

A Twitch platform virtuális közösségei és közösségépítő szerepe

Témavezető: Dr.Vehrer Adél egyetemi docens

Kézirat lezárásának dátuma: 2021. 04. 17.

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	2
2. A Twitch csatorna bemutatása	3
2.1. A Twitch alapítása és története.....	3
2.2. Az e-sport	4
2.3. A dolgozatban előforduló kifejezések meghatározása	5
3. A közösség fogalmának megközelítései	7
3.1. A közösség fogalma.....	7
3.2. Twitch csatorna közösségei	8
4. A nézők vizsgálata kérdőíven keresztül	9
5. Egy streamerrel készített interjú elemzése	17
6. Összegzés	24
Felhasznált irodalom:	26

1. Bevezetés

Az első számítógép megépítése óta rohamos fejlődésnek indult az információtechnológia, amely az ember életében egy elengedhetetlen szerepet tölt be. A digitális világ körülvesz bennünket, nem telik el úgy nap, hogy ne vennénk igénybe valamilyen formában: Facebookon a hírek pörgetése a reggeli kávé mellett, nyaralás közben egy kép posztolása Instagramra, vagy akár egy vasárnap reggeli mesenézés Youtube-on a gyerekekkel.

Az elmúlt 10 év során a közösségi hálók iránti érdeklődés rohamosan megnőtt, hisz az elősegítette a távolságok leküzdését a felek között. A kapcsolat teremtése és megtartása már határokon átívelő formát vett fel, a személyközi kommunikációt ezzel elősegítve (Szalóki, 2004). Ennek köszönhetően egy újfajta életstílus alakult ki, amely során az emberek mesterséges terekben élik szociális életük egy részét. Számos platform jött létre az idők során a különböző igényű emberek számára, hogy mindenki megtalálhassa az érdeklődési körének megfelelőit. Ebből eredően kialakultak a virtuális közösségek, amelyek lehetővé teszik az azonos érdeklődésű emberek ismerkedését tartózkodási helytől függetlenül. Ezek közül szeretném kiemelni a Twitch csatornát, amely egy olyan közösségi oldal, ahol az ember kedvenc tartalomgyártóitól élő közvetítéseket nézhet. Ez a felület igen színes és összetett, a sporttól az élő beszélgetéseken át a játékokig több témában is fellelhetőek tartalmak. A tartalomgyártók munkásságát követők több esetben is kis közösségeket alakítottak ki közös érdeklődésük által. Ezt a fajta kapcsolatteremtést, fenntartást és közösségi szellemet kutattam az elmúlt időszakban. Ennek az eredményeit szeretném az elkövetkező oldalakban prezentálni, továbbá, hogy az oldal rendszeres fogyasztói hogyan élik meg mindezt. Mi a véleménye a témáról 2020 legnézettebb magyar streamerének? (<https://leet.hu/2020/12/31/oket-neztuk-a-legtobbet-2020-legnezettebb-magyar-twitch-streamerei/>, 2020) Mi kell ahhoz, hogy egy Twitch tartalomgyártó közösséget építsen ki maga köré és azt meg is tudja tartani? A témával kapcsolatos kutatási módszereimet a kérdőívemre, az interjúra és a dokumentumelemzésekre alapoztam.

A dolgozat felépítése a következő. Először ismertetem a Twitch csatornát, annak hátterét és felépítését (2.). Ezután bemutatom a közösség fogalmát és alapjait, amelyet az évek során már sokan megfogalmaztak és definiáltak, emellett a Twitch közösség felépítést. (3.) A tartalomfogyasztók vizsgálatára készített kérdőív eredményeinek kiértékelése és a kifejtett

egyéni véleményeik bemutatása után (4.), 2020 legnézettebb magyar tartalomgyártójával készített interjúm elemzem (5.). Végezetül összegzem kutatásom eredményeit (6.).

2. A Twitch csatorna bemutatása

2.1. A Twitch alapítása és története

A weboldalt 2011-ben alapították, elődje a Justin.tv 2007-be jött létre. Alapítói Justin Kan (internetes vállalkozó és befektető), Emmet Shear (Twitch vezérigazgató, társalapító), Michael Seibel (Y Combinator tagja) és Kyle Vogt (vállalkozó, mérnök, úttörő a robotika terén). A Justin.tv több közvetítési lehetőséggel is rendelkezett, mind közül a videojáték-tartalmak voltak a legkeresettebbek. Ennek hatására 2011-ben a cég a videojáték-részleg kiemelése mellett döntött: külön platformra helyezték azt, így született meg a Twitch.tv streaming közösségi oldal. Az évek során a legnépszerűbb videojáték-közvetítő oldallá nőtte ki magát, meghódította az egész világot. Erre a cégtulajdonosok felfigyeltek, és leállították a Justin.tv oldalt, hogy az új Twitch.tv-re összpontosíthassanak minden téren. A többszáz millió dollárt érő cég több nagyhal figyelmét is felkeltette, többek közt a Google.Inc és az Amazon.com-ét is. 2014-ben Jeff Bezos, az Amazon.com alapítója és egyben 2021-ben a világ leggazdagabb emberévé nyilvánított cégtulajdonos, megvásárolta a Twitch.tv-t kb. 970 millió dollárért. Ezek után 2015-ben a weboldal felkerült a legnagyobb forgalmat generáló weboldalak ranglistájának negyedik helyére, a dobogón elhelyezkedő vetélytársai a Netflix, a Google.Inc és az Apple.Inc voltak. (Mansoor, 2021)

Közel nyolc évvel alapítása után is világszerte ismert és kedvelt tartalommegosztó felület, amely a mai napig színvonalas szolgáltatást nyújt. Kezdetben a tartalomgyártók ezt a fajta szórakoztató közvetítést hobbiként kezelték. A megnövekedett nézői érdeklődés lehetővé tette a Twitch.tv számára, hogy a tartalomkészítőknek bizonyos összegeket fizessen, ezzel is még több tartalmat generálva. Az egyre növekedő tartalom- és megtekintési szám még nagyobb bevételt hozott a cég számára, akik ennek egy részét a közvetítőkre forgatták vissza „fizetésként”. Az út inntől már egy új irányba kezdett kanyarodni, megjelentek a főállású tartalomgyártók, akik már hivatásként végezték ezt a tevékenységet.

2.2. Az e-sport

Napjaink egyik népszerű közvetítése az e-sport-mérkőzések lettek. Az e-sportban, hasonlóan a hagyományos sportokhoz, versenyzők versenyeken vesznek részt, amelyek során azok különböző területeken mérik össze ismereteiket és ügyességüket. Évente több alkalommal rendeznek bajnokságokat különböző műfajú játékokból, amikre egyénileg vagy csapatosan is lehet nevezni, játéktematikától függően. A tematikákat 8 fő csoportra oszthatjuk (<https://www.esportsguide.com/news/understanding-the-industry-esports-genres?fbclid=IwAR0TIJeWfje5zevKVOse-Bp1ccluBEFqYjh1xRHWIVqGxDhujpclaBPFe2o>, 2020)

1. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena – Online Több Játékos Csatamező)
2. FPS (First-person Shooter – Belsőnézetes Lövöldözős Játék)
3. Verekedős
4. Kártyajátékok
5. Battle Royal
6. Versenyzős
7. Valós idejű stratégiai játék
8. Sport játékok

A versenyek pénzjutalommal díjazzák nyerteseiket. Ezek az összegek nagyon magasak, így a profi szintű játékosok akár hónapokon keresztül készülnek egy ilyen mérkőzésre. Hasonlóan az olimpiikonokhoz, nekik is a mindennapjaik gyakorlással telnek az adott játékban, hogy a legjobb teljesítményt hozzák ki magukból a megmérettetés során. Játéktól függően lehet akár szólóban, vagy különböző létszámú csapatokban nevezni. Számos nagyobb versenyen a részvétel során a csapatok egyenmezben küzdenek a győzelemért, amit akár saját logójuk vagy címerük is díszíthet. Ezt tarkíthatja a szponzorok logói is, sok cég keres fel játékosokat támogatásaikkal, cserében az adott márka elhelyezését kéri. (Gough, 2021)

Több streamingplatform is létezik, ilyen például a Youtube és a Facebook, amelyeknek szintén van ilyen szolgáltatási lehetősége. Ezek viszont eltörpülnek a Twitch.tv

mellett, hisz az ilyen fajta mérkőzések közvetítésének ez a fő csatornája. Az e-sport széleskörű, társadalmi szintű legitimizációjában nagy előrelépés az, hogy a 2024-es párizsi olimpiára már e-sport ágban is lehet nevezni, így az már nemzetközileg is elismert sportnak minősül.

2.3. A dolgozatban előforduló kifejezések meghatározása

Az új közösségi felülettel új kifejezések kerültek a játékosok szóhasználatába. Ezek nagy része angol szavakból ered, amelyek más nyelvekbe is beleolvadtak. Ezek a rétegnyelvi kifejezések az e-sportot nem ismerők, illetve a Twitchet nem használók számára nehezen érthetőek lehetnek. Mivel ezek a kifejezések színesek és változatosak, sőt, játékonként vagy akár platformonként is változhatnak, ezért szükségesnek tartom, hogy dolgozatomban a Twitchen előforduló, leggyakoribb kifejezéseket röviden bemutassam. Ezen kifejezéseket a közvetítők és a nézők egyaránt használják, így tehát fontos szerepet játszanak a platformon létrejövő diskurzusokban, valamint az oldal felépítésére is reflektálnak.

1. **stream – streamer:** A *stream* angol eredetű szó, jelentése folyam/áramlás. Ez a kifejezés az adatok folyamatos továbbítására utal. A *streaming* (vagy magyar szóhasználatban *streamelés*) olyan adatátviteli megoldás, amely során egy médiatartalmat oly módon lehet lejátszani, hogy az letöltést nem igényel. Ez a fajta technikai háttér lehetővé teszi az élő videóközvetítéseket, amelyet egyszerre több befogadó is megtekinthet. A *streamer* az a személy, aki ezeket az élő közvetítéses tartalmakat készíti.
2. **gamer:** Az angol *game* (jelentése: *játék*) szóból ered, ami játékost jelent.
3. **ban:** Jelentése *tiltás*. Ez egy olyan szankció, amit több módon is kiszabhatnak tartalomgyártóknak és nézőknek egyaránt. Ez lehet időszakos is (pl.: 2 napos bannolás), de akár végleges tiltást is kaphat az illető, cselekedetének súlyosságától függően. A közösségi irányelv megszegése a Twitch csatornán ilyen módon szankcionálva van, ezzel is szabályozva a weboldal felhasználóit.
4. **GG:** Az angol *Good game!* rövidítése. Ezt általában mérkőzések után használják.
5. **bit:** Ez egy roppant összetett kifejezés. Ez egy olyan virtuális zseton, amit a néző megvásárolhat, melyet ezek után az adott tartalomgyártónak elküldhet a közvetítések során. A *bit*ek a Twitch felületén vásárolhatók meg, hozzávetőlegesen 100 bit - 1,61 €. Ezekkel lehet támogatni az adott tartalomgyártó munkásságát, ezeket pénzbeli adományokként is tekintik.

6. **donation**: Olyan támogatási forma, amely során a támogatási összeg közvetlenül az erre a célra nyitott számlára kerül. Ehhez szükséges egy online fizetésfeldolgozó oldal, amelyet az adott adománygyűjtő tud létrehozni.
7. **subscription**: Jelentése *feliratkozás*. Feliratkozni adott tartalomgyártó csatornájára lehet, ez bizonyos összeg kifizetésébe kerül, de cserébe sok bónusz és ajándék illeti a személyt. Olyan emotikonokat kap, amelyek egyediek, és csak az adott streamer saját csatornájára feliratkozottak tudják használni. Továbbá vannak olyan tartalomgyártók, akik az élő közvetítés során megjelenő chat funkciót ehhez kötik. Felmerülhet a reklámentesség is, aki szeretné zavartalanul nézni kedvenc játékának mérkőzését, a feliratkozással megteheti. A feliratkozásnak több fokozata is van: *Tier 1*, *Tier 2* és *Tier 3* (első, második és harmadik szintű feliratkozás). Ezek egyre nagyobb csomagok, amelyek összegeivel tudják támogatni a nézők a tartalomgyártót.
8. **emote**: Hangulatkifejező ikon. A Twitch csatornának megvannak a saját hangulatjelei, emellett, ha az adott tartalomgyártó eléri a Twitch partnerségi státuszt, saját ikonokat is hozhat létre. Ezeknek az ikonoknak a száma a feliratkozók számával egyenes arányosságban nő. Az ilyen ikonokat a nézők használhatják a chat funkción belül, hogy hangulatukat fejezzék ki az élő közvetítés során.
9. **moderátor**: Ezeket a személyeket az adott streamer választja ki, akiknek a feladata a tartalomgyártó munkájának segítése. Ilyen feladat a chat figyelése és a felhasználók kommentjeinek felülvizsgálata, annak érdekében, hogy a Twitch csatorna közösségi irányelveit be tudják tartani (pl. káromkodások kiszűrése). Emellett hozzáférésük van a tiltás opcióhoz is. Ha valaki megszegi a nézők közül az előírt szabályokat és figyelmeztetések ellenére sem változtat magatartásán, akkor a moderátorok feladata őt felfüggeszteni vagy tiltani.
10. **stream sniper**: Olyan játékos, aki nézi egy streamer élő közvetítését, és közben szintén játszik az adott játékkal. Ez igazságtalan előnyhöz juttatja őt, hiszen így könnyebben megtalálhatja és lelőheti a streamer játékbeli karakterét. Nagyon negatívak és zavarók az ilyen cselekedetek, a tartalomgyártók nagy ellenségei a stream sniperek, hiszen az élő műsor hangulatát rombolják azzal, hogy levadásszák a streamert. Léteznek erre külön szankciók, amely során az adott tartalomkészítő jelentheti a játékfelügyelőknek, hogy csalás történt. Ilyenkor kivizsgálás indul, és ha bűnösnek találják az elkövetőt ez esetben időszakos vagy végleges bant kaphat. Ilyenkor a csaló elveszítheti a teljes fiókját. (Ali, 2020)

3. A közösség fogalmának megközelítései

3.1. A közösség fogalma

Mivel az ember társas lény, így a közösségek elengedhetetlen szerepet töltenek be az emberi életben. Számos megfogalmazást találhatunk a közösség szó értelmezéséről, több szemszögből való megközelítéssel. A közösség fogalma az idő elteltével folyamatosan új arcot vett fel, az adott korszakhoz igazodva. Ez a folyamat napjaink modern társadalmán oly módon tükröződik vissza, hogy közösségek jelentek meg a virtuális térben. Csányi Vilmos humánetológus ekképpen vélekedik: „az embernek, mint fajnak nagy evolúciós újítása a közösség kifejlődése. Nem az egyének versenye a döntő az emberi evolúcióban, hanem a közösségeké” (Csányi, 2005, idézi Bozsó, Kávai és Szirmai, 2018, 38. o.).

A tagok identitása a közösség fogalmának egyik fő alappillére. Ezt a hovatartozást két szinten vizsgálhatjuk meg: az első szinten az egyén és a mikroközösség kapcsolata áll, míg a másodikon a tágabb közösséggel való azonosulás figyelhető meg (Utasi, 2013, idézi Bozsó, Kávai és Szirmai, 2018, 38. o.). A szociológia szakirodalmában közel száz közösség-definícióval találhatjuk szembe magunkat. Ezeknek akadnak közös elemeik, amelyek a fogalom lényegét ragadják meg: kapcsolat, életmódbeli hasonlóságok, érdeklődés azonossága. (Nistor, 2010, idézi Bozsó, Kávai és Szirmai, 2018, 38. o.) A közös érdeklődés, világnézet és értékrend elengedhetetlen kellék ahhoz, hogy közösséget építsenek ki az emberek. Ahogy a régi közismert mondás is tartja: „Hasonló a hasonlót szereti.” („*Similis simile gaudet.*”). Így az emberek igyekeznek olyan személyekkel körül venni magukat, akikben vannak olyan pontok, amikhez kapcsolódni tudnak. Ez lehet egy hobbi, a zenei ízlés, a sport, a munka, a vallás és még rengeteg más tényező. Ebből kifolyólag számos közösség jött létre az évek alatt, s ezek folyamatos fejlődésben vannak.

Ennek elősegítésére szolgált a virtuális világ, mely lehetőséget és teret adott ezeknek a közösségeknek. A virtuális terek megjelenésével együtt létrejöttek a virtuális közösségek is, amelyeket az emberek előszeretettel használnak. A távolság, mint akadály, nem jelent problémát a kapcsolat építés és megtartás szempontjából, ezáltal kényelmesebbé és elérhetőbbé tette a személyközi kommunikációt. A közösségi oldalak bárki számára elérhetőek, ezzel is elősegítve az ember számára azt, hogy hasonló érdeklődésű társait megtalálhassa. Ezek az oldalak sajátos tematikával rendelkeznek, amelyek azt a célt szolgálják, hogy mindenki megtalálja a maga érdeklődésének megfelelő csoportokat,

személyeket, oldalakat stb. Ezek közül szeretném a Twitch csatorna közösségét bemutatni a következő sorokban.

3.2. Twitch csatorna közösségei

Mint már fent említettem, a közösségek megjelentek a digitális világban is. Számos arcot öltöttek magukra annak érdekében, hogy azonos érdeklődésű emberek megtalálhassák egymást, s ez által közösséget alkothassanak. A Twitch csatorna közösségi felépítése összetett, de átlátható rendszeren alapul.

Egy ilyen közösség létrejöttének kulcsfontosságú szereplője a tartalomgyártó. A legtöbb tartalomgyártónak megvan a saját tematikája, miképpen építi fel a csatornáját, s ad ezáltal egy plusz értéket munkájához. Ez a tematika segít összekapcsolni az embereket azzal, hogy egy közösségi szellemet ad nekik (pl. KriszhAdvice, az általam az 5. fejezetben meginterjúvált tartalomgyártó témája a Béke Szigete, ami egy általa kitalált kis sziget, amelyre a néző feliratkozása során eljuthat és ezáltal a streamer közösségébe jobban becsatlakozhat). Fontos tényező még a chat funkció, amin keresztül a nézők kommunikálhatnak egymással és a tartalomgyártóval az élő közvetítés során. Ez a lehetőség nyílt utat ad más emberek megismerésére, segítség kérésére, vagy akár a közös szurkolásra. A nézőket három kategóriába sorolhatjuk:

1. **nézők**: azok a személyek, akik az adott közvetítést nézik, de nem kísérik figyelemmel a tartalomgyártó munkáját
2. **követők**: azok a személyek, akik az adott tartalomgyártót és közösségét kedvelik, követik a streamer munkásságát, de ez nem jár pénzbeli adományozással
3. **feliratkozók**: azok a személyek, akik az adott tartalomgyártót és közösséget kedvelik, követik munkásságát és emellett anyagilag is támogatják.

A Twitchen való közösségeket két típusba sorolhatjuk: játék köré épülő közösség és a tartalomgyártó köré épülő közösség. Az első kategóriában azok a személyek foglalnak helyet, akik egy kifejezett játékot kedvelnek és eköré építik ki érdeklődési körüket. Ez határozza meg milyen tartalomgyártókat keres fel, és kikkel kerül a chat által közelebbi kapcsolatba. Akik a streamereket követve néznek tartalmakat, általában a játéktípus nem mérvadó, ők az adott tartalomgyártó munkásságára kíváncsiak. A két közösségtípus között természetesen nincs éles határ, közöttük van átmenet. Vannak olyan személyek, akik mindkét kategóriába sorolják magukat, kedvüktől függően nézik Twitchen a tartalmakat.

A Twitch.tv a szabálysértések elkerülése érdekében saját közösségi irányelveit tartatja be mind a tartalomgyártókkal és a tartalomfogyasztókkal egyaránt. Ezek az elvek a közösségeket koordinálják, az esetleges nézeteltéréseket megelőzve. A szabályok folyamatosan frissítésre kerülnek, hogy aktualitásuk megkérdőjelezhetetlen legyen. A Twitch szolgáltatóként a jogot fenntartja arra, hogy bármikor felfüggeszse a nem elfogadott vagy károsnak ítélt tevékenységeket végző fiókokat. Ezek a tevékenységek a következő szankciókat vonhatják maguk után: a tartalom eltávolítása, a fiók(ok) ideiglenes és/vagy végleges felfüggesztése. Az oldal használata során minden hatályos helyi, nemzeti és nemzetközi jogszabály betartása kötelező. A jogellenes tevékenységet tartalmazó, elősegítő, kínáló vagy arra buzdító összes tartalom vagy tevékenység tilos. Tilos továbbá:

- az önpusztító magatartás, az erőszak és fenyegetés,
- gyűlölködő magatartás és zaklatás,
- személyes adatok engedély nélküli megosztása,
- mások nevében való fellépés,
- spam, átverés vagy más rossz indulatú tartalom,
- meztelenség, pornográf és egyéb szexuális jellegű tartalom
- túlzott erőszak, vér vagy más obszcén tartalom (<https://www.twitch.tv/p/hu-hu/legal/community-guidelines/>, 2021).

Ezt a folyamatot felügyelik a moderátorok, annak érdekében, hogy a Twitch által felállított közösségi irányelvek betartásra kerüljenek. A tartalomgyártókra emellett további két szabály is érvénybe van: tilos a csalás az online játékokban, továbbá a zárt alfa vagy béta fázisban lévő, illetve hivatalos megjelenés előtt álló játékok közvetítése. Természetesen ennek ellenére történnek kihágások, de minden esetben a moderátorok vagy az oldal vezetői ezeket az eseteket felülvizsgálják, és valamilyen formában büntetni rendelik. Ezekre az irányelvekre minden streamer felhívja a figyelmet és kéri a nézőket, hogy tartsák be az előírásokat.

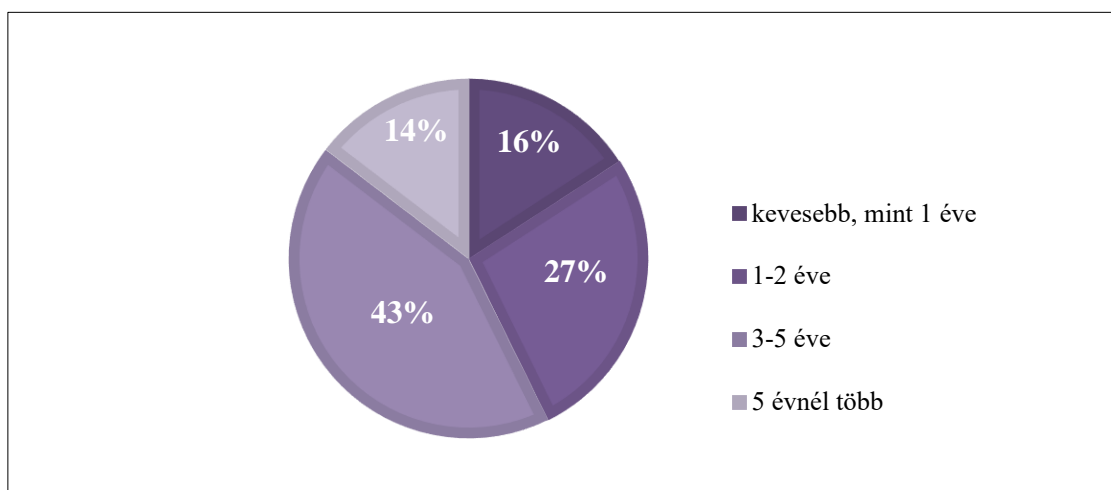
4. A nézők vizsgálata kérdőívén keresztül

Sok kérdés merült fel bennem a kutatás során, amelyek a tartalomfogyasztók felé irányultak. Kíváncsivá tett, hogy ők hogyan élik meg a Twitch csatorna közösségi életét. Kutatási módszereim az online anonim kérdőív és az interjú voltak. Kérdőívemet, melyet a Google Forms alkalmazásban szerkesztettem, 82 fő töltötte ki 2021. március 1. és április 1.

között. Ezek tartalmaztak feleletválasztós és vélemény kifejtős pontokat egyaránt. Kutatási kérdéseim a következők voltak:

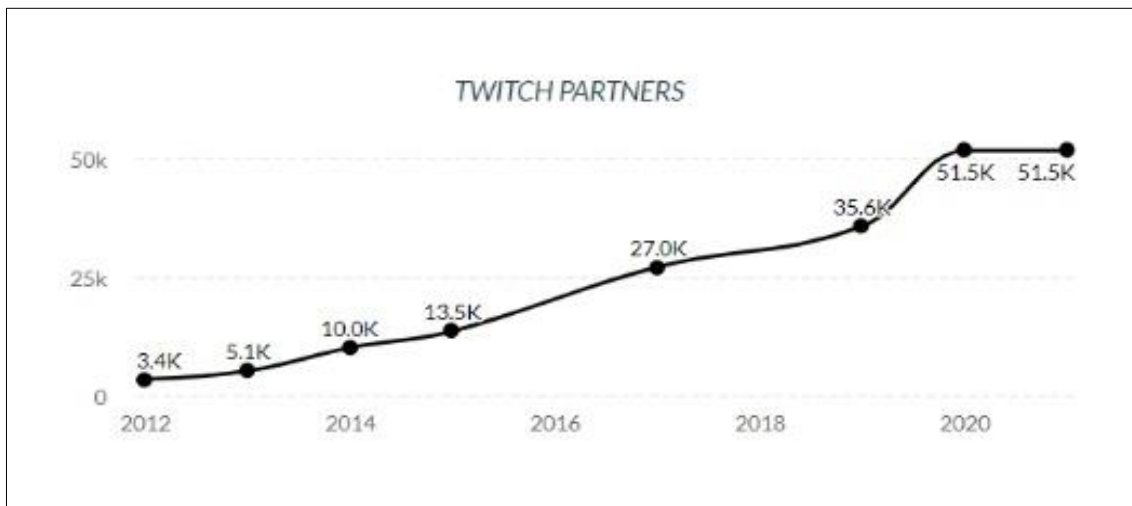
1. Mit szeret a Twitch csatornában?
2. A chat funkció által ismerkedett meg új személyekkel?
3. Ön szerint, egy streamer követői alkotnak közösséget?
4. Véleménye szerint, Ön tagja egy ilyen közösségnek?
5. Vannak olyan tartalomgyártók, akiket példaképeknek tekinthetünk?
6. Ön szerint a streamerek felelősségteljesen gyártják tartalmaikat?

Az első szempont, amit fontos kiemelni, az a válaszadók életkora. A válaszadók átlagéletkora 14-25 év közé tehető (válaszadók 76,9%-a), ami jól prezentálja azt, hogy ők már a digitális kor fiataljai. Ezek a generációk a virtuális terekkel együtt nőnek fel és szocializálódnak, így természetes számukra az ilyen közösségekben való részvétel. A 26-50 év közötti válaszadók is szép arányban mutatkoznak, ebből jól tükröződik az, hogy az idősebb generáció is nyitott a digitális világ felé, nem zárkoznak el ettől a fajta közösségi téről. Következő kérdésem a Twitch csatorna követésére fókuszált, hogy a tartalomfogyasztók mióta élnek az oldal nyújtotta élő közvetítések lehetőségeivel. Ahogy azt a 2.1. fejezetben említettem, a Twitch oldalát 2011-ben alapították. ennek ellenére érdekes adatok születtek. A válaszadók 42,7%-a 3-5 éve nézi a weboldal tartalmait (1. ábra), így a magyarországi kereslet megnövekedése kb. 2015-2017-re tehető. Ez a kereslet globális szinten is megfigyelhető, miszerint ezekben az években kimagaslóan megugrott az érdeklődés az oldal iránt (2. ábra).



1. ábra. Körülbelül hány éve nézi a Twitch csatornát?

(Forrás: Saját kérdőív alapján saját szerkesztés)

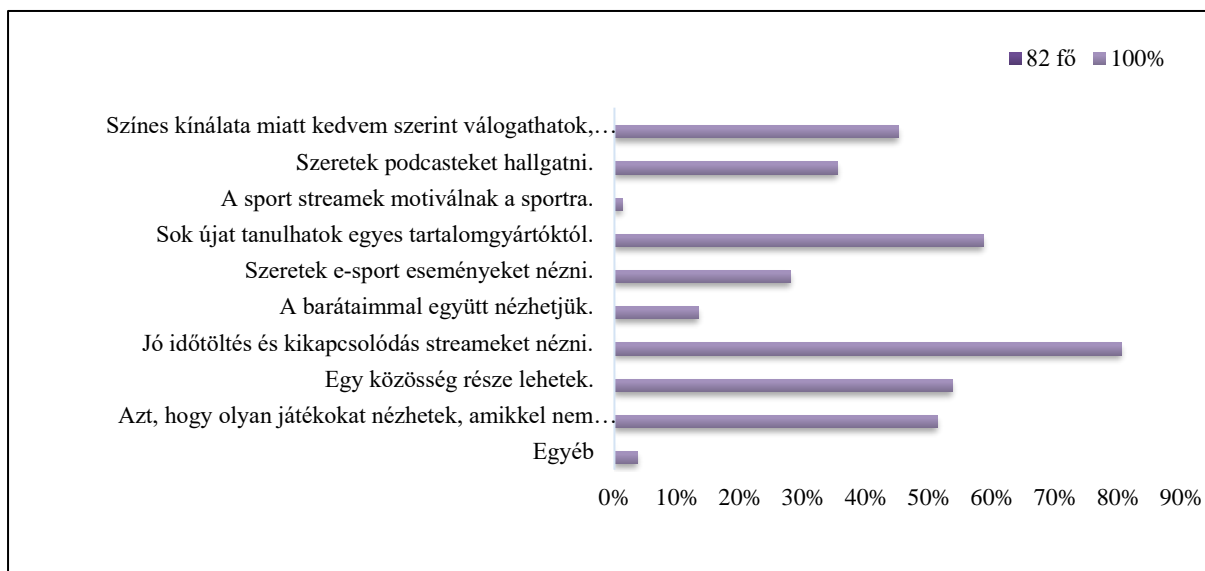


2. ábra. Twitch partners – Twitch partnerek számának növekedési grafikonja

(Forrás: <https://twitchtracker.com/statistics>)

A Twitch csatorna ekkorra ért el egy olyan színvonalat a tartalomgyártóival, ami már több ember figyelmét keltette fel. Akik a kezdetek óta tevékenykedtek a csatornán, azoknak ekkorra sikerült egy olyan fajta műsort létrehozniuk, ami nagyobb nézőszámot generált már, valamint szükség volt néhány évre ahhoz is, hogy az amerikai gyökerekkel rendelkező vállalat a világ többi pontján is ismertté váljon. Ezt a népszerűvé válást mindkét ábra jól bemutatja, mind magyarországi, mind világszinten.

Fontosnak tartottam a tartalomfogyasztás alapját is feltérképezni, hogy a válaszadók tartalom vagy tartalomgyártó alapján nézik a közvetítéseket. A válaszadók közel fele (44%-a) válaszolta azt, hogy ők bizonyos tartalomgyártókat követve nézik a műsorokat. Ez arra enged következtetni, hogy az adott streamer közvetítései során ők egy pozitív élménnyel gazdagodtak, ami visszacsábította őket a későbbiekben. Ilyen pozitív élményként szolgálhat a csatorna arculata, a tartalomgyártó karaktere, és az általa teremtett légkör vagy közösség.

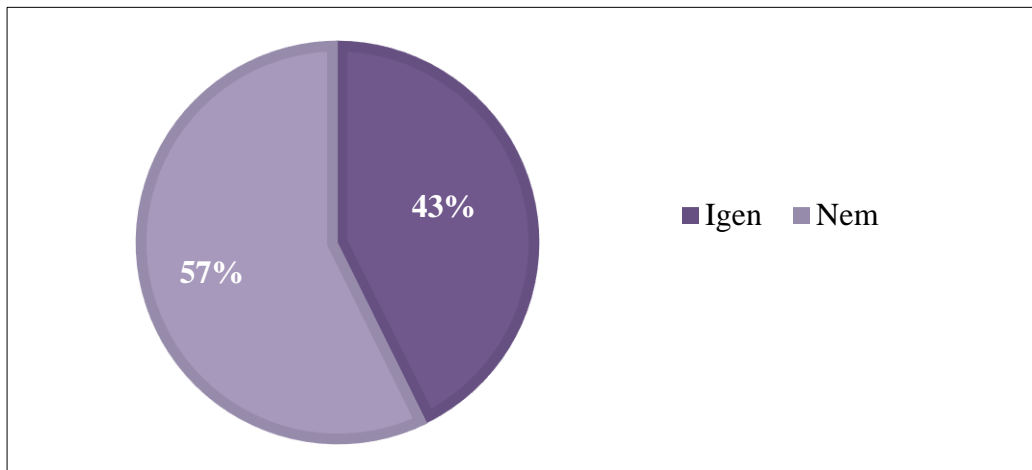


3. ábra. Mit szeret a Twitch csatornában?

(Forrás: Saját kérdőív alapján saját szerkesztés)

A 3. ábrán is látható adatok szerint a Twitchen fellelhető tartalmak a legtöbb felhasználó számára kikapcsolódást jelentenek – a válaszadók 80,5%-a jelölte be ezt az opciót. Második helyen áll a tanulás lehetősége, a kitöltőknek több mint a fele (58,5%-a) úgy véli, vannak olyan tartalomgyártók, akiktől a néző tanulhat új dolgokat. Ez lehet akár a játékkal kapcsolatos ismeretek bővítése, de akár a hétköznapi élet terén is új ismeretekhez juthatnak. A válaszadóknak több mint a fele, 53,7%-a azért szereti a Twitch csatornát, mert egy közösség része lehet. Dolgozatom szempontjából ez az egyik legfontosabb válasz – a kérdőívem többi kérdése (ezt a válaszlehetőséget részben kifejtve), a közösség megkonstruálódására vonatkozott.

A közösség fő kommunikációs csatornája a chat felülete. A következő pontban erre vonatkozóan tettem fel kérdésemet, amely az adott streamer chatjén való aktivitásra vonatkozott. Megoszló válaszokat kaptam, az egyáltalán nemtől a teljes mértékig aktívig. Ezt a kérdéskört tovább boncolgatva tettem fel „A chat funkció által ismerkedett meg új személyekkel?” kérdést, melyre a válaszolók 42,7%-a igennel felelt (4. ábra). Ez egy óriási arány, hisz így kb. minden 3. kitöltőnek sikerült már a közösségen belül ismeretségre szert tennie.



4. ábra. A chat funkció által ismerkedett meg új személyekkel?

(Forrás: saját kérdőív alapján saját szerkesztés)

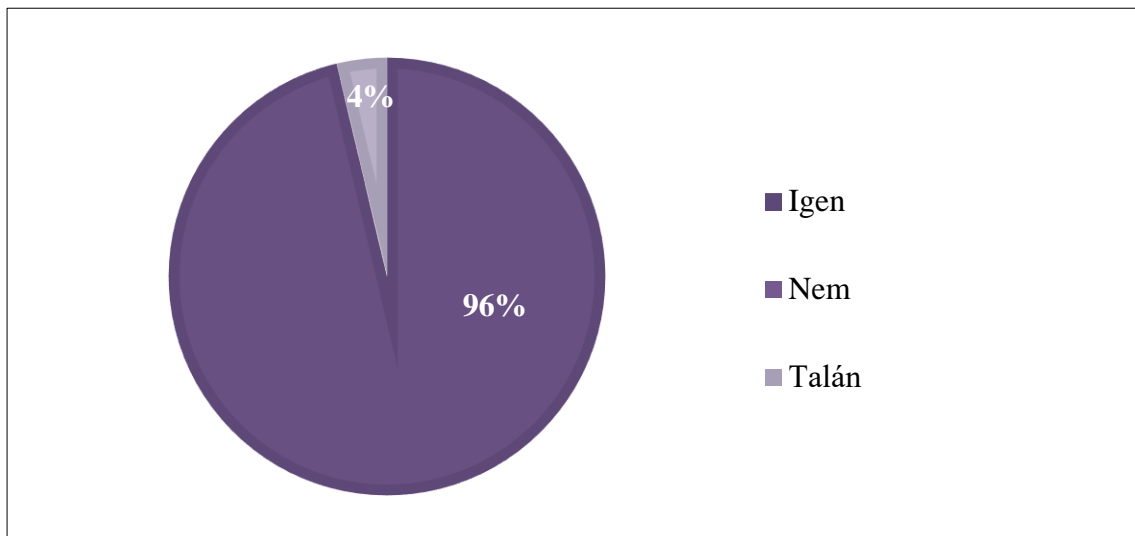
Arra a kérdésre, hogy „Egy streamer követői akothatnak közösséget?” a kitöltőktől elsöprő 96,3%-os igen választ kaptam (5. ábra). Megadtam a lehetőséget a válaszadóknak, hogy kifejtsék gondolataikat a kérdéssel kapcsolatban, amik közül szeretnék párat kiemelni és körbejárni azokat.

„Igen, hisz sok hasonló érdeklődésű ember egy helyen van, együtt kezdenek el szórakozni, beszélgetni, amit már közösségnek is tekinthetünk.”¹ Ebben a gondolatban is jól láthatjuk, mi kell ahhoz, hogy egy közösség kialakulhasson: hasonló érdeklődés, az egy (virtuális) „térben” való tartózkodás és a beszélgetés lehetősége. Kulcsszóként kiemelném az együtt szót, hisz távolságtól függetlenül szórakozhatnak egy virtuális téren belül a nézők. Erről több válaszadóm is hasonlóképp vélekedik: „Az emberek szeretnek összeismerkedni, és időt tölteni olyanokkal, akiknek hasonló az érdeklődési körük.” Ez a közös érdeklődés által létrejött közösség tovább léphet egy olyan irányba, ahol a tagok chaten történő megismerkedésük után együtt játszanak: „Így van. Mivel ugyan azt a csatornát nézzük, hasonló az érdeklődési körünk. Én is találtam játékostársakat is.”

„Rajongói csoportokban elég nagy összetartás alakulhat ki, emellett barátokra is szert tehetünk.” Azok a személyek, akik ugyanazon tartalomgyártó munkásságát követik, saját összetartó csoportokat is létrehozhatnak, mely során barátságok is kialakulhatnak. Egy másik kitöltő hasonló véleményen osztozik: *„Alakítottunk is Facebook-csoportot. Várjuk a fejleményeket.”* Ezek a Twitch által létrejött közösségek más online felületeken is aktivitást mutatnak. Számos Facebook-csoport jött létre annak érdekében, hogy a streamműsor chat

¹ A válaszokat minden esetben eredeti helyesírással közlöm.

lehetőségén túl, más platformokon is tudják tartani a kapcsolatot. Ezekben legtöbbször az adott tartalomgyártó videóit, eseményeit osztják meg egymással, emellett saját véleményüket, kérdéseiket és segítségkéréseiket adott témákban. Ennek köszönhetően az adott személynek, aki csatlakozik, van lehetősége a vele egy érdeklődésű társaival kialakítania egy bensőségesebb kört: *„Igen, mivel alap közös téma lesz a tartalomgyártó, akiről másképp nem tudnának senkivel sem beszélni a közösség tagjai. Belső viccek alakulnak ki az idők során, ami miatt különösen akár egy baráti közösségben érezheti magát az ember.”*



5. ábra: Ön szerint egy streamer követői alkothatnak közösséget?
(Forrás: Saját kérdőív alapján saját szerkesztés)

„...Kicsit olyan, mint amikor azonos sportot vagy hobbit űzők barátkoznak össze. Az azonos érdeklődési kör és rendszeres közvetett beszélgetés miatt simán felkelthetik egymás érdeklődését. A folyamatot egyébként a tartalomgyártók is sokszor elősegítik közösségi/támogatói eseményekkel. Nem muszáj PlayIT vagy hasonló legyen. Volt már rá példa, hogy csak BarCraftba ültek be vagy ilyesmi.” A tartalomgyártóknak is nagy szerepük van az adott közösség kialakulásában és működésében. Nagyon fontos, hogy a virtuális térben történő „találkozásokon” túl a személyes kontaktnak is teret biztosítsanak a streamerek. Az emberek társas lények, vágnak a személyes összejövetelekre. A válaszadó is kiemeli ennek fontosságát, emellett azt is, hogy nem szükséges egy nagy rendezvénynek lennie ahhoz, hogy a tartalomgyártó találkozzon szervezzen követőivel. Ezek az események segítenek az adott közösséget egy új szintre emelni azáltal, hogy akik eddig csak a chaten ismerték egymást, egy személyesebb kapcsolatot is ki tudnak alakítani. Ezt a következő válaszadó is kiemeli: *„Elég nagy közösség ki tud alakulni egy adott streamer követői által, így alakulhatnak ki a Streamer*

találkozók, közös játékok, beszélgetések és egyebek. Nagyon fontos, hogy egy jó közösség alakuljon ki.”

Ezt követően azt a kérdést tettem fel kitöltőimnek, hogy kialakult-e közösség valamelyik általuk követett tartalomgyártó köré. A válaszolók közel mindegyike (97,6%-a) igennel felelt, ami egy nagyon magas arány a virtuális közösségek szempontjából. Az előző kérdésemet és válaszokat alátámasztja ez az arány. Ehhez szorosan kapcsolódik a következő kérdés, miszerint a kitöltő tagja-e egy ilyen közösségnek. A válaszadók több mint a fele (67,1%-a) érzi magát egy Twitch közösség részének. Ez arra enged következtetni, hogy a kialakult közösségeknek a kitöltők több mint a fele tagja valamilyen formában.

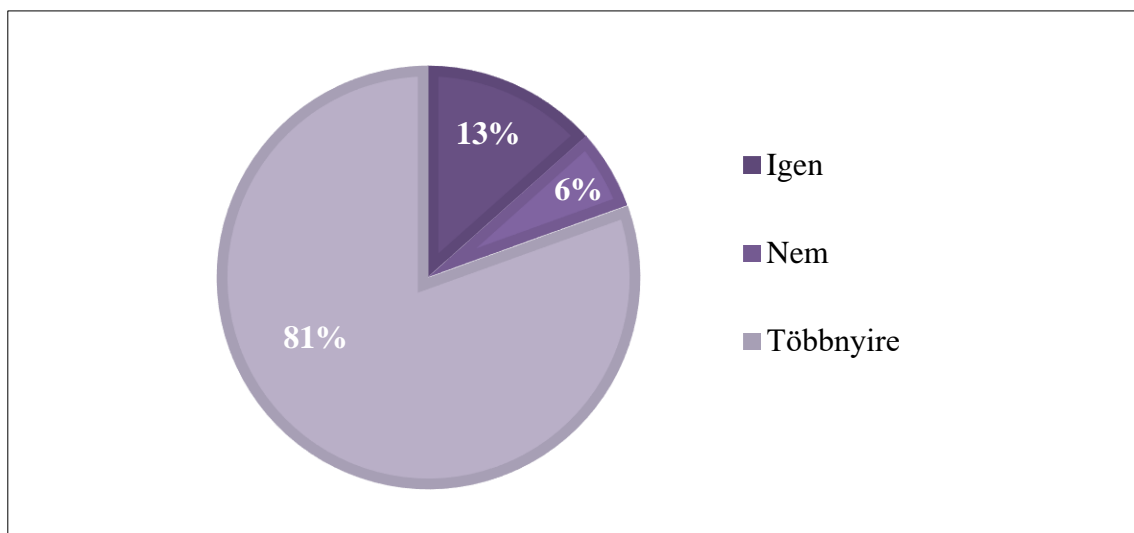
Vannak olyan tartalomgyártók, akiket példaképeknek tekinthetünk? A szónak az évek során több megfogalmazása is született. A példakép egy olyan személy, akiben a mintaképkereső különösen értékes, számára vonzó tulajdonságot vél felfedezni. Egy tökéletes példa arra, hogy milyennek kell lennie az adott személynek, egy ideált ad számára. (Zrinszky, kislexiko.hu) Válhat ilyen ideállá egy tartalomgyártó? Erre a kérdésemre a kérdőív kitöltői 42,7%-ban igennel feleltek, azaz egy streamer lehet valaki számára példakép. Azok a személyek, akik igennel feleltek, kifejtették saját gondolataikat, miért is vélekednek így.

„Lehetnek olyan példaértékű, építő jellegű gondolatai, amire fel lehet nézni.” Fontos az, hogy egy tartalomgyártó, aki másokra hatással van, jó értékrenddel rendelkezzen. *„Világhoz, követőkhöz való hozzáállással mutathat példát.”* Egy olyan világnézet, amely pozitív tartalmat közvetít a nézők felé, erősítheti a személy jó irányba való fejlődését. A követőkhöz való jó hozzáállás az egymás iránti megbecsülést, tiszteletet és elfogadást támogatja.

„Vannak olyan emberek, akik esetlegesen a streamelést amiatt kezdik el, mert van egy olyan streamer, aki meghozta a kedvét hozzá. Vagy esetlegesen tanul a streamekből.” Egy jó tartalomgyártó motiválhatja a hasonló érdeklődésű nézőit. Adhat nekik egy útmutatót, miként is kezdenek el saját tartalmaikat készíteni és miként építhetik fel saját karrierjüket. *„Esetleg amiatt, mert a fiatal kezdő tartalomgyártóknak van egy képük, akire felnézhetnek, és adhat nekik motivációt.”* Minden kezdet nehéz, így nagy segítség egy olyan személy, aki a már kitaposott utat megmutatja az érdeklődők számára és kezüket fogva bevezeti őket ebbe a világba.

„RavePriest1.Többször beszélt már a környezettudatosságról, de nem a szokásos formában. 2019-ben ő is beállt a #teamtrees mozgalomba (1\$ - 1🌳), valamint beszélt a műanyag káros ökológiai hatásáról, illetve, hogy előzzük meg a szelektív hulladék gyűjtést és ne termeljünk szemetet. Előtte is szelektíven gyűjtöttem a szemetet, de azóta figyelek, hogy minimális legyen a szemét, amit termelek.” Ez egy remek példa arra, hogy globális problémákra is képesek felhívni a figyelmet, emellett a követők körében mozgalmakat reklámozni. A környezettudatosság napjaink egyik fő témája, hisz egy olyan probléma ez, amin egy ember nem tud változtatni, így a streamerek figyelemfelhívása erre a globális problémára különösen fontos. A RavePriest1 nevű streamer hatására nézői közül sokan átértékelték a környezettudatossággal kapcsolatos attitűdjüket. A fent idézett kitöltő írásában kifejtette, hogy ennek a streamernek az üzenete után ő maga is jobban elkezdett figyelni környezetére.

Ezek után fontos a tartalomgyártók felelősségteljeségét is papírra vetni. A kérdőívem során erről is kikértem kitöltőim véleményét, ők hogyan látják ezt a kérdéskört. (6. ábra) A válaszadók nagy része (80,5%-a) a „többnyire” opciót választotta. Ennek számos dolog állhat a háttérben, saját kifejtett véleményük alapján szeretném ezt kibontogatni.



6. ábra: Ön szerint a streamerek felelősségteljesen gyártják tartalmaikat?
(Forrás: Saját kérdőív alapján saját szerkesztés)

„...nagyon sokan nincsenek tisztában vele, hogy mennyire nagy hatással tudnak lenni a nézőkre, akár csak ha valaki káromkodik vagy idegesen kezeli a stresszes helyzeteket.” A nem megfelelő magatartás és helyzetkezelés negatív példaként szolgálhat a nézők számára. Ezt a fajta cselekvést átvehetik és hasonló helyzetben ők is így reagálhatnak. A tartalomgyártóknak ezzel tisztában kell lenniük, és ezt a viselkedést elkerülniük. A Twitch

csatorna közösségi irányelvein belül nem megengedett a gyűlölködő magatartás. Így a rasszra, nemre, nemi identitásra, fogyatékosra, betegségre alapuló megkülönböztetéseket, sértegetéseket, zaklatásokat és erőszakokat nem tolerálja. Ilyen esetekben az adott néző vagy tartalomkészítő a csatornán felfüggesztést vagy akár végleges törlést is kaphat. *„Rengeteg személyt tiltanak le. Főleg nőket, mert a hiányos öltözettel csak a pénzre mennek rá...”* A közösségi irányelv ezt a megnyilvánulási formát tiltással bünteti. A meztelenség, pornográf és egyéb szexuális jellegű tartalmakat a Twitch csatorna azonnali törlésre ítéli. Mivel akadtak olyan tartalomgyártók, akik testi adottságaikat kihasználva gyűjtötték maguk köré követőiket, ezért ezek a személyek egytől-egyig bannolásra (tiltásra) kerültek, így tartalmaik nem megtekinthetők többé – ezekre a tartalomgyártókra utal itt a kérdezett személy. (<https://www.twitch.tv/p/hu-hu/legal/community-guidelines/>, 2021)

„Az olyan jellegű mobilos játékok mutatása, a fiatalabb korosztálynak, ami pay to win (Raid Shadow Legends), vagy simán a szerencsejáték, az nem oké (az idősebbek jobban el tudják dönteni, mire költsenek, de sok a fiatal néző nem)” A szerencsejáték reklámozása gyerekek körében nem kifejezetten etikus dolog. A kutatás során feltárt nézői életkor 14-25 év közé tehető, így ezek között kiskorúak is jelen vannak. Felnőtteknél komoly függőséget képesek okozni ezek a fajta játékok, de akár gyerekeknél is. A pay to win (vásárolj a nyeresért) típusú játékok azt a célt szolgálják, hogy az adott felhasználónak megadják azt a lehetőséget, hogy a játékon belüli vásárlásaival előnybe hozza magát társaival szemben. Vásárolhat tárgyakat, felszereléseket, kiegészítőket stb. Ezek az összegek viszonylag magasak és arra készítetik az embert, hogy egyre többet és többet vásároljon, ezzel ő váljon a legjobbá. Egy olyan ördögi kör, amibe könnyű bekerülni, de annál nehezebb kikecmeregni belőle.

5. Egy streamerrel készített interjú elemzése

A következő oldalakban szeretném bemutatni és elemezni kutatásom során elkészített interjúmat. Időt és energiát nem sajnálva segítette munkámat 2020 legnézettebb magyar streamere, KriszhAdvice. A 27 éves Twitch-tartalomgyártó a kezdeti motivációktól, a közösségről alkotott véleményén át a jövőbeli tervéig válaszolt kérdéseimre. Az interjú online térben valósult meg 2021. április 4-én. Az általam összeállított kérdésekre írásos formában adta meg válaszait.

1. Ki vagy mi motivált Téged arra, hogy streamelésbe kezdj?

„Figyelemmel kísérem a Twitch.tv websiteot a létrehozása óta, és azok a Streamerek akik a kezdetek - kezdetén elkezdtek munkálkodásukat az oldalon nagyban motiváltak, hogy én is elkezdjek Streamelni. Őket a mai napig követem, és rendszeresen nézem is. A másik fő ok pedig az, hogy imádom szórakoztatni az embereket, megteremteni a hangulatot, a hypeot.”²

A tartalomgyártók nagy befolyással tudnak lenni nézőikre, ez ebből a válaszból is jól visszatükröződik. Egy ilyen személy olyan motivációs hatással rendelkezhet, amely miatt nézőnk akár új dolgokkal is bátrabban ismerkedni kezd. KriszhAdvice-t is hasonlóan más tartalomgyártók munkássága ihlette és vezette erre az ösvényre, viszont mára ő is sok ember motiváló személyévé vált. Így tehát észrevehető egy „lánc” a streamerek közösségében, melyben a kölcsönös motiváció és inspiráció alakzatai fedezhetők fel. *„... a fiatal kezdő tartalomgyártóknak van egy képük, akire felnézhetnek, és adhat nekik motivációt.”* Ez a válasz a kérdőívem egyik kérdésre, miszerint „Vannak olyan tartalomgyártók, akiket példaképeknek tekinthetünk?”-re érkezett egyik kitöltőtől. Ez is alátámasztja ezt a motivációs láncot: ha az ember bizonytalan valamivel kapcsolatban jó, ha van egy olyan személy, aki példaképet mutat, és ezzel segít megtenni az első lépéseket. Ennél a válasznál fontos még azt kiemelni, hogy az adott tartalomgyártó ne álljon semmilyen kényszer vagy nyomás alatt, szeresse csinálni tartalmait. Ettől válhat egy olyan személlyé a virtuális világban, aki maga köré tudja vonzani az embereket és akár közösséget is kiépíteni.

2. Szerinted mi kell ahhoz, hogy egy ilyen közösséget kiépítsünk? Neked ezt hogyan sikerült elérned véleményed szerint? És hogyan lehet fenntartani?

„Közösséget rengetegféle módon lehet építeni, és rengeteg fajta közösséget lehet létrehozni. Az erős közösség kiépítésének a receptje egyszerű, csak minél többet kell “interaktolni” a közösséggel. Folyamatos kommunikáció, bevonás az eseményekbe. Az én célom a közösségem kiépítését illetően az első naptól fogva tiszta volt: Békés, barátságos, egymást segítő közösséget akartam. Olyat, ahol senki nem lehet udvariatlan a másikkal szemben (toxikus). A koncepció az volt, hogy “két kéz kezét fog”. Aki nem volt hajlandó tisztelettel beszélni a másikkal, vagy velem (A Streamerrel) az azonnali és permanens kitiltást kapott a csatornáról. Ez eleinte elég nehéz volt, mert alig volt 10-15 nézőm, és jellemzően a

² A válaszokat minden esetben eredeti helyesírással közlöm.

nézők 75-80% -át ki kellett tiltani, mert toxikusak voltak velem, vagy a többi chatelővel, így mindig, amikor felment a nézőszámom 10-15 -re, akkor a kitiltások után megint leestem 5 nézőre. (Hiszen aki kitiltást kapott rendszeresen nem nézte tovább a Streamet). Nehéz volt így építkezni, de az alapok beton szilárdak lettek, és évekkel később az eredmény is magáért beszél, a közösségemet illetően.

Illetve annó alapvetően ritka volt, hogy a Streamerek kitiltsák az őket káromlókat, vagy azokat, akik a többi chatelővel balhéznak, mert féltek a nézők elvesztésétől. Miután a csatornám elkezdett sikereket elérni szinte mindenhol bevett szokás lett kigyomlálni a toxikus embereket.”

Ezekben a sorokban több közösségépítő lépésről olvashatunk. Első pontként a közönséggel való interakció lett kiemelve, aminek számos módját sorolta fel: folyamatos kommunikáció streamer és néző között, illetve olyan lehetőségek megteremtése, amelyek során tartalomgyártó és tartalomfogyasztó együtt egy eseményen tudnak részt venni. A figyelem és érdeklődés megtartása érdekében egy jó kezdeményezés az, ha a kommunikációs csatorna nem egy irányú, hanem oda-vissza működik. A chat funkció megadja ezt a lehetőséget, hogy tartalomgyártó és tartalomfogyasztó interakcióba kerüljön, ezzel is elősegítve egy bensőségesebb hangulat kialakulását. Sokkal személyesebbé és nyitottabbá válik így a streamer világa, amihez a néző könnyebben tud kapcsolódni.

Emellett az olyan események létrehozása is fontos, amely során a streamer nézőivel együtt szórakozhat. Ilyen lehet egy adománygyűjtő kezdeményezés, egy streammaraton vagy akár egy kérdez-felelek beszélgetős műsor.

A „két kéz kezét fog” elv az egyenlőséget, baráti hangulatot és egymás tiszteletét közvetíti a nézők felé. Nagyon fontos egy jó közösség kiépítésénél ezeket az elemeket szem előtt tartani. Krisz is megemlíti, hogy aki ezzel a nézettel nem értett egyet, sajnos tiltani kellett annak érdekében, hogy ne legyen romboló hatással a többi nézőre. Ez a lépés nagy feliratkozószámbeli visszaeséssel járt olykor, de meghozta gyümölcsét, hisz az ilyen „gyomlálással” sikerült azt elérnie, hogy csak olyan személyek tartozzanak ebbe a közösségbe, akik ezeket az elveket vallják és gyakorolják. Ezáltal olyan légkört sikerült megteremtene, ahol a tagok egymást segítik, ha kell, elfogadják a másik véleményét bármi atrocitás nélkül, és nincsenek káros hatással másokra.

3. Milyennek látod a chat életét? Mennyire aktívak a résztvevők?

„Az aktivitás az adott csatornától függ. Az én csatornámat illetően extrém aktív chatről beszélhetünk, amit a folyamatos interakciókkal érek el. Az aktivitás mennyisége persze sok tényezőtől függ.Pl.: vannak olyan videójátékok amik során minimális a chat aktivitás, van ahol viszont extrém sok üzenet érkezik. Azonban lényegében az emberek tudják, hogy hozzám szólhatnak anélkül, hogy donatelniük kellene (pénzt küldeni), és gyakran mesélnek az életükről, vagy kérnek tanácsot, amellett, hogy az adott eseményeket kommentálnák, amik a Streamen történnek.”

Több streamer a chat funkciót pénzhez köti, csak az válhat a közösség aktívabb résztvevőjévé, aki megveszi az adott Tier 1, Tier 2 vagy Tier 3 feliratkozási csomagot. Ezáltal csak olyan személyek lesznek a közösségben, akik ezt meg tudják fizetni. Ezzel szemben Krisz az olyan tartalomgyártók közé tartozik, aki a chat lehetőséget nem teszi fizetési kötelessé, így teret engedve mindenki számára. Ez a lehetőség olyan kapukat nyit meg a néző számára, amik által jobban tud kapcsolódni és azonosulni az adott tartalomgyártóhoz. Az aktivitás is magasabb tud lenni, hisz többen tudnak a chat életében részt venni, több gondolat, vélemény, komment és hozzászólás keveredik.

4. A streamelés során alakultak ki baráti kapcsolataid a Twitchen? Akár a követőid közül?

„Rengeteg emberrel alakítottam ki szoros kapcsolatot. Azok az emberek, akik régen a legaktívabbak voltak a chaten, és úgy alapvetően a közösségen belül megkapták a moderátori posztot, amivel a chatet tudják moderálni, és más platformjaimon is vannak felhatalmazásaik. Ők azok, akiknek lehetőségük van közös játékokon is részt venni. Igazából bármikor bármire szükségem van rájuk számíthatok. Ezek mellett vannak “regular” nézők is bőven, akik, habár nem moderátorok, általában nagyon aktív tagjai a közösségnek, vagy ha nem is aktívak, látom őket szinte minden nap beköszönni, és névről pontosan ismerem őket, és a történetüket.”

Fontosnak tartanám kiemelni, hogy nem csak nézők közt alakulhat ki ez a kötelék, hanem közvetítő és néző között is. Az alábbi kérdésemre a kérdőívem kapcsán, miszerint *„A chat funkció által ismerkedett meg új személyekkel?”* körülbelül minden második ember (válaszadók 42,7%-a) azt a választ adta, hogy *igen*. Krisz gondolataiból az derül ki, hogy ő nem csak a közösség mozgatója, hanem szerves részét is képezi. Azáltal, hogy ő is ismerkedett meg új személyekkel és alakított ki baráti kapcsolatokat a chatről, közvetlenebb részévé vált az általa létrejött közösségnek.

5. Mennyire érzed összetartónak a közösségedet? Miért?

„Kifejezetten összetartó a közösségem azt gondolom. Ha valakinek gondja, problémája van azonnal számíthat segítségre. Legyen szó videójátékokról, vagy való életbeli problémákról. Szoktam olvasni a fórumaimon való beszélgetéseiket, és elképesztő, hogy hányan, és milyen odaadással segítenek egymásnak, ha baj van. Illetve örömmel tölt el az is, hogy mikor valaki magára marad, akkor mindig van valaki, aki beinvitálja a közösségünkbe, legyen szó egy beszélgetésről, vagy közös játékról, ami remek stresszoldó. Miért? Azt gondolom azért, mert sikerült olyan közösséget / embereket bevonanom, akik részben hasonló emberek, mint én. Mi ilyenek vagyunk.”

Egy közösségben fontos az, hogy a tagok segítség egymást, amiben csak lehet. Emellett az is kiemelkedő, hogy a Twitch csatorna nyújtotta lehetőségeken túl más platformokat is meghódítottak annak érdekében, hogy a kapcsolatot fenn tudják tartani egymás között. Több Facebook-csoportot is létrehoztak ebből a célból, ahol kérdéseiket, problémáikat oszthatják meg egymással. Ezáltal sosincs magára hagyva az az illető, aki ennek a közösségnek a részese szeretne lenni. Az oka annak, hogy sikerült egy ilyen összetartó közösséget kialakítani, hogy hasonló elveket valló embereket tudott az évek során maga köré toborozni. Ez nagyban csökkenti az esetleges konfliktusokat és negatív hangvételt.

6. Mi a véleményed a tartalomgyártók felelősségvállalásával kapcsolatban?

„Szerintem a mai világban rengeteg internetes közszereplő iszonyatosan komoly befolyással van a társadalomra, azonban rendkívül kevesen realizálják ezt közülük. Nagyon kevés az, aki ezt tudatosítaná, és ezek alapján döntene a viselkedéséről. Manapság a legtöbb ember csak magával foglalkozik, és ez alól nem jelentenek kivételt az internetes szereplők sem. Tisztelet a kivételnek, hiszen szerencsére azért vannak kivételek.”

Az általam készített kérdőívben, ami *„Ön szerint a streamerek felelősségteljesen gyártják tartalmaikat?”* (6. ábra) a válaszadók 80,5%-a *többnyire* opciót választotta. Napjainkban a virtuális terekben népszerű emberek nagy befolyással rendelkeznek nézőik felé, és ehhez nagy felelősség is tartozik. Ezzel a teherrel sokan nincsenek teljes mértékben tisztában, így alakulhatnak ki rossz példák, amelyek negatív hatást gyakorolhatnak az őket követőkre. Egy olyan személy, aki rasszista káromkodással szeretné magát a figyelem középpontjába helyezni, nem olyan értéket közvetít ezáltal, amely építő jelleggel szolgál.

Fontos megtalálni az egyensúlyt minden tartalomgyártónak a személye és a tőle elvárt viselkedési forma közt.

7. Véleményed szerint mivel járulsz hozzá, hogy felelősségteljesen készítsed tartalmaidat?

„Próbálok megmutatni, hogy normális viselkedéssel is lehet sikereket elérni. Nem csinálok magamból bohócot, nem veszek részt drámában, nem click-baitelek. Az, hogy nem beszélek csúnyán egy pozitív lehet ezt a pontot illetően, azonban én őszinte ember vagyok, és ezt a döntést (hogy nem használok obszcén szavakat) magam miatt csinálom, nem pedig mások miatt. De szerintem jól is van ez így.”

A trágár szavak használata és deviáns viselkedés tanúsításával az adott tartalomgyártó negatívan minősíti saját magát. Ez a fajta viselkedési forma több ember figyelmét is felkelti, ennek ellenére nem csak ilyen formában lehet kiteljesedni. Egy jó magatartási formával is lehet olyan követőtábort és közösséget kialakítani, ami példaértékűvé válhat. Itt is olyan emberek azonosulnak a tartalomgyártóval, akik hasonló nézeteket vallanak és ezt az emberi tulajdonságot részesítik előnyben. Fontos továbbá kiemelni azt a gondolatot is, hogy KriszhAdvice saját maga érdekében hozta meg ezt a döntést.

8. Véleményed szerint, ma Magyarországon mennyire elfogadott a streamelés, mint teljes körű állás? Emellett milyennek látod ennek a jövőjét?

„Magyarországon az elfogadott, amivel pénzt lehet keresni. Amíg nem volt benne túl sok pénz, addig inkább egy vicc volt a Streamelés az emberek szemében. Most, hogy akár nagyon - nagyon komoly pénzek is lehetnek benne, már rengetegen vágnak rá, hogy ők is Streamerek legyenek, és nyilván komolyabban is veszik. Emellett persze sokan realizálják, hogy a szórakoztató ipar egyik új, kedvenc üdöskéje. A Streaming a jövő, az elkerülhetetlen tovább lépés a TV és Videó nézegetés után. Én kb. 8-9 évvel korábban már realizáltam, hogy ez egy tény, így tudtam, hogy tervezhetek benne hosszú távú karriert.”

Minden új dolognak időre van szüksége, hogy elérjen egy nagyobb érdeklődési kört. A Twitch.tv napjaink egyik legnézettebb streamingplatformja, ahol a tartalomgyártók komolyabb összegeket is szerezhetnek tartalmaikkal. Sok idő és energia egy olyan tartalom összeállítása, amely figyelembe veszi az aktuális trendeket, a követők igényeit és a lehetőségeket. Ez az új fajtája a szórakoztató iparnak, amely a jövőben lehetséges, hogy nagyobb szintre is fel tud fejlődni, ezzel leváltva akár a televízió funkcióját.

9. Szerinted Te megtaláltad az egyensúlyt a streamelés és a magánélet között?

„Abszolút. Én nagyon figyelek arra, hogy megtartsam azt a bizonyos egy lépés távolságot, amibe már nem vonom be a nézőket. Sok kontent kreátor csinál kontentet a magánéletéből, hiszen az ilyen kontent jól fut, azonban könnyen kiégeti az embert. Én nem fogom elkövetni ezt a hibát.”

Ezzel egy olyan állapotot idézhetnek elő, amely során nem tudják elválasztani a valóságot a virtuális közegtől. Ennek a streamelés világában nem egy tragikus kimenetelű esete történt meg, mikor az adott streamer olyan dolgot tett, amikre követői buzdították és sajnos tragédiába torkollott. Az egészséges egyensúly megőrzése mindkét oldal számára fontos, mind tartalomgyártó és tartalomfogyasztó tekintetében. Az egy lépés távolság elvet használva is sikerülhet egy közvetlenebb kapcsolatot kialakítani streamer és néző között, bizonyos határokat nem túl lépve.

10. Hol látod magad 10 év múlva a streamelés kapcsán? (És 20 év múlva?)

„Hatalmas terveim vannak a Streamelést és a csatornámat illetően, amiken már évek óta dolgozunk, azonban mind titkosak. Ezekről a tervektől eltekintve pedig én úgy látom, hogy ha van kedvem Streamelni 10 - 20 év múlva, akkor fogok, ha nincs, akkor nem. Ha valami más veszi át a Streamelést, és tetszik, akkor belekóstolok, de alapvetően sosem tervezek túlzottan előre, hiszen a jövő kiszámíthatatlan. Egyébként is, ha valakit túlzottan lefoglal a jövő, akkor elfelejti kiélvezni a jelent.”

Egy stabil közösség megalapozza a fejlődés lehetőségét, ezáltal a streamer új irányokat is meghódíthat, annak érdekében, hogy csatornáját előre lendítse. Ez a fejlődés egy új szintre emelheti néző és tartalomgyártó alkotta közösséget. Az ilyen alakítások szükségesek ahhoz, hogy az adott tartalom ne fakuljon, az érdeklődés ne apadjon. A stream folyamatos fejlődése nagyban hozzájárul a nézői élményhez, ez elérhető akár a közvetítések képi minőségének javításával, saját weboldal létrehozásával vagy egy online esemény szervezésével.

6. Összegzés

Kutatásom során a Twitch csatorna közösségeit és közösségépítő szerepét vizsgáltam több megközelítésből. Fontosnak tartottam mind a tartalomgyártó, mind a nézői oldalt megvizsgálva egy egységes képet kapva következtetéseket levonni. Az ehhez készített interjút és kérdőívet kielemeztem, és a kapott válaszokat kiértékeltem, továbbá grafikonokkal szemléltettem a kapott eredményeket.

Fontos volt azt a kérdést megvizsgálni, miért is szeretik a felhasználók a Twitch csatornát. Amellett, hogy jó kikapcsolódási lehetőségként tekintenek rá, egy közösség részeként is érzik magukat általa (3. ábra). Utóbbi válasz mutat rá arra, hogy a Twitch virtuális világában is lehet közösséget létrehozni. Egy közösség kialakítása és fenntartása nem könnyű feladat, sok idő és energia szükségeltetik hozzá. A valahová tartozás érzése mindenki számára alapvető vágy társas lény mivoltunkból. A hasonlóság Krisz válaszában is szerepel (Interjú, 1. válasz), ami alátámasztja a már korábban említett „hasonló a hasonlót szereti” (3.1.) megállapítást. Az egymás iránti tisztelet és odaadás a kulcsfogalmak közt szerepel a témát érintőleg, ezek a tényezők erősítik meg a kapcsolatot néző és néző között. Nagyszerű volt azt tapasztalni, hogy a Twitch nyújtotta lehetőségeken túl más platformokat is meghódítottak annak érdekében, hogy közösségük mindig és mindenkor elérhető legyen bárki számára. Ez az összetartó szellem segíti előre lendíteni a közösséget abba az irányba, hogy valami magasabb célt is el tudjanak érni a tagok egymással összefogva. Egy ilyen közösség lelke mindig az adott streamer, aki által ez létrejön. Az ő munkássága, tartalmi és elvei hozzák össze az azonos érdeklődésű emberek. Így kijelenthetjük, hogy egy streamer alkothat közösséget, amelyet az 5. ábra válaszai megerősítenek.

A Twitch csatorna közösségeinek létrejöttéhez nagyban hozzájárul a chat funkció, amely lehetővé teszi tartózkodási helytől függetlenül az ismerkedést bárki számára. A chat által a válaszadóim majdnem fele (35 fő) ismert meg új személyeket a Twitch.tv oldalon, továbbá az interjúm alanya, KriszhAdvice is kötött szoros barátságokat az idők során itt.

Minden Twitch közösség központjában maga a streamer áll, aki nagy hatással van nézőire. Egy olyan karakter, akire példaképként is tekinthet az ember, így nagy felelősséggel tartozik az általa közvetített értékekkel kapcsolatosan. Az, hogy milyen közösség jön létre adott streamer körül, nagyban függ ettől. KriszhAdvice a kezdetek óta tudatosan építette fel maga köré közösségét (Interjú, 2. válasz), olyan elveket közvetítve, amelyek építő hatással rendelkeznek a követőire nézve. A kérdőívben kapott válaszok alapján a kitöltők 42,7%-a véli

úgy, hogy példaképként tekinthetünk egyes Twitch tartalomgyártót. (4. fejezet) Ez is azt bizonyítja, hogy tudnak olyan értékeket és elveket közvetíteni, amelyek mások számára követendő mintává válhatnak.

Összességében a Twitch.tv képes közösségeket létrehozni és a már meglévőknek teret adni. Ez a weboldal egy olyan virtuális tér, ahol a hasonló érdeklődésű emberek egymásra találhatnak, és együtt egy közösséget hozhatnak létre határokat átívelően. Nincsenek kritériumok vagy korlátok a csatlakozáshoz, ezzel megadva a valahova tartozás érzését bárki számára.

Felhasznált irodalom:

Bozsó Renáta – Kávai Zsuzsanna – Szirmai Éva 2018. Szakkolégiumok: Identitásalakítás? Közösségfejlesztés? Tehetséggondozás? In dr. Juhász Erika (szerk.): *Kulturális Szemle*. Nemzeti Művelődési Intézet interdiszciplináris online folyóirata. 38.

Gabriel Sciberras (2020) Understanding the Industry – Esports Genres, Letöltve:

[https://www.esportsguide.com/news/understanding-the-industry-esports-genres?fbclid=IwAR0TIJeWfje5zevKVOse-](https://www.esportsguide.com/news/understanding-the-industry-esports-genres?fbclid=IwAR0TIJeWfje5zevKVOse-Bp1ccluBEFqYjh1xRHWIVqGxDhujpcIaBPFe2o)

[Bp1ccluBEFqYjh1xRHWIVqGxDhujpcIaBPFe2o](https://www.esportsguide.com/news/understanding-the-industry-esports-genres?fbclid=IwAR0TIJeWfje5zevKVOse-Bp1ccluBEFqYjh1xRHWIVqGxDhujpcIaBPFe2o) (Utolsó letöltési dátum: 12/04/2021)

Gough, Christina (2021) Leading eSports tournaments worldwide as of April 2021, ranked by overall prize pool, Letöltve: [https://www.statista.com/statistics/517940/leading-esports-tournaments-worldwide-by-prize-pool/?fbclid=IwAR352XG225q5GGIYI7QBcrctHEVxulqspVWk_vNU9ub85O7kEbKugm](https://www.statista.com/statistics/517940/leading-esports-tournaments-worldwide-by-prize-pool/?fbclid=IwAR352XG225q5GGIYI7QBcrctHEVxulqspVWk_vNU9ub85O7kEbKugmRuns)

[tournaments-worldwide-by-prize](https://www.statista.com/statistics/517940/leading-esports-tournaments-worldwide-by-prize-pool/?fbclid=IwAR352XG225q5GGIYI7QBcrctHEVxulqspVWk_vNU9ub85O7kEbKugmRuns)

[pool/?fbclid=IwAR352XG225q5GGIYI7QBcrctHEVxulqspVWk_vNU9ub85O7kEbKugm](https://www.statista.com/statistics/517940/leading-esports-tournaments-worldwide-by-prize-pool/?fbclid=IwAR352XG225q5GGIYI7QBcrctHEVxulqspVWk_vNU9ub85O7kEbKugmRuns)

[Runs](https://www.statista.com/statistics/517940/leading-esports-tournaments-worldwide-by-prize-pool/?fbclid=IwAR352XG225q5GGIYI7QBcrctHEVxulqspVWk_vNU9ub85O7kEbKugmRuns) (Utolsó letöltési dátum: 12/04/2021)

Kislexikon.hu (2021) Példakép – Zrinszky László, Letöltve:

<http://www.kislexikon.hu/peldakep.html> (Utolsó letöltésidátum: 10/04/2021)

Leet.hu (2020) Őket néztük a legtöbbet! – 2020 legnézettebb magyar Twitch streamerei,

Letöltve: <https://leet.hu/2020/12/31/oket-neztuk-a-legtobbet-2020-legnezettebb-magyar-twitch-streamerei/> (Utolsó letöltési dátum: 10/04/2021)

Mansoon Iqbal (2021.) Twitch Revenue and Usage Statistics, Letöltve:

[https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/?fbclid=IwAR23PNcs2RZHldvL0BXhhJhjz91IX5sRcrB7_-](https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/?fbclid=IwAR23PNcs2RZHldvL0BXhhJhjz91IX5sRcrB7_-O5x8NmR4jFFB3TtEbGKyM)

[O5x8NmR4jFFB3TtEbGKyM](https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/?fbclid=IwAR23PNcs2RZHldvL0BXhhJhjz91IX5sRcrB7_-O5x8NmR4jFFB3TtEbGKyM) (Utolsó letöltési dátum: 10/04/2021)

Szalóki Gabriella (2004) Online közösségek egy jól működő fórum elemzésén keresztül. Debreceni Egyetem, Debrecen.

Tóth Szilvia (2013) INTERNETES KÖZÖSSÉGEK – Egy közösség belülről - Hungarian Unix Portal, Letöltve: [https://www.yumpu.com/hu/document/view/7315281/internetes-](https://www.yumpu.com/hu/document/view/7315281/internetes-kozossegek-egy-kozosseg-belulrol-hup)

[kozossegek-egy-kozosseg-belulrol-hup](https://www.yumpu.com/hu/document/view/7315281/internetes-kozossegek-egy-kozosseg-belulrol-hup) (Utolsó megtekintési dátum: 11/04/2021)

Twitch.tv (2021) Közösségi irányelvek, Letöltve: [https://www.twitch.tv/p/hu-](https://www.twitch.tv/p/hu-legal/community-guidelines/)

[hu/legal/community-guidelines/](https://www.twitch.tv/p/hu-legal/community-guidelines/) (Utolsó letöltési dátum: 11/04/2021)

Twitchtraker.com (2021) Twitch partners, Letöltés: <https://twitchtracker.com/statistics>
(Utolsó letöltés: 11/04/2021)

Ujhelyi Adrienn (2011) Online csoportok kívülről és belülről. Az internetes közösségek szociálpszichológiai vizsgálata, Letöltve:
http://pszichologia.phd.elte.hu/vedesek/Ujhelyi_Adrienn_disszertacio.pdf (Utolsó letöltési dátum: 10/04/2021)