

---

# Metacommunicatie op Twitch.tv

---

Dina Bemelmans, S4374924

---

Nederlandse taal en Cultuur  
Taalbeheersing  
Begeleider: Dr. W. Stommel  
Tweede beoordelaar: G. Jol  
Eindversie Bachelorscriptie  
10 juni 2016

---

# Inhoudsopgave

1. Inleiding	p. 1
1.1 Twitch.tv	p. 2
1.2 Online communities	p. 4
1.3 Metacommunicatie: offline en online	p. 5
2. Doelstelling	p. 7
3. Methode	p. 7
3.1 Corpus	p. 7
3.2 Analysemethode	p. 9
3.3 Ethiek	p. 9
4. Analyses	p. 10
5. Conclusie en discussie	p. 19
6. Bibliografie	p. 23
7. Bijlagen	p. 25
Bijlage 1: de gamers worden uitgedaagd door de chat om de vrouw te versieren	p. 25
Bijlage 2: chat lacht om het Engels van Peter	p. 25
Bijlage 3: Timon bedankt subscriber	p. 26
Bijlage 4: chat spamt Mario's met grote boezems	p. 26

## 1. Inleiding

Het internet domineert het leven in Westerse culturen. De westerling is altijd online, maakt vrienden via fora en zoekt zelfs naar zijn ware liefde op het internet. Met een muisklik is hij verwijderd van duizenden mensen met dezelfde interesses en levensvisies. Fanclubs, politieke en maatschappelijke platforms en nieuwssites verenigen mensen en vormen zo online communities.

Het vijf jaar oude social media platform Twitch.tv wordt in dit onderzoek onderworpen aan een kwalitatieve discours analyse op het gebied van metacommunicatie. Op de website kunnen gamers videospellen spelen onder toezicht van de deelnemers aan de chat.

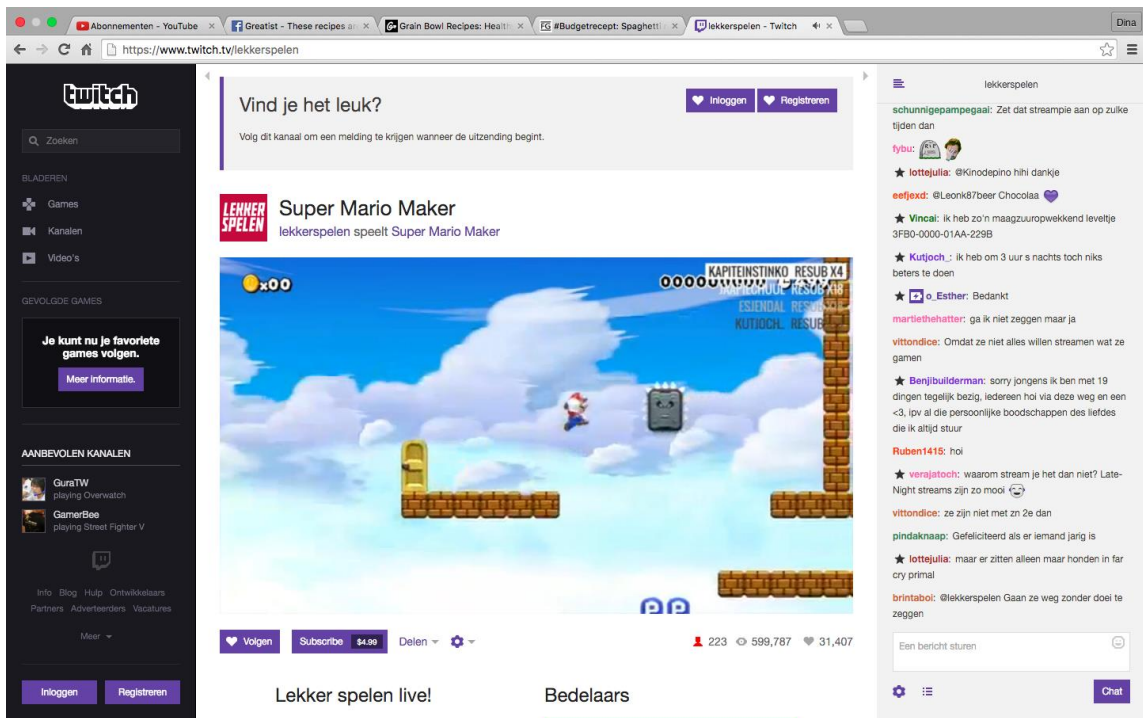
Het opmerkelijke aan Twitch.tv is dat gesproken en geschreven taal door elkaar heen lopen. Zo reageert de chat op de game, de gamers en hun mede-chatters. De gamers reageren op elkaar, op het spel en op de chat en zelfs de game kan reageren op de gamers of op input die de gamers uit de chat halen. Met behulp van metacommunicatie wordt er in dit onderzoek geprobeerd om deze complexe wisselwerking tussen verschillende

communicatievormen zoals spraak, beeld en geschreven taal, binnen deze community in kaart te brengen.

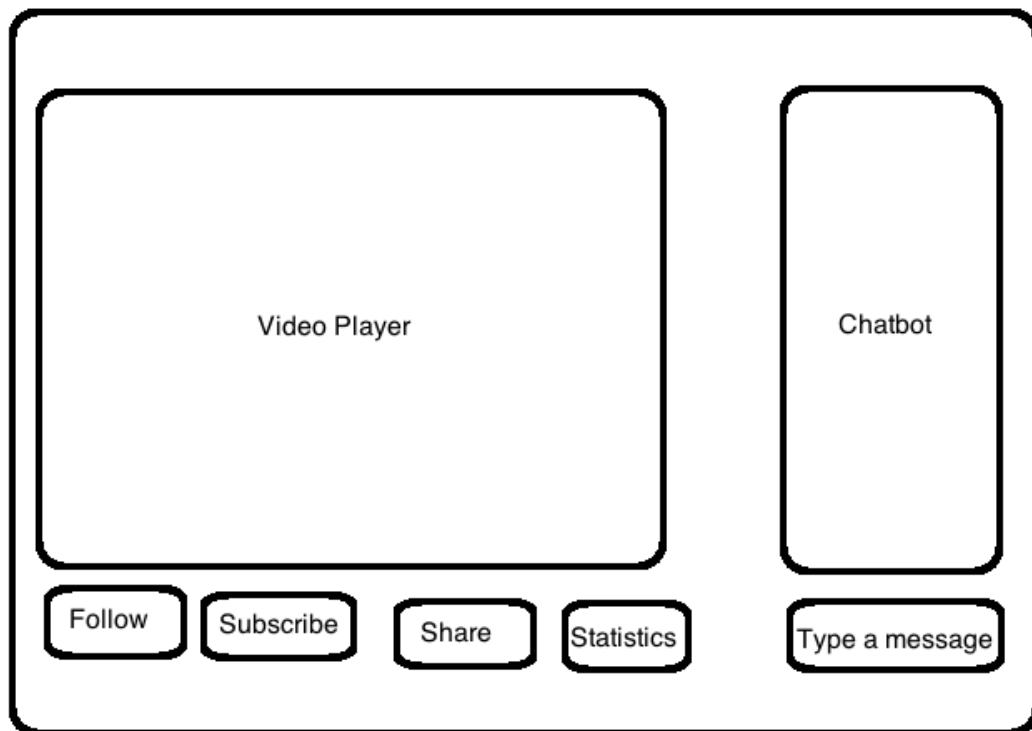
## 1.1 Twitch.tv

Twitch.tv is een sociaal videoplatform dat sinds 2011 een service biedt aan gamers die hun *playthroughs* willen uitzenden. Twitch.tv heeft meer dan honderd miljoen unieke kijkers per maand en het aantal groeit met de dag. De website is overgekocht voor de helft van de prijs van Youtube. De hoge verkoopprijs en het grote aantal kijkers laten zien hoe populair het platform is.

De gamer verbindt zijn spelcomputer aan Twitch en zendt live zijn gameplay uit. Hij kan zowel mondeling als in een chatbox commentaar geven op het spel. Hij kan er zelfs voor kiezen om ook een *facecam* in beeld te zetten, zodat zijn kijkers hem niet alleen horen, maar ook zijn gezicht kunnen zien. Twitch.tv kan gezien worden als een soort interactief tv-programma. De gamer speelt een spel en zendt dit live uit. Daarnaast kan hij mondeling commentaar geven op het spel, maar ook op wat zijn kijkers zeggen in de chatbox naast het beeld. De kijkers van de Twitchstream reageren op het spel dat uitgezonden wordt en op dat wat de gamer zegt. Hierdoor ontstaat er een wisselwerking tussen de gamer, de game zelf en de mensen in de chat. Een voorbeeld van hoe een Twitchstream eruitziet, is in het onderstaande screenshot met de titel 'afbeelding 1' te zien. In het midden van het beeld is het spel dat gespeeld wordt te zien en aan de rechterkant van het beeld staat de chatbox. Op 'afbeelding 2' is een schematische weergave van de screenshot weergegeven (Recktenwald, 2015).



Afbeelding 1: Screenshot Twitchstream



Afbeelding 2: Schematische weergave Twitchstream (Recktenwald, 2015)

## 1.2 Online communities

Preece (2000) omschrijft een online community aan de hand van vier kernelementen.

Bateman (2008, p.4) somt deze vier kernelementen op en noemt deze omschrijving de meest complete omschrijving van een online community, vandaar dat deze definitie van een online community in dit onderzoek gehanteerd wordt:

1) People, who interact socially as they strive to satisfy their own needs or perform special roles. 2) a shared purpose, such as an interest, need, information exchange, or service that provides a reason for the community. 3) policies, in the form of tacit assumptions, rituals, protocols, rules and laws that guide people's interactions and 4) computer systems, to support and mediate social interaction and facilitate a sense of togetherness.' (Bateman, 2008, p.2-3)

Twitch.tv zou gezien kunnen worden als een online community op basis van deze vier hoofdelementen. Kaytoue, Silva, Cerf en Meira (2012, p.1) omschrijven de website als: 'a live video streaming platform. Typically, major tournaments are broadcasted, but generally a single player broadcasts his games, chats, explains his game style and gives advices, which finally induces new kinds of relationships between him and his spectators.' Ze brengen het platform in verband met het begrip 'social tv', omschreven door Cesar en Geerts (2011). Uit hun survey bleek dat het opbouwen en behouden van een community één van de belangrijkste redenen is waarom mensen meedoen aan social tv. Mensen die participeren aan social tv delen hun gedachtes, commentaar en impressies over het programma binnen een grote groep mensen (Cesar en Geerts, 2011, p.349).

Door de mogelijkheden die Twitch.com biedt, worden mensen met dezelfde interesses verenigd. De gamer geeft tips aan diegene die het spel zelf ook willen uitspelen, maar een livestream kan ook als tijdverdrijf gekeken worden. In de chat wordt er gediscussieerd over het spel en over de acties die de gamer uitvoert. Binnen iedere Twitchstream zijn er bepaalde regels. Veel van deze regels zijn impliciet en verschillen per twitchstream. Binnen de chat worden de ongeschreven regels gehandhaafd door moderators: 'moderators are given the privileges to perform administrative duties within the stream. [...]. They have the power to permanently ban or temporarily timeout viewers.' (Hamilton, Garretson & Kerne, 2014, p.2). Wanneer iemand uit de chat zich niet aan de regels van de stream houdt, mogen de moderators diegene uit de chat verbannen. Een voorbeeld uit het corpus dat voor dit onderzoek is samengesteld, is het promoten van

websites die niets met de stream te maken hebben. In de chat verschijnt dan de naam van degene die de spam stuurde, gevolgd door deze melding: '<message deleted>'.

Online communities kunnen onderverdeeld worden in vier soorten namelijk: 'Discussion Communities', 'Task- and Goal-Oriented Communities', 'Virtual Worlds' en 'Hybrid Communities' (Stanoevska Slabeva, 2002, p. 78-80). Twitch.tv is een hybride vorm van de vier soorten communities die Stanoevska-Slabeva (2002) onderscheidt. De game die gespeeld wordt in een Twitchuitzending, hoort meer bij de virtual worlds for fantasy, maar vanuit het perspectief van de gamer zou je kunnen stellen dat Twitch bij de task- and goaloriented communities hoort, omdat bepaalde doelen in de game behaald dienen te worden. De chat helpt hierbij de gamer om deze te behalen en als community werken ze samen naar de ontknopning van de game. De chat kan echter ook vallen onder een 'community for discussion or conversation', omdat de deelnemers aan de chat samen discussiëren over hoe de gameplay moet verlopen. Naast de gameplay georiënteerde gesprekken, gaat het in de chat ook vaak over alledaagse onderwerpen zoals werk, kleding of geld. Chatters geven tips en kunnen zelfs elkaar steunen, dit onder toezicht van de gamer die zich daar ook in mengt als hij even niet bezig is met het spelen van de game.

### 1.3 Metacommunicatie: offline en online

Schiffrin (1980, p.201) onderscheidt drie soorten indicatoren van metacommunicatie, namelijk 'meta-linguistic referents, operators and verbs.' De meta-linguistic referents verwijzen naar items binnen de tekst en geven de structuur van een tekst aan, voorbeelden hiervan zijn: 'ten eerste', 'laatstgenoemd', 'ik zal je eens vertellen', en 'deze uitspraak is een leugen'. De meta-linguistic operators geven de wijziging of de combinatie van een voorstel weer in een complexere vorm, voorbeelden zijn: 'bedoeling', 'bijvoorbeeld' en 'juist/onjuist'. De laatste groep indicatoren van metacommunicatie zijn de 'meta-linguistic verbs'. Deze werkwoorden zeggen iets over de taal. Werkwoorden als 'toelichten', 'grappen' en 'ruziën' zijn voorbeelden van meta-linguïstische werkwoorden. (Schiffrin, 1980, p.202).

Caffi (2006) onderscheidt drie definities van metacommunicatie, de eerste definitie noemt hij 'metatheoretische reflectie' (p. 83). Deze vorm van metacommunicatie richt zich op hoe metacommunicatieve regels waarden en normen kunnen bijbrengen. De tweede definitie die Caffi (2006, p.84) geeft, draait om de vraag wat communicatie nu communicatie maakt. Hij omschrijft dit als 'the possibility and felicity conditions of communication [...]

there have been attempts to define the constitutive rules [...] the *quidditas*, rather than the *qualitas* of the text'. De derde vorm van metacommunicatie omschrijft Caffi (2006, p.85) als het 'managen van discourse'. Metacommunicatie wordt gedefinieerd als: 'the possibility that speakers have of communicating on the communication they are engaged in, by defining it and by confirming or modifying the definitions given by themselves and by their partners' (Caffi, 2006, p. 85). De spreker reflecteert op zijn eigen taalgebruik of op het taalgebruik van anderen om de discourse te managen.

Lanamäki & Pälvärinta (2009, p.236) omschrijven metacommunicatie als: 'communication that refers to other communications.' In hun onderzoek onderscheiden ze twee soorten metacommunicatie die Wilmot (1980) heeft afgeleid van de theorie van Bateson (1951).

Wilmot (1980) onderscheidt 'episodic metacommunication' en 'relational metacommunication'. Episodische metacommunicatie geeft de bedoeling van de uitspraak weer, bijv.: 'deze uitspraak is een grapje'. Relationele metacommunicatie geeft de verhouding tussen de gesprekspartners weer, bijv.: 'ik ben hier de enige die grapjes mag maken' (Lanamäki & Pälvärinta, 2009, p. 137).

Lanamäki & Pälvärinta (2009, p. 243) onderscheiden nog een andere vorm van metacommunicatie. Het gaat bij deze vorm van metacommunicatie niet om de bedoeling van de uitspraak of om het aangeven van de verhouding tussen gesprekspartners, maar over referenties aan de online community als geheel. Voorbeelden hiervan zijn metacommunicatieve uitingen die de gebruiker helpen te navigeren door het medium en uitingen die gaan over het functioneren van de website.

Er is gebleken dat metacommunicatieve genres niet altijd passen binnen relationele of episodische metacommunicatie. Metacommunicatieve uitingen kunnen nog ingedeeld worden bij een andere variant van metacommunicatie, namelijk metacommunicatie die refereert aan de community in zijn geheel (Lanamäki & Pälvärinta, 2009, p.243). Moderators die gebruikers helpen door het medium te navigeren of mensen die tips geven over het technische aspect van een website zijn voorbeelden van deze vorm van metacommunicatie (Lanamäki & Pälvärinta, 2009, p.243).

## 2. Doelstelling

Een groot verschil tussen de online- en offlinewereld is dat het laten zien van mimiek en gebaren op het internet veel moeilijker is. Degene aan de andere kant van het scherm ziet vaak niet de gezichtsuitdrukking van de ander en het beoordelen van de betekenis van een zin aan de hand van intonatie en gebaren, is in een chatomgeving niet mogelijk. Hierdoor kan het interpreteren van de taal voor moeilijkheden zorgen. Door te communiceren over eigen berichten of door de berichten van een ander te beoordelen, kan er duidelijkheid geschept worden over de bedoeling van een bepaalde taaluiting. Relationeel werk kan worden verzet en communities kunnen zo van betekenis worden voorzien (Arendholz, 2011, p.127).

Het doel van het onderhavige onderzoek is om door middel van metacommunicatie een beter inzicht te krijgen in de verhouding tussen de chat, de gamer en het spel in een aflevering op Twitch.tv. Met dit onderzoek wordt er gepoogd om de online community Twitch.tv en daardoor ook multimodale online communities beter te begrijpen.

Er wordt gepoogd om de verhoudingen binnen een aflevering op Twitch.tv beter te kunnen duiden aan de hand van verschillende vormen van metacommunicatie binnen de discours. Vanuit de beschreven literatuur en de inzichten die daarmee zijn verkregen is de volgende hoofdvraag opgesteld: *welke vormen van metacommunicatie komen voor in een aflevering op Twitch.tv en zijn hierbij verschillen te zien in de vorm van metacommunicatie tussen de chat, de gamer en de game?*

## 3. Methode

### 3.1 Corpus

In deze kwalitatieve discourse analyse werd de chat en de stream van maandag 4 april van een Twitchuitzending van het Nederlandstalige Twitchkanaal 'Lekkerspelen' getranscribeerd en daarna geanalyseerd. Lekkerspelen heeft rond de vijfhonderd kijkers per uitzending waarvan er naar schatting zo'n tweehonderd deelnemen aan de chat.

Op Twitch is er ook de mogelijkheid om te subscriben of te doneren. Bij een uitzending van Lekkerspelen wordt een nieuwe subscriber in het videobeeld aangegeven met zijn naam gevolgd door 'has subscribed'. Bij een donatie mag diegene die doneert een tekst intypen. Deze tekst verschijnt dan ook in het videoscherm en wordt uitgesproken door



een vrouwelijke robotstem. Er wordt in een hoog tempo gechat, gedoneerd en gesubscribed in een uitzending van Lekkerspelen. Het opgenomen materiaal bestaat uit ongeveer 1900 chatberichtjes en een half uur aan beeld en geluid. Er zijn elf mensen die hebben gesubscribed en twaalf deelnemers die hebben gedoneerd.

Achter Lekkerspelen zitten twee gastheren; Timon en Peter, die samen van allerlei soorten videogames spelen. Ze gebruiken hierbij alleen microfoons en geen facecam om te communiceren met hun publiek. In deze Twitchuitzending spelen Peter en Timon het spel 'Façade'. In dit spel kruipen ze in de huid van een personage dat op bezoek gaat bij zijn twee jeugdvrienden Grace en Trip. Peter en Timon kunnen in een balk intypen wat de hoofdpersoon tegen het koppel zegt. Zo kunnen ze de uiteindelijke uitkomst van het spel bepalen. Ook kunnen ze met hun personage door het appartement lopen waar Grace en Trip wonen. De bedoeling van het spel is dat ze niets ongepast zeggen waardoor ze 'naar huis' worden gestuurd.

De chat werd vanuit het programma 'Chatty' in een Wordbestand gekopieerd en geplakt. De stream werd opgenomen met het programma OBS. In een Excelbestand werd een transcript gemaakt van het opgenomen materiaal. Daarna werd de chat toegevoegd in het Excelbestand. Het uiteindelijke Excelbestand heeft vier kolommen, namelijk een met de tijd in uren, minuten en seconde, een met wat er in de game gebeurt en met de subscribe- en doneerreacties, een met wat de gamers zeggen en een die de chat weergeeft. In de analyse is er aan de kolomtitels toegevoegd of het om gesproken of geschreven taal gaat.

De gamers communiceren door middel van gesproken taal met elkaar en met de chat, maar ze gebruiken geschreven taal in het spel. De personages uit het spel worden ondertiteld, maar spreken ook uit wat ondertiteld is. In het transcript is de ondertiteling overgenomen, omdat deze precies transcribeert wat gezegd wordt door de personages. De communicatie van Grace en Trip is dus zowel mondeling als schriftelijk. De chat communiceert enkel via geschreven taal.

Voor het gemak krijgt Timon de letter 'T' en Peter de letter 'P' in het transcript. De twee hoofdpersonen uit het videospel: Grace en Trip, zullen aangegeven worden met een 'G' en met 'TR'. In het spel is er de mogelijkheid om iets naar de hoofdpersonen te typen. Peter zit in de stream achter het toetsenbord en typt uitingen naar Grace en Trip. Wanneer Peter iets typt naar Grace en Trip wordt dat in de 'game' kolom aangegeven als 'Peter typt:'

met daarachter dat wat hij typt. Peter en Timon typen in het gehele transcript niets naar de chat. Ze communiceren enkel mondeling met hun publiek.

In de analyses is er nog een kolom met regelnummers toegevoegd zodat de uitingen makkelijk terug te vinden zijn in het corpus. Wanneer er in een fragment uitingen weg zijn geknipt, wordt dit aangegeven met [...], achter dit teken staat het aantal berichten dat verwijderd is. '[...]*x*5' betekent dat er in die kolom vijf berichten zijn verwijderd. De usernames van de chatters worden op deze manier aangegeven: <Naam user>.

### 3.2 Analysemethode

Uit een Excel bestand is een corpus van vijftig metacommunicatieve uitingen opgesteld. Deze zijn geïdentificeerd aan de hand van de definitie van metacommunicatie volgens Caffi (2006). Er werd beoordeeld of de uiting reflecteert op het eigen taalgebruik of op het taalgebruik van de ander. Ook werd er gekeken of de uiting past binnen één van de drie categorieën die worden beschreven door Lanamäki & Pälvärinta (2009). Daarnaast werd er onderzocht wie de zender en wie de ontvanger is en of er verschil is tussen de metacommunicatieve uitingen van de drie zenders (game, gamers en chat). Uit het corpus zijn de meest voorkomende metacommunicatieve uitingen onderverdeeld in handelingen. Deze handelingen worden in de analyse uitgebreid toegelicht.

### 3.3 Ethiek

Er is geprobeerd om in contact te komen met de gastheren van de stream. Helaas zijn zij onbereikbaar. Hun Twitchuitzendingen zijn openbaar en iedereen mag meekijken en mee chatten. Niets is privé op Twitch.com, dus er mag geknipt, geplakt en getranscribeerd worden. Volgens de website zelf, is alles wat je erop plaatst je eigen verantwoordelijkheid:

Please be aware, however, that any personal information that you voluntarily choose to display on any publicly available portion of the Twitch Service –such as when you publish content, comments or profile information- becomes publicly available and may be collected and used by others' (Twitch Privacy Policy, 2014).

Met deze privacy policy ga je akkoord wanneer je een account aanmaakt op Twitch of wil meedoen aan de chat. Het is daarmee ethisch verantwoord om de uitzending op te nemen en te onderzoeken. De namen van de chatters worden in dit onderzoek niet geanonimiseerd, omdat er in geen geval door de username naar een specifiek persoon

verwezen wordt. Usernames op Twitch.tv zijn vaak woordgrapjes of afleidingen van persoonsnamen. Aan de hand van een Twitchnaam kan onmogelijk een persoon aan verbonden worden, tenzij openbaar is wie er achter de username zit.

## 4. Analyses

Voorbeelden uit het corpus zijn onderverdeeld en uitgelicht in de vier meest voorkomende metacommunicatieve handelingen. De volgende paragrafen onderscheiden deze vier handelingen.

### 4.1 Oordelen over opmerkingen en gesprekken

De volgende analyse betreft het oordelen over opmerkingen en gesprekken. Bij deze vorm van metacommunicatie wordt de conversatie in het spel, tussen de twee gamers en veelvoorkomende uitingen van de chat beoordeeld. De gamers en de chat reageren op het gesprek van Grace, Trip en Peter en geven hier feedback op. Veelal beoordelen ze het gesprek op een negatieve manier. Zo beoordelen Peter en Timon het gekibbel tussen Grace en Trip als ‘ruzie’ en interpreteren ze hun manier van praten als ‘janken’ en ‘zeuren’.

#### Fragment 1

regel	Tijd	Timon en Peter (gesproken)	Game (geschreven & Gesproken)
1681	21:00:57		TR: Uhh, God! What the hell had been going on in here?
1685	21:01:01		TR: Heh... should I just go back to the kitchen?
1686	21:01:02	T: Wat ben je nu voor een jankjoch, joh	
1688	21:01:04		G: No, Trip, no, everything's fine, our friend is just teasing...
1689	21:01:05	T: Zit niet zo te janken.	
		[...] x1	[...] x2
1693	21:01:09	P: Moet ik hem ook knuffelen een keer?	
1695	21:01:11	T: Ja, kijk maar hoe hij reageert.	
1702	21:01:18		G: Oh, well... you seem to remember how much Trip likes getting attention.
1706	21:01:22	P: Nou gaat zij weer janken. Wat is dit?	

In fragment 1 noemt Timon Trip een ‘jankjoch’ en geeft aan dat hij niet zo moet zitten janken. Wanneer Trip eindelijk stopt met ‘janken’, begint Grace ermee (r.1706). De hosts van de twitchstream beoordelen de uitingen van de hoofdpersonen van de game. De gamers

concluderen dat het koppel in het spel ruzie maakt en zeurt. De gamers proberen Trip te sussen door hem een knuffel te geven (r.1693 & r.1695), maar dan gaat Grace ‘weer janken’. Peter en Timon proberen het gezeur te stoppen door in te grijpen in het spel, maar dit werkt niet.

Wanneer Peter zelf mee gaat typen in het spel, begint de chat pas opmerkingen over de conversatie tussen de hoofdpersoon in het spel te maken (fragment 2).

*Fragment 2*

Regel	Tijd	Game (mondeling & schriftelijk)	Chat (schriftelijk)
895	20:57:52	Tr: No, no, Grace, no no, he's just... testing us tonight, I think heh... it's funny...	
896	20:47:53		<robbiedeslak> Ongemakkelijk dududududu [...] <sup>x10</sup>
903	20:48:00		[<Gestellee_> awkward
906	20:48:03	Peter typt: What do you want to do?	
			[...] <sup>x3</sup>
908	20:48:05		<%Cactustepel> man dit spel is zo ongemakkelijk [...] <sup>x5</sup>
914	20:48:11		<Hvanriel> lekker gesprek <%melisclovnbassie> ONGEMAKKELIJK TADUDUDUM [...] <sup>x19</sup>
927	20:48:24		<Psychopaard> Dit is ongemakkelijk

Na een gesprek dat eigenlijk alleen tussen Grace en Trip plaatsvindt, besluit Peter zich actief te mengen in de conversatie tussen de twee hoofdpersonages. Hij vraagt in het spel wat Grace en Trip willen doen (r.906). Het valt op dat wanneer Peter iets typt in het spel, de chat pas op het spel gaat reageren. Ook dan pas komen metacommunicatieve uitingen tussen de chat en het spel voor. De chat maakte eerst geen opmerkingen over het spel, maar in fragment 2 bestempelen de deelnemers aan de chat het gesprek tussen Peter, Grace en Trip als ‘ongemakkelijk’ (r. 896, 903, 908, 914 & 927). Pas wanneer Peter en Timon een actieve rol gaan spelen in de gameplay, reageert de chat op de game. Wanneer de gamers niet deelnemen aan het gesprek tussen Grace en Trip, is de chat ook veel minder bezig met het beoordelen van het spel. De chat is dus enkel actief met het spel bezig, wanneer de gamers dit ook zijn.

De gamers interpreteren ook de uitingen van de chat. De deelnemers aan de chat geven namelijk tips aan de gamers. Na de eerste keer dat ze game-over zijn, wil de chat dat ze in een nieuwe poging Grace proberen te versieren (fragment 3). Timon en Peter hebben hier eerst geen zin in (zie bijlage 1), maar als er weerstand vanuit de chat komt, gaan ze toch proberen om Grace aan hun zijde te krijgen.

*Fragment 3*

Regel	Tijd	Timon en Peter (mondeling)	Chat (schriftelijk)
1145	20:52:02		<%Blitszyyy> NERDS 
			[...]x6
1148	20:52:04		<%joost3399> JULLIE ZIJN ECHT NEURDS
1150	20:52:06		<%alcoholic_joker> hey jullie zijn echt nerds.
		[...]x2	[...]x7
1155	20:52:11		<%alcoholic_joker> jullie kunnen echt geen vrouw versieren
			[...]x2
1157	20:52:13		<%Peters_Vader> super nerds!
			[...]x2
1162	20:52:18		<%meliscdownbassie> jullie zijn toch een stel samen?!?!
1163	20:52:19	T: Oh, de chat daagt ons echt uit.	
		[...]x5	[...]x3
1177	20:52:33	T: Daar gaan we, we gaan die vrouw versieren.	

Eerst beoordeelt de chat Timon en peter als ‘nerds’, omdat ze Grace niet willen versieren (r.: 1145, 1148, 1150, 1155 & 1157). Timon reageert hierop door de uitingen van de chat te bestempelen als ‘uitdaging’. De manier waarop het spel gespeeld gaat worden, wordt in dit fragment gestuurd door de chat. Timon, maar vooral Peter wilde eerst het spel niet spelen op de manier zoals de chat het voorstelt (zie bijlage 1), maar de twee gamers laten zich toch overhalen door de chat, omdat ze de uitingen in de chat metacommunicatief beoordelen als ‘uitdaging’ (r.1163). De chat kan dan wel geen directe invloed op het spel uitoefenen, maar wanneer ze het juiste taalgebruik hanteren, hebben ze wel degelijk invloed op de manier hoe het spel gespeeld wordt.

#### 4.2 Creëren van wederzijds begrip

In de communicatie op Twitch.tv wordt er veel gebruik gemaakt van dubbelzinnigheid en grappen. Deze grappen worden vaak van een metacommunicatieve context voorzien. In de chat is het niet mogelijk om de betekenis van een uitspraak aan intonatie of de gezichtsuitdrukking van de ander te zien. Dit zou kunnen verklaren dat deze uitspraken vaak worden toegelicht.

##### Fragment 4

Regel	Tijd	Chat (schriftelijk)
727	20:45:04	<%HeisenTwerk> PAT
		[...]x1
729	20:45:06	<%HeisenTwerk> VAN PAT AND MAT
		[...]x39
771	20:45:48	<Chocoladecakeje> @Heisentwerk Pat en mat (buurman en buurman) XD
		[...]x50
799	20:46:16	<%HeisenTwerk> @Chocoladecakeje, ja, dat was wel de strekking van die grap ja

In fragment 4 is de chat, samen met de gamers, bezig met het uitkiezen van een naam voor hun gamecharacter. HeisenTwerk stelt voor om de hoofpersoon 'Pat' van 'Pat en Mat' te noemen. Chocoladecakeje reageert hierop en laat met de smiley 'XD' overkomen dat hij het grappig vindt, omdat de namen Pat en Mat verwijzen naar Buurman en Buurman.

HeisenTwerk bevestigt de interpretatie van Chocoladecakeje en laat weten dat hij het personage van Peter en Timon om dezelfde reden Pat wil noemen en dat ze op dezelfde lijn zitten. Het was blijkbaar niet voldoende om enkel Pat en Mat te noemen en dan ervan uit te gaan dat iedereen met deze namen refereert naar Buurman en Buurman. Wanneer iemand ergens aan refereert kan er dus metacommunicatie gebruikt worden als diegene wil dat het grootste gedeelte van de chat een opmerking hetzelfde interpreteert.

Ook de gamers proberen uitspraken van betekenis te voorzien. Wanneer Timon en Peter niet meer weten wat ze tegen Grace en Trip moeten zeggen, stelt de chat voor dat ze 'melon' moeten intypen. Peter typt het woord in en ze zijn game-over.

##### Fragment 5

Regel	Tijd	Timon en Peter (mondeling)	Game (schriftelijk)
1040	20:15:17		Peter typt: melon, baby

	20:15:19	[...] x3	[...]x2
1052	20:50:29	T: Maar waarom?	
1053	20:50:30	T: Wat betekent dat dan?	
1055	20:50:32	P: een meloen, schatje.	
1061	20:50:38	T: Game-over?	

De gamers vragen zich in fragment 5 af waarom ze game-over zijn door het gebruik van het woord 'melon'. Peter licht niet toe wat het gebruik van het woord 'melon' betekent, maar vertaalt enkel het woord letterlijk. Peter interpreteert de vraag van Timon (r.1053) op een andere manier dan dat Timon het bedoelde. Volgens Timon betekent 'melon, baby' namelijk 'Game-over', terwijl Peter de twee woorden van hun Nederlandse betekenis voorziet.

Metacommunicatieve vragen zorgen dus niet altijd voor meer duidelijkheid, het kan juist ook onbegrip en miscommunicatie veroorzaken.

In een nieuwe poging om het spel uit te spelen, proberen Peter en Timon Grace te versieren. Ze geven haar kussen en knuffels. De chat lijkt zich niet zo veel van de gameplay aan te trekken, totdat Grace zegt: 'our friend is just teasing' (r.1688). Zij impliceert hiermee dat de avances van het personage van Timon en Peter alleen maar plagerijtjes zijn. Timon en Peter reageren niet op deze uitspraak, maar de chat interpreteert de uitspraak wel (fragment 6).

#### Fragment 6

Regel	Tijd	Game (mondeling & schriftelijk)	Chat (schriftelijk)
1688	21:01:04	G: No, Trip, no, everything's fine, our friend is just teasing...	
			[...] x3
1691	21:01:07		<%Cactustepel> FRIENDZONE] <@%Piraatharry> FRIENDZONED :(
1692	21:01:08		<%+o_Esther> FRIENDZONED [...] <Soloman212> Friendzoned
1694	21:01:10		[...] <%potsierlijkeparelhoender> FIENDZONE
1695	21:01:11		<%Slakkeneter> FRUENDZZON E
1696	21:01:12		<HarpertFredje> Niet gevriendzoned worden!!!
1697	21:01:13		[...] <%ImnotDaan> frendzoon
1698	21:01:14		<%Kutjoch_> dat is pijnlijk

1699	21:01:15		[...] <%Karmajuul> FRIENDZONED
			[...]x2
1701	21:01:17		<%Dylanvdans> FRIENDZONE RIP
			[...]x4
1704	21:01:20		<%Blitszyyy> frendsun
			[...]x4
1706	21:01:22		<%leavingarrow> FRENZOOONT

Terwijl Peter en Timon doorgaan met het spel, zonder aandacht te besteden aan de uitspraak van Grace, gebruikt de chat metacommunicatie om de uitspraak van Grace te duiden als ‘gefriended’ zijn. Dit houdt in dat Grace de hoofdpersoon van het spel niet ziet als mogelijke liefde, maar als een vriend. Nergens in het spel of bij de gamers wordt het woord ‘friendzone’ in de mond genomen, enkel de chat interpreteert deze uitspraak als gefriended worden. In fragment 6 wordt er wederzijds begrip gecreëerd over een uiting. De chat verleent betekenis aan het woord ‘friend’. De eerste chatters typen het woord in dezelfde seconde (r.1691), waarna de rest van de chat het ook overneemt. HarpertFredie beoordeelt niet enkel de uiting, maar roept ook op om niet gefriended te worden (r.1696).

#### 4.3 Corrigeren van spelling en uitspraak

Zowel binnen de chat, tussen de twee gamers en van gamers naar chat en vice versa sturen deelnemers elkaars communicatie. Bij het corrigeren van de spelling en de uitspraak wordt het taalgebruik ook met behulp van metacommunicatie beoordeeld, namelijk als goed of fout.

Binnen de chat wordt er op het gebied van spelling gecorrigeerd.

#### Fragment 7

Regel	Tijd	Chat (schriftelijk)
118	20:34:56	<%+o_Esther> Begin over watermeloenen, vind ze leuk Kappa
		[...] x 14
129	20:35:07	<%Kutjoch_ > @o_Esther, vind
		[...] x27
139	20:35:17	<%+o_Esther> @Kutjoch_ Vind ze leuk ja
		[...] x 19
153	20:35:30	<%Kutjoch_ > @o_Esther, vind 



		[...] x 22
163	20:35:40	<%+o_Esther> @Kutjoch_ Ik vindt jou niet leuk

In fragment 7 wijst Kutjoch o\_Esther op haar dt-fout, dit begrijpt o\_Esther in eerste instantie niet, maar wanneer Kutjoch zijn uitspraak voorziet van een sarcastische smiley, begrijpt ze het. In plaats van dat o\_Esther haar uitspraak corrigeert, maakt ze waarschijnlijk expres een dt-fout richting Kutjoch (r. 163). In plaats van dat Kutjoch haar corrigeert, laat hij haar haar eigen fout corrigeren. Net zoals in fragment 5 is in dit voorbeeld leidt metacommunicatie niet altijd tot een eenduidige betekenis. O\_Esther lijkt namelijk de metacommunicatieve opmerking van Kutjoch in eerste instantie niet te begrijpen en beantwoordt het berichtje door het laatste gedeelte van haar eigen bericht te herhalen. Wanneer haar gesprekspartner de smiley gebruikt, begrijpt ze het pas. Wanneer Kutjoch op deze manier de spelling zou verbeteren van iemand die zich niet bewust is van de Nederlands werkwoordspelling, zou er nog meer onbegrip over de betekenis van de uiting ontstaan.

Wanneer de chat Peter en Timon corrigeert, doen ze dit op basis van uitspraak. De gamers spelen het spel Façade, maar weten niet hoe ze dit moeten uitspreken. De chat reageert hierop door het woord fonetisch voor hen te spellen (fragment 8). Er wordt schriftelijke metacommunicatieve opmerkingen gemaakt om mondelinge spraak te corrigeren.

#### Fragment 7

Regel	Tijd	Timon en Peter (mondeling)	Chat (schriftelijk)
249	20:37:06	P: We vroegen jou om welk spel je ons wilde zien spelen. Jullie zeiden Façade. Is dat hoe je het uitspreekt? Faseed?	[...]x2
255	20:37:12	T: Ik weet het niet, het is te luxe voor mij	
256	20:37:13	P: Fasaaad. Het is toch Fasaad?	
		[...] x4	[...] x37
273	20:37:30		<%Andyvie123> fa-cawwwde
		[...] x2	[...] x3
279	20:37:36		<%+o_Esther> Facaaaaahhhhhhd
280	20:37:37	[...]	[...] x3 <%MrUnox> faasaat <%KillerPanda007> FASSADE

		[...] x3	[...] x7
291	20:37:48		<%AydenNocus> vaswaat

Wanneer Peter erachter komt dat hij in het Engels moet gaan typen om het spel te kunnen spelen, verontschuldigt hij zich alvast voor de taalfouten die hij gaat maken. In fragment 9 maakt hij een metacommunicatieve opmerking over zijn eigen taalgebruik. Peter wil niet afgerekend worden op zijn taalfouten, omdat hij weet dat hij niet goed in het Engels kan spellen. In de chat wordt er daardoor wel vaker gelachen om zijn spelling, maar hij wordt geen enkele keer verbeterd (bijlage 2).

*Fragment 9*

Regel	Tijd	Timon en Peter (mondeling)
841	20:46:58	P: Ik ga wel veel spelfouten maken hoor.

#### 4.4 Onderhandelen van interactionele- en taalgebruiksnormen

Deze vorm van relationele metacommunicatie gaat niet enkel van gamer naar chat, maar ook van de chat richting de gamers. Tussen de twee gamers vindt deze vorm van metacommunicatie ook plaats.

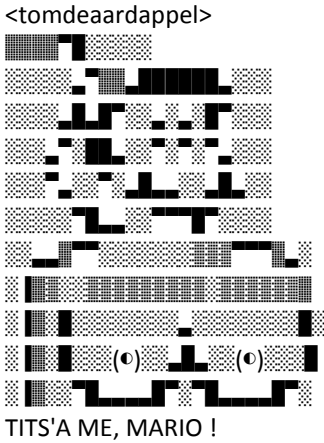
*Fragment 8*

Regel	Tijd	Timon en Peter (mondeling)	Game (schriftelijk)
1146	20:52:03		"Psychopaard just subscribed!"
1149	30:52:05	T: Psychopaard, das een lekker naampje. Nog geinig ook.	
1151	20:52:07	P: bedankt voor het subscriben, zeggen ze dan.	

In fragment 10 wijst Peter Timon op zijn taalgebruik. Hij had eigenlijk 'bedankt voor het subscriben' moeten zeggen, in plaats van dat wat hij nu zegt. Peter 'leert' Timon dat hij dankjewel moet zeggen wanneer iemand subscribed. Timon neemt dit over en bedankt de volgende subscriber (zie bijlage 3).

Op een gegeven moment gaat er iets mis in de stream en begint de chat 'Mario's met grote boezem' te typen. Peter en Timon vinden dit niet kunnen en roepen de chat op om met deze uiting te stoppen.

Fragment 9

Regel	Tijd	Timon en Peter (mondeling)	Chat (Schriftelijk)
1271	20:54:07		 <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
1280	20:54:16	T: Geen Mario met een flinke boezem in de chat alsjeblieft	
1282	20:54:18	T: Dat vind ik niet oké	
1283	20:54:20	P: hij zegt ook Tit's me	
1284	20:54:21	T: Tit's a me, Mario	
1287	20:54:25	P: Niet lachen	

Omdat Peter en Timon er toch stiekem om moeten lachen, wordt de chat helemaal vol gespamd met Mario's met grote boezem (fragment 11). De moderators geven de mensen die er een sturen een time-out, maar het berichtje blijft nog zeker vijf minuten prominent aanwezig in de chat, voordat de moderators en Timon en Peter hun chatters weer in het gareel hebben (zie bijlage 4). De chat lijkt dus niet te luisteren naar de twee gamers en de moderators. Ze blijven, ondanks de time-outs en de oproep van Timon en Peter, gewoon spammen. Het onderhandelen over normen binnen de Twitchstream met behulp van metacommunicatie verloopt niet zonder enige rebellie. Wanneer de chat het niet eens is met een bepaalde norm die de moderators en de gamers hebben vastgesteld, trekken ze zich er niets van aan en gaan ze juist de ongewenste uiting gebruiken.

Van de chat richting de gamers worden er ook sturende opmerkingen over het taalgebruik gemaakt. Fragment 12 is maar één voorbeeld van de vele keren dat de chat opriep dat Timon en Peter hun taal moeten aanpassen. Ook al is de Twitchuitzending van Peter en Timon en hebben zij het laatste woord, toch voelt de chat zich geroepen om het taalgebruik van de gastheren te sturen. De chat weet dat hij invloed kan uitoefenen op de manier waarop het spel gespeeld wordt, dus hij zou ook invloed kunnen uitoefenen op het taalgebruik van de gamers.

Regel	Tijd	Peter en Timon (mondeling)	Chat (schriftelijk)
1251	20:53:47	T: Geen kutmoppies	
1252	20:53:48	P: Geen moppen effe	
1254	20:53:50	T: Laatste keer	
1256	20:53:52	P: anders stoppen we gewoon met dit streampie, of wat?	
1260	20:53:56	T: Stream gaat fout	
1263	20:53:59	P: Kijk nou, godsamme Timon, dit is jouw schuld, hoor.	[...] x13
1264	20:54:00		<mannelijkeman70> wow niet schelden

## 5. Conclusie en discussie

De meest voorkomende metacommunicatieve praktijken in een Twitchstream van Lekkerspelen zijn vooral gericht op het:

- *Oordelen over opmerkingen en gesprekken*
- *Creëren van wederzijds begrip*
- *Corrigeren van spelling en uitspraak*
- *Onderhandelen van interactionele- en taalgebruiksnormen*

Opmerkingen en gesprekken worden vooral negatief beoordeeld. Er worden woorden gebruikt als ‘janken’ en ‘zeuren’ (fragment 1) om uitingen door de hoofdpersonen in de game te duiden. Wanneer Peter zich mengt in het gesprek van Grace en Trip, beoordeelt de chat hun gesprek als ongemakkelijk (fragment 2). De chat lijkt zich eerst niet veel van het spel aan te trekken, pas wanneer de gamers actief meedoen aan het spel, gaat de chat zich ook mengen in de gameplay. De chat kan geen directe invloed uitoefenen op het spel, ze kunnen enkel de gameplay sturen via de gamers. Wanneer de chat de gamers gaat uitdagen (fragment 3), passen Peter en Timon hun speelmanier aan aan de wensen van de chat. De gamer mag dan wel het laatste woord hebben wanneer het gaat om het spelen van het spel, maar ze zijn wel financieel afhankelijk van hun publiek dat geld moet betalen voor subscriben en doneren. Wanneer Timon en Peter een goedlopende stream willen uitzenden, moeten ze rekening houden met de opmerkingen die worden gemaakt en de aanwijzingen die worden gegeven door de chat.

Het creëren van wederzijds begrip gebeurt vooral op woordniveau. Enkel woorden en losse uitspraken zonder een onderwerp en werkwoordelijk gezegde worden van een extra toelichting voorzien (fragment 4, 5 & 6). Binnen de chat worden grapjes extra toegelicht om aan te geven dat iedereen op dezelfde lijn zit (fragment 4). De chat creëert onafhankelijk van de gamers en de game wederzijds begrip (fragment 6). Ze verlenen een betekenis aan het woord 'friend' dat Grace gebruikt (fragment 6, r. 1688). Zonder dat de gamers of de hoofdpersonen in het spel het over 'friendzone' hebben, komt de chat overeen dat Peter en Timon gefriendzoned zijn. Wanneer Peter en Timon game-over zijn doordat ze het woord 'melon' typten, lijkt metacommunicatie juist voor verwarring te zorgen (fragment 5). Timon vraagt wat deze uiting betekent met betrekking tot het game-over zijn, maar Peter geeft als antwoord op zijn vraag de Nederlandse vertaling van de woorden 'melon' en 'baby'. Zij hebben juist geen wederzijds begrip gecreëerd. Beiden gaven ze een andere betekenis aan de uiting, dit in tegenstelling tot wat Arendholz (2011) stelt; er wordt geen duidelijkheid geschept over de bedoeling van een bepaalde taaluiting.

Bij het corrigeren van spelling en uitspraak valt het op dat de gamers en de chat hun uitingen zelf corrigeren. In fragment 7 wijst Kutjoch o\_Esther op haar taalfout, maar hij verbetert haar niet. Dit doet ze zelf, waarschijnlijk door expres een dt-fout te maken (fragment 7, r.163). De chat maakt geen opmerking over de uitspraak van het woord 'Façade', totdat Peter vraagt hoe de naam van het spel eigenlijk uitgesproken moet worden (fragment 8).

In de stream lijkt spelling en uitspraak niet heel belangrijk te zijn. Een enkele keer wordt iets zonder dat ernaar gevraagd is, gecorrigeerd, maar vaak wordt er eerst een opmerking over het eigen taalgebruik gemaakt, voordat uitingen gecorrigeerd worden. Peter verontschuldigt zich bij het spelen van het spel al op voorhand voor zijn slechte Engelse spelling (fragment 9). De chat verbetert hem geen enkele keer wanneer hij een fout maakt, ze moeten er enkel een beetje om lachen (zie bijlage 2). De chat is qua verbeteren van spelling en uitspraak heel mild. Ze verbeteren elkaar nauwelijks en wanneer ze het doen, laten ze de ander zijn fout inzien of verbeteren ze het omdat de ander erom gevraagd heeft. In deze online community worden spel- en taalfouten niet gezien als iets waar iemand op afgerekend moet worden

Het onderhandelen over interactionele- en taalgebruiksnormen komt het meest voor binnen het corpus. Net als bij een tv-programma zou je denken dat de gastheren en de

moderators bij een Twitchstream het hoogste woord hebben. De chat lijkt echter ook invloed uit te oefenen op de gamers en zich niet zo veel aan te trekken van de verzoeken van de gamers en de moderators. Wanneer de chat begint met Mario's met boezem sturen (fragment 11), roepen de gamers op om dit te staken, de moderators gaan aan het werk en proberen iedereen die een Mario met boezem stuurt een time-out te geven. De chat trekt zich hier echter niets van aan en blijft nog zeker vijf minuten volop spammen (zie bijlage 4).

De chat laat zich ook vaak uit over de spreekstijl van Timon en Peter. De gamers zouden niet moeten schelden (fragment 12), ruziën en schreeuwen. Timon en Peter lijken hier ook geen gehoor aan te geven en gaan gewoon door met waar ze mee bezig waren. De verhouding tussen de gamers en de chat lijkt dus een van gelijkwaardige aard te zijn. Beide partijen roepen elkaar op om hun taalgebruik aan te passen, maar beiden trekken ze zich hier niets van aan.

Terwijl de gamers de hele stream bezig zijn met het spel, lijkt de chat alleen maar interesse te tonen in de game wanneer Timon en Peter actief deelnemen aan het gesprek tussen Trip en Grace. Ze beoordelen het gesprek tussen de twee personages namelijk pas als 'ongemakkelijk' wanneer Peter ook meedoet aan het gesprek (fragment 2). De chat vindt de acties van Peter en Timon in het spel belangrijker dan het spel zelf. Wanneer Timon en Peter niet actief deelnemen aan het spel, verschuift de aandacht in de chat van de gameplay naar het gesprek tussen de twee gamers of naar losse gesprekken binnen de chat. De chat reageert pas op een metacommunicatieve manier op de game wanneer Timon en Peter actief deelnemen aan het spel.

Of er metacommunicatie plaatsvindt met het spel als zender, hangt heel erg af van welk spel er in de stream gespeeld wordt. Ondanks dat *Façade* een spel is waarbij de personages kunnen reageren op wat de gamer typt, maken Grace en Trip geen enkele metacommunicatieve opmerking. Wanneer de personages een uiting niet begrijpen, zeggen ze niks, beginnen ze te mompelen of negeren ze de uiting. Zowel de chat als de gamers maken opmerkingen over het taalgebruik van de game, maar of ze dit bij ieder spel doen, kan niet geconcludeerd worden, omdat er ook veel games bestaan waarin er amper of niet gepraat wordt (denk aan *Super Mario*, *Donkey Kong* of *Call of Duty Black Ops*).

Er kan geconcludeerd worden dat metacommunicatie niet afhankelijk lijkt te zijn van mondelinge of schriftelijke taal. In alle vier de metacommunicatieve genres komen zowel mondelinge als schriftelijke metacommunicatieve uitingen voor. Op Twitch.tv gaat het erom

wie wat zegt en niet of dit schriftelijk of mondeling is. Zowel de gamers als de chat kunnen dezelfde soort metacommunicatieve reactie op een uiting geven.

Opvallend is dat de derde vorm van metacommunicatie die Lanamäki en Pälvärinta (2009) onderscheiden, niet voorkomt binnen het corpus. Er wordt niet met metacommunicatieve uitingen gerefereerd aan de community in zijn geheel. Dit zou echter per Twitchuitzending kunnen verschillen. In streams is het mogelijk dat de gastheer uitlegt hoe er gedoneerd kan worden, of leert de chat iemand hoe bepaalde smileys gebruikt kunnen worden. De derde vorm van metacommunicatie komt echter niet zo prominent voor als Lanamäki en Pälvärinta doen geloven. Natuurlijk moet hierbij wel in het achterhoofd gehouden worden dat Lanamäki en Pälvärinta (2009, p.237) onderzoek deden naar 'textual-asynchronous communities' op Wikipedia en Twitch.tv een hybrid community is.

Het enkel hanteren van de tweedeling die Wilmot (1980) maakte, is echter niet voldoende geweest om metacommunicatie op Twitch.tv te kunnen duiden. Wanneer alle metacommunicatieve uitingen uit het corpus ingedeeld waren in enkel relationele- en episodische metacommunicatie had er enkel geconcludeerd kunnen worden dat vooral episodische metacommunicatie voorkomt in een stream op Twitch.tv. Dit geeft geen volledig beeld van de community op het gebied van het gebruik van metacommunicatie.

Ook de definitie van metacommunicatie die Caffi (2006) hanteert, is te breed om een corpus mee in te kunnen delen. Wanneer er enkel een onderscheid werd gemaakt tussen communicatie die refereert aan het eigen taalgebruik of het taalgebruik van de ander, zou dit ook geen inzicht bieden in de online community op Twitch.tv. Daarom werd er in het onderhavige onderzoek voor gekozen om de meest opvallende verschijningsvormen van metacommunicatie binnen het corpus te gebruiken en deze toe te lichten. Deze vierdeling kan wel een inzicht geven in de online community, omdat er werd ingegaan op wat er precies gebeurt in het medium wanneer er metacommunicatie gebruikt wordt. Op deze manier zou er een eenduidige conclusie getrokken kunnen worden over op welke manier er door middel van metacommunicatie bijvoorbeeld wederzijds begrip gecreëerd wordt of spelling en uitspraak gecorrigeerd worden.

De vierdeling die in dit onderzoek gemaakt is, zou in toekomstig onderzoek ook getoetst kunnen worden. Komen deze metacommunicatieve handelingen ook voor in andere Twitchstreams, of misschien op andere mediakanalen zoals Youtube? Komen de metacommunicatieve handelingen voor, maar dan met een andere aanleiding of ander

gevolg (denk bijvoorbeeld aan het corrigeren van taaluitingen binnen de chat waarbij deelnemers elkaar wel veroordelen op het gebied van spelling, of een Twitchstream waarbij het taalgebruik van de gamers wel wordt aangepast wanneer de chat hier iets over zegt). Kunnen er nog metacommunicatieve genres toegevoegd worden, of is deze vierdeling helemaal niet van toepassing op andere Twitchstreams?

Kortom, er zijn nog genoeg vragen die onbeantwoord zijn gebleven. Door middel van het onderscheiden van metacommunicatieve handelingen is er meer inzicht verkregen in de online community Twitch.tv, maar of het onderhavige onderzoek specifiek geldt voor een stream waarin het kanaal LekkerSpelen het spel *Façade* speelt, of kan worden doorgetrokken naar andere Twitchstreams of misschien zelfs andere mediakanalen, is nog maar de vraag.

## 6. Bibliografie

- Arendholz, J. (2011). Chapter 7. Analyzing online message boards 1. Thread starts. In J. Arendholz, *(In)Appropriate Online Behavior: A Pragmatic Analysis of Message Board Relations* (127-163). Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Bateman, P.J. (2008). The phenomena of Online Communities. In P.J. Bateman, *Online community referrals and commitment: how two aspects of community life impact member participation* (1-6). Ann Arbor: UMI Microform.
- Bateson, G. (1951). Information and Codification: A Philosophical Approach. In J. Ruesch, G. Bateson (Eds.), *Communication: The Social Matrix of Psychiatry* (168-211). New York: W.W. Norton.
- Caffi, C. (2006). Metapragmatics. In: Mey, J.L. (Eds.), *Concise Encyclopedia of Pragmatics* (82-88). Amsterdam: Elsevier.
- Cesar, P & Geerts, D. (2011). Past, Present, and Future of Social TV: A Categorization. *CNC*, 347-351. Geraadpleegd op 06-05-2016 van: <http://homepages.cwi.nl/~garcia/material/ccnc2011.pdf>
- De Souza, C.S. & Preece, J. (2004). A Framework for Analyzing and Understanding Online Communities. *Interacting with Computers*, 16, 579-610.
- Hamilton, W.A., Garretson, O. & Kerne, A. (2014). Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. *CHI 2014*. Geraadpleegd op 06-05-2016 van: <http://ecologylab.cse.tamu.edu/research/publications/streamingOnTwitch.pdf>
- Kaytoue, M., Silva, A., Cerf, L., & Meira, W. (2012). Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming. *WWW 2012 Companion*. Geraadpleegd op 04-05-2016 van: <http://homepages.dcc.ufmg.br/~kaytoue/KSCMR-MSND12.pdf>
- Lanamäki, A. & Päivärinta, T. (2009). Metacommunication Patterns in Online Communities. *Online Communities and Social Computing*, 5621, 236-245.



- Preece, J. (2000). *Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability*.  
Chichester: Wiley.
- Recktenwald, D. (2015). Online webcollege about Twitch.tv. Geraadpleegd op 07 01-  
2016 van:  
[https://photos.google.com/share/AF1QipNnAZrTGc2qM1K9z7HvnokLT6esbd8pcpc8dRnc67S2eZB1CF-HQ\\_1UQNIJZADRoA/photo/AF1QipNUhBVwlXRbHcdDqTORfCmlcS760Kn28vY0Mx08?key=SDFWZzZNTXpLOUV4QzJEM1p6RXdnendKX0RWYy1n](https://photos.google.com/share/AF1QipNnAZrTGc2qM1K9z7HvnokLT6esbd8pcpc8dRnc67S2eZB1CF-HQ_1UQNIJZADRoA/photo/AF1QipNUhBVwlXRbHcdDqTORfCmlcS760Kn28vY0Mx08?key=SDFWZzZNTXpLOUV4QzJEM1p6RXdnendKX0RWYy1n)
- Schiffrin, D. (1980). Meta-Talk: Organizational and Evaluative Brackets in Discourse.  
*Language and Social Interaction*, 199-235.
- Stanoevska-Slabeva, K. (2002). Toward a Community-Oriented Design of Internet  
Platforms. *Int. J. Electron Commerce* 6(3), 71–95.
- Twitch.tv (2014). Privacy Policy. Geraadpleegd op 23-04-2016 van:  
[https://www.twitch.tv/user/legal?page=privacy\\_policy](https://www.twitch.tv/user/legal?page=privacy_policy)
- Wilmot, W. W. (1980). Metacommunication: A Re-examination and Extension. In: D. Nimmo  
(Eds.), *Communication Yearbook, volume 4* (61-69). New Brunswick: Transaction  
Publishers.

## 7. Bijlagen

Bijlage 1: de gamers worden uitgedaagd door de chat om de vrouw te versieren

Regel	Tijd	Peter en Timon (mondeling)	Chat (schriftelijk)
1106	20:51:22	T: Je kan die vrouw versieren zeggen ze in de chat. Je kan die vrouw versieren.	
1108	20:51:24		<%Dylanvdans> SENKS DIE VROUW
1110	20:51:27	T: Peter, nu kunnen we ons bewijzen tegenover het internet dat we wel vrouwen kunnen versieren.	
1111	20:52:28		<%KillerPanda007> Vrouw versieren [...]x1
1112	20:51:29		<%DinandWoestHoff> gaat de stream weer fout?
1113	20:51:30	P: dat hebben we al duizend keer bewezen. Met de Sims	[...]x1
1116	20:52:33		<%Dylanvdans> VERSIER DIE VROUW
1117	20:51:34	T: Maar ik zie af en toe nog mensen in de chat zeggen: Hé, jullie zijn echt nerds, Jullie kunnen nooit vrouwen versieren.	[...]x2
1119	20:51:36		<%alcoholic_joker> DIT GAAT EEUWIG DUREN
1120	20:51:37		<%leavingarrow> Vrouwtje versieren [...]x1
1122	20:51:39		<%Davilex666> VERSIER DE VROUW
1126	20:51:43	T: Dat gaan we gewoon bewijzen, Peter	
1127	20:51:44	P; Ik heb daar niet zo'n zin in	
1128	20:51:45		<%alcoholic_joker> VERSIER DIE VROUW
1129	20:51:46	T: Geen zin om vrouwen te versieren? Nou lijkt het alsof we het echt niet kunnen.	


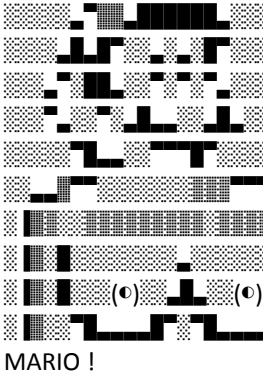

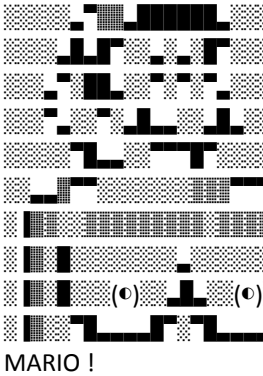

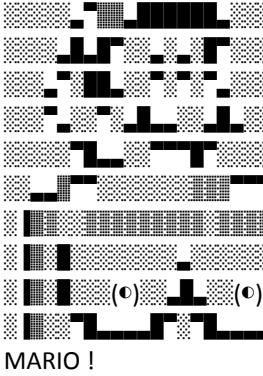
Bijlage 2: chat lacht om het Engels van Peter


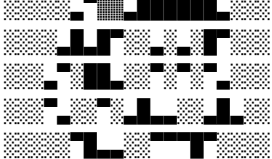

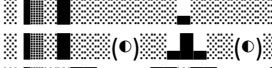


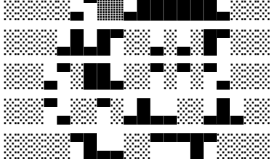

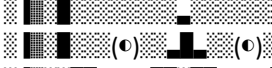


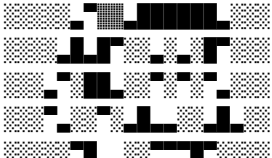

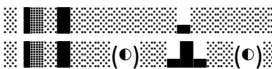


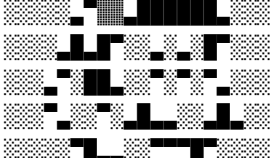

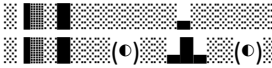

Regel	Tijd	Chat (schriftelijk)
867	20:47:24	[<%Tessaaah> lekker global peter
		[...]x22
899	20:47:46	<%Kutjoch_> I heard you *** hahaha <%Karmajuul> hahha
		[...]x543
1492	20:57:48	<Piraatbarry> HEEY GOZER HAHAH


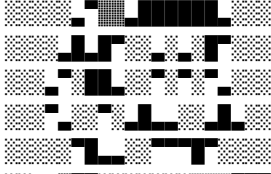



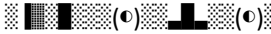


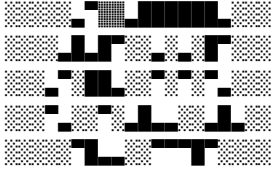



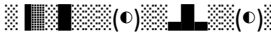
### Bijlage 3: Timon bedankt subscriber

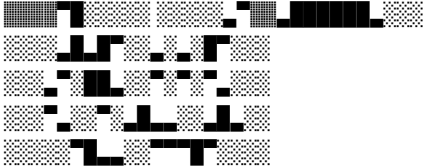




Regel	Tijd	Timon en Peter (mondeling)	Game (schriftelijk)
1620	20:59:56		MisterBonneyFaintsGay just resubbed for 16 months!
1621	10:59:66	T: Oke, dankjewel MisterBoneyPantsGuy	

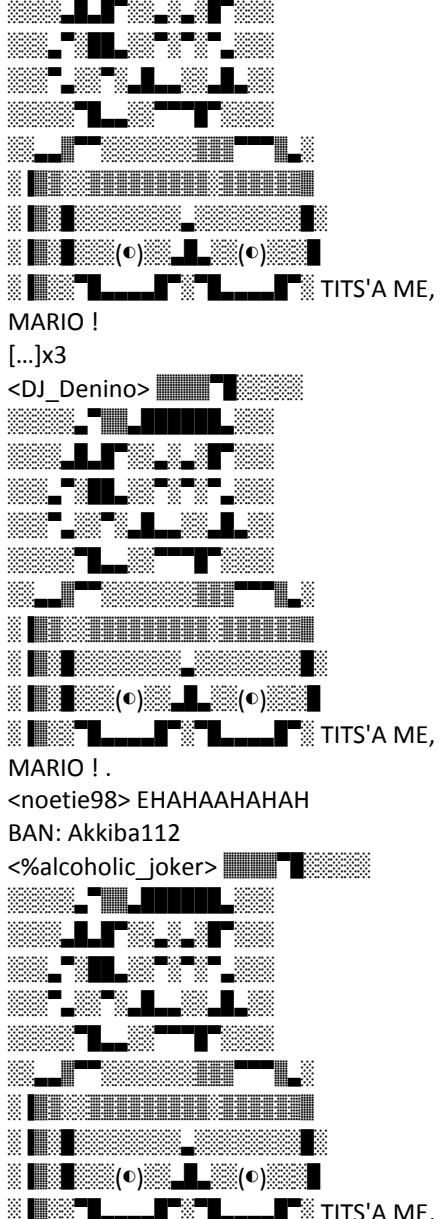
### Bijlage 4: chat spamt Mario's met grote boezems

Regel	Tijd	Chat (schriftelijk)
1271	20:54:07	<p>&lt;tomdeardappel&gt; </p>  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
		[...] x43
1299	20:54:34	<p>&lt;%Cactustepel&gt; </p>  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
		[...]x18
1310	20:54:46	<p>&lt;DJ_Denino&gt; </p>  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
		[...] x2

1315	20:54:51	<p>&lt;Yarnick123&gt; : </p>    
1316	20:54:52	<%MrUnox> WOW TIETEN
		[...] <sup>x5</sup>
1319	20:54:55	<p>&lt;%Cactustepel&gt; </p>     <p>&lt;%Davilex666&gt; versierpier</p>
1322	20:54:58	<p>[...]<sup>x5</sup></p> <p>&lt;sweaty_cheesestick&gt; </p>     <p>&lt;Bramigo&gt; hitstream? nee SHITSTREAM</p> <p>&lt;Akkiba112&gt; : </p>    

1323	20:54:59	[...] BAN: Cactustepel, Cactustepel
1326	20:55:02	<p>BAN: sweaty_cheesestick, sweaty_cheesestick</p> <p>&lt;Makzalf&gt; Cactustepel: </p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p> TITS'A ME, MARIO !</p> <p>&lt;%donaldeend&gt; VERDOMME</p> <p>&lt;mrplakkie&gt; wow</p> <p>&lt;RareRakkert&gt; Arme Rikels</p> <p>&lt;sweaty_cheesestick&gt; </p> <p></p> <p></p> <p></p> <p> (o) (o)</p> <p> TITS'A ME, MARIO !.</p>

1327	20:55:03	<p>&lt;James_jones_jr&gt; Cactustepel:  </p> <p>TITS'A ME,  MARIO !</p> <p>&lt;%Dylanvdans&gt; hahahhahahahaha  &lt;%TrionNL&gt; </p> <p>TITS'A ME,  MARIO !</p> <p>&lt;%Slakkeneter&gt; smh  &lt;stepperman&gt; </p> <p>TITS'A ME,  MARIO !</p>
1328	20:55:04	<p>&lt;%KillerPanda007&gt; Gaan we dan haha  &lt;%Psychopaard&gt; Waarom  &lt;%Peters_Vader&gt; </p> <p>TITS'A ME,  MARIO !</p> <p>&lt;Grakilo&gt; : </p>


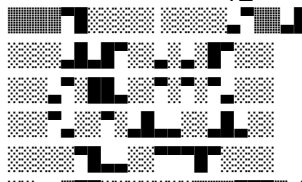
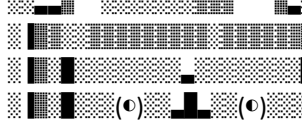


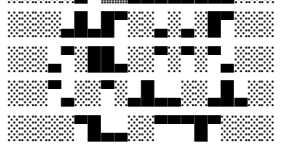
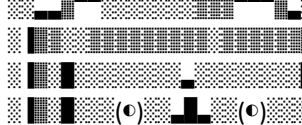

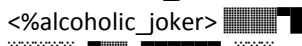
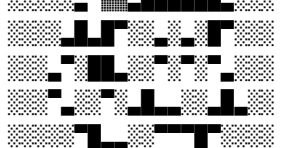
		 <p>TITS'A ME, MARIO ! [...] &lt;DJ_Denino&gt; TITS'A ME, MARIO ! &lt;noetie98&gt; EHAHAHAHAH BAN: Akkiba112 &lt;%alcoholic_joker&gt; TITS'A ME, MARIO !</p>
1329	20:55:05	<p>&lt;%ImnotDaan&gt; lekker mario met boezem &lt;%Blappole&gt; TITS'A ME, MARIO ! &lt;eefjexd&gt; FailFish</p>

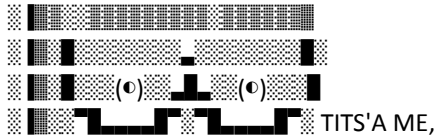

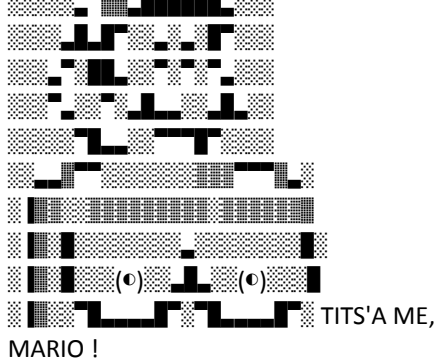

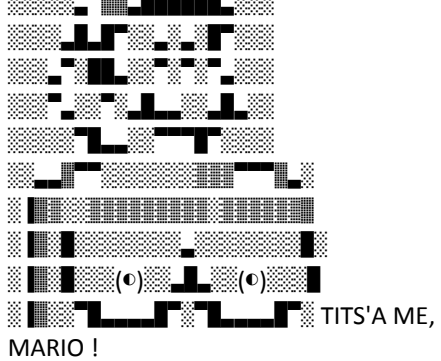

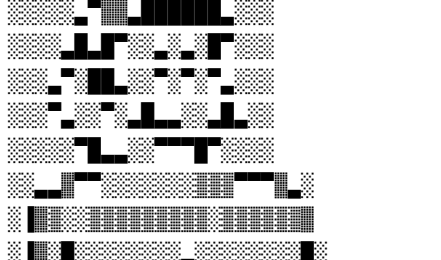


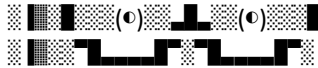
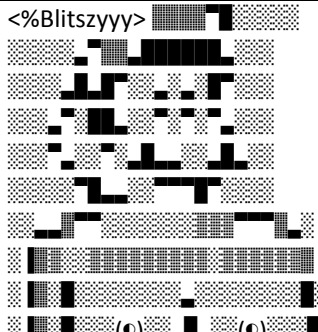
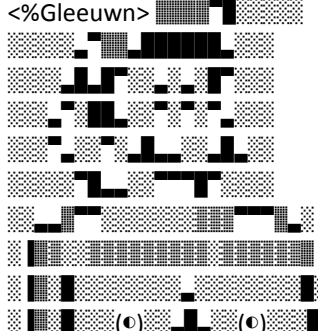
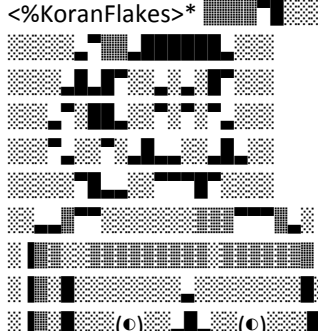



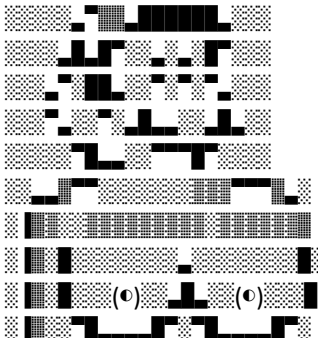

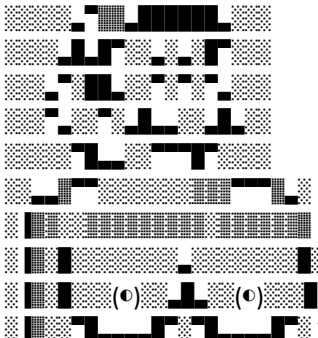

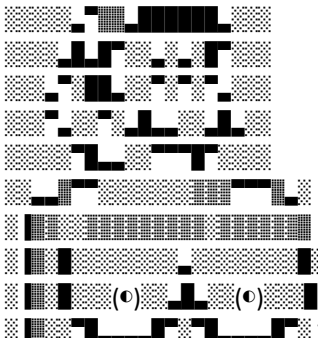

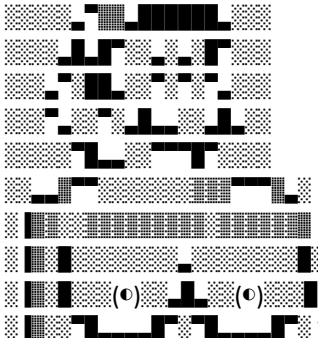


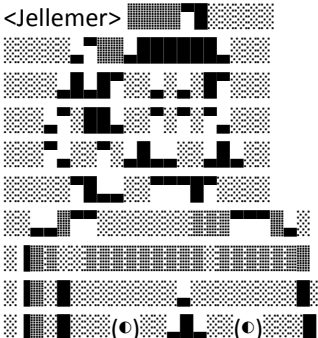


		 TITS'A ME, BAN: Peters_Vader
1340	20:55:16	<dolledwaas> sweaty_cheesestick:    TITS'A ME, MARIO !Bramigo: hitstream? nee SHITS
1341	20:55:17	<tippeldribbel> Welkom in de chatroom! BAN: Grakilo
1342	20:55:18	<Stiera380> o <coolepinda>     TITS'A ME, MARIO ! [...]x3
1343	20:55:19	<lekkersappigman> hoi BAN: DJ_Denino
		[...]x2
1345	20:55:21	BAN: alcoholic_joker <%alcoholic_joker>  

		
1346	20:55:22	<p>&lt;%Andyvie123&gt; hahaha          &lt;%Blappole&gt; </p> 
1347	20:55:23	BAN: Blappole [...x1
1348	20:55:24	BAN: alcoholic_joker, senderr_
1351	20:55:27	BAN: KillerPanda007, Yarnick123 [...x4
1353	20:55:29	BAN: jelleat
1355	20:55:31	BAN: Msflamealchemist
1357	20:55:33	BAN: Mr_Thunder247
1358	20:55:34	<p>&lt;%melisclownbassie&gt; </p> 
1360	20:55:36	BAN: melisclownbassie, jasje22
1361	20:55:37	<p>&lt;%joeyjael&gt; </p> 

		 <p>TITS'A ME, MARIO! &lt;@%Piraatharry&gt; */title chat goes wrong ?</p>
1363	20:55:39	BAN: dolledwaas, joeyjael, coolepinda
		[...]x2
1372	20:55:48	<%Blitszyyy>  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
1375	20:55:51	BAN: Blitszyyy, Blitszyyy
1376	20:55:52	<%Gleeuwn>  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
		[...]x4
1381	20:55:57	<%KoranFlakes>*  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
		[...]x4
1383	20:55:59	BAN: KoranFlakes, KoranFlakes

1401	20:56:17	<p>&lt;%Davilex666&gt; </p> 
		[...] <sup>x5</sup>
1403	20:56:19	<p>&lt;smoshy22&gt; </p>  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
		[...] <sup>x2</sup>
1405	20:56:21	<p>&lt;melletje020&gt; </p>  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>
1415	20:56:31	<p>[...]<sup>x11</sup></p> <p>&lt;%TrionNL&gt; </p>  <p>TITS'A ME, MARIO !</p>

1416	20:56:32	[...] <Jellemer>  TITS'A ME, MARIO !
------	----------	---