor u niet echt belangrijk?

Ik vind dat belangrijk voor de streamer zelf, maar ik heb daar voor mijzelf doe ik daar niet echt aan mee. Ik kijk gewoon en ik zie dat ik de stream like wat voor hen het meeste helpt. Dat eigenlijk.

Beschouwt ge de streamer zelf dan ook echt als een streamer of beschouwt ge die toch eerder als een vriend?

Nee, dat blijft een streamer.

Bepaalt de populariteit van de streamer of ge ernaar gaat kijken of niet?

Euhm, nee. Het is niet omdat het een populaire streamer is dat ik ernaar ga kijken. Maar het is natuurlijk wel zo, de populaire streamers komt ge veel sneller tegen. Dus allee.

Zijn er kleinere streamers die ge volgt of waar ge naar kijkt?

Euhm, vroeger wel euhm maar mijn tijd achter de computer is natuurlijk ook verminderd met werken en zo. Dus dan gaat ge meer geneigd zijn denk ik naar degene waar ge het meeste entertainment uithaalt. Ja, de kleinere streamers vallen dan meestal wat op de achtergrond omdat die meestal ook iets minder entertainend zijn waardoor ze natuurlijk ook iets kleiner zijn.

Moet de streamer een vast schema hebben van wanneer ze gaan streamen of maakt dat voor u niet uit?

Dat maakt voor mij niet echt uit, nee. Ik heb zelf geen vast schema voor wanneer ik kan kijken dus als ze ... Ik kijk wie online is van de mensen die ik volg en dan kies ik daar gewone ene uit.

Ah oké, dus het is niet zo dat ge echt elke stream van die personen moet zien?

Nee, nee.

Vindt ge de lengte van de stream belangrijk?

Euhm, ja ik denk dat dat wel belangrijk is voor de streamer zelf. Euhm, iemand die maar een uurtje streamt gaat natuurlijk niet zoveel kijkers kunnen behouden als iemand die acht tot tien uren streamt en ja natuurlijk als gij naar een stream begint te kijken en na 15 minuten stopt die dan ja dan zoekt ge iemand anders waar ge naar kunt kijken.

En hebt ge ook al soms gehad dat ze te lang doorgingen?

Euhm, nee niet echt. Ik heb al een paar keer zo naar die 24 uren streams gekeken en zo, meestal is dat goed te doen. Ik vind het wel chique dat ze dat kunnen en dat ze dat doen. Euhm, die mannen zijn daar ja op voorbereid dan. Ge merkt daar relatief weinig aan dat die zo lang aan het streamen zijn.

En als het te lang doorgaat of ge moet door dan zet ge het gewoon uit? Het is niet dat ge uw plannen die ge al hebt gaat uitstellen omdat ze nog bezig zijn?

Euhm, dat is wel al eens gebeurt dat ik een plan heb uitgesteld voor een stream waar ik op gewacht had of van een groot toernooi, maar dat zal niet tot in het extreme gaan. Dan waren dat niet echt belangrijke plannen.

Is het voor u een vereiste dat de streamer zijn camera heeft opstaan, dat die een facecam heeft?

Euhm, ja ik denk het wel want ik denk dat ik alleen maar streamers volg die dat aan hebben staan. Ik denk dat ik ooit een tijdje ene heb gevolgd

die dat niet deed. Dat stoort mij niet echt maar ik denk dat het aangenamer is voor de kijkers als ze het wel hebben opstaan.

Vindt ge het uiterlijk van de streamers zelf dan ook belangrijk?

Nee, niet echt nee.

Naar welke soort spelletjes kijk je vooral?

Euhm, vooral first person shooting dus gelijk Warzone en ja ik denk dat het meestal gevechtspelletjes zijn of zo een paar strategiespelletjes komen er ook wel eens in voor.

Ge hebt dan nog nooit samengespeeld met iemand die je in de chat hebt leren kennen?

In een chat, nee dat denk ik niet nee.

Wat vindt ge van streamers die reclame maken voor een bepaald product?

Euhm, ik heb daar geen probleem mee zolang ze zelf achter het product staan. Euhm, streamen is meestal voor die mensen ook een job en die hebben ook hun inkomsten nodig. Euhm, ik heb wel al gezien dat er drama's ontstaan door mensen die reclame maakten voor producten waar ze zelf niet helemaal achter stonden en die ook niet goed waren voor de maatschappij en daar sta ik dan niet echt achter dat ze daar ja reclame voor maken.

Dus ge vindt wel dat de streamer op dat vlak betrouwbaar moet zijn?

Ja, inderdaad.

En hebt ge zelf al op basis van zo een advertentie iets gekocht?

Euhm, niet dat ik weet nee.

Euhm en zo, ge zei dat ge vroeger ook naar Twitch keek daar kun je zo bits doneren. Ik weet niet of dat bij YouTube ook is?

Euhm, bij youtube is er denk ik ook wel zoiets dat ge kunt doneren ja. Ik denk op bijna alle streamingplatformen heb je wel een of andere vorm van donaties die ge kunt doen.

Hebt ge dat al gedaan?

Euhm, ik denk dat ik dat één keertje heb gedaan.

Om welke reden was dat?

Euhm, dan kon ge daar een persoonlijke vraag bijstellen en zo. Euhm, ik denk dat dat de hoofdreden wel was.

Als een streamer tijdens een stream aan het praten is, over wat moet hij dan praten? Over de game en zijn manier van spelen of mag dat ook iets helemaal anders zijn gelijk wat hij die dag heeft meegemaakt?

Ik denk dat dat wel een variatie mag zijn van beide. Euhm, meestal kijk ik nog altijd voor het spel. Natuurlijk zijn er ook andere mensen die minder voor het spel kijken en meer voor de streamer zelf en die meer interesse hebben over hun leven en zo. Maar als ik moest kiezen, heb ik toch liever dat het over het spel gaat. Niet dat de rest niet interessant is maar dat is toch de hoofdreden dat ik de stream volg meestal.

En wilt ge dan ook nieuwe strategieën kunnen leren?

Nieuwe strategieën dat is altijd wel handig. De nieuwe meta zeggen ze dan die gecreëerd is door de streamers, dat is altijd wel leuk om die mee te pikken.

Welke taal moeten die spreken?

Ik volg eigenlijk alleen maar Engelse streams.

Ik denk eigenlijk dat ik al mijn vragen al heb gehad. Hebt ge zelf misschien nog redenen waarom je naar bepaalde streamers kijkt?

Goh, niet echt nee. Ik denk dat voor mij de belangrijkste dingen het entertainmentgehalte is en ja dat het wat op dezelfde golfengte zit als de manier waarop ik game. Euhm, dat die intensiteit wel een beetje aanspreekt.

Misschien nog dit. De streamers waar ge naar kijkt, zijn er daar ook bij die in een e-sportteam spelen?

Ja, ja.

En merkt ge daar dan echt een verschil mee? Zijn die meer gericht op strategieën dan amusement of ... ?

Ja, die zullen toch wel meer het competitiedrang naar boven halen en die echt spelen om te winnen en waar ge nog van kunt bijleren als ge zelf het spel speelt. Tegenover DrDisrespect die speelt dan ook wel competities en zo maar die zit niet op het e-sportniveau. Maar die zijn entertainmentgehalte maakt dat allemaal goed.

Merk je dan ook dat e-sportspelers populairder zijn of juist niet?

Ik denk dat die het gemakkelijker hebben om populair te worden bij het streamen. Euhm, ge ziet heel veel streamers die e-sporters waren, gelijk euhm sneaky. Sneaky dat is een Belg denk ik die een heel populaire streamer is geworden nadat die zijn bekendheid heeft gemaakt in de e-sportwereld eigenlijk. Dus die zullen het sowieso wel gemakkelijker hebben om een job in het streamen te vinden dan de gewone speler maar er blijft

natuurlijk altijd het entertainmentgehalte dat belangrijk is. Iemand die niet fijn is om naar te kijken maar wel heel goed is, zal nooit zoveel views krijgen als iemand die niet zo goed is maar wel heel entertainend.

Dus voor u is echt het entertainmentgehalte heel belangrijk?

Dat is heel belangrijk ja. Natuurlijk, iemand die heel goed kan entertainen maar echt waardeeloos is in het spel wat hij toont, ja ik denk ook niet dat daar veel mensen naar gaan blijven kijken. Ik denk dat de combinatie van de twee heel belangrijk is.

Dat er eigenlijk zeg maar zo een evenwicht is?

Ja, ja.

Dat was het, heel fel bedankt.

Graag gedaan, met plezier

B.3 Respondent 3

Via welk platform kijk je naar videogamelivestreaming?

Voornamelijk Twitch.

Hoe lang kijk je er al naar?

Als in wanneer ik ben begonnen met Twitch?

Ja, zo.

Wacht dat kan ik heel mooi checken want ik weet wel ongeveer welk kanaal ik als eerste heb gevolgd en dan kijk ik gewoon euhm hoelang mijn following daar is. Euhm, even kijken. Ik zou zeggen iets van twee jaar.

En hoeveel uren per week kijk je ongeveer gemiddeld?

Euhm, dat dat is een beetje een moeilijk onderwerp, want je hebt natuurlijk lurken en je hebt actief kijken en lurken doe ik veel omdat ik veel streamer friends heb die ik graag wil supporten, maar ik kan er niet altijd zijn dus dan heb ik daar gewoon een tabbladje voor open zodat ze een extra viewer hebben. Dus dat doe ik heel veel, maar echt actief kijken en mee chatten en zo ... euhm I don't know maybe één of twee uur in een dag.

Ah op een dag, dus op een week is het dan toch wel zeven uur of zo?

Ja, misschien iets meer. Ik zou zeggen tien uur want in het weekend doe ik dat iets meer.

Kijk je dan altijd naar dezelfde streamer of naar verschillende?

Euhm, voornamelijk naar dezelfde maar als ik recent een nieuw persoon hebt ontdekt of zo of heb

leren kennen dan niet per se altijd dezelfde, dan wissel ik wel of zo haha.

Hoe komt het dan dat ge ja naar die streamers kijkt?

Ik denk dat het belangrijkste punt voor mij is dat ze actief reageren op de chat. Ik bedoel een beetje conversatie houden. Dat is toch ook wel leuk. Euhm, en dat ze sympathiek zijn want als men I don't know heel onaardig is tegen anderen dan wil ik ze niet echt supporten of zo haha.

Dus eigenlijk de interactie met de kijkers vind jij wel heel belangrijk?

Ja, sowieso.

Neemt ge dan ook zelf deel aan de chat?

Euhm, ja. Ja, zeker.

En is het dan voornamelijk om met de streamer in contact te komen of met medekijkers?

Oh, zeker ook met medekijkers. Het voelt echt als een soort ... Ik zit natuurlijk al in een aantal communities voor best al lang en dan voelt het wel echt als een soort vriendengroepje haha.

Ah ja, dus ge hebt echt al vrienden gemaakt door zo te chatten?

Ja, ja. Ik heb al een keer met een streamer en haar mod-team en haar VIPs en haar regulars die vaak in de chat komen in real-life ontmoet. Daar zat respondent 1 ook tussen. Euhm en ja dat was heel grappig want iedereen, je kon iedereen wel herkennen aan hoe ze zeg maar praten, is ook hoe ze praten in de chat. Het leek heel fel op elkaar dus dat was wel grappig om te zien haha.

Hoe leuk. Beschouwde ge de streamer zelf dan ook als een vriend van u?

Ik zou zeggen ja, maar dat is misschien een beetje een oneerlijke advantage want ik stream zelf ook wel eens en sommige mensen, sommige andere streamers die weten dat ook dus dan, dan I don't know. Het is toch wel iets anders als je als streamer tegen iemand praat en zij weten dat dan als viewer, als kijker.

Waarom eigenlijk?

Ik denk omdat mensen. Euhm, je weet een beetje. Euhm, je hebt waarschijnlijk Euhm zeg maar gelijke ervaringen gehad op het platform en ja daardoor vind je eerder een connectie met elkaar denk ik.

Als ge dan naar streamers kijkt waar ge niet echt bevriend mee zijt, zie je die dan ook nog steeds als vrienden of is het dan gewoon een streamer voor jou?

Euhm, als ik er inderdaad niet zo vaak ben geweest of zo dan vind ik het een beetje te haastig om dat een vriend te noemen haha. Dan zou ik niet zeggen dat het een vriend is.

Is de persoonlijkheid van de streamer belangrijk?

Ja, sowieso. Dat is denk ik een van de belangrijkste dingen. Ik vind dat belangrijker dan euhm gameplay. Dat maakt mij niet heel erg uit of mensen goed zijn. Ik kijk ook wel heel veel streamers die echt goed zijn in het spel maar als zij dan echt gemeen zijn of zo dan ga ik er niet naar kijken haha.

Welke persoonlijkheidseigenschappen moeten ze dan hebben?

Euhm, humor is heel belangrijk, niet dat ze de hele tijd grapjes moeten maken of zo maar euhm. Ja, je hebt op Twitch natuurlijk heel veel gebruik van emotes en zo dat soort dingen. En daar worden wel vaak grapjes meegemaakt en het is dan wel lollig als je die cultuur zeg maar kent haha. Euhm en ja wat ik eerder zei sympathie en zo. Euhm meer, misschien dat is het wel I guess.

Heb je dan ook de indruk dat hun persoonlijkheid overeenkomt met die van jou?

Euhm, af en toe ja zeker. Als dat niet zo is, hoeft dat niet per se dwars te zitten. Dat is niet super belangrijk voor mij of zo.

Euhm, welke sfeer moet er voor jou zijn tijdens een stream?

Euhm, ik denk dat dat wel een beetje mag verschillen. Sommige streamers zijn echt heel chill en daar speelt dan een rustig muziekje en die zitten gewoon chill te praten en dat vind ik heel gezellig en zo. Maar als het heel erg energiek is of zo dan, ja er is wat high energy dan dat vind ik ook wel leuk. Het hangt een beetje af van welke mood ik heb op dat moment haha.

Hangt dat dan ook samen met de game die ze aan het spelen zijn?

De game, ik kijk voornamelijk Rocket League. Ik weet niet of jij dat kent?

Ja, dat ken ik.

Maar, ja ik kijk eigenlijk alleen maar Rocket League streamers de anderen zijn ... Ik kijk misschien een paar andere Minecraft streamers maar ik speel zelf niet heel veel Minecraft meer of zo, maar omdat ik die dan al een tijd ken en dan ja. Maar voornamelijk Rocket League, dus ja dat zo een beetje.

Dus voor jou moet de streamer eigenlijk een game spelen die jijzelf ook speelt?

Euhm, als ik de streamer al lang ken dan maakt het niet uit wat ze spelen, maar als het een nieuwe streamer is en ze spelen geen Rocket League dan is er wel een grote kans dat ik niet blijf. Dus, dat verschilt een beetje per of ik ze al ken of niet.

Op het eerste gezicht zeg maar is de combinatie van de game met het streamen belangrijk en als je ze langer kent dan is de streamer veel belangrijker?

Ja, ja zeker.

Vindt ge het ook belangrijk dat de streamer wint?

Euhm, nee dat maakt mij echt helemaal niet uit haha. Ze mogen echt heel slecht zijn in het spel. Ze moeten ergens beginnen.

Het is dus echt puur ter ontspanning dat je kijkt en niet zeg maar om nog iets van de streamer te kunnen leren?

Euhm, ja inderdaad. En als ik wel mensen kijk die heel goed zijn en waar het wel gaat, nietom te winnen maar ja skill of zo dan denk ik dat ... winnen maakt mij niet heel veel uit, leren ook niet, dan gaat het eerder om het bewonderen van de gameplay.

Heb je dan liever dat de streamer alleen is of dat die vergezeld wordt door een andere streamer?

Ik denk dat ik het chiller vind als de streamer alleen is want, tenzij ik de andere streamer ken. Maar als ik de andere streamer niet ken dan is het al snel dat de streamer die ik aan het kijken ben, dan wordt het eerder een conversatie tussen hen twee dan de streamer met de chat.

Ah ja, oké. Je vindt het wel heel belangrijk dat die community wat rond de streamer is dat die blijft en dat de streamer er ook echt aandacht voor heeft?

Euhm, ja zeker weten.

En als dan een andere streamer daar bij is dan verliezen ze de kijkers een beetje uit het oog?

Ja, inderdaad.

Vind je het leuk als de streamer echt opgaat in de game en zich aantrekt van wat er allemaal gebeurt?

Euhm, als in gewoon interesse tonen voor de game of?

Ja of als er iets slecht gebeurt dat hij zich dit echt aantrekt. Dat hij zich daaraan kan opjagen of echt boos kan worden of zo.

Ah zo. Euhm, ik vind het wel leuk als de streamer zeg maar invest in de game en dat hij ook zijn best doet om voor de winst te gaan. Maar ik vind dat hier wel mate in moet zijn. Als hij echt boos wordt dan I don't know dan ga ik wel niet lang blijven haha.

Vind je het belangrijk dat een streamer veel praat tijdens de stream?

Als je bijvoorbeeld op de stream klikt en voor het eerst, dus je hebt die streamer nog niet gezien en die praat voor 30 seconden niet dan denk je ow deze streamer praat nauwelijks dan ga ik wel weg. In dat opzicht is het best wel belangrijk maar voor mij als ik een streamer aan het kijken ben en ze praten een minuut lang niet. Dat maakt mij niet uit, dan ga ik echt niet weg haha.

Over wat moet hij dan praten? Moet dit over de game zelf zijn en zijn manier van spelen of mag dit ook iets helemaal anders zijn zoals wat hij die dag heeft meegemaakt?

Ik vind het juist leuker als het ook gaat over euhm iets euhm persoonlijke dingen want ja dat is toch wel iets van een conversatie hebben dan dat je zegt van oh ik heb net gescoord of zo haha. Ja, dus ik denk dat het wel leuker is als het echt over ervaringen gaat.

Is dat dan ook omdat je zo de streamer beter leert kennen?

Ja, zeker dat heeft er heel erg mee te maken.

Welke taal moet de streamer spreken?

Het liefst Engels, maar als een streamer Nederlands spreekt dan ja. Ik kijk niet echt Nederlandstalige streamers. Ja, dat gaat me niet echt uitmaken.

Is de taal dan iets waar je echt op gaat selecteren?

Ja, dat wel. Als ik twee nieuwe streamers voor mij krijg en één spreekt Engels en een spreekt Nederlands dan ga ik wel waarschijnlijk de Engelse kijken.

Kijk je voornamelijk naar grote streamers of zijn dit eerder kleinere?

Euhm, juist kleinere, maar ook wel een aantal grotere waar ik zeg maar al ben van toen ze kleiner waren. Euhm, ik vind juist de interactie best wel belangrijk, dus als een streamer heel groot is en de chat wordt waarschijnlijk niet opgepikt dan is het I don't know. Dat vind ik iets minder leuk of zo.

Heb je dan ook streamers die bepaalde kijkers echt persoonlijk aanspreken?

Euhm, ik vind dat sowieso beter dat kijkers zeg maar persoonlijk worden aangesproken dan hey chat ofzo. Maar dat kan wel, je kan je chat wel in een volledige iets adressen zeg maar. Maar euhm ik denk weer dat vriendengroepje effect toch. Ik vind je leert elkaar ook allemaal kennen dus je spreekt bepaalde mensen ook aan.

Hoe vind je deze kleinere streamers dan, want op Twitch worden die weergegeven op basis van hoeveel viewers ze hebben?

Ja, inderdaad van boven naar beneden. Euhm, ik vind de meeste, ik heb zeg maar een bepaalde buffer waardoor ik niet euhm Hoe noem je dat? Ik krijg zeg maar geen recommendations meer. Ik zie geen aanbevolen kanalen. Ik volg echt al heel veel streamers haha dus ik probeer het wat rustig aan te doen met nieuwe streamers volgen haha. Maar als een streamer die ik aan het kijken ben iemand gaat raiden zeg maar, dat je met zijn allen naar een andere streamer gaat en die streamer lijkt mij aardig of zo dan blijf ik waarschijnlijk daar even rondhangen en als ik het leuk vind dan volg ik die en kom ik daar weer terug.

Moet de streamer een vast schema hebben van wanneer ze gaan streamen of maakt dit voor jou niet uit?

Euhm, als je mij dit twee jaar geleden toen ik begon met kijken had gevraagd dan had ik gezegd dat ik dat wel chill zou vinden. Maar nu maakt het mij echt helemaal niet uit, want ik heb ook gewoon mijn eigen studie en mijn eigen stuff te doen. Ik kan er sowieso niet bepaalde tijden zijn, dus ik kijk gewoon wie er online is op dat moment en dan kom ik daar wel even hoi zeggen. Maar ik ga niet kijken naar iemand zijn schema en zeggen die begint over zo lange tijd of zo dus ik ga daar nu naartoe. Nee, het schema maakt mij niet heel veel uit.

Dus je kijkt gewoon wie online is? Het is niet dat je plannen gaat afzeggen of zo om naar een bepaalde streamer te kunnen kijken?

Ja, zeker.

Is de lengte van de stream belangrijk?

Euhm, to a certain extent zeg maar. Ik vind als het een uurtje is maar heel kort. Ik ben zelf wel een beetje een tegenstander van die 12 uur streams of die 24 uur streams, want dat I don't know dat vind ik niet super gezond haha. Euhm, maar ja een paar uurtjes lijkt mij wel een prima lengte, dat hoeft niet de hele dag te zijn of zo. Gewoon even

hoi, even praten en dan gewoon weer mijn eigen ding doen.

Dus als het te lang duurt dan ga je gewoon weg?

Ja, maar dan laat ik waarschijnlijk wel het tabblad open zodat het nog wordt geteld alsof ik er ben. Ik zit dan niet meer actief te chatten.

Maar je blijft dan de streamer wel altijd steunen?

Ja, ja sowieso.

Is het voor jou een vereiste dat de streamer zijn camera heeft opstaan?

Euhm, nee zeker niet. Dat maakt mij helemaal niet uit of ze wel of niet hun camera ophebben. Maar ja, op zich het is wel leuk soms om een camera te hebben want je kan natuurlijk beter de reactie zien, maar dat is niet een criterium waarop ik ga zeggen of ik naar die ga kijken of niet.

Dus dan veronderstel ik dat je het uiterlijk van de streamer ook niet belangrijk vindt?

Ja, klopt.

Euhm, wat vind je van streamers die reclame maken voor een bepaald product?

Euhm, ligt eraan hoe of het echt euhm elke paar minuten wordt gezegd of helemaal over het scherm, dan vind ik het iets te. Maar ik begrijp dat ook wel dat ze dit als een baan hebben en reclame is een veel vertrouwder inkomen dan wat Twitch geeft voor hun relame. Euhm, dus I don't know. Ik heb er niet heel veel problemen mee of zo. Ik begrijp ook dat mensen hier maar geld mee moeten verdienen. Ik vind het niet zo heel erg.

Oké, heb je zelf ooit al eens iets gekocht op basis van zo een advertentie?

Nee, nee echt nog nooit. Maar ik heb volgens mij nog nooit van een online advertentie iets gekocht.

Om even terug te komen op de interactie. Heb je ook streamers die echt samenspelen met hun kijkers?

Ja, zeker. Heel veel streamers die ik kijk die hebben, die openen soms een lijst waar je als vierder dan kan meedoen en dan worden er om de beurt games gespeeld of ze doen een tournament waar dat je euhm in mee kan doen. Dus ja dat is zeker wel iets wat veel streamers die ik kijk, doen.

Heb je daar zelf ook al aan deelgenomen?

Ja, heel vaak haha.

Heb je dan ook dat je nadat de stream is afgelopen nog met zeg maar die streamer dat spel speelt?

Euhm, af en toe maar niet heel erg, want vaak als de streamer klaar is met streamen dan stoppen ze waarschijnlijk ook met de game. Ze willen dan even iets gaan eten of iets voor hen zelf doen whatever. Euhm, dus I don't know in sommige situaties, maar dat is als ik de streamer waarschijnlijk wat beter ken en sowieso al met hen zou gaan gamen.

Zijn er ook streamers bij die in een e-sportteam spelen?

Euhm, ja ik heb, ik volg wel aardig wat mensen die ofwel een pro-speler ofwel content creator zijn voor sportorganisaties.

Merk je dan een verschil tussen hun stream en gewone streamers?

Niet per se, maar je hebt natuurlijk wel euhm, ze zijn natuurlijk voor een bepaalde reden opgepikt door die organisatie dus het is vast wel dat ze iets goed doen. Euhm, maar I don't know. Ik vind het sowieso een beetje moeilijk om streamers met elkaar te vergelijken, want iedereen heeft natuurlijk zijn eigen capaciteiten. Maar, euhm of iemand in een e-sportorganisatie zit of niet, is ook weer niet iets waarvan ik zou zeggen oh die zit niet in een e-sportorganisatie dus ik ga niet de stream kijken. Maar het heeft wel weer geholpen om bijvoorbeeld euhm streamers te ontdekken doordat ik een bepaalde organisatie volg en ze dan zeggen van oh deze streamer van ons is live, oh die ken ik maar ik wist niet dat die streamde dus die ga ik kijken of zo.

Heb je dan de indruk dat pro-gamers meer focussen op hun vaardigheden dan op echt het amusement?

Ja, bij pro-spelers is het vaker wel, gaat het vaker wel over gameplay. Euhm, maar je hebt ook veel pro-spelers die gewoon grappig zijn of zo haha en je hebt ook pro-spelers die al voordat ze pro waren al streamde en daardoor best al ervaren zijn met chat interaction en zo. Euhm, dus dat iemand pro is hoeft niet direct te zeggen dat ze I don't know, dat ze minder euhm ervaren zijn in die andere categorieën. Maar dat is ook weer wel zo soms.

Ik denk dat ik al mijn vragen heb gehad. Misschien nog eentje om af te sluiten. Heb jij nog redenen waar je aan denkt waarom je naar een bepaalde streamer kijkt?

Euhm, redenen zei je?

Ja, van ik kijk naar die omwille van dit of?

Euhm, ik denk dat voor mij het belangrijkste gewoon is dat mijn, de interactie dat is gewoon het belangrijkste punt.

Oké dat is goed. Heel fel bedankt dat je dit wou doen.

Nou ofcourse, my pleasure.

B.4 Respondent 4

Via welk platform kijk je naar videogamelivestreaming?

Euhm, via Twitch.

Hoelang kijk je daar al naar?

Euhm, ongeveer anderhalf jaar.

Euhm, heb je een idee hoeveel uren per week je gemiddeld daar naar kijkt?

Euhm, nou ik denk zeven tot tien uur per week.

Misschien ietsje meer maar.

Kijk je dan elke dag?

Ja, eigenlijk wel elke dag.

Kijk je dan altijd naar dezelfde streamer of is dat naar verschillende?

Ik kijk, ik heb zeg maar één streamer die ik elke dag kijk en dan zijn er nog een aantal streamers waar ik ook wel naar kijk. Maar voornamelijk wel een aantal verschillende.

En waarom kijk je naar deze streamers en niet naar anderen?

Nou, ze hebben wel een leuke personaliteit en ze spelen spellen waar ik ook geïnteresseerd in ben, die ik zelf ook wel leuk vind.

Welke spellen zijn dat zoal?

Euhm, Veterans en Rocket League voornamelijk.

Heb je ook een favoriete streamer?

Ja, Mira Masa heet ze.

Waarom is zij uw favoriete streamer?

Ja, weet ik niet eigenlijk. Het is gewoon, het is vooral euhm de, ze is zelf heel aardig en interacteert (sic) goed met de chat. Maar ik vind zelf de community, dus de mensen in de Twitch-chat heel aardig. Ik vind het leuk om daar in op te gaan.

Dus de interactie met de kijkers vind je wel belangrijk?

Ja, zeker.

Euhm, neemt ge dan zelf ook deel aan de chat?

Euhm, ja, ja zeker.

En is dat dan vooral om met de streamer in contact te komen of ook met de andere kijkers?

Wel deels met de streamer, zeker in het begin toen ik pas nieuw was met de streamer. Maar nu

veel meer met de chat zelf. Dus met andere mensen chatten.

Heb je zo ook al vrienden gemaakt?

Ja, een aantal wel onlangs.

Welke interactie vind je leuk? Het reageren op de chat of dat ze ook samenspeelt met haar kijkers?

Ja, allebei eigenlijk wel.

En heb je daar zelf ook al aan deelgenomen, dat je hebt samengespeeld met een streamer?

Euhm, ja een aantal keer.

Beschouwt ge de streamer dan echt als een vriend van u of toch eerder, ja dat ge die ziet als een streamer?

Bwa, het zit er wat tussenin. Ik bedoel dit weekend ga ik met de streamer Mira en wat mensen uit de community gaan we echt samen iets doen, dus niet alleen maar een streamer. Ik bedoel, ik zou het ook geen vriend noemen want de meeste mensen die ik ken waar ik vrienden mee ben zijn wel een stuk ouder, maar ik zou ze wel als vriend beschouwen.

Als ge daar dan mee afspreekt in welke taal is dat? Daar komen mensen van andere landen. Zij zelf is Nederlands, maar er komt iemand uit Denemarken, dus dan spreken we voornamelijk Engels neem ik aan. Dit is de eerste keer dat ik ze ontmoet, dat is dit weekend eigenlijk dus.

Vind je de persoonlijkheid van de streamer belangrijk?

Jawel, zeker. Ik hou van streamers die heel expressief zijn, die echt emotie tonen en grappig zijn.

Komt dit overeen met uw eigen persoonlijkheid?

Euhm, ja deels wel.

Euhm, welke sfeer moet er zijn tijdens een stream?

Dat is best ingewikkeld. Nou, er moet een leuke sfeer zijn waarin je je veilig voelt en dingen met elkaar kunt delen. Ja, waar je gewoon gewaardeerd wordt. Dat is wel belangrijk.

Vind je het dan ook leuk als een streamer echt opgaat in de game en zich aantrekt van wat er allemaal gebeurt?

In het spel zelf? Ja.

Ben je zelf ook zo als je gamet?

Ja, ja ik echt op in het spel.

Vind je het belangrijk dat de streamer wint?

Nee, helemaal niet.

Dus het is echt puur ter ontspanning dat je kijkt en niet zozeer om iets te kunnen leren?

Nee, ja als ik iets wil leren, kijk ik wel naar bepaalde streamers en dan analyseer ik wat ze doen, maar dan maakt het mij nog steeds niet uit of ze winnen of verliezen. Ik bedoel ik kijk eigenlijk naar Mira en dan kijk ik ook nog vooral pros. Daar wil ik wel iets van leren maar dan maakt het mij niet uit of ze winnen of verliezen. Ik leer toch wel.

Heb je liever dat een streamer altijd dezelfde game speelt of dat die afwisselt?

Euhm, dat hangt er een beetje vanaf. Ik vind afwisseling op zich wel leuk maar te veel is ook weer niet leuk. Je moet wel een soort van main spel hebben dat je voornamelijk speelt.

Euhm, stel nu dat Mira een game zou spelen dat jij zelf helemaal niks vindt. Zou je daar dan wel naar blijven kijken?

Ja, ja zeker. Maar het komt wel omdat ik haar best lang ken en de community ook. Ik denk bij streamers die ik pas een maandje kijk zou dat niet per se zijn.

Dus eigenlijk is in het begin zowel de game als de streamer zelf belangrijk en naarmate dat ge daar langer naar kijkt, wordt de streamer zelf belangrijker?

Ja.

Euhm, heb je graag dat een streamer veel praat tijdens zijn stream?

Ja, ja op zich wel als. Ik vind dat wel leuk zeker als hij met de chat interacteert (sic) en dat is wel

Over wat moet hij dan praten? Over de game zelf en de manier van spelen of mag dit ook iets helemaal anders zijn zoals wat die die dag heeft meegemaakt?

Euhm, ja allebei. Ik bedoel vaak ook ontstaan er gesprekken met de chat zelf en dat gaat dan eigenlijk over van alles.

Heb je dan ook het idee dat je de streamer beter leert kennen daardoor?

Ja, zeker.

Is dat ook wel iets dat je zoekt?

Ja, nou als de streamer praat over dingen uit zijn of haar persoonlijk leven of gewoon meer zichzelf opent dan ja voel je toch wel een soort verbinding wat het leuker maakt om die persoon te kijken. Dat je je meer verbonden voelt, zeg maar.

Welke taal moet die dan spreken?

Engels of Nederlands eigenlijk, zodat ik het wel versta. Iets anders spreek ik niet echt.

Dus het is niet dat je echt gaan selecteren op taal? Het is niet dat je één van de twee liever hebt?

Nee, nee helemaal niet. Ik kijk, de meeste streamers die ik kijk die spreken gewoon Engels met de chat en sommige zijn Nederlands maar die spreken wel Engels.

En bij de Nederlandse streamers wordt dan in de chat ook Nederlands gestuurd?

Ja dat is vooral wat de streamer zelf wilt. Als de streamer dan de chat in het Nederlands wil hebben dan gebeurt dat.

Terwijl je naar een stream kijkt, speel je dan zelf ook die game?

Ja, soms wel. Dan is het interacteren (sic) met de chat dat lukt dan niet. Dus soms kijk ik echt alleen de stream maar vaak heb ik ook wel een spel ernaast.

Is dat dan dezelfde game die je speelt of kan dat ook een heel ander spel zijn?

EuUhm, ja waar ik zelf zin in heb, maar meestal komt dat wel overeen met wat de streamer speelt.

Euhm, heb je ook al met de streamer samengespeeld?

In het spel? Ja

Als de stream gedaan is, heb je dan na de stream ook nog samengespeeld of dat niet meer?

Buiten de stream zelf? Ja, af en toe wel ja.

Dus het is ook wel echt dat je de streamer persoonlijk wilt leren kennen?

Ja, nou dat is soms moeilijk. Ik ben redelijk jong vergeleken met de streamers zelf. Dat is niet de normale vriendschap zeg maar.

Bepaalt de populariteit van de streamer of je ernaar kijkt of niet?

Deels wel, maar ik vind het wel leuk als de streamer wat kleiner is, dus nog niet heel groot. Want dan kijkt de streamer meer naar je berichten en dan interacteert (sic) die meer. Als er heel veel mensen zijn dan gaat de chat veel sneller. Dan ziet de streamer veel berichten niet.

Ja, dan heb je meer dat community gevoel?

Ja, precies.

En wat vindt ge er dan van als een streamer vergezeld zou worden door een andere streamer?

Vergezeld, hoe bedoel je?

Ja als nu, echt twee streamers samen zijn in één stream.

Ow, euhm, ja dat zou ik wel prima vinden.

Heb je dan niet het gevoel dat de interactie met de kijkers dan misschien wat minder is, omdat ze op elkaar meer gaan focussen?

Ja, dat ook. Dat is zeker wel waar. Ik bedoel streamers streamen ook niet samen, maar bijvoorbeeld als je in een spel zit en je speelt duo's met iemand anders dan gebeurt vaak, dan speel je wel met iemand dus dan focus je wel op elkaar maar dan wordt de chat niet helemaal genegeerd. Dan reageren ze daar nog wel op. Dat vind ik wel best.

Moet een streamer voor u een vast schema hebben van wanneer ze gaan streamen of maakt dit niks uit?

Nee, het is wel fijn want dan kan ik meer streams zien. Dan weet ik wanneer ze er zijn, maar het hoeft niet.

Dus het is niet dat ge u plannen gaat annuleren om naar een stream te kunnen kijken?

Nee, ik vind plannen in het dagelijks leven is toch wel belangrijker dan een videospel vind ik. Maar euhm nee ze is, ik bedoel ze streamt elke dag dus als ik plannen heb met vrienden dat maar een keer in de zoveel tijd kan, dan ga ik dat niet annuleren voor een stream.

Vind je de lengt van de stream belangrijk, dus hoe lang die duurt?

EuUhm, nee ja ik vind het leuker als ze langer streamen want dan kan ik langer kijken. Maar korter is ook niet heel erg.

Dus als het voor u te lang doorgaat dan stop je gewoon met kijken en dan ga je iets anders doen?

Ja, maar ik bedoel sommige streamers streamen acht uur. Je kijkt dan niet de hele tijd, maar dan zie ik wel meer dan wanneer een stream twee uur duurt. Dus ik vind het op zich wel leuk als een stream wat langer duurt.

En je had ook gezegd dat je eerder naar kleinere streamers kijkt. Hoe vind je deze dan?

Hoe bedoel je?

Ja, gelijk op Twitch bijvoorbeeld daar komen ...

Ah, hoe vind ik ze, de streams? In hoe vind ik hun kanalen?

Ja.

Ja, euhm ... Nou, ik weet het eigenlijk niet. Dat gebeurt gewoon. Via vrienden wordt ik geïntroduceerd en I don't know. Dat is op zich wel leuk.

Euhm, is het voor jou een vereiste dat de streamer zijn camera heeft opstaan?

Euhm, niet een vereiste, maar het helpt wel heel erg bij interactie, want je weet dan tegen wie je praat, met wie je chat. Ik vind het wel, ja, je moet eigenlijk wel een camera hebben. Kijk, als je je daar niet comfortabel bij voelt dan begrijp ik het maar dan is er een kans dat ik het niet gaat kijken.

Ah ja, oké. En vind je het uiterlijk van de streamer belangrijk?

Nee, helemaal niet.

En wat vindt ge ervan als de streamer een, als die reclame gaat maken voor een bepaald product?

Euhm, dat vind ik niet erg. Zolang het maar niet al te veel gebeurt. Ik bedoel je mag best een sponsor hebben en dat je daar reclame voor maakt, maar als je het elke vijf minuten benoemt dan wordt ik het wel een beetje veel worden. Het hangt ook weer af van welke streamer en hoe goed die ken en welke dagen.

Vind je dan ook dat de streamer er zelf achter moet staan, achter die producten?

Euhm, ik vind dat eigenlijk de streamer zijn zaak, maar ja. Ik bedoel als je een fulltime streamer bent die geen andere baan heeft, dan heb je soms niet heel veel keuze in eenproduct dat je sponsort. Dus ik vind het niet heel erg, maar ik denk wel dat het zelf belangrijk is. Ik bedoel als ik een streamer zou zijn dan zou ik ook, ik zou dan alleen maar producten supporten waar ik zelf achter sta.

Heb je zelf ooit al eens iets gekocht op basis van zo een advertentie?

Nee, nee eigenlijk niet. Het is wel eens dat ik apparatuur zie van een streamer en dat ik denk oh das goed, dat zou ik ook wel nodig kunnen hebben. Maar dat is niet dat daar reclame voor wordt gemaakt.

En waar vermelden ze die apparatuur dan?

EuUhm, die zie je dan gewoon in hun camera, in hun facecam bijvoorbeeld hun camera of zelf vragen wat is het merk of je ziet een muis of goede microfoon en je denkt die wil ik ook wel.

Heb je streamers ook al gevolgd op sociale media kanalen?

Euhm, jawel. Instagram bijvoorbeeld.

En hoe kom je dan aan die hun euhm ja sociale media namen en zo?

Die staan meestal gewoon in de chat vermeld. Als je dan uitroepteken social media, dan antwoord een bot in de chat met een link naar de social media.

Vind je dat belangrijk?

Dat ik die social media volg of dat ze het hebben?

Euhm, beiden.

Euhm, nee, op zich niet. Ik vind, ik volg ze om mijn support te tonen en om te zien wat ze aan het doen zijn bijvoorbeeld. Ja, ja ik vind ze moeten het niet hebben, maar wat ze zelf willen eigenlijk.

Heb je zelf ooit al overwogen om beginnen te streamen?

Ik heb wel al eens gestreamd, zelfs.

Ah, oké je hebt dat al gedaan. En nu niet meer dan?

Euhm, nee ik heb niet heel veel motivatie en heel veel zin om te streamen.

En waren er nog bepaalde dingen die je u nog herinner waarom mensen naar u keken?

Euhm, nee dat is eigenlijk een heel moeilijke vraag. Maar een aantal mensen keken ook gewoon omdat ze, omdat ik ze kende. Dus wat gewoon vrienden waren via de community en die wilde mij dan supporten, laten zien dat ze er waren.

Euhm, ik ben nu aan het kijken zo door mijn vragen, maar ik denk dat ik alles wel ongeveer gevraagd heb. Zijn er misschien nog dingen waarvan ge zelf zegt ah ja dat hebt ge nog niet gevraagd, maar dat is wel een reden waarom ik naar een streamer kijk?

Euhm, nee. Ik denk dat we alles gehad hebben, ja.

Oké, toppie. Dan zijt ge heel fel bedankt dat ik u heb mogen interviewen.

Ja, geen probleem.

B.5 Respondent 5

Ik zal beginnen te vertellen met waarom ik denk dat ik een goede kandidaat ben. Euhm, ja ik weet niet of ge het kunt zien (toont computerscherm waarop een stream openstaat), maar ja ik heb altijd ... Ja, ik denk dat als ge naar mijn uren op mijn laptop kijkt, ik denk dat ik gemiddeld per dag misschien, ja nu met werk zal het minder zijn. In mijn schooljaren denk ik dat ik gemiddeld zes uren per dag naar streams keek. Dus, ik denk dat ik een ervaren kijker ben haha.

En via welk platform kijkt ge dan voornamelijk?

Euhm, ik kijk bijna alleen maar via Twitch. Euhm, heel af en toe misschien eens via YouTube.

Zeker soms zijn er, ja dat zijn nu niet echt games, maar soms zijn er zo pay for views events. Dat kijk ik dan wel via YouTube. Maar in het algemeen voor livestreaming kijk ik bijna altijd als het op games aankomt via Twitch. Ik vind dat een interactieve site ook, veel beter dan YouTube momenteel. Euhm, ja sowieso Twitch momenteel.

Kijkt ge dan altijd naar dezelfde streamer of naar verschillende?

Ik kijk, ik kijk naar verschillende ja. Ik heb ondertussen een hele volgerslijst opgebouwd waar ik naar kijk. Er is meestal wel een categorie waar ik meer naar kijk of bepaalde categorieën, maar ik kijk naar meerdere ja.

En hebt ge dan ook één favoriete of dat niet?

Goh, ik denk dat ik wel een favoriete ga hebben op basis van watch time. Maar echt een favoriete streamer? Dat heb ik niet echt, nee.

Hebt ge bepaalde redenen waarom ge naar deze streamers kijkt?

Ja zeker. Mijn streamers, hoe dat ik eigenlijk mijn streamers kijk, omdat ik zei ik heb niet een favoriet, ik heb gewoon meerdere favorieten zal ik het zo zeggen. Ik kijk in het algemeen wel altijd naar dezelfde mensen. Dat zal een lijst van tien mensen zijn waar ik vaak naar kijk of vijf eigenlijk waar ik heel vaak naar kijk. Maar hoe, op basis van welke. Ik had al eens over die vraag nagedacht. Er zijn vooral twee elementen waar ik op focus als ik naar streamers kijk. Één hoe interactief ze zijn, dus als ze daar ja zitten als ene lapzak of ja als ze daar de hele tijd chats zitten te lezen en dergelijke of euhm. Dat is één en twee is natuurlijk hoe goed ze in het spel zelf zijn. Dat ja, ik denk dat omdat, ik heb zelf ook een tijdje gestreamd gehad en ik heb ook heel veel vrienden die streamers zijn en als er iets is, ja als ge succes wilt hebben dan moet ge beide hebben. Dan moet ge interactief zijn en heel goed in het spel zijn en ik merk ook de mensen waar ik naar kijk dat zijn bijna altijd zo de beste van het spel dus ik denk dat dat wel twee doorslaggevende variabelen zijn.

Kijk je dan ook echt om zelf iets te kunnen leren ervan?

Euhm, ja en nee eigenlijk. Ja, maar ik pas het zelf nooit toe. Bijvoorbeeld mijn vriend die lacht altijd met mij, die zegt ge kijkt heel veel Counterstrike maar ge zijt nog altijd super slecht zelf. Dus ja, als ik veel bijleer weet ik niet maar ja ik. Natuurlijk zijn er dingen als ge kijkt die ik ga onthouden en zelf probeer toe te passen, maar het is

niet dat ik echt met mijn neus op het scherm zit te kijken om dingen bij te leren. Dat niet.

Dus het is toch nog altijd meer voor het amusement dat ge kijkt?

Ja, voor het amusement en ik denk ook dat er heel veel mensen kijken terwijl ze aan het spelen zijn, dat heel veel mensen op hun tweede scherm open hebben of zo.

En doet gij dat ook, kijken terwijl ge zelf speelt?

Ja, altijd. Als ik zelf speel heb ik altijd een stream open.

Is dat dan ook altijd hetzelfde spel of dat niet?

Meestal wel, maar soms als er bijvoorbeeld grote events zijn dan zal ik naar dat event kijken. Bijvoorbeeld een groot event is, momenteel ben ik naar Counterstrike aan het kijken. Die hebben zo een paar grote events per jaar. Ik denk een stuk of vijf of zes en euhm. Als ik nu een spel aan het spelen zou zijn, maakt niet uit welk spel, dan zou ik dit kijken. Maar over het algemeen kijk ik wel altijd een streamer van hetzelfde spel, ja.

Is het dan ook belangrijk voor u dat de streamer wint?

Ja, ja en nee. Euhm, ja hangt er vanaf. In sommige spellen, ik denk de spelletjes die ik leuk vind of waar ik naar kijk, daar is niet echt een heel duidelijke win of verlies, maar het competitiviteitsgehalte is voor mij wel heel belangrijk. Dus ze moeten wel gewoon echt, in gaming terms try harden heet dat dan, ja echt hun best doen. Zoveel, zo goed mogelijk. Ja, natuurlijk hebt ge liever dat ze winnen, maar als iemand zijn best doet en niet wint dan kijk ik nog altijd.

En vindt ge het dan ook leuk als de streamer echt opgaat in de game en zich aantrekt van wat er allemaal gebeurt?

Ja, ja dat vind ik een belangrijk punt.

Zijt gij zelf ook zo als ge gamet?

Ja.

Vindt ge de persoonlijkheid van de streamer ook belangrijk?

Ja, zeker. Ik denk euhm zoals ik daarnet zei die twee variabelen één hoe goed dat ge zijt en twee persoonlijkheid kunt ge het een beetje noemen. Kijk, ge kunt. Er zijn uitzonderingen die ik ook kijk. Iemand die super goed in de game is, maar qua persoonlijkheid wat minder is of interactiviteit. Dat zal ik nog altijd kijken, maar dan moet voor mij. Ofwel moeten ze beiden goed hebben ofwel één super goed en de andere maakt dan niet

veel uit. Ja, de persoonlijkheid in het algemeen zou ik zeggen dat die mij toch wel uitmaakt.

En welke persoonlijkheidseigenschappen moeten ze dan hebben?

Goh, ik denk dat ge altijd zoekt naar iemand die een beetje gelijkaardig met u is hé, maar ik denk één heel competitief. Dat is al heel belangrijk. Ik denk zoals ge daarnet zelf aanhaalde hoe fel dat die opgaat in het spel zelf en dan ja natuurlijk. Ik ben niet zo een grote fan van als iemand bijvoorbeeld constant zit te klagen. Daar heb ik het moeilijk mee. Ja als iemand zich zo niks aantrekt van zo ja of ja scheldt. Er zijn zo heel veel bekende streamers die zo scheldwoorden gebruiken, maar daar ben ik geen grote fan van. Ook zo bijvoorbeeld als iemand in die, ja die chat dat typt of zo niet echt interactief is. Zo een beetje, ja euhm, onvriendelijk kan zijn. Dat vind ik helemaal niks.

Ge zei zelf ook al dat ge interactie belangrijk vindt. Wat verstaat ge onder interactie? Gewoon reageren op de chat of ook echt samenspelen met zijn kijkers?

Euhm, ik denk. Ik zou zeggen chat vind ik, euhm als ge die twee met elkaar vergelijkt, zou ik zeggen 90% belangrijker dan samenspelen. Ja, samenspelen gaat maar tot een bepaald aantal viewers. Eenmaal die mensen boven, ik zou zeggen, 1000 viewers komen, is het moeilijk om nog met die samen te spelen. Maar als ik bijvoorbeeld kleinere streamers kijk dan, dan merk ik wel dat ik daar een betere band mee opbouw wanneer ik daarmee kan samenspelen. Daarmee bedoel ik dat ik dan vaker ga kijken, omdat ik meestal weet van als ik die stream join dat ik dan binnen een half uurtje kan meedoen.

Neemt ge dan ook echt deel aan de chat?

Ja, ja ik ben een actieve chatter.

Beschouwt ge de streamer dan ook als een vriend of toch echt als een streamer?

Ja, euhm dat hangt. Dat zou ik weer koppelen aan het aantal viewers. Onder een bepaald aantal zou ik zeggen ja ik zie dat wel echt als een vriend, want er zijn ook heel veel streamers waartegen ik praat als ze niet streamen. Maar nogmaals eens dat ze boven een aantal viewers zitten is dat moeilijk. De meeste beschouw ik ook wel als vriend. Dat komt een beetje terug op die vraag van welke persoonlijkheid vindt ge belangrijk. Meestal kijkt ge mensen die een beetje hetzelfde als u zijn.

Als ge dan met die streamers praat na de stream, speelt ge daar dan ook nog mee buiten hun stream?

Ja, ja daar speel ik nu ook mee. Ja dat is een beetje variabel. Dat hoeft niet dezelfde game te zijn als dat ze streamen. Kan ook een andere ding zijn, maar meestal speel ik daar wel bij.

En hebt ge ook al echt vrienden gemaakt met ja andere kijkers?

Ja, ik heb in Valencia. Er zijn toen twee gasten een paar dagen blijven slapen bij mij die ik enkel van online kende.

Dus daar hebt ge al echt mee afgesproken?

Ja, allee ja, mensen hebben daar misschien een verkeerd beeld van of van oh gij spreekt met deze random persoon af. Maar ja ik ken die ondertussen, ik heb daar al meer dan twee jaar tegen gepraat, al meer dan tweehonderd keer mee gefacetimet. Allee, ik heb die zijn hoofd vaker gezien dan mijn vrienden bij mijn thuis. Veel mensen denken oh opeens komt die rare dude hier bij u thuis langs. Ik ken hem beter dan mijn vrienden in België.

Oh amai, echt zo goed? Ja, als ge tien uur per dag samen in een call zijt, dan kent ge elkaar wel na een tijd.

Dat is ook wel. Vindt ge dat een streamer veel moet praten tijdens een stream?

Nee, nee. Dat vind ik niet.

Als die wel praat, moet dat dan over de game gaan of mag dit ook iets zijn wat hij heeft meegemaakt in zijn dagelijks leven?

Oh nee beiden. Ik denk direct aan een bepaalde streamer die in mijn hoofd opkomt. Die praat eigenlijk constant over zijn eigen leven en ik kijk wel altijd.

Welke taal moet die dan spreken?

Ik kijk alleen maar naar Engels. Eigenlijk kijk ik alleen maar naar Engels, alhoewel ik ook Nederlands kan en Frans ook heel goed. Ik, ik kijk eigenlijk altijd naar Engels.

En waarom eigenlijk, waarom niet naar Nederlandstalige of Franstalige?

Ja, Frans zou ik misschien zeggen omdat mijn Frans. Mijn Engels is beter dan mijn Frans. Dus, ja zeker als een streamer praat dat is niet de leerkracht. Die praten met wat dialect en wat sneller. Dan versta ik het niet super goed. En Nederlands ja ik vind dat maar niks zo mijn eigen taal volgen. Ik ben daar geen fan van.

Ge zei zelf ook dat ge soms eerder naar kleinere streamers gaat kijken om die interactie te hebben. Euhm, hoe vindt ge deze dan, want gelijk op Twitch worden vaak streamers die meer views hebben vanboven weergegeven?

Klopt, euhm. Ik denk vooral de meeste gaat ge ontmoeten door in-game. Bijvoorbeeld dat ze zelf gaan adverteren of dat ge er toevallig mee in interactie komt of ik denk word of mouth of ja mond tot mond dat dat ook wel helpt voor kleinere streamers. Bijvoorbeeld ja mijn vriend streamt of ja ik ga nu met die streamer spelen of dat iemand zegt ik ben die aan het kijken. Zo meestal. Of ja vaak hebt ge ook competities in spelletjes en dan mensen die het heel goed doen dat zijn heel vaak geen bekende streamers. Dat zijn vaak van die 16 tot 17 jarige jongentjes die heel goed in het spel zijn. Die zijn dan ook aan het livestreamen, maar dat is maar voor 30 of 40 viewers. Zo, zo kom ik er ook wel een paar tegen. Ik heb persoonlijk ook al naar onder gescrold gewoon in de dinge.

Dus de populariteit van een streamer bepaalt dan niet echt of ge ernaar kijkt of niet?

Euhm, dat heeft een invloed. Ik kan dat niet als ja nee zeggen. Dat heeft echt wel een invloed. Allee, ge gaat sowieso kijken naar iemand met meer viewers. Maar het is voor mij niet doorslaggevend. Het is niet dat ik alleen maar naar mensen ga kijken met boven de 2000 viewers.

En sommige streamers die je kijkt, spelen die ook in een e-sportteam?

Ja.

Merk je daar een verschil tussen, tussen pro-gamers en niet pro-gamers?

Ja, die zijn veel competitiever. Allee ja, daar gaat ge ook veel minder gezeik hebben over hun eigen leven. Dat is echt hun focus op de game en niet echt ja. Meestal zijn die ook stiller, die praten niet zoveel. Die focussen echt op de game, die zijn echt ja. Meestal streamen die ook in practice een beetje. Dus, maar ik kijk ze wel. Ik kijk ook naar e-sport.

Welke sfeer moet er volgens u zijn tijdens een stream?

Opnieuw, dat hangt voor mij van het aantal viewers af. Als het een kleinere stream is dan heb ik graag wat interactie, dat die ook tegen mij praat. Ja, grotere streams, ik moet mij daar gewoon thuis voelen. Haha nogmaals, ik vind het

niet leuk als die heel veel scheldt, die moet gewoon vrolijk zijn of ja een vrolijke sfeer. Ja, een competitieve sfeer dat vind ik ook leuk.

Wat vindt ge van streamers die reclame maken voor een bepaald product?

Ja, ik denk. Ik kijk al zo lang streams, ik heb daar misschien een andere blik op als anderen mensen. Ik denk veel mensen die haken dan af, maar ik denk gewoon van ja you gotta do what you gotta do. Allee ja, die streamers, veel streamers die niet zo super goot zijn die hebben het al moeilijk genoeg om rond te komen en na een tijdje wordt ge dat ook gewoon. In het begin had ik nog meer van zijt ge nu weer aan het adverteren of zo. Dan klikte ik weg. Nu ja, heb ik daar totaal geen problemen mee.

Vindt ge wel dat ze zelf achter het product moeten staan?

Ik denk dat dat beter is voor het bedrijf, want ik ken euhm. Ik heb al heel veel reclames gezien van dat mensen die gewoon letterlijk uit de grond zeggen van ik doe dit voor het geld. Ik denk dat als echte streamer, want meestal als het over een spelletje gaat, als die spelletjes adverteren, dat is niet echt één product en dan moeten die dat ook spelen en als die er dan helemaal in opgaan dan is het ook veel leuker om naar te kijken. Dan moet die er wel achter staan en bij een product ja als die dat product niet zelf gebruikt dan heb je ook wel een beetje het gevoel van waarom verkoopt ge het dan. Dus ik denk wel dat als ze er zelf achter staan, vind ik wel belangrijk.

Heb je zelf al eens iets gekocht op basis van zo een advertentie?

Goh, ik denk het niet, maar dat komt dan omdat veel advertenties die, die merken kende ik al of daar had ik al iets van gekocht ooit. Ik heb wel denk ik ooit een T-shirt gekocht, maar euhm echt zo een product of zo. Ik weet wel Manscaped, dat is zo een scheermachine, dat heb ik wel overwogen om te kopen. Voor de rest Ik heb soms ook nog dingen overwogen om te kopen, maar euhm dat waren Amerikaanse producten en die werden dan niet geleverd in Europa dus.

Oké, maar ge hebt er dus wel over nagedacht om het te kopen?

Ja, zeker. Ik heb niet echt. Theorie en praktijk is hier een beetje anders hé. Ik zei dat ik erover heb nagedacht maar ik heb eigenlijk nog nooit rechtstreeks iets gekocht.

Hebt ge al ooit bits aan een streamer gedoneerd?

Ja, ja wacht. Bits heb ik nog nooit gedaan, maar euhm, subscriben en abonnementen dan en gewoon geld wel. Ik ben ook zelf gesubscribed op meerdere kanalen.

Moet voor u een streamer een vast schema hebben van wanneer ze gaan streamen of maakt dat voor u niks uit?

Euhm, nee dat maakt niet uit. Ik weet van door de jaren heen dat bijna geen enkele streamer echt een vast schema heeft. Een vast schema vind ik niet belangrijk maar wel dat die regelmatig streamt. Dat die niet een keer in de week eens komt piepen om wat geld op te halen, nee. Het moet wel wat, dat moet niet dagelijks zijn hé, maar dat ik die regelmatig terugzie, want anders als ik zie die is weer eens online een keer in de week dan kan het zijn dat ik er niet op klik.

En hoeveel keer per week vindt ge dan ideaal?

Ja, ik zou niet zeggen elke dag, maar ik zeg maar wat 1 1 2 of zo. Dus die moeten van mij niet elke dag streamen, maar toch minstens om de twee dagen.

Is de lengte van de stream zelf ook belangrijk?

Ja, of ja ik heb bijvoorbeeld, ik heb wel eens een streamer die echt gewoon online gaan voor twee uur of voor een uur of zo en ja dat vind ik wel jammer of ja dan weet ge vanaf nu als ge in die stream zit, ja die is nog maar tien minuten online geen point om te kijken.

En als het te lang is dan gaat ge gewoon weg als ge iets anders te doen hebt? Het is niet dat ge u plannen gaat afzeggen omdat ge nog een stream aan het kijken bent?

Nee, helemaal niet. Het antwoord is nee, maar ik ben wel bijvoorbeeld al thuis gebleven om van die hele grote evenementen zoals CSGO dan, counterstrike, als er zo een heel groot evenement is en mensen vragen om samen iets te drinken dan zeg ik nee omdat ik dat gewoon wil kijken. Ge kunt het een beetje vergelijken gelijk tv of als ge een film wilt zien.

Vindt ge het een vereiste dat de streamer een facecam heeft?

Euhm, kijk ik ga hier gewoon ja op antwoorden. Ik vind het geen vereiste, maar het helpt super veel. Ja, als ge meer viewers wilt of als ge, zeker voor een product te verkopen, ja moet een facecam ja.

Vindt ge het uiterlijk van de streamer dan ook belangrijk?

Ja, allee ja dat wilt niet zeggen dat ik niet naar lelijke streamers kijk maar die moeten wel gewoon verzorgd overkomen.

Wat vindt ge ervan als een streamer vergezeld wordt door een andere streamer?

Dat vind ik maar niks.

Nee? Is dan die interactie minder of waarom?

Ja, de interactie met de viewers is minder en ja dat is een beetje zoals stel dat wij nu een call hebben en daar zit iemand naast mij. Ja, als ik dan ook met hem begin te praten tussen ons gesprek in ja dat zou ik ook niet leuk vinden. Dus gewoon de interactie gaat omlaag vind ik ja. Vaak ook de competitiviteit gaat ook omlaag hoor. Als die dan, als ge dan met een vriend aan het praten zijt. Dus ja, ik ben er geen fan van.

Dus voor u is die interactie, die community wat rond die streamer hangt wel heel belangrijk?

Ja, jawel zeker.

Ik ben zo eens aan het kijken naar mijn vragen, maar volgens mij heb ik ongeveer alles wel gevraagd. Dus, ik weet niet. Zijn er misschien nog dingen waarvan ge zelf zegt ah ja dit is een reden waarom ik naar een bepaalde streamer kijk die we nog niet aangehaald hebben?

Ja nee, ik denk echt, ik denk echt zo, ik heb het nu al vaak gezegd he, maar zo die twee redenen. Ik denk dat dat bijna alles, ik denk dat dat echt 90% van de verklarende variabele is wanneer iemand naar een streamer kijkt. Dat is hoe interactief dat die is en hoe goed dat die is. Want ge moet ze eigenlijk alle twee hebben. Ge kunt heel moeilijk op eentje slecht doen want dan gaat ge ja, dan gaat ge niet veel viewers hebben. Als ge kijkt naar de top streamers, allee ik weet niet of ge er kent, maar die zijn letterlijk allemaal oftewel goed oftewel heel grappig of heel leuk om naar te kijken. Dus ik denk dat dat wel de twee belangrijkste zijn en ja facecam. Ja, ik ken bijna geen één streamer die heel populair is die geen facecam heeft. Oftewel moeten ze heel goed in het spel zijn.

Misschien toch nog even dan, wat zou gij het belangrijkste vinden, hoe goed ze zijn of de interactie?

Ik zou zeggen als ik een lijst voor mij heb van streamers om op te klikken. Dan zou ik zeggen hoe goed dat ze zijn, maar eens ik op de stream. Wacht, ik zal het zo zeggen. Hoe interactiever dat die is hoe langer ik ook ga kijken. Snapt ge, dus

als ik bijvoorbeeld een heel goede speler zie online, dan zal ik eerder op hem klikken, maar ja dan zit ik daar misschien maar heel even in. Mijn eerste klik gaat eigenlijk altijd naar mensen die ik ken, zal ik zeggen. Die ik persoonlijk ken of waar ik al mee gesproken heb of meegespeeld. Daar gaat mijn eerste klik naartoe. Dan naar mensen die supergoed zijn en dan gewoon naar anderen.

Ook als die personen iets aan het spelen zijn wat u totaal niet interesseert?

Ah nee, dat is wel een goed punt. Nee, daar klik ik niet op.

Oké, dus wat ze doen is ook nog wel belangrijk?

Ja, ja. Nogmaals ik heb twee of drie streamers die ik super goed ken, dat zijn echt mijn vrienden. Dus, ja daar klik ik op no matter what. Maar in het algemeen, ja als ik scroll ik zie de lijst van streamers nu voor mij. Ik zie nu bijvoorbeeld een streamer die streamt heel vaak andere spelletjes als sponsoring, ja dan klik ik daar niet op. Ik klik daar enkel op als die een bepaald spel speelt. Bij de meeste streamers klik ik enkel als ze een spel spelen waarvoor ze bekend staan.

Dus die hebben wel allemaal zo een vast spel dat ze spelen? Het is niet dat die constant wisselen?

Ja, zo bestaan wel streamers maar die zijn heel beperkt. De meeste zijn bekend voor een spel en als die switchen van spel dan zijn die viewers ook zoveel lager. Dus ja bijna elke streamer heeft, elke streamer heeft een spel waarvoor ze bekend te staan.

Bedankt, dat waren mijn vragen.

Geen probleem.

Referenties

- [1] Keran Zhao, Yuheng Hu, Yili Hong, and Christopher Westland. Understanding Characteristics of Popular Streamers on Live Streaming Platforms: Evidence from Twitch.tv. *Journal of the Association for Information Systems*, 22:4, July 2021.
- [2] Gustavo Nascimento, Manoel Horta Ribeiro, Loic Cerf, Natalia Cesario, Mehdi Kaytoue, Chedy Raïssi, Thiago Vasconcelos, and Wagner Meira Jr. Modeling and Analyzing the Video Game Live-Streaming Community. pages 1–9, October 2014.
- [3] Xiao-Yu Xu, Xin (Robert) Luo, Kuang Wu, and Weijie Zhao. Exploring viewer participation in online video game streaming: A mixed-methods approach. *International Journal of Information Management*, 58, June 2021.
- [4] Donghee Wohn and Guo Freeman. Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. *Games and Culture*, 15, July 2019.
- [5] Enrico Gandolfi, Richard E. Ferdig, and Robert Clements. Streaming code across audiences and performers: An analysis of computer science communities of inquiry on Twitch.tv. *British Journal of Educational Technology*, February 2022.
- [6] Brian Dean. Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch in 2022?, January 2022.
- [7] Minseong Kim and Hyung-Min Kim. What online game spectators want from their twitch streamers: Flow and well-being perspectives. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 66, May 2022.
- [8] Patricia R. Todd and Joanna Melancon. Gender and live-streaming: source credibility and motivation. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 12:79–93, September 2018.
- [9] Jie Deng, Félix Cuadrado, Gareth Tyson, and Steve Uhlig. Behind the Game: Exploring the Twitch Streaming Platform. December 2015.
- [10] Lu (Adele) Jia, Siqi Shen, D. Epema, and Alexandru Iosup. When Game Becomes Life: The Creators and Spectators of Online Game Replays and Live Streaming. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, 12:1–24, August 2016.
- [11] Luis Javier Cabeza-Ramírez, Fernando J. Fuentes-García, and Guzmán A. Muñoz-Fernandez. Exploring the Emerging Domain of Research on Video Game Live Streaming in Web of Science: State of the Art, Changes and

- Trends. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18:2917, January 2021.
- [12] Eleanor E Cranmer, Dai-In Danny Han, Mar-nix van Gisbergen, and T Jung. Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117:106671, April 2021.
- [13] Max Sjöblom and Juho Hamari. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75:985–996, October 2017.
- [14] Juho Hamari and Max Sjöblom. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27, April 2017.
- [15] Tim Wulf, Frank M. Schneider, and Stefan Beckert. Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch. *Games and Culture*, 15:328–346, May 2020.
- [16] Zorah Hilvert-Bruce, James T. Neill, Max Sjöblom, and Juho Hamari. Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84:58–67, July 2018.
- [17] Maria Törhönen, Johann Giertz, Welf H. Weiger, and Juho Hamari. Streamers: the new wave of digital entrepreneurship? Extant corpus and research agenda. *Electronic Commerce Research and Applications*, 46:101027, March 2021.
- [18] Jamie Woodcock and Mark Johnson. Live Streamers on Twitch.tv as Social Media Influencers: Chances and Challenges for Strategic Communication. *International Journal of Strategic Communication*, 13:321–335, August 2019.
- [19] Ha Le, Junming Wu, Louis Yu, and Melissa Lynn. A study on Channel Popularity in Twitch. November 2021.
- [20] Hannah Snyder. Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104:333–339, November 2019.
- [21] Marcel Weber. Systematisch literatuuronderzoek en onderzoekssynthese. pages 177–202. November 2011.
- [22] Simon Briscoe, Alison Bethel, and Morwenna Rogers. Conduct and reporting of citation searching in Cochrane systematic reviews: A cross-sectional study. *Research Synthesis Methods*, 11:169–180, May 2020.
- [23] Lynne M. Connelly. Inclusion and Exclusion Criteria. *Medsurg Nursing*, 29:125, April 2020.
- [24] Nicole K. Sukanuma. An Ethnography of the Twitch.TV Streamer and Viewer Relationship. Master’s thesis, August 2018.
- [25] Michael Williams and Tami Moser. The Art of Coding and Thematic Exploration in Qualitative Research. October 2019.
- [26] Leo A. Goodman. Snowball Sampling. *The Annals of Mathematical Statistics*, 32:148–170, September 1961.
- [27] C. Parker, S. Scott, and A. Geddes. Snowball Sampling. *SAGE Research Methods Foundations*, September 2019.
- [28] Michael Bloor and Fiona Wood. *Keywords in Qualitative Methods*. SAGE Publications Ltd, June 2006.
- [29] Barney G. Glaser and Anselm L. Strauss. *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Aldine Transaction, February 2010.
- [30] Yizhou Qian, James Zhang, Jerred Wang, and John Hulland. Beyond the Game: Dimensions of Esports Online Spectator Demand. *Communication & Sport*, 8, April 2019.
- [31] Murray R. Barrick and Michael K. Mount. The Big Five personality dimensions and job performance: A meta-analysis. *Personnel*

- Psychology*, 44:1–26, December 1991.
- [32] Donghee Yvette Wohn, Peter Jough, Peter Eskander, John Scott Siri, Masaho Shimobayashi, and Pradnya Desai. Understanding Digital Patronage: Why Do People Subscribe to Streamers on Twitch? In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, pages 99–110. Association for Computing Machinery, October 2019.
- [33] Paul Costa, Robert McCrae, and David Dye. Facet Scales for Agreeableness and Conscientiousness: A Revision of the NEO Personality Inventory. *Personality and Individual Differences*, 12:887–898, January 1991.
- [34] Fanni Bányai, Mark D. Griffiths, Orsolya Király, and Zsolt Demetrovics. The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35:351–365, June 2019.
- [35] Ma Shang-Chun, Kevin K. Byon, Wooyoung (William) Jang, Ma Shang-Min, and Tsung-Nan Huang. Esports Spectating Motives and Streaming Consumption: Moderating Effect of Game Genres and Live-Streaming Types. *Sustainability*, 13:4164, March 2021.
- [36] Donghee Yvette Wohn, Guo Freeman, and Caitlin McLaughlin. Explaining Viewers’ Emotional, Instrumental, and Financial Support Provision for Live Streamers. In *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pages 1–13. Association for Computing Machinery, April 2018.
- [37] Max Sjöblom, Maria Törhönen, Juho Hamari, and Joseph Macey. The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*, 92:20–28, March 2019.
- [38] Pascal Lessel and Maximilian Altmeyer. Understanding and empowering interactions between streamer and audience in game live streams. *Interactions*, 27:40–45, December 2019.
- [39] Yuri Seo and Sang-Uk Jung. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16:635–655, October 2016.
- [40] Grace H Wolff and Cuihua Shen. Audience size, moderator activity, gender, and content diversity: Exploring user participation and financial commitment on Twitch.tv. *New Media & Society*, January 2022.