MYKOLO ROMERIO UNIVERSITETAS

KOMUNIKACIJOS INSTITUTAS

LAURYNAS SMOLSKAS

ŽAIDIMŲ VAIZDO TINKLARAŠČIŲ KOMUNIKACIJA TWITCH KANALE

Magistro baigiamasis darbas

Vadovas

Lekt. Gintarė Gulevičiūtė

VILNIUS

2020

MYKOLO ROMERIO UNIVERSITETAS

KOMUNIKACIJOS INSTITUTAS

ŽAIDIMŲ VAIZDO TINKLARAŠČIŲ KOMUNIKACIJA TWITCH KANALE

Komunikacija ir kūrybinės technologijos magistro baigiamasis darbas

Studijų programa 6211JX072

Vadovas

_____Lekt. Gintarė Gulevičiūtė

2020-

Recenzentas

_____

2020-

Atliko

_____ stud. L. Smolskas

2020-

VILNIUS

2020

TURINYS

PAVEIKSLŲ SĄRAŠAS **4**
LENTELIŲ SĄRAŠAS **5**
PRIEDŲ SĄRAŠAS **6**
ĮVADAS **7**
1. ŽAIDIMŲ VAIZDO TINKLARAŠČIŲ KOMUNIKACIJOS TEORINIAI ASPEKTAI **9**
1.1. Kompiuteriu tarpininkaujama komunikacija 9
1.2. Vaizdo tinklaraščių komunikacijos aspektai 11
1.3. Tiesioginės transliacijos 11
1.4. Vaizdo žaidimų stebėjimas 15
1.5. eSport – elektroninis sportas 17
1.5.1. Žaidimų kūrėjai / leidėjai 21
2. KOMUNIKACIJOS TWITCH.TV KANALE TEORINĖ ANALIZĖ **23**
2.1. Justin.tv virsmas į Twitch.tv 23
2.2. Twitch mechanikos 26
2.2.1. Transliuotojo, žiūrovo, auditorijos ir transliacijos sąveika 28
2.3. Grąžos generavimas 30
2.4. Pokalbiai internetu 32
2.4.1. Emocijos (šypsenėlės) 34
2.5. Komunikacinė Twitch aplinka ir jos prieinamumas 35
2.6. Žaidimai ir žaismas 38
3. TWITCH POKALBIO INTERNETU TYRIMAS **40**
3.1. Tyrimo metodologija 40
3.1.1. Žaidimų pasirinkimas 42
3.1.2. Kanalo pasirinkimas ir duomenų rinkimas 47
3.2. Tyrimo rezultatai ir analizė 49
3.2.1. Žiūrovų skaičiaus įtaka žinučių skaičiui 51
3.2.2. Sakinių ilgis žodžiais 54
3.2.3. Pasikartojimo principas 58
3.2.4. Emocijos (šypsenėlės) 61
3.2.5. Emocijos, išreikštos tekstu 64
3.2.6. Naujadarai 71
IŠVADOS **75**
PASIŪLYMAI **78**
BIBLIOGRAFIJOS ŠALTINIŲ SĄRAŠAS **80**
SANTRAUKA **88**
SUMMARY **89**
PRIEDAI **90**
PATVIRTINIMAS APIE ATLIKTO DARBO SAVARANKIŠKUMĄ **137**

PAVEIKSLŲ SĄRAŠAS

1 pav. Bendroji komunikacijos sistema 12
2 pav. Konceptualus tiesioginės transliacijos vizualizavimas 14
3 pav. Žaidimo „Pacman“ arkada 19
4 pav. Valandos praleistos žiūrint Twitch transliacijas nuo 2013 m. 23
5 pav. Elektroninio sporto rinkos augimas 2018 – 2022 m. 24
6 pav. Elektroninio sporto auditorijos augimas 25
7 pav. Žaidimų katalogas 26
8 pav. Hearthstone žaidimo transliacijų sąrašas žiūrovų mažėjimo tvarka 27
9 pav. Heathstone žaidimo transliacija 27
10 pav. Informacija apie transliuotoją 28
11 pav. Twitch kanalo schema 36
12 pav. Dviejų monitorių sistema 37
13 pav. Perspėjančio pranešimo transliacijoje schema 37
14 pav. Žaidimai ir žaismas 38
15 pav. League of Legends žaidimo žemėlapis 43
16 pav. League of Legends žaidimo „Nexus“ 44
17 pav. Call of Duty 4: Modern Warfare žaidimo išvaizda 45
18 pav. Hearthstone žaidimo 9 veikėjų klasės 46
19 pav. Counter-Strike: Global Offensive žaidimo išvaizda 46
20 pav. Žiūrovų ir žinučių santykis vidutinio dydžio transliacijose 51
21 pav. Žiūrovų ir žinučių santykis didelio dydžio transliacijose 52
22 pav. Žiūrovų ir žinučių santykis vidutinio ir didelio dydžio transliacijose bendrai 53
23 pav. Sakinių ilgis žodžiais COD žaidimo transliacijoje 54
24 pav. Sakinių ilgis žodžiais LOL žaidimo transliacijoje 55
25 pav. Sakinių ilgis žodžiais CSGO žaidimo transliacijoje 56
26 pav. Sakinių ilgis žodžiais HS žaidimo transliacijoje 57
27 pav. Pasikartojimo principas vidutinio dydžio transliacijose 59
28 pav. Pasikartojimo principas didelio dydžio transliacijose 60
29 pav. Šypsenėlių naudojimas vidutinio dydžio transliacijose 61
30 pav. Šypsenėlių naudojimas didelio dydžio transliacijose 62

LENTELIŲ SĄRAŠAS

1 *lentelė*. E-sporto ir žaidimų transliavimo etapai 20
2 *lentelė*. Pasirinkti kompiuteriniai žaidimai 43
3 *lentelė*. Žaidimų palyginimas 48
4 *lentelė*. Žaidimų palyginimas pagal kanalų dydį 48
5 *lentelė*. Vidutinio dydžio transliacijų tyrimo duomenys 49
6 *lentelė*. Didelio dydžio transliacijų tyrimo duomenys 50
7 *lentelė*. Emocijų kaip kodų naudojimas LOL žaidimo transliacijose 65
8 *lentelė*. Emocijų kaip kodų naudojimas COD žaidimo transliacijose 66
9 *lentelė*. Emocijų kaip kodų naudojimas CSGO žaidimo transliacijose 66
10 *lentelė*. Emocijų kaip kodų naudojimas HS žaidimo transliacijose 67
11 *lentelė*. Naujadarų vartojimas vidutinio ir didelio dydžio transliacijose 72
12 *lentelė*. Naujadarų, vartojamų Twitch platformoje, reikšmės 73

PRIEDŲ SĄRAŠAS

1 priedas. Žaidimo Call of Duty: Modern Warfare pokalbis internetu vidutinio dydžio transliacijoje

2 priedas. Žaidimo Call of Duty: Modern Warfare pokalbis internetu didelio dydžio transliacijoje

3 priedas. Žaidimo League of Legends pokalbis internetu vidutinio dydžio transliacijoje

4 priedas. Žaidimo League of Legends pokalbis internetu didelio dydžio transliacijoje

5 priedas. Žaidimo Counter Strike: Global Offensive pokalbis internetu vidutinio dydžio transliacijoje

6 priedas. Žaidimo Counter Strike: Global Offensive pokalbis internetu didelio dydžio transliacijoje

7 priedas. Žaidimo Hearthstone pokalbis internetu vidutinio dydžio transliacijoje

8 priedas. Žaidimo Hearthstone pokalbis internetu didelio dydžio transliacijoje

ĮVADAS

Temos aktualumas. Skaitmeniniame amžiuje vartotojų kuriamas turinys itin greitai plinta internete, o jo naudojimas ir vartojimas tampa vis populiaresnis. Tiesioginė vaizdo transliacija, kaip unikali nauja interaktyviosios medijos forma, sujungia viešą garso ir vaizdo transliavimą internetu su bendravimu tekstu, kuris yra prieinamas tiek žiūrovams, tiek transliuotojams. Tai ne pagrindinės žiniasklaidos platformos niša, skirta kompiuterinių žaidimų žaidėjams ir kitomis veiklomis užsiimantiems, leidžianti realiu laiku dalintis turiniu.

Tiesioginės vaizdo transliacijos – tai skaitmeninė žiniasklaidos priemonė, transliuojama internetu. Transliacijos apie mėgstamus užsiėmimus ir hobius vyksta realiuoju laiku. Jų turinys labai įvairus: žaidimai, valgymo transliacijos, žvejyba, dainavimas ar muzikos kūrimas, piešimas, treniruotės ir kita.

– Tiesioginės transliacijos veikia interneto svetainėse: *Twitch, Facebook Live, Youtube Live, Twitter Periscope, NicoNico* (Japonija), *Afreeca* (Korėja), *Douyu* (Kinija).

Pagal žiūrovų skaičių populiariausia žaidimų tiesioginių transliacijų platforma yra pasaulinis rinkos lyderis *Twitch* (Businessofapps, 2020). Socialinė patirtis šioje platformoje realizuojama per dalyvių bendravimą. *Twitch* platformoje transliuotojas žaidžia kompiuterinį žaidimą ir tuo pačiu metu bendrauja su jį ar ją stebinčiais žiūrovais. Savo ruožtu žiūrovai gali siųsti ir tekstines žinutes transliacijos metu.

Tiesioginės transliacijos ir žaidimų tiesioginės transliacijos yra vertos tyrimo kaip nepakankamai ištirtas reiškinys, žaidimų transliacijos ir kompiuterinių žaidimų žaidimas yra ypač įdomi tyrimo sritis. Be to vis augančios tiesioginių transliacijų kaip kompiuterių tarpininkaujamos komunikacijos prieinamumo galimybės, kartu su paprastėjančia ir pinančia transliavimo technologija, leidžia kurtis vis naujoms perspektyvoms.

Temos ištirtumas. Iki šiol akademinių tyrimų atliktų nagrinėjant tiesioginės transliacijos ypatumus skaičius yra ribotas. Daugiausia tyrimų atlikta etnografijos, sociologijos, žaidimų studijų, žmogaus ir kompiuterio sąveikos srityse (ŽKS). Binghman (2017) nagrinėja profesionalumą kuriant naujųjų medijų turinį, Suganuma (2018) tiria transliuotojų ir žiūrovų daromą įtaką vieni kitiems, vykstant socialiniams ir ekonominiams mainams, Consalvo (2016) tiria žaidimą kaip socialinę veiklą, Arjoranta, J. ir Siitonen M. (2018) nagrinėja žaidėjų tarpusavio sąveiką „Hearthstone“ žaidime, Runeson (2017) tiria transliuotojų elgesio skirtumus ir į jų sąveiką su auditorija srityse. Šių sričių tyrimai tiesiogines transliacijas paprastai apibūdina kaip „pokalbio“ ar „komentavimo“ (Hamilton, 2014, p. 1315-1324) forma, tačiau dažnai yra praleidžiami išsamūs kalbos turinio tyrimai.

Tyrimo problema. Nėra aišku kaip yra komunikuojama tiesioginės transliacijos metu, koks komunikacijos fenomenas kuriasi tiesioginių transliacijų internetiniuose pokalbiuose, kokie yra

pranešimų turinio ypatumai, bei kas lemia tiesioginių vaizdo transliacijų žiūrovų įsitraukimą. Tai yra ir problema ir galimybė. Tai yra nauja tema, kuriai nėra vieno tinkamo požiūrio ar metodo apibrėžti. Nėra nustatytas vienas konkretus tiesioginių transliacijų tyrimo būdas. Plačios tiesioginių vaizdo transliacijų tyrimų galimybės, leidžia atrasti unikalius ir vertus gilesnių tyrinėjimų reiškinius, taip pat požiūrius, kurie galėtų sukelti įžvalgų.

Tyrimo objektas: komunikacijos turinio ypatumai tiesioginių vaizdo transliacijų platformoje Twitch, ryšys tarp žiūrovų ir pranešimų.

Tyrimo tikslas: išanalizuoti tiesioginių vaizdo transliacijų teorines prielaidas, apibrėžti komunikacijos ypatumus tiesioginės transliacijos internetiniame pokalbyje, pateikti supratimą apie veiksnius lemiančius tiesioginių vaizdo transliacijų žiūrovų įsitraukimą. Atsakymas į šiuos klausimus yra laipsniško, duomenų ir teorijos grindžiamo proceso, rezultatas. Šiame darbe tiesioginė transliacija yra suprantama kaip kompiuterių tarpininkaujamos komunikacijos forma.

Uždaviniai:

1. Išskirti tiesioginės transliacijos veikimo elementus, jų tarpusavio sąveiką;
2. Išnagrinėti tiesioginių žaidimų vaizdo transliacijų komunikacijos ypatybes;
3. Atlikus empirinį tyrimą nustatyti ir įvertinti tiesioginių žaidimų vaizdo transliacijų kalbines ypatybes;
4. Atlikus empirinį tyrimą nustatyti ryši tarp tiesioginių žaidimų vaizdo transliacijų žiūrovų ir pranešimų kiekio.

Tyrimo metodai. Mokslinės literatūros analizės ir sintezės metodas naudojamas tiesioginės transliacijos veikimo elementų, jų tarpusavio sąveikai išskirti. Stebėjimo ir statistinių duomenų analizės metodas naudojamas nustatyti ryšiui tarp tiesioginių vaizdo transliacijų žiūrovų ir pranešimų kiekio. Stebėjimo metu surinktų duomenų kiekybinė ir kokybinė turinio analizė buvo naudojama nustatyti tiesioginių žaidimų vaizdo transliacijų kalbines ypatybes.

Darbo struktūra.

Magistro darbas suskirstytas į kelias dalis. Pirmoje dalyje detaliai nagrinėjama tiesioginės transliacijos vieta tarp medijų. Analizuojamas kompiuterinių žaidimų stebėjimo procesas, aptariama elektroninio sporto vieta ir reikšmė šiandien. Antroje dalyje analizuojama Twitch platforma, pateikiamos jos veikimo mechanikos. Dėmesio skiriama transliuotojo ir žiūrovo sąveikai. Skyriaus pabaigoje nuodugniai nagrinėjamas internetinis pokalbis (chat), kaip viena pagrindinių kompiuterių tarpininkaujamos komunikacijos formų. Trečiame skyriuje yra aprašomas tyrimas, jo eiga ir rezultatai.

1. ŽAIDIMŲ VAIZDO TINKLARAŠČIŲ KOMUNIKACIJOS TEORINIAI ASPEKTAI

1.1. Kompiuteriu tarpininkaujama komunikacija

Kas yra kompiuteriu tarpininkaujama komunikacija? Kompiuteriu tarpininkaujama komunikacija (toliau KTK) vyksta nuo pirmojo elektroninio kompiuterio, kai jis buvo išrastas per Antrąjį pasaulinį karą.. Arba bent nuo tada, kai buvo užfiksuoti pirmieji išsiųsti elektroniniai laiškai apie 1960 m. Šiandien KTK gali apimti beveik visus kompiuterių naudojimo atvejus, įskaitant įvairias statistinės analizės programas, nuotolinio stebėjimo sistemas ar finansinio modeliavimo programas, visos tinka žmonių bendravimo koncepcijai (Santoro, 1995 m., p. 11).

KTK – žmonių bendravimas, vykstantis per du ar daugiau elektroninių prietaisų. Daugybė skirtingų medijų priklauso KTK, pavyzdžiui, elektroninis paštas, pokalbių kambariai, pokalbiai internetu (dviejų ar daugiau asmenų tikralaikė bendravimo forma, kai pasikeičiama rašytine informacija, visų pokalbio dalyvių matoma kompiuterio ekrane), angl. *internet relay chat* (IRC), *real time chat, chat*), tekstinės žinutės. KTK yra suprantama kaip jungianti daugybę funkcijų, kurios susijusios su tiesioginiu bendravimu, pavyzdžiui, betarpiškumas ir stiliaus neformalumas, pranešimo trumpalaikiškumas, mažesnis planavimas ir redagavimas, itin greitas arba tiesioginis grįžtamasis ryšys su rašomosios kalbos savybėmis, tokiomis kaip fizinių vaizdinių ir paralingvistinių užuominų trūkumas, fizinio adresato nebuvimas, rašytinis prisistatymas ir kita (Georgakopoulou, 2011 m., p. 94). Auganti KTK ir jos svarba sukėlė akademinį susidomėjimą ir paskatino įvairių socialinių dalykų mokslinius tyrimus.

KTK kalbinių ir rašytinių funkcijų derinys sukėlė diskusijas apie KTK klasifikaciją. Romiszowski ir Mason (1996 m. p. 398) teigia, kad KTK yra prilyginama kalbai ir rašymui vienu metu. Kaye pasiūlė šį „internetinį rašytinį diskursą“ arba „rašytinę kalbą“ jau 1991 m. kaip visiškai kitokią bendravimo formą.

Išskiriamos dvi KTK formos: sinchroninė ir asinchroninė (Leonara Chin, 2016). Sinchroninė kompiuterių perduodama komunikacija vyksta realiuoju laiku. Visos šalys bendrauja vienu metu, tačiau jos nebūtinai turi būti toje pačioje vietoje (Siemens, 2019). Sinchroninės komunikacijos pavyzdžiai galėtų būti vaizdo pokalbiai ar *Facetime* garso skambučiai. Atvirkščiai, asinchroninė kompiuterių tarpininkaujama komunikacija vyksta tuomet, kai susijusios šalys nesusikalba tarpusavyje. Kitaip sakant, siuntėjas negauna greito atsakymo iš gavėjo. Didžioji dalis KTK technologijų yra asinchroninės (Crumlish ir Malone, 2019). Komunikacija, vykstanti tarpininkaujant kompiuteriui, daro įtaką daugeliui sąveikos aspektų: įspūdžio formavimui, apgaulei, grupės dinamikai, abipusiškumui ir santykių formavimui. KTK geba įveikti fizinius ir socialinius kitų komunikacijos formų apribojimus, todėl leidžia bendrauti žmonėms, kurie fiziškai nebendrauja toje pačioje erdvėje.

KTK pasižymi aukštesniu savęs atskleidimo lygiu kalbant, o ne bendraujant akis į akį. Savęs atskleidimas yra bet koks žodinis asmeniškai svarbios informacijos, minties ar jausmo perdavimas, užmezgantis ir palaikantis tarpasmeninius santykius (Jiang, Bazarova, Hancock, 2011, p. 125-143). Iš dalies taip yra dėl vizualinio anonimiškumo ir tai, kad nėra verbalinių užuominų, kurios sumažintų nerimą nesudaryti teigiamo įspūdžio. Remiantis Wltherio hiperpersonalinio bendravimo modeliu, kompiuteriu perduodama komunikacija yra vertinga teikiant geresnį bendravimą ir geresnius pirmuosius įspūdžius (Walther, 1996, p. 3-43). Ramirez ir Zhang papildo, jog kompiuteriu perduodamas bendravimas suteikia daugiau artumo ir patrauklumo tarp dviejų asmenų nei bendravimas akis į akį (Dunn, 2013, p. 30). Internetinių įspūdžių valdymas, savęs atskleidimas, dėmesingumas, ekspresyvumas, kompozicija ir kiti įgūdžiai prisideda prie kompiuteriu tarpininkaujamos komunikacijos kompetencijos (Spitzberg, 2006). Tiesą sakant, kompiuterių tarpininkavimo ir tiesioginio bendravimo įgūdžiai labai atitinka, nors internetinės komunikacijos priemonės yra labai įvairios (Bubas, Spitzberg, 2008).

Anonimiškumas, dalinis privatumas bei saugumas labiau priklauso nuo konteksto ir naudojamos programos ar lankomo tinklalapio. Dauguma šios srities tyrėjų pripažįsta, kad svarbu atsižvelgti į psichologinius ir socialinius šių veiksnių padarinius kartu su techniniais apribojimais (Crum, 2012).

KTK pobūdis reiškia, kad asmenims lengva bendrauti tarpusavyje, nepaisant laiko ar vietos. KTK suteikia asmenims galimybę bendradarbiauti įgyvendinant įvairius projektus, kurie priešingu atveju būtų neįmanomi, dėl tokių veiksnių kaip geografinė vieta (Crum, 2012). Be to, KTK gali būti naudinga norint bendrauti asmenims, kuriuos gali neigiamai paveikti tokie veiksniai kaip charakteris ar negalia. Asmuo pasirenka vietą ir laiką kada bendrauti, tokiu būdu sumažina nereikalingą stresą (Lane, 1994). KTK leidžia individui jaustis laisviau, tokiu būdu žmogus labiau atsiskleidžia ir būna išraiškingesnis. Bendraudami internete žmonės mažiau yra linkę į stereotipus ir mažiau svarbu yra fizinės savybės. Anonimiškumas bendraujant internete taip pat gali paskatinti individus būti mažiau uždarus ir leidžia greičiau užmegzti ryšius.

Nors kompiuterinis tarpininkavimas bendraujant gali būti naudingas, tačiau technologinis įsikišimas į bendravimą gali slopinti komunikacijos procesą. Skirtingai nei bendravimas akis į akį, tarpininkaujant kompiuteriu prarandamos svarbios neverbalinės užuominos, tokios kaip tonas, gestai, žvilgsnis, padedantys perteikti žinutę (Zachary, 2019). Dėl to siunčiama žinutė yra pažeidžiamesnė dėl nesuprasto tono ar žodžio reikšmės aiškinimo. Virtualus atstumas, kuris yra svarbus tarpininkaujant kompiuteriui, gali sukurti psichologinį ir emocinį atsiribojimo jausmą, o tai gali paskatinti izoliuotis nuo visuomenės (Lojeski, Westwell, 2015).

1.2. Vaizdo tinklaraščių komunikacijos aspektai

Vaizdo tinklaraščių populiarumas vis dar auga, tačiau kur šio fenomeno paslaptis? Vaizdo tinklaraščiai aiškiai skiriasi nuo tradicinės medijos. *Vlogai* pasižymi paprastumu, informalumu, o tai mažina atstumą tarp autoriaus ir žiūrovo. Negana to, per vaizdo tinklaraščius mases gali pasiekti žmonės ar informacija, kuri tradicinių žiniasklaidos priemonių gali būti nutylima. Neretai produktu, apie kurį kalba transliuotojas, pasitikima labiau, nes matomas ne tik tekstas, bet ir pati asmenybė, kuri tokia pati kaip ir tu – jis mums artimas, dalijasi patirtimis apie produktą. Galimybė skelbti neoficialią vaizdo žinutę, kurioje dalijamasi emocijomis, girdima intonacija, mimikos, gestai, taip pat galimybė praktiškai realiu laiku gauti grįžtamąjį ryšį iš auditorijos, bet ir keičia masinės komunikacijos sąlygas, reikalauja gebėjimo dirbti tarpasmeniniame lygmenyje, siekiant interakcijos su auditorija (Grushevskaya, 2019).

Herring (2004) teigia, kad dvi technologinės tendencijos turėjo įtakos KTK multimedijai: padidėjęs pralaidumas, leidžiantis integruoti vaizdo ir garso įrašus komunikacijos platformose, ir auganti prieinamumo prie interneto tendencija. Nors vaizdo ir garso transliacijos pramoginiais tikslais tapo populiaresnės, jos nebuvo naudojamos komunikacijai. Herring padarė išvadą, jog KTK dar neišnaudojo daugialypės terpės potencialo.

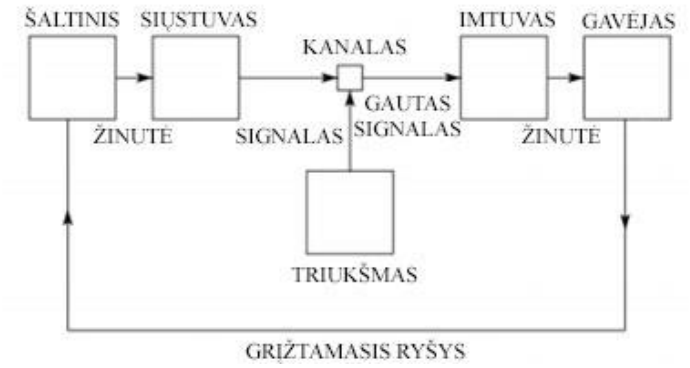
Po dvylikos metų atrodo, kad KTK jau naudoja visą savo daugialypės terpės potencialą, tiesioginės žaidimų transliacijos yra pačios populiariausios. Transliacija gali būti sutelkta į renginį, pavyzdžiui, žaidimų turnyrą, ir į individualų transliuotoją. Visi, turintys prieigą prie interneto, gali būti tiesioginių transliacijų transliuotojai, tam yra gausybė nemokamų srautinių platformų, per kurias gali transliuoti kada nori ir kokia nori tema. Labiausiai pastebima, jog žiūrovai eina į gyvos transliacijos kanalus ne vien tik dėl garsinio ar vaizdinio pramoginio turinio, bet ir dėl pokalbių, kurie yra neatsiejama kiekvieno kanalo dalis. Tai rodo, jog transliacijos naudojamos komunikavimui ir tai nėra antraeilis tikslas (Hamilton, 2014).

1.3. Tiesioginės transliacijos

Tiesioginė transliacija, kaip technologija, yra skaitmeninės informacijos platinimo forma. Skaitmeninė informacija gali būti platinama kaip duomenys (*data*) arba kaip bendri duomenys (*codata*). Duomenys yra informacija, kuri fiksuojama materialiu pavidalu ir paprastai laikoma laikmenose, tokiose kaip CDROM, DVD ar USB atmintinė. Saugoma informacija išlieka tol, kol ji nebus pašalinta iš laikmenos. Dėl to informacija gali būti perskaityta ar paleista pakartotinai.

Bendri duomenys yra informacija, kuri yra nuolatos transliuojama ir nėra saugoma laikmenoje. Fizinis nešiklis yra skaitmeninis signalas, perduodamas iš informacijos šaltinio skirtam informacijos gavėjui.

1 pav. Bendroji komunikacijos sistema



Sudaryta autoriaus pagal Shannon-Weaver's (1948, p.3)

Tiesioginės transliacijos metu pranešimas, kaip skaitmeninis signalas, siunčiamas į priimantį kompiuterį, kuris signalą iššifruoja ir pateikia jį žiūrinčiajam (1 pav.). Skaitmeninis signalas yra nenutrūkstantis ir vos tik siųstuvas nustoja siųsti signalą, pranešimas nustoja egzistuoti. Analogiški tokių pranešimų perdavimo pavyzdžiai yra radijo stotys ar komercinė televizija. Televizijoje ar radijuje grįžtamasis ryšys naudojamas retai. Jei norima sulaukti atsako, naudojamos išorinės laikmenos, tokios kaip telefono skambučiai ar žinutės. Šiuo atveju tradicinis modelis yra vienakryptis, nuo siuntėjo iki gavėjo, suteikiant privilegijų siuntėjui, nes jis kontroliuoja pranešimo turinį ir jo platinimo kanalą.

2000 m. tradicinis komunikacijos modelis pradėjo kisti atsiradus naujajam internetui WEB 2.0. Dinamiškos 21 amžiaus žiniasklaidos rinkos sąlygos buvo puiki terpė prasidėti naujajam WEB 2.0 interneto amžiui. Web 2.0 yra būtent programinės įrangos, aparatinės sistemos ir socialumo rinkinys. Web 2.0 gali būti apibūdinamas kaip bendras kūrybiškumas, dalyvavimas, įsitraukimas ir atvirumas. Visa tai kartu su palaikančia programine įranga leido atsirasti *wiki* principu grįstus žinių kūrimo ir prieigos būdus, socialinius tinklus, tinklaraščių rašymą, žymėjimą (taging) (Lister, 2009). Daugelis tuometinių internetinių svetainių nebekūrė turinio, o specializavosi į turinio perdavimą ir platinimą vartotojams. Jis veikia kaip tarpininkas, jungiantis gamintojus su vartotojais. Paprastai tokio tipo interneto svetainės yra labai specializuotos ir jose veikia viena dominuojanti visaapimanti paslauga. Pavyzdžiui, socialinių tinklų svetainės *Facebook* jungia draugus ir pažįstamus, *Twitter* naudoja politikai, įmonės ar aktyvistai, besistengiantys pasiekti savo sekėjus, kita svetainė – 9gag – juokingų paveikslėlių dalinimosi platforma, *Youtube* – vaizdo įrašų dalinimo platforma.

Šiandien interneto medijos naudotojai ne tik naudoja turinį, bet jį ir kuria. Plečiantis socialinims tinklams auga ir auditorija, kurianti ir skirstanti tirinį. Vartotojų kuriamas turinys paskatino atsirasti

kelias interneto kompanijas. Kitaip sakant, WEB 2.0 kūrimąsi paskatino sėkmingas vartotojų dalyvavimas ir turinio kūrimas. Socialiniai tinklai *Facebook*, *Twitter* ir *Youtube* yra puikūs pavyzdžiai, kai vartotojų indėlis kuriant naują produktą yra labai ryškus.

WEB 2.0 pasitelkus vartotojus ir jų kuriamą turinį, sumažino atstumą tarp kūrėjų prodiuserių ir vartotojų. Bruns (2016) apibrėžia keturis pagrindinius vartotojų kuriamo turinio principus:

- Vartotojų kuriamas turinys priklauso nuo internetinės bendruomenės dalyvavimo ir įsitraukimo;
- Vartotojų kuriamas turinys yra labiau heterarchijos nei hierarchijos rezultatas;
- Vartotojų kuriamas turinys yra nuolatinis procesas, kuris gali būti modifikuojamas ir gerinamas;
- Vartotojų kuriamas turinys yra bendra bendruomenės nuosavybė.

Auditorija atlieka svarbų vaidmenį kuriant, vartojat ir dalijantis turiniu (Jenkins, 2006). Tai yra įmanoma, nes internetas panaikina geografinius barjerus, siūlydamas virtualią erdvę įvairioms bendruomenėms bendradarbiauti ir dalytis informacija.

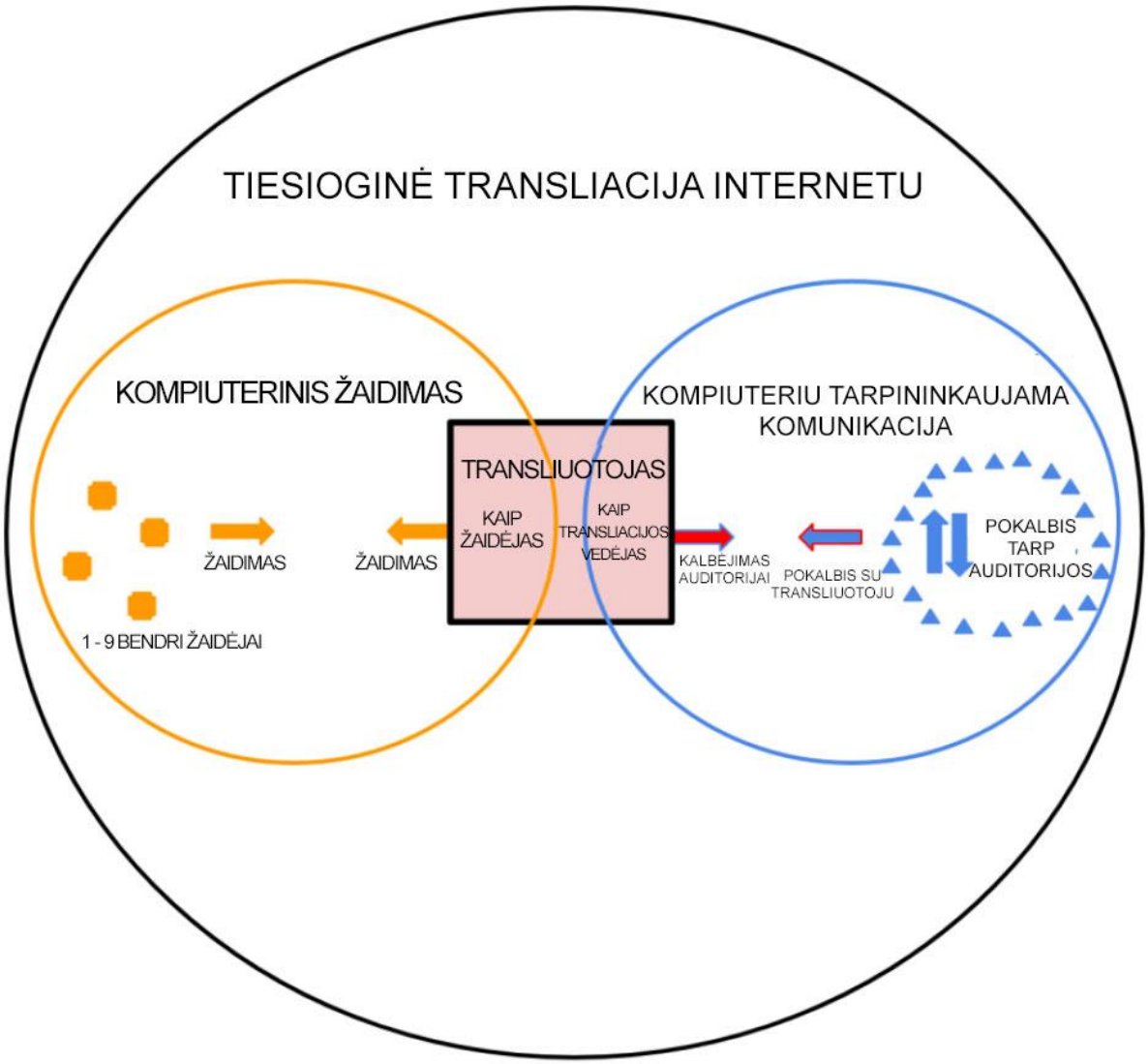
Tiesioginės transliacijos yra viena naujausių skaitmeninės terpės platinimo tendencija, kurioje susipina efemeriška tiesioginė transliacija su decentralizuoto ir į vartotoją orientuoto WEB 2.0 pranašumais. Kol vartotojų kuriamas turinys neprieštarauja paslaugų teikimo sąlygoms, jis yra mažai kontroliuojamas. Transliuotojai gali naudoti kompiuterius, žaidimų konsoles ar net išmaniuosius telefonus norėdami transliuoti visame pasaulyje, o tai žymiai sumažina patekimo į rinką galimybes ir leidžia daugiau asmenų kurti turinį. Tai yra naujoviška žiniasklaidos forma, peržengianti popmuzikos ar televizijos dramų tendencijas (Recktenwald, 2018).

Tiesioginės transliacijos internete atveria naujas galimybes produktams ar paslaugoms, kurioms buvo sunku prasimušti per tradicinės medijos kanalus (Taylor, 2016). Nors kompiuterinių žaidimų, sporto ar valgymo transliacijų vienoje šalyje gali būti nedaug, tai neužkerta kelio plėstis globaliai visame pasaulyje. Tiesioginės transliacijos yra platesnio žiniasklaidos demokratizavimo dalis, pavyzdžiui, žiūrovai gali pasirinkti programą, kuri atitinka jų interesus, jie gali pradėti transliuoti ir patys (Jenkins, 2006).

Laikui bėgant įprasti žiniasklaidos kanalai pradėjo migruoti naujos platformos linkme. Ši migracija pastebėta tokiuose socialinių tinklų gigantuose *Facebook* ar *Youtube*. *Youtube* pradėjo nuo itin nišinių programų, tokių kaip **anime** vaizdo įrašai ar išdaigų klipai. Ne ką mažesnė programų įvairovė pastebima ir tiesioginių transliacijų sektoriuje. Su *Twitch* pradėjo konkuruoti *Youtube, Twitter, Facebook* ir *Instagram* (Recktenwald, 2018).

Tiesioginėse transliacijose galima atrasti naujų finansinę naudą nešančių būdų, pavyzdžiui, įspėjamosios (*alert*) žinutės. Šios žinutės yra ypatingos, nes žiūrovas moka už tai, kad ji atsirastų transliacijoje ir būtų pamatyta visų ją žiūrinčių žiūrovų (Hamari, Sjöblom, 2016).

2 pav. Konceptualus tiesioginės transliacijos vizualizavimas



Sudaryta autoriaus pagal Daniel Recktenwald, 2018

Paveikslėlyje (2 pav.) matoma tiesioginės transliacijos vizualizacija. Tiesioginė transliacija susideda iš dviejų susijusių sąveikos reiškinių. Transliuotojas, kaip žaidėjas, žaidžia vaizdo žaidimą su oponentais. Sąveika vyksta tik skaitmeninio vaizdo žaidimo metu. Žaidėjų skaičius žaidime skiriasi priklausomai nuo žaidimo, dažniausiai svyruoja nuo vieno iki devynių. Ši sąveika žymima oranžine spalva.

Tuomet mėlynai apibrėžta KTK, kuri vyksta tarp transliuotojo – žaidėjo, jis bendrauja su jį stebinčia auditorija per pokalbių kambarį (*chat*). Paprastai, auditorija yra tik stebėtojai ir jie nedalyvauja žaidime kartu su transliuotoju. Jie dalyvauja stebėdami ir rašydami naudodamiesi KTK. Auditorijos nariai gali bendrauti vienas su kitu arba rašyti transliuotojui, o transliuotojas savo ruožtu bendrauja su jį stebinčia auditorija. Tai reiškia, kad vyksta mono-modalinis, rašytinis bendravimas tarp žiūrovų ir tarpmodalinis bendravimas tarp transliuotojo ir auditorijos (Rosenbaun, 2016).

1.4. Vaizdo žaidimų stebėjimas

Įprasta stebėti sportą: stebėtojai renkasi parke aplink žaidžiančius šachmatais, futbolo sirgaliai stebi rungtynes per televizorių ekranų. Kuo didesnė stebėtojų auditorija, tuo daugiau yra kalbama apie žaidimą ir jis tampa populiaresnis, auga pardavimai, juntama grąža iš reklamos investicijų. Stebėtojai siekia priklausyti bendruomenei, sportininkus ir stebėtojus sieja emocijos, pergalė troškimas, bendro tikslo siekis. Vaizdo žaidimai nukreipti į objektą – žaidžiantįjį. Tačiau jie nėra vieninteliai, kuriems žaidimas teikia pramogą. Vaizdo žaidimų stebėjimas taip pat mėgstama veikla, ją išpopuliarino vaizdo įrašų svetainės ir grandioziniai žaidimų turnyrai. Taigi siekiant išsiaiškinti apie žiūrovų patirtis stebint žaidimus, pirmiausia fiksuojama, kiek yra prisijungusiųjų (*online*) ir atsijungusiųjų (*offline*). Vienis pirmųjų tyrimų apie stebėtojų patirtis buvo paminėti *Designing the Spectator Experience Stuart Reeves,* apie tai rašė Steve Benford, Claire O'Malley,, Mike Fraseris.

2011 m. Cheung & Huang išleido „Starcraft from the stands: understanding the game spectator", kuriame buvo nagrinėjamos kompiuterinių žaidimų žiūrovų patirtys stebint kompiuterinį žaidimą „Starcraft II". Autoriai žaidimų žiūrovą apibūdina kaip asmenį, kuris aktyviai seka žaidimo veiksmą, tačiau nebūtinai pats jį žaidžia. Autoriai žiūrovus suskirstė į devynias kategorijas, atsižvelgdami į jų įsitraukimo lygmenį, nuo mažiausiai įsitraukusio iki daugiausiai įsitraukusio į žaidimą.

Stebėtojų tipai:

1. Neinformuotas – jis arba ji neturi pakankamai žinių apie žaidimą, apie veiksmą, kuris vyksta žaidime. Šiems stebėtojams žaidimas nesuprantamas.
2. Neinvestuojantis – nekreipia dėmesio į žaidėjus, nesvarbu, kokias taktikas naudoja, kokie žaidėjai žaidžia ir netgi nesvarbu, kas laimės. Šie stebėtojai turi bendrą supratimą apie žaidimą, tačiau jie nieko nedaro, tik žiūri.
3. Smalsus – šie žiūrovai daugiausiai dėmesio skiria žinioms apie žaidimą gauti. Žiūrovai žino žaidimo pagrindus, supranta žaidimo mechanizmą, žino naujausias strategijas bei populiariausius žaidėjus. Smalsūs žiūrovai yra įsitraukę tol, kol yra ko mokytis.
4. Įkvėptas – po žiūrėjimo šie stebėtojai tampa įkvėpti ir patys nori žaisti. Kartais norisi išbandyti strategijas, kurias matė, kartais entuziazmas būna nukreiptas į patį žaidimą. Žiūrėjimas juos įkvepia žaisti pačius. Žaidimas stebimas emocionaliai.
5. Mokinys – visai panašiai kaip ir smalsieji, nori suprasti žaidimą ir naujas žaidimo taktikas. Mokinys žinias naudoja praktiškai. Jam kyla klausimas: „Kaip jis tai padarė?". Taip pat svarbu, kaip ši naujai gauta informacija pakeitė mane kaip žaidėją? Ar patobulėjau? Mokiniai mėgsta stebėti turinį, kuriame pateikiama daug išsamios informacijos.
6. Nepatenkinas – jie stebėjimo veiksmą suprantą kaip prastesnę veiklą, nei jie galėtų užsiimti. Stebėjimas yra nepriimtinas, nepatenkintieji geriau žais žaidimą, nei jį stebės.

7. Linksmas (entertained) – žiūrėjimas prieš žaidimą, šie žmonės labiau mėgsta žiūrėti, nei žaisti. Jiems žaidimo žiūrėjimas suteikia patirties, , tačiau be jokio streso. Šio tipo žiūrovai žiūri dėl pramogos, visai kaip filmą ar televizijos šou.

8. Asistentas – turi retą galimybę padaryti įtaką žaidimo eigai. Du pavyzdžiai: veikti kaip žaidėjo patarėjui ir/ arba padėti žaidėjui susitelkti į žaidimą. Pagalbininkas veikia kaip dar vienos akys, primena,, praneša apie įvykius žaidime, kurie galbūt liko nepastebėti paties žaidėjo.

9. Komentatorius – ir žaidėjas, ir žiūrovas. Jis formuoja kitų žiūrovų žiūrėjimo patirtį, pateikia pagrindinius komentarus apie žaidimą ir jo eigą. Komentatorius sugeba perteikti jaudulį ir emociją, skatina ir kitus žiūrovus reikšti emociją.

10*. Minia – stiprus žiūrėjimo bendruomeniškumas ir malonumas žiūrėti kaip grupei, reaguoti kaip grupei.

Žaidimų gyvų vaizdo transliacijų paslaugas teikiantis *Twitch* pateikiamą turinį skirsto į kelis skirtingus tipus: didžiuliai eSporto turnyrai, pradedantys transliuotojai, profesionalūs transliuotojai, eSporto žaidėjai, *Twitch* partneriai, „speed run“ renginiai (pabaigti žaidimą kaip įmanoma greičiau), žaidimų pokalbių šou (Deng, Cuadrado, Tyson, Uhlig, 2015). Didžiausio populiarumo *Twitch* puslapyje sulaukia gyvos kompiuterinių žaidimų turnyrų transliacijos. Taip pat yra žaidimų grupė, kurie ilgainiui pritraukė didžiulę stebėtojų auditoriją (*League of Legends, CS:GO, Hearthstone)*. Kai kurie žaidimų kūrėjai pasitelkia transliuotojus, suteikdami jiems išankstinę prieigą prie naujo ir dar niekur neišleisto žaidimo, tokiu būdu pritraukia susidomėjusią publiką.

Populiariausi 10% transliuotojų suburia 95% žiūrovų (Deng, Cuadrado, Tyson, Uhlig, 2015). Tai reiškia, jog ne visi kompiuteriniai žaidimai yra patogūs stebėti, taip pat ne visi žaidimai turi stabilią žaidžiančių ir stebinčių auditoriją.

Yra skirtumas tarp kanalų ir žaidimų *Twitch* puslapyje. Žiūrovai dažiausiai renkasi jiems patinkančius žaidimus. Tačiau kai žiūrovai seka bei įsitraukia į transliaciją, jie pradeda sekti transliuotojus dėl jų transliavimo laiko, tad pereinama nuo žiūrėjimo į žaidimą, prie žiūrėjimo į transliuotoją (Deng, Cuadrado, Tyson, Uhlig, 2015). Tai sukuria dinamiką, kurioje nuolat kinta žiūrovo interesas nuo žaidimo prie transliuotojo ir atvirkščiai. Galiausiai tiek transliuotojams, tiek leidėjams svarbiausia yra pritraukti didžiulę auditoriją (Sabia, 2018).

Stebėjimo apskritimas – nors žaidimas yra viso ko centre, tačiau nereiškia, jog žaidėjai yra vieninteliai atlikėjai. Transliuotojai (stebėtojai, operatoriai, komentatoriai) taip pat veikia. Net ir minia nors ir mažai, bet veikia, bando komentuoti žaidimo eigą patys, analizuoti žaidimo taktikas, prognozuoti arba reiškia emocijas.

Informacijos asimetrija – tai disbalansas tarp žiūrovo ir žaidėjo, viena pusė turi slaptos informacijos, kita ne. Pirma, informacija, kuri yra žinoma žaidėjui, stebėtojui neatskleista. Stebėtojas tiksliai nežino, kas įvyks netrukus, o tai kelia įtampą, kartu ir įsitraukimą. Antra, informacija yra

nežinoma nei žaidėjui, nei stebėtojui. Žaidėjas žaidimą pradeda turėdamas informacijos pranašumą, tačiau netrukus žinoma informacija išsilygina. Tad kažkuriuo momentu, žaidėjas ir žiūrovas turi tiek pat informacijos, o jaudulys kyla, kai informacijos srautas auga. Trečia, žiūrovas turi daugiau informacijos nei žaidėjas (Cheung, Huang, 2011).

Kartu su žaidimų paplitimu, augo ir keitėsi žaidimų stebėjimo tendencijos. Galima išskirti keturias vaizdo žaidimų stebėjimo fazes, kurios buvo susijusios su didžiausiais žaidimo modelių pokyčiais (Borrowy, 2012; Taylor, 2012; Jin, 2010; Jin & Chee, 2008). Pirmosios dvi buvo be prisijungimo (offline) ir padengė auksinį arkados žaidimų amžių 1970–1980 metais, tuomet itin populiarios buvo namų žaidimo konsolės *Atari 2600* ir *Nintendo* pramogų sistema (Taylor, 2012). Trečioji fazė vėlyvieji 1990 m., pereinamasis laikotarpis, daugiausiai dėmesio pritraukė žaidimai per LAN (sujungtų kompiuterių tinklas), taip pat prasidėjo pirmieji žaidimai per internetą. Tai atvėrė kelią įvairioms žaidimų stebėjimo platformoms, nuo failų dalijimosi, *Machinima* (realaus laiko kompiuterinės grafikos variklių naudojimas, dažniausiai vaizdo žaidimų kompiuterinei animacijai generuoti), *Youtube* iki ankstyvųjų emuliuotų tiesioginių transliacijų formų.

1.5.eSport – elektroninis sportas

Elektroninio sporto pramogų industrija yra išplėtota. Pirmas didelio masto elektroninio sporto renginys įvyko 1981 m., kai vyko „Space Invaders“ turnyras. Šis renginys pritraukė daugiau kaip 10 tūkst. žiūrovų. Panaši situacija žaidimų rinkoje laikėsi iki 1990 m., kol dėmesio reklamai buvo skiriama ne itin daug. Kai interneto ryšys tapo vis prieinamesnis vartotojams, išaugo ir konkurencija tarp žaidimų. Tuomet technologijos leido vienu metu žaisti iki 16 žaidėjų ir dar daugiau jų dalyvauti pokalbyje esamuoju laiku. 1993 m. kartu su kompiuterinio žaidimo *Doom* pasirodymu, žaidėjų bendruomenės pradėjo kurti specialius pokalbių kambarius, skirtus žaidimui aptarti. 1994 m. kartu su antrąja žaidimo *Doom* dalimi prasidėjo ir masinis jungimasis į bendrus serverius ir kovojimas tarpusavyje dėl jungimosi į tinklą. Netrukus *Doom* pradėtas vadinti gana kontraversišku žaidimu dėl niūrių vaizdų ir smurto. Daugelis tikino, jog rodomas smurtas kompiuterio ekranuose paskatins žmones daryti nusikaltimus realiame gyvenime. David Grossman šį žadimą pavadino „masiniu žudymo simuliatoriumi“ (MMS - mass murder simulator). 2000 m. varžymosi žaidimuose matomas tikras šuolis, tai paskatino vykti WCG (world cyber games) turnyrąs, jame dalyvavo 17 šalių ir buvo varžomasi žaidimuose *Quake* ir *StarCraft*.

Naujovė kompiuterinių žaidimų pasaulyje – gyvos žaidimų transliacijos. Transliacijų platforma Justin.tv įkurta 2007 m., originaliai tai tebuvo vienas vaizdo įrašas, su garsu, kuriame rodoma įkūrėjo Justino Kano kasdienybė. Tai reiškė, kad kiekvienas, turintis interneto prieigą, galėjo esamuoju metu stebėti, kas vyko transliuotojo namuose. Tai susilaukė nemenko žiniasklaidos susidomėjimo, kas išpopuliarino interneto svetainę ir netrukus jau buvo daugiau nei 60 skirtingų kanalų, žmonių ar organizacijų, prie kurių galima buvo prisijungti ir stebėti, kas vyksta. Netrukus ši platforma tapo laisvai

prieinama kiekvienam, pakako užsiregistruoti svetainėje. Per 6 mėnesius jau buvo daugiau kaip 30 tūkst. registruotų vartotojų. Vaizdo transliacijos interneto puslapyje buvo pagrįstos *Adobe Flash*. 2011 m. kompiuterinių žaidimų skiltis pasidarė tokia gausi, kad net atskilo į visai naują interneto puslapį, šiandien žinoma kaip Twitch.tv. Daugybė geriausių žaidėjų pradėjo transliuoti savo žaidimą tiesiogiai ir bet kas galėjo juos stebėti. Šios vaizdo transliacijos subūrė tūkstantines auditorijas. Pavyzdžiui, nėra įprasta kiekvienam turėti daugiau kaip 30 tūkst. žiūrovų žaidžiant žaidimą pavadinimu *League of Legends*. Technologinė pažanga leidžia tūkstančiams žmonių žiūrėti transliacijas kada panorėjus. Laikui bėgant gerėjo ir transliacijų kokybė. Yra prieinamas 720p, 1080p ar net daugiau.

Riot Games kompanijos kompiuterinis žaidimas *League of Legends* buvo elektroninio sporto populiarinimo varomoji jėga. Turnyrai vyksta nuolat ištisus metus, juose dalyvauja profesionalų komandos iš viso pasaulio, o jų gyvai stebėti susirenka dešimtatūkstantinė minia. 2012 m. daugiau nei 8,2 mln. žmonių buvo įsijungę finalinį žaidimą, daugiau nei 1,1 mln. žmonių stebėjo šį renginį gyvai. Kompiuterinių žaidimų transliuotojai uždirbo tiek pinigų, kad galėjo mesti darbą ir gyventi tik iš tiesioginių vaizdo transliacijų.

Didžioji dalis profesionalių žaidėjų komandų buvo pradėtos remti mainais į reklaminį turinį. Tai – *Prongles, BenQ, SteelSeries*. Šios garsios kompanijos suvokė elektroninio sporto sėkmę ir puikiai naudojasi jos teikiamais privalumais (Hope, 2014, p. 87–88).

Paprastai transliuojami pagrindiniai turnyrai, tačiau žaidėjai ir individualiai transliuoja savo žaidimus, bendrauja su auditorija per *chatą*, aiškina savo žaidimo stilių ir duoda patarimus, kurie iš esmės skatina naujus santykius tarp transliuotojo ir žiūrovo.

Twitch vartotojas gali būti paprastas žaidėjas, profesionalas, komentatorius ar organizacija. Visais atvejais transliacijos turinys yra susijęs su žaidimais, kurie stebimi žiūrovų pasitelkiant interneto prieigą. *Twitch* kanale labai nedidelė dalis transliuotojų pritraukia didžiausią žiūrovų dėmesį. Šio fenomeno paslaptis gana paprasta, *Twitch* puslapyje žaidėjų kanalai skirstomi pagal žiūrovų skaičių (Kaytoue, Silva, 2012).

eSport suprantamas kaip sporto veiklos sritis, kurioje žmonės tobulina ir treniruoja psichologinius ir fizinius gebėjimus naudodamiesi informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis. (Wagner, 2006, p. 438). Šiandien šis terminas yra lyginamas su *online* arba *offline* kompiuterinių žaidimų varžybomis. Tad yra juntama asociacija tarp *Twitch* ir *eSporto*, nes tai yra viena iš pagrindinių transliacijos priemonių šio pobūdžio renginiams transliuoti.

Gyvų transliacijų platformos tokios kaip *Twitch, Owned, Ustream* tapo populios vykstant tokiems eSporto turnyrams kaip *Dreamhack, World Cyber Games*. Šios transliacijos leido pavieniams kompiuterinių žaidimų žaidėjams pradėti transliuoti ir reikštis interneto erdvėje.

eSporto industrija sudaro: žaidimų kūrėjai, rėmėjai ir reklamos darbuotojai, profesionalios žaidimų komandos, profesionalūs žaidėjai, eSporto renginių organizatoriai (ESL, MLG) ir, žinoma,

gyvų transliacijų platformos (Taylor, 2012). Tačiau šiandien viskas yra kiek pakitę, ir pagrindinį vaidmenį siekdama kuo didesnės auditorijos atlieka Twitch.tv platforma (Sabia, 2018).

Arkada

1978–1982 m. – arkados aukso amžius. Tuomet vaizdo žaidimams reikėjo gana didelių patalpų, arkadų žaidimai buvo brangūs ir daugelis jų buvo sukurti tik vieno tipo žaidimams paleisti (3 pav.). Dėl šių technologinių ir ekonominių suvaržymų, vaizdo žaidimų arkada išsivystė socialine prasme ir tapo verslu. Prie šių arkados žaidimo mašinų žaisdavo vienas žaidėjas, tačiau jis neapsieidavo be stebėtojų.

3 pav. Žaidimo „Pacman“ arkada



Cit. pagal https://arcadedirect.co.uk/original-pacman-arcade-machine/

Atsirado tokie gerai žinomi arkados žaidimai kaip *Pacman* ir *Street Fighter 2*. Šie aparatai skyrėsi nuo pirmtakų, nes buvo sukurti žaisti vienas su vienu . Dviejų asmenų žaidimai pritraukė dar daugiau susidomėjimo, už žaidėjų nugarų pradėjo būriuotis stebėtojų auditorija, kuri ne tik palaikydavo, teikdavo patarimus, bet ir darydavo psichologinį spaudimą. Žinoma, jei pavykdavo nugalėti, minios pripažinimas atnešdavo socialinę naudą (Kappen, 2014).

Žaidimų konsolės

Kartu su žaidimų arkadų vystymųsi, išėjo ir pirmoji žaidimų konsolė namams *Atari 2600*. Kiek vėliau pasirodė dar viena žaidimų konsolė – *Nintendo Entertainment System*. Vaizdo žaidimų konsolės perkėlė žaidėjus iš viešų susitikimo vietų į namus, ir žaidimai bei žaidėjai tapo privatūs. Tai pakeitė ir žaidėjų ir stebėtojų sąveiką.

Istoriškai pirmosios žaidimų konsolės leido žaisti 2–4 žaidėjams vienu metu, dalinantis vienu televizoriumi. Populiariausi žaidimai, leidžiantys žaisti tarpusavyje, yra *Street Fighter, Super Mario Bros, F-zero, FIFA International Soccer.*

Žaidimas tinkle

Stacionarių kompiuterių situacija buvo kitokia nei arkadų žaidimų ar namų žaidimų konsolių, nes jie buvo sukurti vienam vartotojui. Kompiuteriai buvo sujungti į bendrą tinklą. Dėl to žaidimai tapo daug brangesni, jiemsr reikėjo žymiai daugiau erdvės. Pradėjo veikti *LAN parties* (kompiuterių, sujungtų į tinklą vakarėliai), žaidėjai vėl pradėjo rinktis į bendras susitikimo vietas – interneto kavines.

Daugelis žaidėjų mėgavosi galimybe varžytis kelių žaidėjų žaidimuose ir kūrė gildijas bei bendraminčių žaidėjų klanus. Kiti žaidėjai įkūrė organizaciją pavadinimu *Cyberathelete Professional*

League, kurioje buvo galima varžytis dėl piniginių prizų. Šis žaidėjų populiacijos segmentas transformavosi iš žaidimų mėgėjų į profesionalius žaidėjus, kurie žaidžia eSporto (elektroninio sporto) turnyruose.

Besikeičianti žaidėjų rinka, keitė ir žaidimų žiūrovus. Palaipsniui buvo pradėti kurti vaizdo žaidimai, atsižvelgiant į žiūrovų susidomėjimą. Žaidimai pradėti kurti ne tik žaidėjui, bet ir žiūrovui.

1 lentelė. E-sporto ir žaidimų transliavimo etapai

Metai	**Žaidimai, lygos ir turnyrai**	**Su žaidimais susijusios transliavimo technologijos**
1997	Cyberathlete Profesionalų lyga	
1998	Išleistas: Starcraft (SC)	Siūlomas žaidimas internete, bet nėra internetinio žiūrėjimo formos.
1999	Išleistas: Counter-Strike (CS)	
2000	1-asis Globalus turnyras: World Cyber Games	
2001		HLTV tiesioginės transliacijos; CS ir SC atkūrimo sistemos
2002	Major League Gaming (MLG) organizacija	
2003		
2004	Išleistas: World of Warcraft	
2005		Warcraftmovies.com & Machinima YouTube & Let's Play Videos
2006		
2007	Intel Extreme Masters by ESL turnyras	„Justin.TV", „Twitch" (tiesioginis) pirmtakas.
2008		
2009	Išleistas: League of Legends (LoL)	Gaming.Justin.TV (tiesiogiai)
2010		
2011	1-asis LoL Pasaulio čempionatas	Twitch (tiesiogiai)
2012	Išleistas: Counter-Strike GO (CS:GO)	Azubu.TV (tiesiogiai)
2013		Hitbox (tiesiogiai)
2014	4-asis tarptautinis turnyras su 10 mln dolerių prizu	
2015		Youtube Gaming (tiesiogiai)
2016	CS:GO "E-League"	
2017	Daugiau nei 1 milijonas žiūrovų žiūrinčių CS:GO turnyro finalą per Twitch	

Sudaryta darbo autoriaus pagal Daniel Recktenwald, 2018

Lentelėje (1 lentelė) pateikiami svarbūs žaidimai, žaidimų lygos ir turnyrai kairėje pusėje; o dešinėje pusėje – platinimo platformos. Technologijos, leidžiančios žiūrėti žaidimus, dažnai sutapdavo su svarbiausių interneto žaidimų išleidimu. Interneto žaidimų žiūrimumas plėtojosi kaip sudėtinga žiniasklaidos ekosistema ir vis labiau lengvino žaidėjų ir žiūrovų bendravimo galimybes.

1.5.1. Žaidimų kūrėjai / leidėjai

Turinio kūrėjai ir tiekėjai, žaidimų leidėjai suinteresuoti tiesioginių žaidimo transliacijų augimu ir plėtra Transliuotojai gali būti skirstomi į pradedančiuosius, profesionalus ir pramogų. Visų jų tikslas – pasiekti specifinę auditorijos dalį.

Kartu su *Twitch* sėkme pradėjo keistis žaidimų reklamos, buvo pradėta naudoti *Twitch* platformą esamų ar būsimų žaidimų reklamai. 2014 m. *Microsoft* ir *Sony* kompanijos pareiškė, jog pradės *Twitch* integraciją į žaidimo konsoles *Xbox* ir *Playstation*, siekiama kiek įmanoma supaprastinanti transliacijas, kurios būtų prieinamos tiesiai per žaidimų konsolę.

Stiegiantis padidinti žaidimų žiūrimumą, žaidimų kūrėjai kuriasi oficialius kanalus *Twitch* platformoje, taip pat stengiasi remti ir reklamuoti dalyvius, žaidžiančius jų kurtus žaidimus. Kiti žaidimų leidėjai savo produkciją platina kitaip – siekia pritraukti kiek įmanomą didesnę žiūrovų auditoriją. Antruoju atveju turinio reklamavimas pasikliaunant esančiais transliuotojais, kurie transliuoja savo žaidimus *Twitch* platformoje. Visų pirma, transliacijos yra remiamos. Transliuotojas su sekėjų bendruomene ir žiūrovais yra remiamas žaidimų kompanijos, tikslas – plačios auditorijos pritraukimas ir žaidimo žinomumo didinimas.

Tokios rinkodaros strategijos transliuotoją padaro nuomonės formuotoju tarp turimos auditorijos, taip pat yra jungiamoji grandis tarp žaidimų kompanijų ir žiūrovų. Tokiu būdu žiūrovai ne tik žiūri, kaip žaidžiama, bet ir girdi vienokius ar kitokius atsiliepimus ar požiūrį apie žaidimą, stengiantis pasiekti norimą rezultatą, paskatinti žiūrovus įsitraukti ne tik į transliacijos stebėjimą, bet ir patiems tapti žaidėjais.

Dar vienas metodas žaidimų leidėjams pasiekti plačiąją auditorija – išankstinis žaidimų leidimas. Tai yra žaidimai, kurie dar nepasirodė rinkoje, tačiau siekiant populiarinti tuoj pasirodysiantį žaidimą, leidėjai suteikia galimybę pasirinktam transliuotojui žaisti ir žiūrovams stebėti žaidimo veiksmą.

Panašiai sugalvojo ir *Heathstone* kompiuterinio kortų žaidimo autoriai, kurie visiems, kurie dalyvavo kasmetiniame *BlizzCon* renginyje, panaudoję renginio bilietą galėjo išmėginti beta versiją naujojo žaidimo modelio (*Chen,* 2019).

Žaidėjai – kūrėjai

Kompiuterinius žaidimus žaidžiantys vartotojai yra atskiriami nuo auditorijos, jie tampa kūrėjais. Kompiuterinių žaidimų kultūroms būdingas didelis vartotojų produktyvumas, tai apima apžvalgas, gerbėjų meną, žaidimo modifikacijas ir kt. Štai kompiuterinio žaidimo *DOOM* kūrėjai (1993 m.) pirmieji pastebėjo šios veiklos potencialą, kitokį santykį su medijos vartotojais. Jie išleido nemokamą žaidimo versiją, pasiekiamą internete, ir paprašė, jog modifikuotojai dirbtų tik su tais įrankiais, kuriuos galima įsigyti kartu su jau turima licencijuota versija, kuriant naujus simbolius ir naujų lygių scenarijus. Modifikuojamoji bendruomenė dabar gali apsaugoti žaidimo pasisekimą. 1996 m. *Quake* žaidimą modifikavo gana didelis skaičius modifikuotojų, tad programinės įrangos kūrėjai suteikė galimybę

žaidėjams kurti savo žaidimo versijas ir galiausiai 1997 m. visas žaidimo programinis kodas buvo paskelbtas ir laisvai prieinamas kiekvienam.

Kompiuterinis žaidimas *Counterstrike* pardavė daugiau nei milijoną žaidimo kopijų ir, nepaisant to, kad žaidimas buvo nemokamas ir pasiekiamas visiems, subūrė didžiulę virtualią bendruomenę. *Counterstrike* – komandinis karinis veiksmo žaidimas, vienas iš pirmųjų komercinių vartotojų sugeneruoto turinio variantų. Žaidimas buvo sukurtas žaidėjų-kūrėjų, kanadiečio studento Minho 'Gooseman' Le. *Counterstrike* veikimas buvo sukurtas pagal kitą kompiuterinį žaidimą, *Halflife* žaidimą. Tai tarsi visiškai kitoks žaidimo modelis, žaidimo modifikacijos, buvo sukurtas naujoviškas žaidimas (Lister, 2009).

Kompiuterinius žaidimus žaidžiantys vartotojai yra neatsiejama nuo žaidimų kūrėjų dalis. Atsižvelgiant į tai, galima teigti, jog žaidimų kūrėjų pramonės ir kompiuterinių žaidimų žaidėjų santykis, kuria naujus ryšius tarp žiniasklaidos ir žiniasklaidos auditorijų vartotojų sukurto turinio. Internetinė žiniasklaida ištobulino auditorijos mechanizmą, įtraukiant juos ir leidžiant tapti ekspertų bendruomenės dalimi, kurią valdo prekės ženklai, siekdami sustiprinti savo pozicijas rinkose.

2. KOMUNIKACIJOS TWITCH.TV KANALE TEORINĖ ANALIZĖ

2.1. Justin.tv virsmas į Twitch.tv

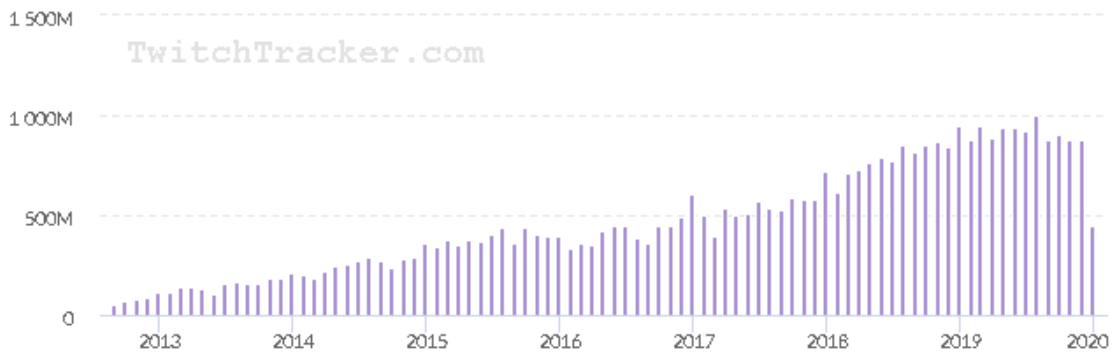
Justin.tv sukūrė Justin Kan ir Emmet Shear kaip eksperimentinę medijos rūšį. Pradžioje platforma naudojosi Justin, kuris prie galvos prisitvirtinęs kamerą transliavo savo gyvenimą. Kiek vėliau po platformos pristatymo plačiajai auditorijai, kūrėjai sukūrė naują skiltį, skirtą būtent vaizdo žaidimų transliacijoms. Platformoje tuo metu buvo tokios kategorijos: sportas, muzika, socializavimasis, technologijos, žaidimai.

Justin.tv augimas ir transformacija į Twitch.tv nebuvo betarpiška revoliucija. Ji prasidėjo gana kukliai. Žaidimų skiltis Justin.tv vis augo, atsižvelgiant į šio tipo transliacijų augimo tempus buvo sukurtas naujas sub-domenas *gaming.justin.tv*, skirtas būtent kompiuterinių žaidimų transliacijoms. Besitęsianti sėkmė lėmė tai, kad 2011 m. įmonė pakeitė prekinį ženklą į Twitch.tv, kuris tapo vienu pirmųjų tiesioginių transliacijų svetainių, skirtų specialiai žaidimams. Kitos svetainės, tokios kaip Azubu.tv, Hitbox.tv ir *Youtube Gaming*, taip pat stengėsi patekti į žaidimų tiesioginių transliacijų rinką, vis dėlto Twitch.tv sugebėjo išsaugoti savo pranašumą.

Žaidimai stebimi nuo tada, kai jie atsirado, tai labiau paplitę tarp draugų ar šeimos. Kai vieni žaisdavo, kiti per petį žiūrėdavo, komentuodavo, duodavo patarimus ir kitaip įsitraukdavo į kompiuterinių žaidimų stebėjimo veiklą. *Twitch* tapo neprisijungusių (*offline*) žaidimų papildiniu, leidžiančiu dalintis ekrane vykstančiu turiniu su masine auditorija.

Twitch tiesioginių vaizdo transliacijų platforma jungia žaidėjus ir žaidimų entuziastus – žiūrovus. Per šią platformą žaidimo turinys gali apskrieti visą pasaulį, sulaukti milijonų peržiūrų, nepaisant fizinių barjerų. *Twitch* yra geriausia savo žanro platforma, ir tai naujosios medijos platforma. Twitch.tv – socialinis tinklas, besispecializuojantis tiesioginiai transliuojant žaidimus, kur platformos vartotojai ir kuria, ir naudojasi kuriamu turiniu. Be to, *Twitch* gauna didžiulės naudos dėl daugialypumo ir masinės auditorijos pasiekiamumo: kadangi turinį kuria vartotojai, *Twitch* neturi jokių programų, kurios nuspręstų, kada ir ką transliuoti, žiūrovai nusprendžia, kada ir kokį kanalą žiūrėti. Svarbu paminėti, jog

4 *pav. Valandos praleistos žiūrint Twitch transliacijas nuo 2013 m.*



*Šaltinis: https://twitchtracker.com/*statistics

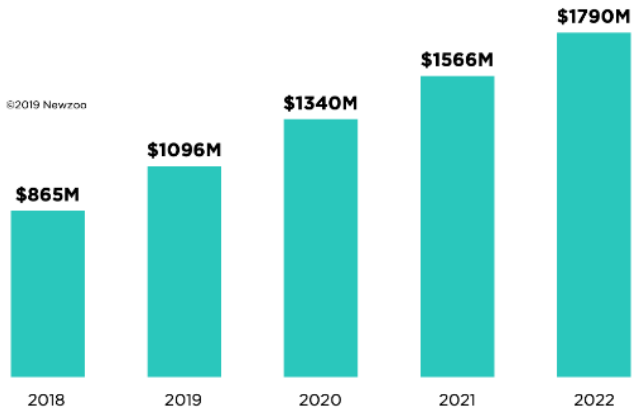
pagrindinėmis *Twitch* funkcijomis gali naudotis kiekvienas nemokamai, o tai leidžia pasiekti masinę auditoriją, kuri veikia kasdien, žiūri, dalyvauja ir sąveikauja. Per 2019 metus *Twitch* buvo žiūrėtas 660 mlrd. minučių, per mėnesį vidutiniškai 3.6 mln. transliuotojų (4 pav.) (Twitchtracker, 2019).

2016 m. atliktas *Mediakix* tyrimas, kuris parodė, jog socialiniuose tinkluose (*Youtube, Snapchat, Facebook, Instagram, Twitter*) žmogus per parą vidutiniškai praleidžia apie 2 valandas (Adweek, 2017). Panašumai matomi ir *Twitch* platformoje, statistiškai vienas vartotojas per dieną praleidžia 106 minutes žiūrėdamas gyvas transliacijas (Twitch, 2017). Šie statistiniai rodikliai tik patikina, jog socialinės medijos platforma *Twitch* yra verta tolesnių tyrimų.

Vaizdo žaidimai yra vaizdo ir garso visuma, tai universalus pramogų šaltinis: kai žiūrime kai kas nors žaidžia, viso ko centre atsiduria žaidimas, o ne kalba, ši gali sudaryti įvairių barjerų (filmai, televizijos laidos). Kadangi auditorija yra linkusi įsitraukti, žaidimo patirtimis gali naudotis ir vartotojai, ir žiūrovai, taigi yra panaikinamos visos fizinės ar nacionalinės ribos. Vadinasi, žaidimai laužo barjerus.

Be to, vaizdo žaidimai klesti visuose ekranuose (žaidimų konsolės, kompiuteriai, planšetiniai kompiuteriai, išmanieji telefonai), kurie 2019 m. uždirbo 152.1 mlrd. JAV dolerių, t. y. 9,6% daugiau nei 2018 m. (Newzoo, 2019). Dėl to, kad vaizdo žaidimai gali būti žaidžiami per įvairius ekranus, *Twitch*

5 pav. Elektroninio sporto rinkos augimas 2018 – 2022 m.



Šaltinis: newzoo.com/esportreport

stengėsi sekti tendencijas ir būti visose platformose: programėlė mobiliesiems įrenginiams, interneto svetainė kompiuteriams ir žaidimų konsolių integracija konsolių mėgėjams. Dar vienas svarbus veiksnys, prisidėjęs prie *Twitch,* sėkmės yra eSporto augimas. Konkuruojantys vaizdo žaidimai pritraukia tūkstančius žaidėjų visame pasaulyje ne tik žaisti, bet ir stebėti (Kaytoue, 2012). *Twitch* tapo mediumu tarp gyvų eSporto renginių ir jo pritraukiamos tūkstantinės auditorijos. Paveikslėlyje (6 pav) pateikiamas eSporto augimas.

6 pav. Elektroninio sporto auditorijos augimas



Šaltinis: newzoo.com/esportreport

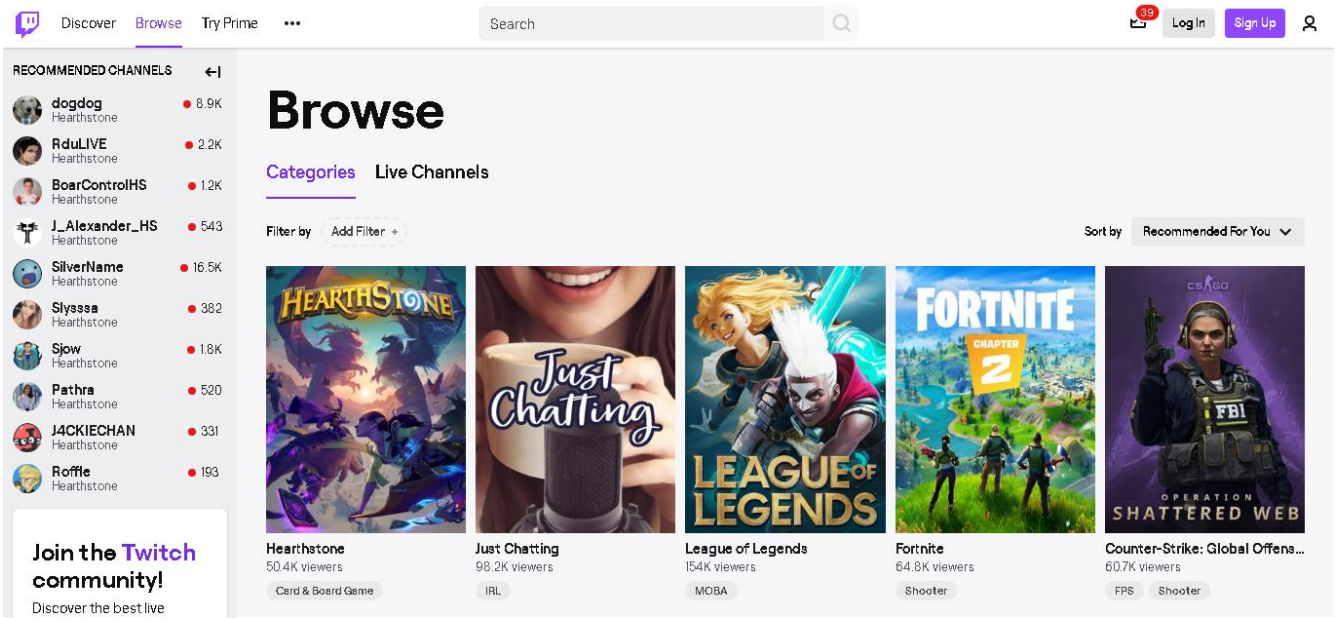
Mes esame *Twitch*: globali milijoninė bendruomenė, kurioje kasdien kiekvienas kuriasi pramogas. (ang. We are Twitch: a global community of millions who come together each day to create their own entertainment) (Twitter, 2020). *Twitch* tapo interneto svetaine, kurioje kompiuterinių žaidimų entuziastai gali kurti virtualias bendruomenes ir bendrauti tarpusavyje, niekur neišeidami iš namų. Nuo 2011 m. *Twitch* suteikia platformą kompiuterinių žaidimų mėgėjams ir profesionalams, joje leidžiamos tiesioginės vaizdo žaidimų transliacijos ir, žinoma, bendravimas tarpusavyje. Pašaliniui ši platforma gali atrodyti kaip dar viena pramogų forma, kurioje kūrėjas (transliuotojas) kuria tam tikras pramogas vartotojui (žiūrovui, publikai, auditorijai), o šis kuria vienakrypčius parasocialinius santykius su kūrėju. Parasocialiniai santykiai dažniausiai pasireiškia tarp eilinio ir viešo asmens, tai gali būti kokia nors įžymybė ar sporto figūra. Kai kuriais atvejais įžymybė net nežino, jog toks fanas egzistuoja. *Twitch* transliuotojai (kūrėjai) ir žiūrovai (vartotojai) plėtoja unikalius tarpusavio santykius, tai skiriasi nuo kitų pramogų formų ir medijų dėl galimų tarpusavio sąveikos galimybių.

Kai kurie santykių aspektai atrodo parasocialiniai, žiūrovai žino, kaip transliuotojas atrodo, ir jį girdi, nes visa tai mato gyvos transliacijos metu. Transliuotojas žino tik slapyvardį (*username*) ir žiūrovo profilio nuotrauką, tačiau savo kaip stebėtojo paskyroje neturi specialios skilties „apie". Parasocialiniai santykiai rodo, kaip individai yra susiję vienas su kitu. Transliuotojai ir žiūrovai gali bendrauti tekstinėmis žinutėmis per pokalbius internetu (*chat* – dviejų ar daugiau asmenų tikralaikė bendravimo forma, kai pasikeičiama rašytine informacija, visų pokalbio dalyvių matoma kompiuterio ekrane), angl. *internet relay chat* (IRC), *real time chat, chat*)(Vlkk, 2020) ir gali įgauti patirties žaisdami toje pačioje komandoje. Transliuotojas turi galimybę pažinti žiūrovą pasitelkęs tekstines žinutes pokalbių kambaryje, tačiau tai yra gana neįprasta praktika, retas transliuotojas įsimena, kokių nors detalių apie žiūrovą, kur jis, ar ji mokosi, ką veikia gyvenime ir kt.

2.2.Twitch mechanikos

Vienas iš pagrindinių būdų, kaip žiūrovas gali atrasti jį dominant kanalą (taip pat žinomas kaip *stream*), kuris šiuo metu yra prisijungęs prie tinklo (*online*), tai gali padaryti per *Twitch* katalogą. Kataloge įvairūs žaidimai suskirstyti pagal tam tikras kategorijas arba pačius žaidimus. Žaidimas ar kategorija, kuri esamuoju laiku turi daugiausiai stebėtojų, atsiranda katalogo viršuje. Kai transliuotojas pradeda transliaciją, jis pasirenka konkretų žaidimą ar kategoriją, kurioje jie norėtų atsirasti (8 pav.).

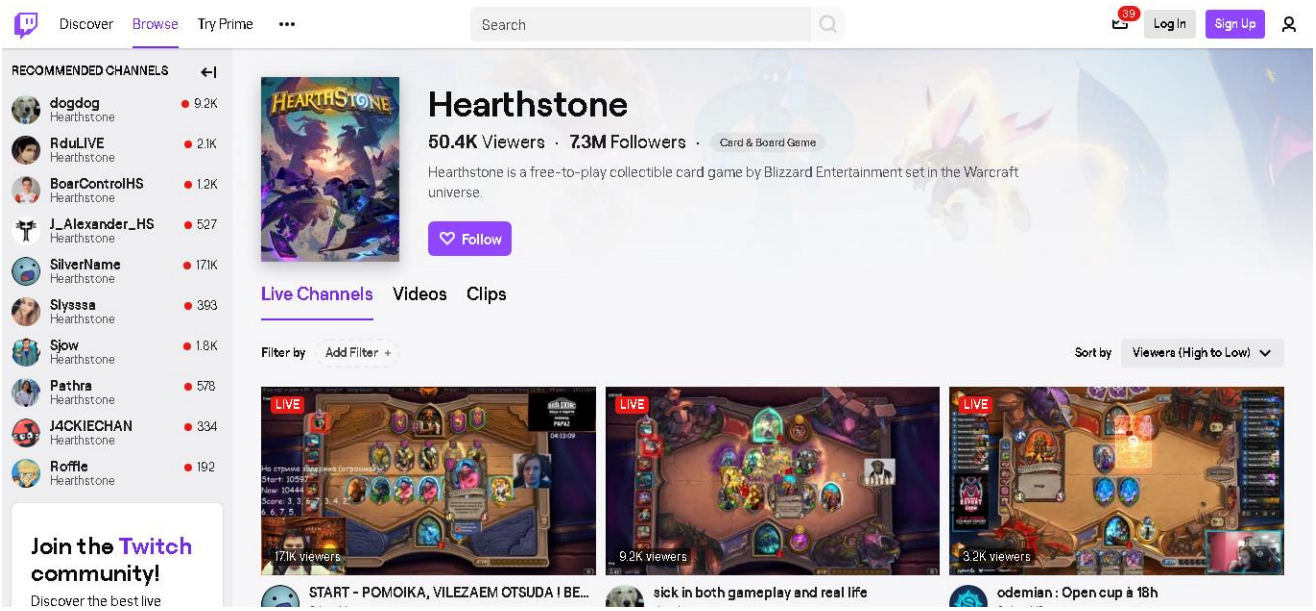
7 pav. Žaidimų katalogas



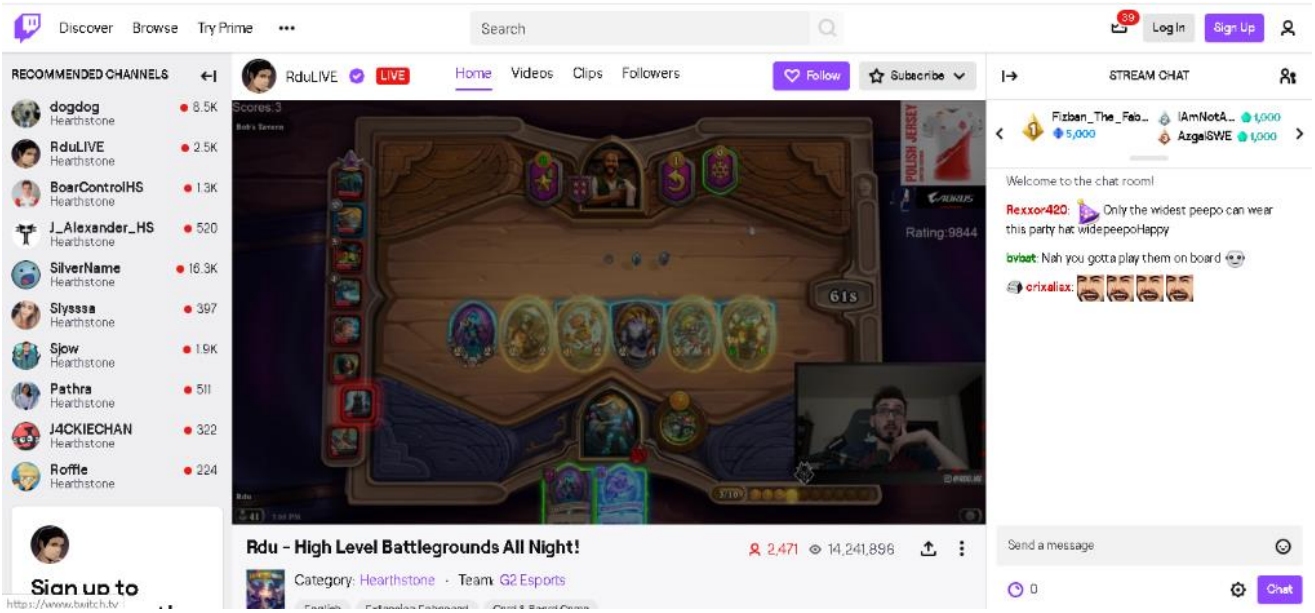
Šaltinis: https://www.twitch.tv/directory

Kai pasirenkamas konkretus žaidimas ar kategorija iš katalogo, žiūrovas mato transliuotojų sąrašą, kurie žaidžia konkretų žaidimą esamuoju laiku (8 pav.). Kanalas, kuris tuo metu turi daugiausiai žiūrovų, nukeliamas į puslapio viršų, kitaip sakant, prioritetas yra taikomas daugiausiai žiūrovų turintiems kanalams. Leidžiantis puslapiu žemyn rikiavimas toks pats, pagal žiūrovų skaičių. Kai kanalas (stremas) pasirinktas, žiūrovas nukeliamas į kitą puslapį, kuriame matomas srautinis vaizdo siuntimas (9 pav.). Šioje vietoje yra galimybė dalyvauti pokalbyje internetu, taip pat pateikiamos skiltys, kuriose transliuotojas gali pateikti informaciją apie save, kanalą ar pačią transliaciją.

9 pav. Hearthstone žaidimo transliacijų sąrašas žiūrovų mažėjimo tvarka

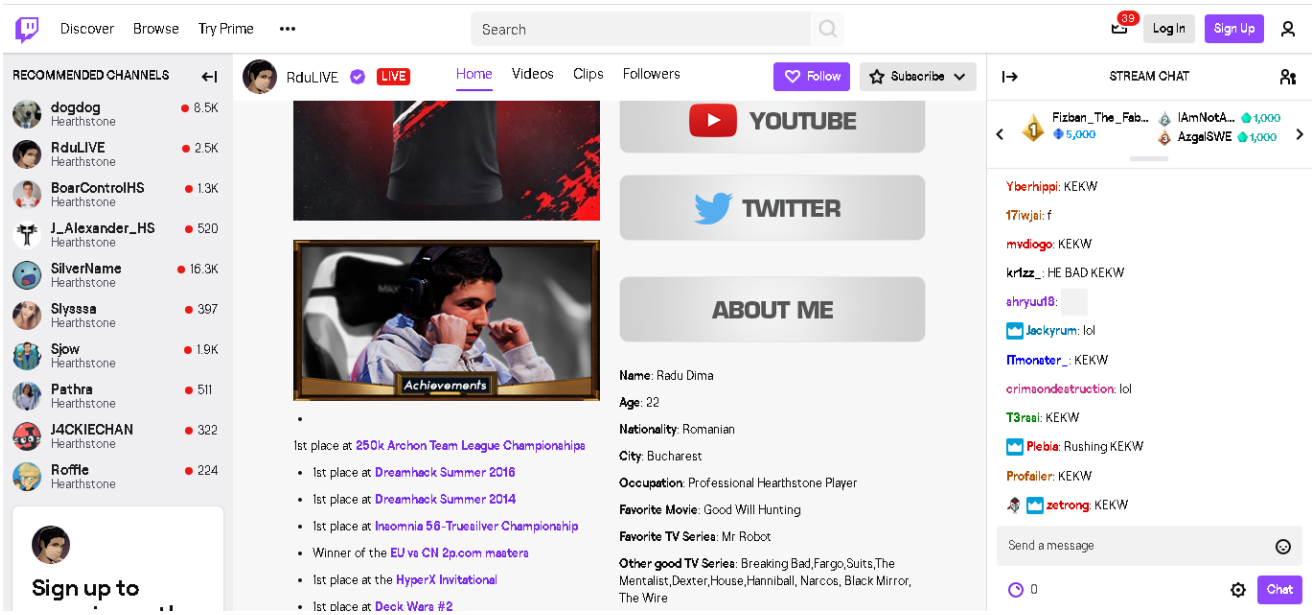


8 pav. Heathstone žaidimo transliacija



Specialiai *Twitch* yra sukurtas *Google Chrome* naršyklės papildinys, suteikiantis papildomų galimybių ir patogumo naudojantis *Twitch* platforma. Dažniausiai kiekviename *Twitch* kanale yra skiltis „apie“ arba „FAQ” (ang. frequently asked questions), kurioje transliuotojas pateikia informaciją apie save, pasiekimus, rėmėjus, nuorodas į kitas socialinių medijų platformas ir informaciją apie paramą (kaip transliuotojui galima paaukoti pinigų, atsidėkoti už kuriamą turinį) (10 pav.). Neretai garsius transliuotojus remia kompanijos, suteikia įvairios kompiuterinės ir kitokios įrangos.

10 pav. Informacija apie transliuotoją



Šaltinis: https://www.twitch.tv/rdulive

Daugelis kanalų turi savo žiūrovų ratą, kurie prenumeruoja arba seka (ang. follow) kanalą. Kai žiūrovas nusprendžia pradėti sekti kanalą, jis ima gauti informacinius pranešimus *Twitch* platformoje apie pradedamas transliacijas, informaciją apie naujus įrašus paskyroje. Kanalo prenumeratoriai moka tam tikrą mėnesinį mokestį, už kurį gauna papildomų naudų. Kartais žiūrovai būna pasyvūs, tai reiškia, jog jie nedalyvauja susirašinėjime, tiesiog stebi iš šalies, arba transliacija yra paleista tik kaip fonas (jos niekas nežiūri). Žinoma, toks žiūrovas yra skaičiuojamas kaip vienas žiūrovo vienetas, o pagal *Twitch* algoritmus, aukščiau sąraše atsiranda tie, kurie turi didesnį žiūrovų skaičių. Pasyvieji žiūrovai daro didelę įtaką visai *Twitch* bendruomenei, mat mažiau žiūrovų turintys kanalai nukeliami į puslapio apačią.

2.2.1. Transliuotojo, žiūrovo, auditorijos ir transliacijos sąveika

Didžioji dalis transliuotojo ir žiūrovo sąveikos vyksta per internetinį pokalbį, kuris yra kiekvieno transliuotojo kanalo dešinėje pusėje. Internetinis pokalbis veikia realiuoju laiku, kur kiekvienas prisijungęs prie kanalo gali matyti, ką rašo kiti, taip pat rašyti pats.

Susirašinėjimų lange prisijungęs vartotojas (žiūrovas) (turintis paskyrą *Twitch* platformoje) gali komentuoti apie žaidimą ar tai ką mato, gali kalbinti transliuotoją bei sąveikauti su kitais kanalo žiūrovais. Kai kurie transliuotojai prašo susipažinti su jų kanale galiojančiomis taisyklėmis. Paprastai tai yra: draudimai vartoti keiksmažodžius, užgauliojimus, kurstyti rasinę nesantaiką ir kt. Jei su išvardintomis taisyklėmis nėra sutinkama, nėra galimybės dalyvauti susirašinėjime, jis blokuojamas. Tiesioginės transliacijos metu transliuotojas nuolatos seka susirašinėjimą ir dažniausiai į jame vyraujančius pokalbius reaguoja žodžiu, nes tai yra kur kas greičiau ir patogiau, rečiau atrašo į tą patį susirašinėjimo lauką. Norėdamas atrašyti, žaidėjas turėti atitraukti dėmesį nuo žaidimo, o kai kuriose situacijos tai yra itin nepatogu.

Kaip transliuotojas ar žiūrovas (*Twitch* vartotojas) turėtų elgtis ir bendrauti su kitais vartotojais gyvos transliacijos metu numato *Twitch* taisyklės. Be kita ko, *Twitch* taisyklės draudžia: skleisti neapykantą, pornografinius vaizdus, dalyvauti neteisėtoje veikloje. Žinoma, kartais pasitaiko, kad taisyklių nesilaikoma, nes vartotojų skaičius yra kur kas didesnis, nei *Twich* administracija geba kontroliuoti. Neretai patys žiūrovai paskundžia neleistiną turinį demonstruojančius kanalus.

Atsižvelgdami į tai, jog *Twitch* administracija neturi galimybių sekti kiekviename kanale leidžiamo turinio, ne retai patys kanalų savininkai susigalvoja taisykles, galiojančias jų kanalo žiūrovams. Prasižengusiems taikomos kelios bausmės. Pirmoji, žiūrovas yra laikinai įšaldomas, tai reiškia, kad jis ir toliau gali stebėti transliaciją, tačiau tam tikrą laiką negali dalyvauti susirašinėjime. Antroji, pašalinimas visam laikui, – žiūrovas šalinamas visam laikui be teisės vėl prisijungti.

Transliuotojai yra ir kanalo moderatoriai, žinoma, jie gali šias teises suteikti ir kitiems, kuriais pasitiki ir leidžia tvarkyti kanalo turinį, bausti nusižengusiuosius.

Transliuotojai ir transliacijos

Transliuotojai arba tinklų jungiami individai yra vieni svarbiausių *Twitch* platformoje. Jie atlikėjai, transliuotojai, rodantys ekrano turinį, komentuojantys ir besidalijantys mintimis su kiekvienu prisijungusiu prie *Twitch* kanalo. Jie atsakingi už pateikimo būdus, priemones, kurios augins auditoriją ir metodus, skatinančius išlaikyti susidomėjusią. Jie gali būti profesionalūs transliuotojai, pradedantieji, profesionalūs kompiuterinių žaidimų žaidėjai. Jie kuria turinį žaisdami kompiuterinius žaidimus, komentuodami savo veiksmus, bendraudami su auditorija ar net jai siūlydami įvairius prizus, pvz., nemokamą prenumeratą. Daugumos transliuotojų tikslas yra būti tokiems populiariems, kad galėtų tapti *Twitch* partneriais, o tai aktyvintų jų *Twitch* kanaluose prenumeratos pasirinkimą.

Transliuotojai dažniausiai yra dviejų tipų: vieni dažniausiai transliuoja ir žaidžia tik vieną žaidimą, tokie kaip *Thijs* (*hearthstone*) arba tokie transliuotojai, kurie žaidžia įvairius žaidimus (*Summit1G*). Transliuotojai bando įvairius žaidimus ir stebi auditorijos dydį, atsižvelgia į tai, koks žaidimas yra žaidžiamas. Apsisprendus dėl konkretaus žaidimo, svarbu išsiskirti iš kitų transliuotojų, siekiama siūlyti išskirtinį turinį, kuris vėl ir vėl trauktų auditoriją grįžti į kanalą.

Taip pat svarbu pasirinkti tinkamą vaizdą, kurį mato žiūrovai. Pasitelkus kamerą galima pritraukti gausesnę auditoriją. Žinoma, yra tokių transliuotojų, kurie nerodo veido, visą dėmesį sutelkia į žaidimo veiksmą, jį papildo transliuotojo komentarai ir reiškiamos emocijos.

Populiariausios transliacijos atitinka žiūrovų lūkesčius, tokius kaip: matyti transliuotoją, aiškiai matyti žaidimą ir veiksmą jame, transliuotojo interakciją su žiūrovais balsu arba per pokalbį internetu.

Auditorija ir transliacijos

Auditorija arba *Twitch* žiūrovai yra visos *Twitch* platformos susidomėjimo centras. *Twich* platforma stengiasi pritraukti kuo didesnį skaičių žiūrovų. Žaidimų leidėjai siekia padidinti žaidimų žinomumą, transliuotojai – sukurti patrauklų kanalą, pritraukti žiūrovų. Pats *Twitch* pasitelkdamas tam tikrą verslo modelį siekia uždirbti iš kiekvieno žiūrovo. Todėl kiekvienas žiūrovas yra itin vertingas ir nešantis sėkmę transliuotojui.

2.3.Grąžos generavimas

Įvairios kapitalo formos gali būti pasiektos sąveikaujant su kitais žmonėmis. Tad kuo daugiau gyvų stebėtojų transliacija turi, tuo daugiau turės ir sekėjų (*follower*), tad dar daugiau galimybių transliuotojas turi siekdamas įvairaus kapitalo. Yra 3 kapitalo rūšys, kurias apibrėžia Bourdieu: ekonominė, socialinė, kultūrinė. Socialinis kapitalas yra sudarytas iš socialinių įsipareigojimų – ryšių (connections), kuris, tam tikromis sąlygomis gali būti konvertuojamas į ekonominį kapitalą (Bourdieu, 1986, p. 247). Kalbant apie *Twitch* tai gali būti ryšys, formuojamas transliuotojų su žiūrovais, moderatoriais ar kitais transliuotojais. Socialinis kapitalas gali būti gaunamas per institucionalizuotus titulus. *Twitch* atveju gali būti, jog transliuotojas turi titulą *Affiliate* programos dalyvis, *Twitch* Partneris arba turi daug jį sekančių žmonių. *Twitch* ekonominis kapitalas gali būti *Twitch* valiuta „bits“, prenumeratų mokesčiai, rėmėjų indėlis, arbatpinigiai per *PayPal*. (*PayPal* – amerikiečių įmonė, valdanti pasaulinę internetinių mokėjimų sistemą, palaikančią internetinius pinigų pervedimus ir yra elektroninė alternatyva tradiciniams popieriniams metodams, tokiems kaip čekiai ir pinigų pervedimai. Bendrovė veikia kaip internetinių pardavėjų, aukcionų svetainių ir daugelio kitų komercinių vartotojų mokėjimų procesų, už kuriuos imamas mokestis, mainais į naudas, tokias kaip vieno paspaudimo transakcijos ir slaptažodžio įsiminimas).

Vaizdo žaidimų pasaulyje tai gali reikšti, jog žaidėjas, kuris turi aukštesnį lygį ar statusą žaidime, turi didesnį kultūrinį kapitalą, nei tas, kuris yra žemesnio lygio ar statuso. Transliuotojams tai gali būti privalumas, siekiant aukštesnio lygio žaidime, kurį jie transliuoja, nes tai gali būti paverčiama į didesnį kultūrinį kapitalą. Transliuotojas kultūrinį kapitalą gali paversti ekonominiu keliais būdais.

Bourdieu išvystė reikšmes trims faktoriams, kurie daro įtaką kaip žmonės nesąmoningai elgiasi stengdamiesi išlaikyti ir gauti socialinio ar ekonominio kapitalo. *Fields, doxa, habitus*. *Fields* – vieta ar lokacija, kurioje individai gali būti ar egzistuoti ir kur gali vykti socialinė sąveika. Fizinės vietos, tokios kaip mokykla ar biuras, gali būti laikomi kaip *fields* ir šiandien, pasitelkiant internetą ir egzistuojančias bendruomenes virtualiame pasaulyje (*online*), *Twitch* galimas būti laikytinu kaip *field*. Kiekvienas *field* turi skirtingą *doxą*, kuri užtikrina, jog sąveika tarp individų vyktų sklandžiai. *Doxa* yra nesąmoninga, nepasakyta socialinė taisyklė, esanti tam tikroje vietoje, jas turi išmokti naujokai tam, kad

funkcionavimas tarp individų vyktų sklandžiai. *Habitus* – tai kultūrinis ar socialinis kapitalas ir jo disponavimas.

Per *Twitch* transliuotojas ir žiūrovas (socialiniai aktoriai) yra nesąmoningai bijantys *doxa*, kuri lems jų elgesį ir žodžius. Net jeigu ir yra aiškios taisyklės *Twitch* platformoje ir kai kuriuose kanaluose taip pat, kitos taisyklės yra labiau numanomos ir išmokstamos tik tuomet, kai daug laiko praleidžiama lauke. Pavyzdžiui, pokalbyje internetu panaudojamos netinkamos emocijos, kurios tam tikrame kontekste įgauna rasinę ar seksualinę konotaciją, tuomet žiūrovas gali prarasti socialinį kapitalą.

Taikant *Bourdieus* teoriją ir praktiką virtualiame *Twitch* kontekste, panašu, jog didžioji dalis transliuotojų socialinio kapitalo priklauso nuo žiūrovų skaičiaus. Kai kanalo žiūrimumas padidėja ir pasiekiama didesnė auditorija, išauga ir galimybės iškeisti socialinį į ekonominį kapitalą.

Pinigų aukojimą būtų galima palyginti su gatvės artistu, už tam tikrą pramogą žmonės susimoka savo nuožiūra ar pagal galimybes. Transliuotoją šios aukos pasiekia per *PayPal* sąskaitą, per *Twitch* valiutą *bits* arba iš prenumeratos mokesčio. Žinomi ir plačią auditoriją suburiantys transliuotojai užsidirba ir iš rėmėjų, reklamuodami prekes ar paleisdami reklamą gyvos transliacijos metu. Dar vienas iš būdų užsidirbti yra pamokos, kaip žaisti vieną ar kitą žaidimą. Virtualūs arbatpinigiai yra gaunami žiūrovui paspaudus ant nuorodos, kuri nuveda į puslapį, kuriame galima atlikti mokėjimą per *PayPal*. Arbatpinigius galima palikti transliuotojui ir naudojant virtualią valiutą *bits*. Dažniausiai kai žiūrovas palieka arbatpinigių, transliacijoje iššoka tekstine forma žiūrovo slapyvardis, po kurios eina ir pačio transliuotojo padėka išreiškiama žodžiais, tad visi tuo metu žiūrintys transliaciją išgirsta žiūrovo slapyvardį.

Arbatpinigius virtualia valiuta gaunami dviem būdais: pirmas, tapimas *Twitch* partneriu; antrasis: dalyvauti *Affiliate* programoje. Norėdamas dalyvauti šioje programoje transliuotojas turi atitikti reikalavimus: 1. Turėti mažiausiai 7 unikalias transliacijų dienas; 2. Transliuoti mažiausiai 8 val. per mėnesį; 3. Žiūrovų vidurkis turėtų būti didesnis negu 3; 4. Turėti bent jau 50 sekėjų. Tie laimingieji, kuriuos pasirenka *Twitch*, gauna tarsi darbo pasiūlymą, gali visiškai pragyventi tik iš transliacijų.

Pirmas, itin svarbus dalykas – tapimas *Twitch* partneriu. Kad toks būtum, *Twitch* reikalauja, jog tavo transliacijas žiūrėtų vidutiniškai bent 500 žmonių, o transliacijos vyktų bent 3 kartus per savaitę. Tapimas *Twitch* parneriu suteikia galimybę naudotis papildomomis *Twitch* paslaugomis. Viena jų yra transliacijos atidėjimas, tai reiškia, jog transliuotojas žaidžia vienu laiku, o žiūrovas mato vaizdą, kuris yra atidėtas tam tikrą laiko tarpą. Tai dažniausiai yra naudojama turnyru metu, kad varžovas nepasinaudotų transliacija ir neįgytų pranašumo. Antrasis privalumas, prenumeratos mygtuko atsiradimas. Už kiekvieną prenumeratą yra prašomas bent jau 5 JAV dolerių mėnesinis mokestis, už kurį, prenumeratą turintis žiūrovas gali lankytis privačiuose pokalbių kambariuose, gali naudotis įvairiomis (papildytomis) šypsenėlėmis ir kt.

Transliuotojai dalinasi uždarbį iš prenumeratų su *Twitch* (3/2doleriai). Apie 5000 JAV dolerių per mėnesį. Dar vienas būdas – pinigų aukojimas. Apie 1500 JAV dolerių per mėnesį. Yra keletas kitų mažų pajamų gavimo būdų. *Youtube* peržiūros, rėmėjai, *Amazon* ir *Affiliate* rinkodaros programos. Viską sudėjus, išeina, jog jau patyręs transliuotojas (vidutiniškai turintis apie 2500 žiūrovų) per metus laiko, naudodamasis visomis uždarbio galimybėmis uždirba apie 100 tūkstančių.

Iš tiesioginių žaidimų vaizdo transliacijų uždirbti galima. Tačiau tai reikalauja pasišventimo ir laiko sąnaudų, tenka keisti gyvenimo būdą. Neužtenka vos kelias valandas per dieną pažaisti žaidimą ir tiek, reikia, jog transliacijos taptų gyvenimo dalimi (Egger, 2015).

Transliuotojai, kurie nėra *Twitch* partneriai, ar *Affiliate* programos dalyviai, jiems yra kur kas sunkiau generuoti pelną iš transliacijų. Norint sekti (*follow*) transliuotoją, mokestis nėra privalomas, tačiau patys transliuotojai siūlo privilegijų prenumeruojantiems žiūrovams. Tai gali būti papildomos šypsenėlės pokalbyje internetu, priėjimas prie privataus transliuotojo socialinio tinklo ir/ arba prieiga prie balso pokalbių kanalų. Prenumeratos mokestis svyruoja nuo 4.99 iki 24.99 JAV dolerių per mėnesį, o pelnas skirstomas tarp transliuotojo ir paties *Twitch.*

Transliuotojai, kurie dalyvauja *Affiliates* programoje, gali gauti virtualios valiutos bitu, kuri vienas vienetas yra prilyginamas vienam JAV dolerio centui. Kai žiūrovas paaukoja bitų, tai taip pat yra žinoma kaip „cheering with bits“, transliacijos lange iššoka maža ikona kartu su žiūrovo pasirinktu sveikinimu ar kitu tekstu.

Tapti visiškai nepriklausomais transliuotojais tarsi dirbančiais visu etatu itin sudėtinga dėl nuolat besikeičiančios rinkos ir naujovių. Daugelis pradeda transliuoti tam, kad taptų partneriu ir užsidirbtų.

2.4.Pokalbiai internetu

IRC arba pokalbių kambarys yra virtuali kibernetinio pasaulio erdvė, kurioje žmonės komunikuoja. Daugelis susirašinėjimo kambarių reikalauja, jog naudotojas užsiregistruotų ir susikurtų slapyvardį. Būtent slapyvardis yra matomas kitiems pokalbio kambaryje dalyvaujantiems žmonėms. Pokalbiai ir kitos interakcijos pokalbių kambaryje yra perteikiamos tekstu ir yra matomi visiems prisijungusiems prie pokalbių kambario. Kai naudotojai prideda linijas, tekstas slenka aukštyn, tokiu būdu pokalbių kambario apačioje yra matomas anksčiausiai parašytas tekstas. Pateikiama visų aktyvių dalyvių įvestis, viena ekrano erdvė rodo kelis lygiagrečius pokalbius vienu metu.

Bendravimas priklauso nuo sinchroniškumo. Kalbėjimo diskursas yra sinchroniškas – kalbėtojai komponuoja, pristato ir girdi žinutę beveik tiesiogiai. Kompiuteriu tarpininkaujamos komunikacijos lauke pokalbių kambarių pokalbiai vadinami sinchroniškais, nes rašoma ir skaitoma realiuoju laiku. Tai itin kontrastuoja su kita elektronine komunikacijos forma – elektroniniu paštu. Tai vyksta nesinchroniškai, žinutės rašomos paeiliui ir gali būti neperskaitytos valandų valandas. Žinoma, susirašinėjimų kambarys yra mažiau sinchroniškas nei gyvas pokalbis, nes kiekvienas iš pradžių turi

sukurti žinutę ir ją parašyti, tik paskui išsiųsti. Žinutės atsiranda viena po kita, net jei vienu metu buvo paspaustas siuntimo mygtukas, tačiau dėl kompiuterio elektroninių komponentų vienų kompiuterių nuskaitymo greitis yra didesnis, tad ir jų žinutė šiuo atveju atsiranda aukščiau (Greenfield, 2003).

Technologinė, socialinė ir vizualinė pokalbių kambarių aplinka užkerta kelią gauti visapusišką pranešimą. Akių kontaktas, žvilgsnis, kūno kalba, gestai, tai leidžia kalbėtojui suprasti, jog jo yra klausomasi, tampa aišku konkrečiai kam yra adresuota žinutė. Ne gana to, pokalbiuose vienu metu paraleliai yra aptarinėjamos kelios temos; daug nukrypimų tarp pasakymo ir atsakymo; žmonės dalyvauja keliuose pokalbiuose vienu metu (Greenfield, 2003).

Kaip ir kitos kompiuteriu perduodamos komunikacijos formos IRC *chatas* gyvuoja serverių tinkle, kuris juosia visą pasaulį, tad pokalbiu internetu dalyviai yra iš skirtingų sluoksnių. IRC nuo kitų kompiuteriu tarpininkaujamų komunikacijos formų skiriasi tuo, jog keitimasis informacija vyksta praktiškai realiuoju laiku. Pokalbiams internetu yra būdinga trumpas žinutės tekstas, vos kelios eilutės ar mažiau. Tad pokalbio internetu sąveika yra labai panaši – lyg vienu metu bendrautų grupė žmonių, trumpi, aiškūs, gal ne visai į temą pasisakymai (Palillo, 2006).

Rašoma lėčiau, daugiau klystama nei kalbant (Herring, 1999). Stengdamiesi išvengti šių barjerų, žmonės, bendraujantys žinutėmis, adaptavo kai kuriuos žodžius, pavertė juos trumpiniais, juos net tik patogiau rašyti, bet ir tapo norma tokio tipo susirašinėjimuose. Pavyzdžiui, trumpinys „l8r“, reiškia žodį „later“, „brb“ – „be right back“ (Werry, 1996).

Gyvos vaizdo transliacijos praplečia įprastos televizijos transliacijas, suteikiama galimybė toje pačioje vietoje esantiems žmonės dalintis patirtimis esamuoju laiku. Tiesioginio vaizdo transliacijos ir socialinės sąveikos derinys suteikia galimybių kūrybai ir palaiko žmonių ryšius bendraujant internetu (Kiesler, Ren, Zhang, Kraut, 2007).

Žodis *Twitch* turi konotacijų su *trumpas, staigus, konvulsyvus*. Terminas, kuris apibūdina nesuprantamą diskursą, randamą populiariausiuose žaidimuose masiniuose *Twitch* susirašinėjimo kambariuose, kuriuose yra pritraukiama daugiau nei 10 tūkst. žiūrovų vienu metu. Prieš pradingdamos žinučių sraute, jos susirašinėjimo kambariuose su tokiu skaičiumi žiūrovų yra matomos vos kelias sekundes. Taigi, masiniai susirašinėjimo kambariai sukuria unikalias kolektyvinio bendravimo aplinkybes. Tokie susirašinėjimai yra būdingi tik *Twitch* ar kitoms tiesioginėms transliacijoms, sutraukiančioms tūkstantinę auditoriją. Galima būtų palyginti du susirašinėjimo kambarius. Masinių susirašinėjimų dalyviai sukūrė savitą komunikacijos formą, tam tikrą tarpusavio sąveiką, tai galima pavadinti „minios balsu“ (*crowdspeak*). Minios balsas gali būti chaotiškas, nieko nereiškiantis arba užkoduotas. Masiniai pokalbiai pasižymi nenuoseklumu, verbaliniais pasikartojamais, ankstesnių pranešimų variacijomis, kopijuoti teksto blokai, mažyčiai pranešimai, kuriuose yra vos keli žodžiai ar šypsenėlės. Kai įprastas pokalbio suderinamumas nutrūksta, dalyviai pasiekia kitokio pobūdžio darną, kurioje pirmenybė teikiama minios reakcijai ir sąveikai, o ne tarpasmeniniam bendravimui.

Leksiniai elementai *Twitche* sudaro žodžiai, frazės, šypsenėlės, komandos ir *copypasta*s (nukopijuotas tekstas ar jo blokas). Šypsenėlės yra mažos skaitmeninės piktogramos, dažnai veidelis ar personažas. *Copypasta*s yra kopijuojami teksto blokai, kitaip suprantami kaip „kopijuoti“ ir „įklijuoti“. Tai itin populiaru *Twitch* pokalbių kambariuose, tačiau vyrauja ir kitose svetainėse ar forumuose.

Kaip keli individai gali prisijungti prie vieno balso, atspindinčio bendrą požiūrį arba metodą. Arba atvirkščiai, kai tas pats asmuo pasirenka kelis balsus, keičiasi pozicijomis ir vaidmenimis pokalbio metu. Bendri balsai gali būti matomi pokalbyje, kai, pavyzdžiui, keli dalyviai pakartoja tas pačias ar panašias šypsenėles ar frazes. Masiniai *Twitch* susirašinėjimai, palaiko žaismingą dalyvavimo formą, primenančią šūksnius, plojimus ar „bangos“ darymą sporto arenoje per rungtynes, kurioje įsitraukti skatina minia, kuri ne tik stebi, bet ir sąveikauja.

Didelio masto tekstinės komunikacijos praktika veikia internetą. Globalūs renginiai, tokie kaip inauguracijos, debatai, olimpinės žaidynės visa tai transliuojama gyvai. Iš dalies dėl didžiulio *Twitch* pasisekimo, daugybė interneto svetainių: *Youtube Live, Facebook live, Periscope* siūlo gyvas transliacijas, kartu bendraujama ir su žiūrovais. Ši technologinė naujovė skatina minios balsą kaip aktyvią dalyvavimo formą, kuri galimai pakeis svarbiausių pasaulio įvykių žiūrėjimo patirtis (Cheung, 2017).

Žaidimo vaizdo transliacijų populiarumo priežasčių yra ne viena. Visų pirma, žaidimų sudėtingumas, žmonės dažnai žiūri transliacijas tam, kad išmoktų šį tą naujo ir taptų geresniais žaidėjais. eSporto turnyrų transliacijos nelabai daug kuo skiriasi nuo reguliaraus sporto transliacijų. Tokie renginiai transliuojami kaip įprastos sporto transliacijos, su profesionaliais komentatoriais, komentuojančiais įvairiomis kalbomis.

Kiekvienoje transliacijoje itin svarbų vaidmenį atlieka ir interaktyvumo suteikia pokalbių susirašinėjimo funkcija. Tai yra atskiras langas ekrane, kuriame vyksta susirašinėjimas, o jame gali dalyvauti ir išsakyti mintis kiekvienas prisijungęs prie *Twitch*. Paprastai transliuotojai itin aktyviai stebi susirašinėjimą, stengiasi atsakinėti į klausimus ar kitaip dalyvauti diskusijoje. Yra itin sėkmingų transliuotojų, kurie susirašinėjimo lange netgi yra išvystę savitą kalbą ar jos variacijas. Vykstant eSporto renginiams, kai tiesioginę transliaciją žiūri 50 000–500 000 žmonių susirašinėjimo pobūdis labai skiriasi nuo to, kai transliaciją žiūri vos keli tūkstančiai žmonių. Dėl itin trumpo pranešimo laiko susirašinėjimas tampa itin trumpos informacijos vienetų srautas, kur dažniausiai yra išreiškiamos emocijos (šypsenėlės). Tai išties unikalus bendravimo būdas, kai tūkstančiai vienu metu prisijungusių žmonių į tinklą dalinasi mintimis ir reiškia emocijas, susijusias su transliacijoje vykstančiais įvykiais (Olejniczak, 2015).

2.4.1. Emocijos (šypsenėlės)

Komunikuojant raštu juntamas emocijų trūkumas. Siekiant tai pagyvinti buvo pradėti naudoti jaustukai (šypsenėlės), tai tam tikros simbolių sekos, reiškiančios jausmą. Mokslininkai ne iki galo

sutaria dėl šios naujos komunikacijos formos žodžių trumpinimo. Vieni sako, jog šis fenomenas atspindi laikiną, šiam laikotarpiui būdingą žargoną, o tai yra anglų kalbos evoliucijos proceso dalis (Lewis, Fabos, 2005; Merchant, 2001; Spatafora, 2008; Tagliamonte, Denis, 2006). Kiti (Crystal, 2006; Davis, Brewe, 1997) mano, kad naujosios lingvistinės struktūros susikūrė būtent dėl prisijungusios (*online*) komunikacijos ir tai vadina „naujosios medijos kalba“, kuri skiriasi nuo tradicinės rašytinės anglų kalbos, tačiau ją papildo (Varnhagen, McFall, Pugh, Routledge, 2010).

„Komunikacijoje svarbiausia yra išgirsti tai, kas nebuvo pasakyta“, – sako Peter Drucker. Kūno kalba ir veido išraiškos kartais gali papildyti turinį, sustiprinti jausmus. Balso intonacija reiškia konkretų jausmą, leidžia lengviau suprasti pašnekovams vienas kitą. Tačiau tekstinėje komunikacijoje tokių signalų ar ženklų nėra, o jų nebuvimas gali sukelti ne visišką vienas kito supratimą, miskomunikaciją. Kompiuteriu tarpininkaujamos komunikacijos augimas paskatino naudoti tam tikrus nerašytus susitarimus, kai tam tikrų raidžių, skaičių, skyrybos ženklų kombinacija reiškia vienokią ar kitokią emociją – šypsenėlę (emotikonus, emogramas, jausmaženklius). Pirmasis šypsenėlės panaudojimo atvejis priklauso JAV prezidentui Abraomui Linkolnui, kai jo kalbos nuoraše, išspausdintame laikraštyje „New York Times“ buvo aptiktas įrašas: „(plojimai ir juokas ;)“(Fitzgerald, 2012).

Šypsenėlės papildo tekstą, suteikia galimybę pokalbių kambariuose reikšti emocijas bei jausmus.

Atsiradus mobiliajam ryšiui, šypsenėlės tapo naudojamos visame pasaulyje.. Įdomu tai, kad šypsenėlės reiškiančios tą patį jausmą skiriasi, priklausomai nuo geografinės vietovės. Rytiečiai naudoja e „^_^”, o vakariečiai „:-)“. Šis skirtumas galėjo kilti dėl kultūrinių priežasčių, nes yra aiškiai žinomi rytietiški veido bruožai, siauros akys, o vakariečiai burna.

Faktai apie emocijas: šypsenėles dažniausiai yra naudojamos tik pozityviame kontekste, jei kalbama piktai ar griežtai, šypsenėlės retai pasitelkiamos. Šypsenėlių naudotojai nuolatos varijuoja ir keičia skyrybos ženklus, taip sudarydami įvairias šypsenėlių formas. :) , ;) , =:) , :-) (Park, Barash, Fink, Cha, 2013).

2.5.Komunikacinė Twitch aplinka ir jos prieinamumas

Terminas *prieinamumas* yra plačiai naudojamas akademinėse disciplinose, tokiose kaip psichologija, dizaino studijos, sociologija, komunikacija ir medijų studijos. Kiekvienoje šių disciplinų sąvoka suvokiama kiek skirtingai.

Iš Gibsono (1979) perspektyvos prieinamumas yra daugiau nei materialioji nuosavybė, bet ir santykiai tarp materialaus objekto ir jo vartotojo. Svarbu tai, kad Gibsono prieinamumas buvo statiška, nesikeičianti koncepcija. Objektas turi fiksuotas savybes, kurios leidžia atlikti fiksuotą skaičių praktinių veiksmų.

Normanas (1988) prieinamumo teoriją vertino kaip vertingą, nes ji atskiria efektyvų ir prastą dizainą. Prieinamumas yra suprojektuotas į objektą, nes dizaineris turi tam tikrą panaudojimo būdą savo galvoje. Gibsono ir Normano prieinamumo sąvoka turi panašumų, nes jis taikomas fiziniams objektams, kurie yra naudojami specifiniams veiksmams.

Šiame darbe prieinamumo sąvoką galime apibrėžti žvelgdami į technologines galimybes, tačiau reikia atsižvelgti į tai, kokia yra technologija. Dėl to, *Twitch* prieinamumas negali būti apibrėžtas baigtiniu daiktų sąrašu ar savybėmis, turi būti paaiškinta, kaip dalyviai naudoja platformą komunikacijos tikslais. Transliuotojai *Twitch* platformoje turi nuosavą kanalą, kuris lengvai pasiekiamas adresu www.tiwtch.tv/slapyvardis. Transliuotojo individuali interneto svetainė yra suprantama kaip aplinka, kurioje vyksta komunikacija. Į šį studijų lauką neįtraukiant išorinių komunikacijos kanalų, tokių kaip *Skype* ar *Discord*. Toliau paveikslėlyje matote *Twitch* kanalo schemą.

Schema (12 pav.) rodo komunikacijos aplinką. Kairėje pusėje yra valdymo juosta, kuri vartotojui leidžia naršyti svetainėje ir ieškoti naujų žaidimų ar kanalų. Kai žiūrovas pasirenka norimą transliaciją,

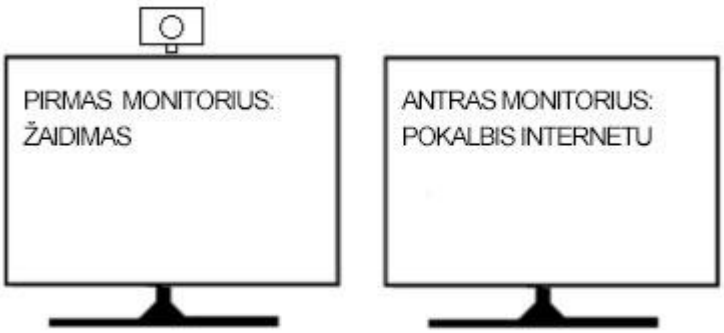
11 pav. Twitch kanalo schema



Sudaryta autoriaus pagal Daniel Recktenwald 2017

navigacijos juosta šiek tiek susitraukia, lieka daugiau vietos transliacijai. Puslapio viršuje matomas transliuotojo slapyvardis ir transliacijos pavadinimas. Dešinėje pusėje yra pokalbių langas, skirtas žiūrovams. Šioje erdvėje žiūrovai gali bendrauti tekstinėmis žinutėmis ar šypsenėlėmis. Kanalai neturi žiūrovų skaičiaus apribojimų, tad stebint tūkstančiams, pokalbių žinutės keičiasi itin greitai. Puslapio viduryje yra matoma tiesioginė vaizdo transliacija. Transliacija susideda iš žaidimo vaizdo ir transliuotojo vaizdo. Transliuotojas save rodo pasitelkdamas kamerą, kuri paprastai yra tvirtinama ant monitoriaus viršaus ir filmuoja transliuotojo viršutinę kūno dalį. Žiūrovams patekti į *Twitch* kanalą jokių ribojimų nėra. Viename naršyklės lange galima atsidaryti žaidimo transliaciją, girdėti transliuotoją ir

12 pav. Dviejų monitorių sistema



Sudaryta autoriaus pagal Daniel Recktenwald 2017

dalyvauti pokalbių kambaryje. Transliuotojai žaidimo valdiklius valdo rankomis, tad tai neleidžia jiems aktyviai dalyvauti tekstiniame pokalbių kambaryje. Negana to, transliuotojai turi susitelkti į žaidimą, o tai dar labiau užkerta kelią nuosekliai sekti pokalbį.

Paveikslėlyje parodytas bendras šių trūkumų sprendimas – dviejų monitorių naudojimas (12 pav.). Pirmasis monitorius nukreiptas tiesiai į transliuotoją, jame jis mato žaidimo eigą. Antras monitorius stovi greta ir paprastai reikia pasukti galvą, kad būtų jame matomas vaizdas. Šis sukinėjimasis aiškiai matomas per transliaciją.

Ši fizinė ir technologinė konfigūracija turi ryškių pasekmių sąveikaujant. Šiek tiek juntamas delsimas nuo to momento, kai transliuotojas kelia vaizdo signalą iš kompiuterio į serverį; dar vienas delsimas pasitaiko kai iš *Twitch* serverio vaizdo signalas keliauja į žiūrovų kompiuterius. Visa tai trunka apie 8–12 sekundžių, o tai reiškia, kad transliuotojas ir žiūrovai visuomet sąveikauja nesinchroniškai. Kai transliuotojas pasižiūri į monitorių, kuriame matomas pokalbių kambarys, jis mato kelias sekundes vėluojantį vaizdą. Dėl to transliuotojas niekada negali atsakyti į naujausią pranešimą ir apsiriboja tik senesniais pokalbiais.

Transliuotojas negali vienu metu žiūrėti į žaidimo ir į pokalbių kambario monitorius. Jie turi nuspręsti, kur tuo momentu svarbiau nukreipti žvilgsnį. Kai jie žiūri į žaidimą, pokalbių kambarys

13 pav. Perspėjančio pranešimo transliacijoje schema



Sudaryta autoriaus pagal Daniel Recktenwald 2017

nepatenka į matymo lauką, tad negali būti perskaitoma. Jei žiūri į pokalbių kambarį, tampa sunku koncentruotis į žaidimą. Tad per transliaciją jie turi varijuoti tarp transliuotojo žaidėjo ir transliuotojo transliuotojo. Tai reiškia, kad žiūrovams gali būti labai sunku suvokti transliuotojus, tai paskatino panaudoti mokamas žinutes, rodomas tiesiogiai vaizdo įrašo transliacijoje. Paveikslėlyje matoma tipinė iššokančios – mokamos žinutės vieta per transliaciją (13 pav.). Šio tipo pranešimai yra mokama paslauga, kuria gali pasinaudoti prenumeratorius, galima tiesiogiai aukoti. Tokiu būdu iš dalies išsprendžiama delsimo problema.

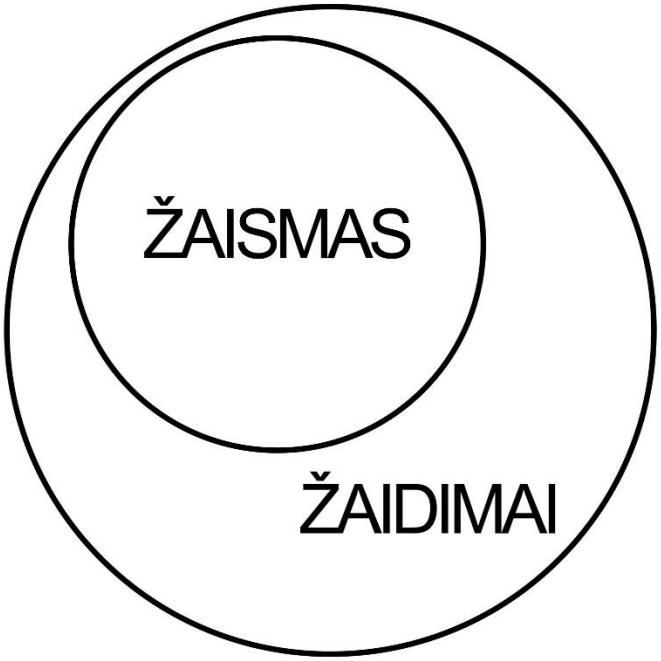
2.6. Žaidimai ir žaismas

Huizinga (1938, p13) žaismą apibūdina kaip laisvą veiklą, kuri išeina iš įprasto gyvenimo ribų, nes yra nerimta, tačiau tuo pačiu metu intensyviai ir visiškai įtraukia žaidėją. Ši veikla nesusijusi su materialiniais interesais, tad iš to gauti pelno negalima. Egzistuoja savo laiko ir erdvės ribose, laikydamasi nustatytų taisyklių ir tvarkos.

Iš Huizingos (1938) perspektyvos, žaismas vyksta atskiroje sferoje, už įprastinio gyvenimo ribų, kurią jis vadina „magiškuoju apskritimu“ (14 pav.) (1938, p.10). Tai atskiria tai, kas yra viduje (žaidime) ir išorėje (įprastas gyvenimas), ir sudaro žaidimo organizavimo struktūrą pagal nustatytas taisykles ir nusistovėjusią tvarką. Huizinga magiškąjį apskritimą apibūdina kaip bruožą, apibrėžiantį žaismą. Magiškasis apskritimas yra lyginamas su noru žaisti ir pažadu žaisti pagal tam tikras taisykles ir apribojimus.

Huizingos teiginiai puikiai tinka padėti pamatus kalbant apie žaismą, tačiau moderniųjų laikų vaizdo žaidimai ir jų transliacijos *Twitch* platformoje yra daug specifiškesnis dalykas. Tam reikia tiksliau

14 pav. Žaidimai ir žaismas



Sudaryta autoriaus pagal Salen ir Zimmerman (2003, p.85)

paaiškinti atskiras vaizdo žaidimų dalis, pateiktas tik formalus požiūris į žaidimų studijas ir žaidimų analizę. Formaliais tiriamas „žaidimą, nepriklausomas nuo konteksto, tai yra, neatsižvelgiant į tai, kokie konkretūs žmonės žaidžia tam tikrą žaidimą (Lankoski, Bjorg, 2015). Pagal šią paradigmą žaidimai yra sudėtingos ir dinamiškos struktūros, apibrėžiančios žaidėjų veiksmus. Žaidimai suprantami kaip „žaidimų sistemos“ arba „būsenos mašinos“, veikiančios pagal įvesties ir išvesties logiką (Jarvinen, 2003).

Paveikslėlyje matoma Salen & Zimmerman (2003, p.85) žaismas – neatsiejamas nuo žaidimų ir žaidimų apribojimų Žaidimai riboja galimą žaidimų įvestį ir tuo pačiu metu žaidimų įvestys yra interaktyvios žaidimų sistemos variklis (Calleja, 2007). Šis santykis tarp žaidimų ir žaidimų reakcijų „skatina veikti“ , „įtraukia“ ir „panardina“ žaidėją į žaidimą (Hendricks, 2011). Diskurso analitiniais tikslais naudinga toliau išskaidyti šią žaidimo sistemą pagal svarbias savybes, kurios sąveikauja viena su kita ir daro įtaką žaidėjo veiksmams. Tai apima žaidimų komponentus, taisykles ir procedūras, tikslus, iššūkius ir naudą bei žaidimų segmentus pagal laiką ir lygius.

Komponentai arba vienetai yra žaidimo dalys, jomis žaidėjai gali manipuliuoti. Pats svarbiausias daugelio žaidimų komponentas yra avataras, t. y. virtualus kūnas, kurį žaidėjai kontroliuoja norėdami bendrauti žaidimų pasaulyje.

Taisyklės ir procedūros yra kiekvienos žaidimų sistemos pagrindas. Huizinga (1938) teigia, kad visi žaidimai turi taisykles, Parlett (1999) sako, kad kiekviename žaidime svarbiausios taisyklės. Žinoma, šie apibrėžimai yra gana siauri, tačiau išskiria žaidimo taisyklių svarbą. Taisyklės leidžia atlikti vienus ir draudžia kitus, taip kuriama žaismo struktūra.

Skirtingas taisykles galima tipologizuoti. Carter (2015, p.1) pradeda nuo pagrindinio skirtumo tarp formalių ir neformalių taisyklių. Formaliosios taisyklės yra sukurtos žaidimo kūrėjų ir skirstomos į du tipus. Pirmosios yra užkoduotos taisyklės, jos yra užprogramuotos vaizdų žaidimų programinėje įrangoje ir yra skirstomos į procedūrines ir komponentų taisykles (Juul, 2003). Procedūros taisyklės apibrėžia veiksmus, kurie yra įmanomi kiekvienoje situacijoje, to pavyzdys galėtų būti šachmatai, čia žaidėjai savo ėjimus daro paeiliui. Komponentų taisyklės, priešingai, kontroliuojamos žaidėjų. Pavyzdžiui, žaidžiant šachmatais karalienė yra daug vertingesnė už pėstininką.

Žaidimas tai laisva veikla, stovinti už paprasto gyvenimo būdo, kaip nesanti rimta veikla, tačiau tuo pačiu metu intensyviai ir visiškai sugerianti žaidėją. Tai veikla, nesusijusi su materialiniais interesais, tad iš to pelno gauti negalima. Jis vyksta savo erdvės ir laiko ribose, laikydamasis tvarkos bei nustatytų taisyklių.

3. TWITCH POKALBIO INTERNETU TYRIMAS

3.1.Tyrimo metodologija

Mokslinės literatūros analizės metodas

Mokslinės literatūros analizės metodas – šis metodas panaudotas darbe siekiant identifikuoti Twitch tiesioginių transliacijų platformą kaip socialinį tinklą, jo atsiradimą ir raidą, nustatyti svarbias sritis, kitų autorių atliktus tyrimus ir mokslines analizes atrandant dar nenagrinėtus Twitch platformos aspektus, kuriuos būtų naudinga ir prasminga analizuoti. Šiuo metodu išanalizuota Twitch platforma, jos veikimas ir mechanikos, žaidėjų, transliuotojų ir leidėjų sąveikos.

Stebėjimo metodas

Stebėjimo metodas – tai kokybiniame tyrime taikytinas metodas, kuris gali būti panaudotas sėkmingai, kai tyrėjas turi priėjimą prie organizacijos vidaus, t.y. kai turi galimybę stebėti konkrečius momentus ar dalyvauti tiriamoje veiklose, susijusioje su tyrimu (Tamaševičius, 2015). Pagrindinis stebėjimo bruožas – tyrėjas stebi reiškinį jo natūralioje, jam įprastoje būsenoje ar situacijoje. Fiksuojama tam tikra informacija tam tikru konkrečiu metu, stebimiesiems nedaromas poveikis (Gaižauskaitė, 2016).

I. Gaižauskaitė pabrėžia, kad stebėjimo metodas vertingas tuo, kad leidžia surinkti išsamesnius ir gilesnius duomenis apie nagrinėjamus reiškinius. Stebėjimo metu fiksuojama informacija, kurią sunku ar neįmanoma išryškinti kitais būdais. Stebėjimas suteikia galimybę stebėti žmones ar procesus jų natūralioje aplinkoje, kuomet tyrėjo buvimas nedaro įtakos jų elgesiui. Stebėjimas parankus tuo, kad galima vienu metu stebėti kelis kintamuosius.

I. Gaižauskaitė (2016) išskiria tris stebėjimo atlikimo tipus:

- Pagal atvirumą – galima stebėti atvirai (stebimieji žino, kad yra stebimi). Tai gali įtakoti tyrimo dalyvių elgesį, tačiau paprastai efektas trumpalaikis, dalyviai greitai apsipranta ir pamiršta, kad yra stebimi; stebėti galima ir kai stebimieji nežino, kad yra stebimi. Stebint „slapta“, nekyla tyrėjo buvimo efektas elgesiui bei situacijai, tačiau gali kilti etikos klausimų;
- Pagal tyrėjo santykį su stebima situacija – stebėjimas „iš šalies“ arba tiesioginis stebėjimas, kuomet tyrėjas nesikišdamas stebi pasirinktus objektus, situacijas, ar pan. Tyrėjas nesistengia tapti veiklos dalyviu, jis stebi ir stengiasi būti kiek įmanoma mažiau „pastebimas“, kad neįtakotų stebėjimo konteksto. Jei įmanoma, gali būti panaudojama technika – pvz., video filmavimas. Tiesioginis stebėjimas tam tikra prasme yra fokusuotas – stebima konkreti pasirinkta grupė ar situacija.

- Pagal duomenų rinkimo ir fiksavimo formą – struktūrinis (struktūruotas) stebėjimas. Stebėjimo metu duomenys fiksuojami remiantis iš anksto parengta stebėjimo forma. Stebėjimui svarbūs kintamieji apibrėžiamo iš anksto bei numatomi jų fiksavimo (matavimo) būdai. Nestruktūrinis stebėjimas (ištisinis situacijos stebėjimas). Stengiamasi fiksuoti viską, svarbūs kintamieji išskiriami analizės metu. Informacijai fiksuoti naudojami stebėjimo užrašai.

V. Tamaševičius (2015) išskiria 4 stebėjimo vaidmenis:

- dalyvis kaip stebėtojas – stebėtojas dalyvauja stebimoje veikloje, o dalyviai žino, kad yra stebimi. Šio vaidmens privalumas tas, kad tyrėjas gali užduoti papildomų, jam reikalingų klausimų;
- stebėtojas kaip dalyvis – stebėtojas nedalyvauja stebimoje veikloje, bet dalyviai žino, kad yra stebimi;
- visiškas dalyvis – stebėtojas dalyvauja stebimoje veikloje, bet dalyviai nežino, kad yra stebimi. Šio vaidmens privalumas, kad tiriamieji elgiasi natūraliai ir pateikti tyrimui naudingos informacijos, kurios nepateiktų, jeigu žinotų, kad yra stebimi;
- visiškas stebėtojas – stebėtojas nedalyvauja stebimoje aplinkoje ir dalyviai nežino, kad yra stebimi.

Šio tyrimo metu bus naudojami visiško dalyvio ir visiško stebėtojo vaidmenys. Visiško dalyvio atveju internetinio pokalbio dalyviai nežinos, kad jie yra stebimi, tačiau pats stebėtojas dalyvaus stebimoje veikloje, t.y. bus pokalbio internetu dalyvis, tačiau pačiame pokalbyje nedalyvaus. Visiško stebėtojo atveju internetinio pokalbio dalyviai nežinos, kad yra stebimi, dėl to elgsis natūraliai, pateiks tyrimui naudingos informacijos, kuri kitu atveju būtų prarasta, jei pokalbyje dalyvaujantys žinotų, jog yra stebimi. Stebėtojas šiuo atveju rinks magistro darbui reikalingą informaciją ne tik į pokalbyje dalyvaujančių įsitraukimą, bet bus atsižvelgiama į:

- Santykį tarp transliaciją žiūrinčių ir pokalbyje dalyvaujančių;
- Sakinių ilgį žodžiais;
- Vieno žodžio, sakinio ir ilgesnio sakinio ar istorijos pasikartojimus;
- Emocijų išreikštų piktogramomis naudojimą pokalbyje;
- Emocijų išreikštų emocijų kodais naudojimą pokalbyje;
- Naujadarų naudojimą pokalbyje.

Stebėjimo atvejų atranka. Kiekviena tiesioginė transliacija Twitch.tv platformoje yra unikali ir efemeriška transliuotojo, žiūrovo ir žaidimo sąveika. Visų pirma turi būti taikomi tiesioginių

transliacijų atrankos principai. Antra, transliacijoje vykstanti komunikacija turi būti įrašyta tinkamu formatu, kad ją būtų galima analizuoti. Šiame skyriuje bus paaiškintas šis laipsniškas procesas.

Pirmasis kriterijus yra vaizdo žaidimas, tyrime buvo užfiksuoti keturių skirtingų žaidimų pokalbiai internetu. Pasirinkti keturi žaidimai *League of legends, Call of Duty 4: Modern Warfare, Counter-Strike: Global Offensive* ir *Hearthstone* – jie transliuojami tiesiogiai ir yra gana įvairūs, tad gali sudaryti skirtingus žaidimų tipus. (3.1.1). Antrasis kriterijus yra kanalo dydis 3.1.2 skyriuje bus paaiškintas vidutinio ir didelio dydžio kanalų pasirinkimas kiekvienam iš keturių žaidimų. Pasirinkus keturis žaidimus ir du kanalus kiekvienam žaidimui – iš viso aštuonių transliacijų pokalbių kambariai. Kiekviena transliacija buvo įrašinėjama po penkias minutes, iš viso 40 minučių. Tyrimo duomenis sudaro aštuoni pokalbio internete rinkiniai. Rinkiniai yra padalinti į keturias grupes pagal transliuojamą žaidimą.

Duomenų rinkimas. Duomenys buvo renkami rankiniu būdu; iš kiekvienos pasirinktos transliacijos rankiniu būdu buvo kopijuojamas pokalbis internetu ir visi tekstai perkelti į *MS Word* teksto apdorojimo programą. Naudojantis programa buvo nustatyti vieno žodžio, sakinio ir istorijų pasikartojimai. Emocijų kaip paveikslėlių naudojimas buvo skaičiuojamas rankiniu būdu. Emocijos, išreikštos tekstu, skaičiuotos rankiniu būdu.

Stebėjimo organizavimas ir eiga. Tyrimas buvo vykdomas 2020 m. kovo 16 – 23 dienomis.

Tyrimo ribotumai. Nors stebėjimas turi daug privalumų, ketinant naudotis šiuo informacijos rinkimo metodu, reikia įvertinti ir kai kuriuos galimus keblumus. Stebėjimo metu galime fiksuoti realų elgesį, ir tai yra šio metodo privalumas. Tačiau, iš kitos pusės, mes negalime stebėti motyvų, nuostatų, ketinimų, t.y. sužinoti elgesio priežasties. Sunku (kartais neįmanoma) stebėti ir fiksuoti ilgai trunkančius procesus (Gaižauskaitė, 2016). Iš pradžių buvo nutarta, jog transliacijos bus stebimos atsižvelgiant į kiekvieno žaidimo raundus ar mačus. Atliekant bandomąjį stebėjimą, buvo susidurta su problema, jog Twitch pokalbis Twitch platformoje buvo išsaugomas tik 5 minutes, o viskas kas buvo parašyta anksčiau dingdavo. Buvo mėginta naudoti papildomą programą „Chatty“, nors ši programa leido išsaugoti net ir kelių valandų pokalbius, tačiau peržiūrint pokalbį šypsenėlės buvo pateikiamos tekstu, o ne kaip piktogramos. Kadangi pokalbiuose buvo stebimo šypsenėlės kaip piktogramos, tad šios papildomos programos naudojimo buvo atsisakyta. Atliekant šį tyrimą kitą kartą, reiktų skirti dėmesio pačiam transliuotojui ir jo asmenybei, nes yra manoma, kad transliuotojo asmenybė gali daryti įtaką žiūrovų įsitraukimui ir aktyviam dalyvavimui internetiniame pokalbyje.

3.1.1. Žaidimų pasirinkimas

Pirmiausia reikėjo susidaryti bendrą vaizdą apie reikšmingiausius žaidimus, tiesiogiai transliuojamus *Twitch* platformoje. Kiekvieną mėnesį *Twitch* išleidžia statistinius duomenis apie populiariausius, daugiausiai transliuojamus, daugiausiai žiūrimus žaidimus interneto svetainėje

twitchmetrics.net. Remiantis šioje svetainėje pateikiamais duomenimis buvo sudarytas populiariausių transliuojamų žaidimų sąrašas, kuriame pirmoje vietoje yra žaidimas *League of Legends*, trečioje vietoje *Call of Duty*: Modern Warfare, penktoje vietoje *Counter Strike*: *Global Offensive* ir dvyliktoje vietoje *Hearthstone*.

2 lentelė. Pasirinkti kompiuteriniai žaidimai

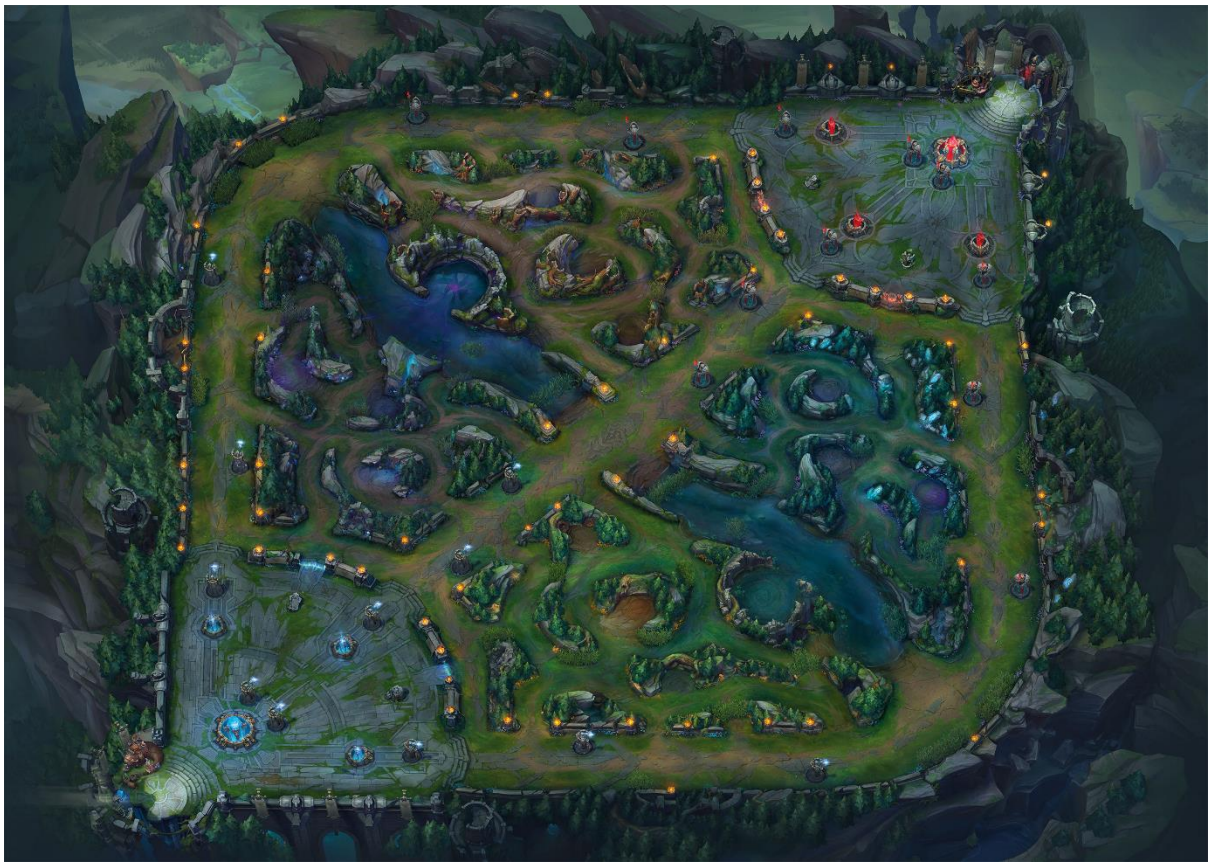
Žaidimas	**Leidėjas**	**Žanras**
League of Legends	Riot Games	MOBA
Call of Duty: Modern Warfare	Activision	FPS
Counter Strike: Global Offensive	Valve	FPS
Hearthstone	Blizzard Entertainment	DCCG

Sudaryta autoriaus

1. *League of legends* – tai yra kelių žaidėjų žaidimas, kuris sukurtas pagal populiarųjį to paties žanro žaidimą *Defense of the Ancients* (DoTA) (15 pav.). Žaidimo kūrėjai *Riot Games* skelbia, jog šį žaidimą kasdieną pasaulyje žaidžia 27 mln. žmonių. Žaidimas yra nemokamas, tačiau galima nusipirkti taškų, už kuriuos yra galimybė įsigyti papildomo turinio.

Žaidimas vyksta žaidėjus suformuojant į dvi skirtingas komandas – mėlynąją ir raudonąją. Priklausomai nuo pasirinkto žemėlapio, tai gali būti 5 prieš 5 arba 3 prieš 3 arba 1 prieš 1 komandą .

15 pav. League of Legends žaidimo žemėlapis



Šaltinis: https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2019/12/unleashing-the-elements/

Kiekvienas komandos narys prieš prasidedant mačui, per ribotą laiko tarpą pasirenka čempioną (ang.

Champion) – veikėją, kurį valdys viso per visą mačą. Kiekvienas žemėlapis yra sudarytas iš 2 bazių skirtingose žemėlapio pusėse (vienai ir kitai komandai), džiunglių bei keleto perėjų, jungiančių bazes.

Visų žaidėjų pasirinkti čempionai atsiranda vadinamajame fontane, jų komandos bazėse, priešingose žemėlapio pusėse. Netoliese jų yra *Nexus* (16 pav.). Šis kristalo formos kūrinys yra pagrindinis žaidimo tikslas – kai kurios nors komandos *Nexus* sunaikinamas, žaidimą laimi jį sugriovusi komanda. Siekiant nusigauti iki priešingos komandos *Nexus*, reikia pereiti per visą perėją, kurią gina priešingos komandos bokštai. Braudamiesi per perėjas čempionai pasikelia lygį žudydami priešų čempionus ir jų pakalikus (ang. *minions*). Lygį pasikelti galima ir džiunglėse, kovojant prieš neutralius monstrus. Prie kiekvieno įėjimo į bazę stovi inhibitorius (ang. *inhibitor*), kurį sugriovus gerokai sustiprėja atsirandantys pakalikai.

16 pav. League of Legends žaidimo „Nexus“



Šaltinis: http://bloggergroupe.weebly.com/league-of-legends/general-knowledge-of-league-of-legends

17 pav. Call of Duty 4: Modern Warfare žaidimo išvaizda



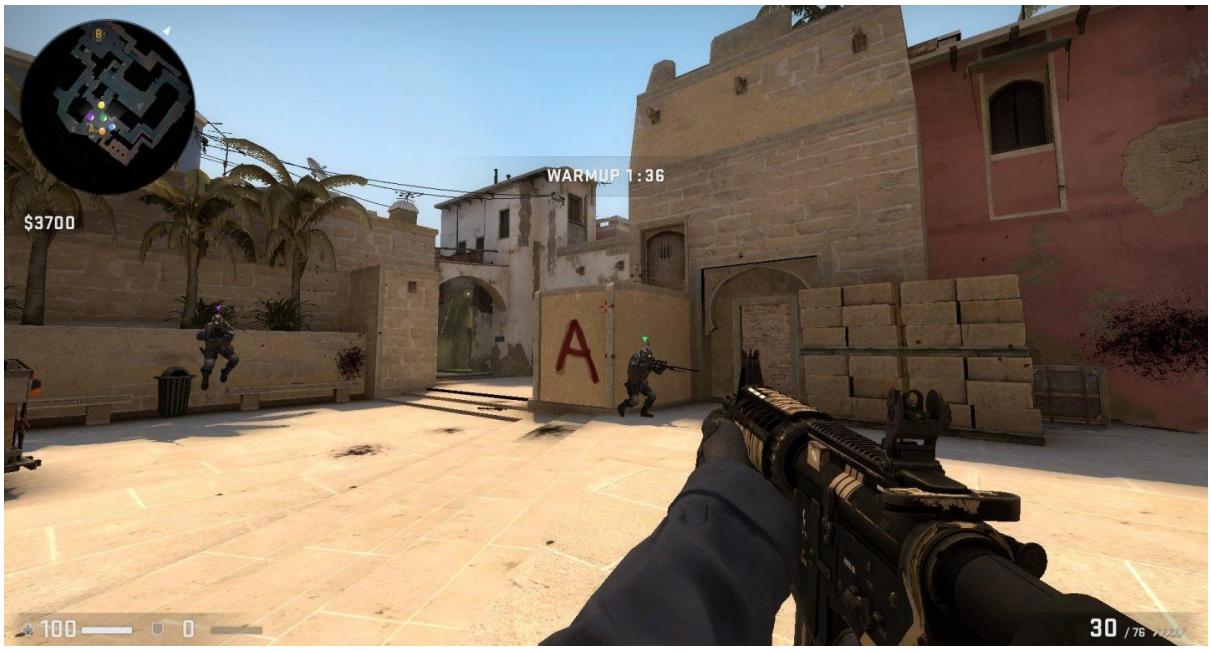
Šaltinis: https://www.musclegeek.co/crypto-call-of-duty-modern-warfare-uncut-footage-flaunts-newfound-maturity/

2. *Call of Duty* 4: *Modern Warfare* − pirmojo asmens šaudyklė (FPS), kurį sukūrė *Infinity Ward* ir išleido *Activision* (17 pav.). Tai yra šešioliktoji *Call of Duty* serijos dalis. Žaidimas vyksta realistiškai ir moderniai. Kampanija seka CŽV pareigūną ir Britanijos SAS pajėgas, kai jie susirenka kartu su sukilėliais iš išgalvotos Urzikstano šalies ir kartu kovoja su į šalį įsiveržusiomis Rusijos pajėgomis. Daugelio žaidėjų režime yra įvairių žaidimo režimų, taip pat lygių sistema, kur aukštesnis lygis žaidėjams leidžia atrakinti papildomus ginklus, ginklų patobulinimus ir įvairius kamufliažinius išmarginimus.

3. *Counter-Strike*: *Global Offensive* (sutrumpintai CS:GO) yra 2012 m. rugpjūčio 21 d. išleista internetinė pirmo asmens šaudyklė (18 pav.). Šį žaidimą sukūrė *Valve Corporation* ir *Hidden Path Entertainment,* kurios taip kūrė *Counter-Strike: Source* žaidimą po jo išleidimo. Tai ketvirtas *Counter-Strike* žaidimas. Žaidime yra 5 žaidimo režimai: įprastas klasikinis ir konkurencinis (ang. *Classic Casual ir Competitive*), ginklavimosi varžybos (ang. *Arms Race*), *Demolition* (Tobulink savo ginklą, žudydamas. Laimėkite turą, pašalindami kitą komandą arba įvykdydami tikslą), *Danger Zone (Battle Royale), Wingman* ir *Deathmatch*. Kaip įprasta *Counter Strike* žaidimuose kova vyksta tarp dviejų grupių – teroristų ir policijos specialiųjų pajėgų. Įprastinis žaidimas vyksta žemėlapiuose, kuriuose tam tikroje vietoje reikia padėti arba nukenksminti bombą, taip pat išvaduoti įkaitus arba sutrukdyti įkaitų išvadavimą. Taip pat žaidime yra lygių sistema, kuri priskiria jus prie tam tikro lygio pagal tai, kaip žaidžiate ir šaudote. Dar viena naujiena – tai žaidime galima pirkti, laimėti arba keistis ginklų išvaizda.

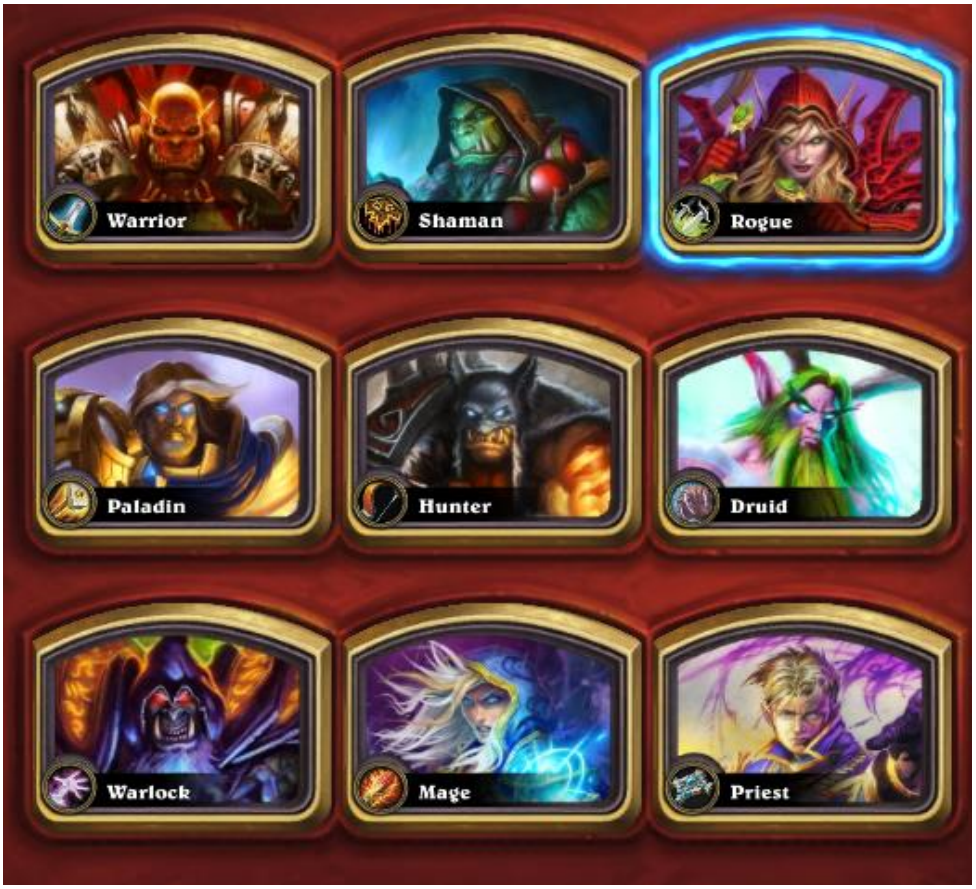
4. *Hearthstone* (anksčiau *Hearthstone: Heroes of Warcraft*) – nemokamas kompiuterinis kolekcionuojamų kortų žaidimas (CCG), sukurtas bendrovės *Blizzard Entertainment* (19 pav.). Žaidime

19 pav. Counter-Strike: Global Offensive žaidimo išvaizda



Šaltinis: https://www.gameophobic.com/cs-go-most-competitive-game/

18 pav. Hearthstone žaidimo 9 veikėjų klasės



Šaltinis: https://hearthstone.fandom.com/wiki/Hero

naudojama *Warcraft* serijos tematika: veikėjai, būtybės, reliktai ir pan. Žaidimas turi per 50 mln. užregistruotų paskyrų ir yra ypač populiarus tarp eSporto turnyrų.

Žaidėjai gali rinktis iš keleto žaidimo režimų, kurių kiekvienas suteikia šiek tiek skirtingų potyrių. *Play* režime žaidėjai kovoja kovose vienas prieš vieną ir siekia įgyti kuo aukštesnį rangą, kuris skaičiuojamas nuo 25 iki 1 didėjančio tvarka; aukščiau už jį tėra *Legend* rangas. Sezono pabaigoje atitinkamą rangą pasiekę žaidėjai gauna tą rangą atitinkančius apdovanojimus (kortų ir miltelių).

Žaidėjai žaidimą pradeda su ženklia bazinių (angl. *basic*) kortų kolekcija, bet gali surinkti retų ar daug galingesnių kortų pirkdami paketus, kuriuose randama papildomų kortų, arba žaisdami arenos režimu. Žaidėjai taip pat gali sunaikinti nenorimas kortas mainais už miltelius, kurie panaudojami kuriant naujas kortas. Kortų paketus arba patekimą į areną galima įsigyti už žaidimo auksinius, valiutą, kuri suteikiama už įvykdytas atsitiktines kasdienines užduotis, arba laimint mačus, arba sumokant tikrus pinigus. Žaidime žaidėjai gali rinktis iš 9 veikėjų klasių: *Mage, Priest, Warlock, Paladin, Warrior, Druid, Hunter, Rogue* ir *Shaman.* Kiekviena veikėjo klasė pasižymi unikaliu sugebėjimu. Žaisdami mačą žaidėjai eikvoja manos taškus, už kuriuos ant virtualaus žaidimo stalo išsimeta burtų arba figūrėlių kortas. Tikslas yra įveikti oponentą, sumažinant jo 30 turimų gyvybės taškų iki nulio.

Būtini ir kiti veiksmai, nes žvelgiant į ankstesnius kompiuterių tarpininkaujamos komunikacijos tyrimus matyti, kad pokalbių dalyvių skaičius keičia bendravimo modelius (Ford et al., 2017). Vidutinio dydžio tiesioginės transliacijos gali būti suprantamos kaip „prasminga diskusijų terpė“, kuriose gali vykti „prasmingi mainai (Olejniczak, 2015)”. Transliacijos, kuriose yra per 1000 žiūrovų, pokalbis pradeda virsti tarsi spektakliu (Gandolfi, 2016), kur auditorijos bendravimas primena „minios riaumojimą“, o pokalbis internetu atrodo kaip „teksto krioklys“ (Olejniczak, 2015). Tad renkantis duomenis taip pat reikia atsižvelgti į skirtingą auditorijos dydį, o tai pasiekiama pasirenkant atitinkamą kanalą.

3.1.2. Kanalo pasirinkimas ir duomenų rinkimas

Kanalo pasirinkimas reiškia tiesioginės transliacijos pasirinkimą pagal žiūrovų skaičių. Priimant sprendimas konkretaus transliuotojo nėra. Tai svarbus aspektas, nes Gandolfi (2016) ir Hamilton (2014) teigia, jog transliuotojo „persona“ taip pat gali turėti įtakos komunikacijos procesui. Tačiau jie nenurodo, koks „personos“ tipas egzistuoja, ir neaišku, kaip juos būtų galima identifikuoti. Transliuotojo personažas gali išreikšti savo komunikacijos stilių su auditorija, tačiau tai galima ištirti tik analizuojant duomenis. Transliuotojo stilius iš anksto nebuvo žinomas, todėl transliuotojo bendravimo stilius yra netinkamas duomenų atrankos kriterijus. Transliuojamas žaidimas ir auditorijos dydis yra matomi ir nedviprasmiški, o tai leidžia duomenų atrankai priimti pagrįstus sprendimus remiantis patikimais kriterijais.

Literatūros apžvalgoje siūloma atskirti vidutinio dydžio kanalus (1000–1500 žiūrinčiųjų) nuo didelių kanalų, kuriuose yra daugiau nei 10 tūkst. žiūrovų (Ford, 2017). Tyrimo pradžioje buvo nuspręsta tirti ir mažų kanalų komunikaciją, juose yra apie 20 žiūrovų, tačiau šios idėjos buvo greitai atsisakyta, nes šiuose kanaluose nebuvo užtektinai bendravimo. Transliuotojas daug nekalbėjo, o ir žiūrovai

internetiniame pokalbyje buvo neaktyvūs. Tai gali reikšti, jog norint pradėti ir palaikyti pokalbį tiesioginėje transliacijoje yra reikalinga kritinė masė. Tačiau, be šio bendro aiškinimo, tyrime toliau nenegrinėta šis klausimas, apsispręsta likti prie dviejų skirtingų dydžių kanalų.

Kiekviename žaidime yra vienas vidutinio dydžio ir vienas didelio dydžio kanalas, iš viso aštuonios transliacijos. Svarbu pasirinkti analizei atlikti reikiamą stebėjimo trukmę. Nėra įtvirtinto standarto ar auksinės taisyklės, kuri leistų nustatyti tinkamą stebėjimo laiką. Tyrimuose yra naudojamas įvairus stebėjimo laikas, nuo kelių minučių, iki kelių šimtų valandų. Apžvelgus transliacijų bendravimo srautą, nustatyta, jog per kelias minutes gali būti parašyta keli šimtai žinučių, tad nuspręsta kiekvieną transliaciją stebėti po penkias minutes. Ši konfigūracija leidžia palyginti du tipus. Pirmiausia bus galima palyginti tiesioginių transliacijų komunikaciją įvairių rūšių žaidimuose, išlaikant nuolatinį auditorijos dydį (3 lentelė).

3 lentelė. Žaidimų palyginimas

Žaidimas	Kanalo dydis
LOL	Vidutinis
COD	
CSGO	
HS	
LOL	Didelis
COD	
CSGO	
HS	

Sudaryta autoriaus

Lentelėje galima matyti aštuonias transliacijas, kurios yra padalintos į dvi grupes pagal kanalo dydį. Antrasis palyginimas palaiko žaidimą kaip pastovų ir palygina komunikaciją pagal kanalo dydį (4 lentelė).

4 lentelė. Žaidimų palyginimas pagal kanalų dydį

Žaidimas	Kanalo dydis
LOL	Vidutinis
	Didelis
COD	Vidutinis
	Didelis
CSGO	Vidutinis
	Didelis
HS	Vidutinis
	Didelis

Sudaryta autoriaus

Lentelėje pateiktas grupavimas į keturis vidutinio ir didelio dydžio kanalus. Tai leidžia komunikaciją internetiniame pokalbyje nagrinėti atsižvelgiant į auditorijos dydį.

Kitame etape kriterijais grįstas duomenų parinkimas įgyvendinamas praktiškai. Pirmiausia buvo stebimas žaidimų katalogas. *Twitch* žaidimų kataloge pateikiami visi aktyvūs kanalai, kurie šiuo metu transliuoja tam tikrą žaidimą. Buvo kreipiamas dėmesys į kanalų nuoseklumą, tinkamą auditorijos dydį, juose buvo komunikuojama anglų kalba. Pasirinkta anglų kalba, nes kompiuterių tarpininkaujamoje komunikacijoje ji yra „lingua franca“, taip pat anglų kalba pasirinkta dėl to, kad aš moku šią kalbą. Transliuotojai, kurių gimtoji kalba yra ne anglų, taip pat buvo įtraukti į sąrašą, jei tik transliacijas vykdė anglų kalba. Iš tinkamų transliuotojų sąrašo buvo atrinkti aštuoni tinkantys ir jų transliacijų pokalbis internetu buvo įrašinėjamas.

3.2. Tyrimo rezultatai ir analizė

Lentelėje (5 lentelė) apačioje pateikiami vidutinio dydžio transliacijų absoliutūs skaičiai vienoje lentelėje, taip pat rezultatai procentais, kurie buvo apskaičiuojami padalijus atskirų elementų skaičių iš bendro pranešimų skaičiaus.

5 lentelė. Vidutinio dydžio transliacijų tyrimo duomenys

Transliuotojas	Gosu		Grimmmz		s1mpledniu		Savjz	
Žaidimas	League of legends		Call of Duty: Modern Warfare		Counter strike: Global Offensive		Hearthstone	
Žiūrovų skaičius	4000		8000		17000		2500	
Absoliutus pranešimų skaičius	Sk.	%	Sk.	%	Sk.	%	Sk.	%
	140	100%	28	100%	252	100%	211	100%
Pasikartojimo principas								
Vienas žodis	25	17.9	4	14.3	26	10.3	28	13.3
Sakinys	0	0.0	0	0.0	27	10.7	0	0.0
Istorija (ilgesnis tekstas)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
Iš viso	25	17.9	4	14.3	53	21.0	28	13.3
Emocijų naudojimas								
Žinutėje yra viena	21	15.0	4	14.3	11	4.4	48	22.7
Žinutėje yra daugiau nei viena	2	1.4	1	3.6	0	0.0	50	23.7
Žinutė tik iš vienos emocijos	8	5.7	3	10.7	1	0.4	35	16.6
Žinutė iš daugiau nei vienos emocijos	2	1.4	1	3.6	0	0.0	41	19.4
Iš viso	23	16.4	5	17.9	11	4.4	98	46.4
Naujadarai	2	1.4	2	7.1	3	1.2	2	0.9

Sudaryta autoriaus

Antrojoje (6 lentelė) pateikiami gauti duomenys, užfiksuoti stebint transliacijas, kuriose dalyvauja didelis stebėtojų skaičius.

6 lentelė. Didelio dydžio transliacijų tyrimo duomenys

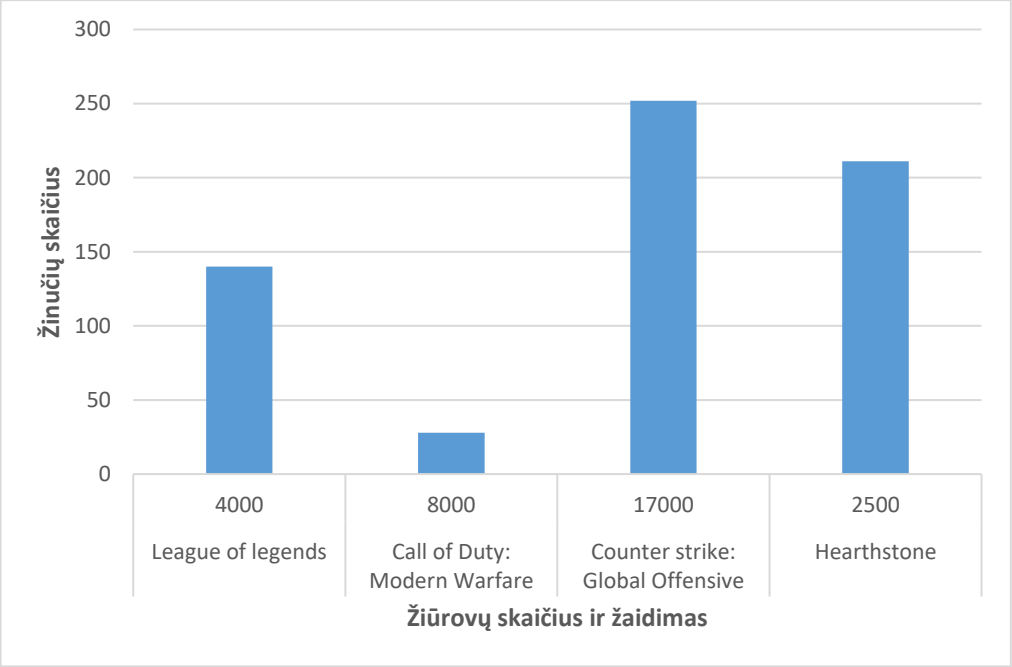
Transliuotojas	TFBlade		DrDisrespect		ESL_CSGO		Thijs	
Žaidimas	League of legends		Call of Duty: Modern Warfare		Counter strike: Global Offensive		Hearthstone	
Žiūrovų skaičius	14000		40000		62000		9000	
Absoliutus pranešimų skaičius	Sk.	%	Sk.	%	Sk.	%	Sk.	%
	359	100 %	152	100 %	459	100 %	366	100 %
Pasikartojimo principas								
Vienas žodis	24	6.7	23	15.1	43	9.4	88	24.0
Sakinys	0	0.0	0	0.0	26	5.7	0	0.0
Istorija (ilgesnis tekstas)	0	0.0	0	0.0	4	0.9	0	0.0
Iš viso	24	6.7	23	15.1	73	15.9	88	24.0
Emocijų naudojimas								
Žinutėje yra viena	28	7.8	21	13.8	65	14.2	43	11.7
Žinutėje yra daugiau nei viena	22	6.1	16	10.5	66	14.4	6	1.6
Žinutė tik iš vienos emocijos	17	4.7	9	5.9	37	8.1	15	4.1
Žinutė iš daugiau nei vienos emocijos	19	5.3	10	6.6	16	3.5	3	0.8
Iš viso	50	13.9	37	24.3	131	28.5	49	13.4
Naujadarai	14	3.9	4	2.6	9	2.0	4	1.1

Sudaryta autoriaus

3.2.1. Žiūrovų skaičiaus įtaka žinučių skaičiui

Siekiant nustatyti, kokią įtaką žinučių rašymui turi žiūrovų skaičius, pirmiausia reikia pažvelgti į vidutinio dydžio ir dideles transliacijas atskirai, o vėliau pažvelgti į bendrus duomenis.

20 pav. Žiūrovų ir žinučių santykis vidutinio dydžio transliacijose



Sudaryta autoriaus

Viršuje pateiktoje diagramoje (20 pav.) pavaizduotas santykis tarp žiūrovų skaičiaus ir žinučių skaičiaus. Pirmojo tirto žaidimo *League of Legends* (LOL) transliacija stebėjimo momentu buvo pritraukusi 4000 žiūrovų. Žiūrovai, dalyvaujantys internetiniame pokalbyje, per stebėjimo periodą paskelbė 140 žinučių. Tai yra vienas pranešimas kas kiek daugiau nei dvi sekundes. Antrojo žaidimo *Call of Duty* (COD) transliaciją stebėjo 8000 žiūrovų. Jie per stebėjimo periodą paskelbė 28 žinutes. Šioje transliacijoje viena žinutė buvo skelbiama per kiek daugiau nei 10 sekundžių. Trečiojo žaidimo *Counter Strike* (CSGO) transliacija pritraukė 17 tūkst. žiūrovų, jie, savo ruožtu, paskelbė 252 žinutes. Šioje transliacijoje viena žinutė buvo skelbiama kiek daugiau nei kas sekundę. Ketvirtojo žaidimo *Hearthstone* (HS) transliacija duomenų rinkimo metu turėjo 2500 žiūrovų, kurie per stebėjimo periodą paskelbė 211 žinučių. Šios transliacijos pokalbių kambaryje žinutė buvo skelbiama kas pusantros sekundės.

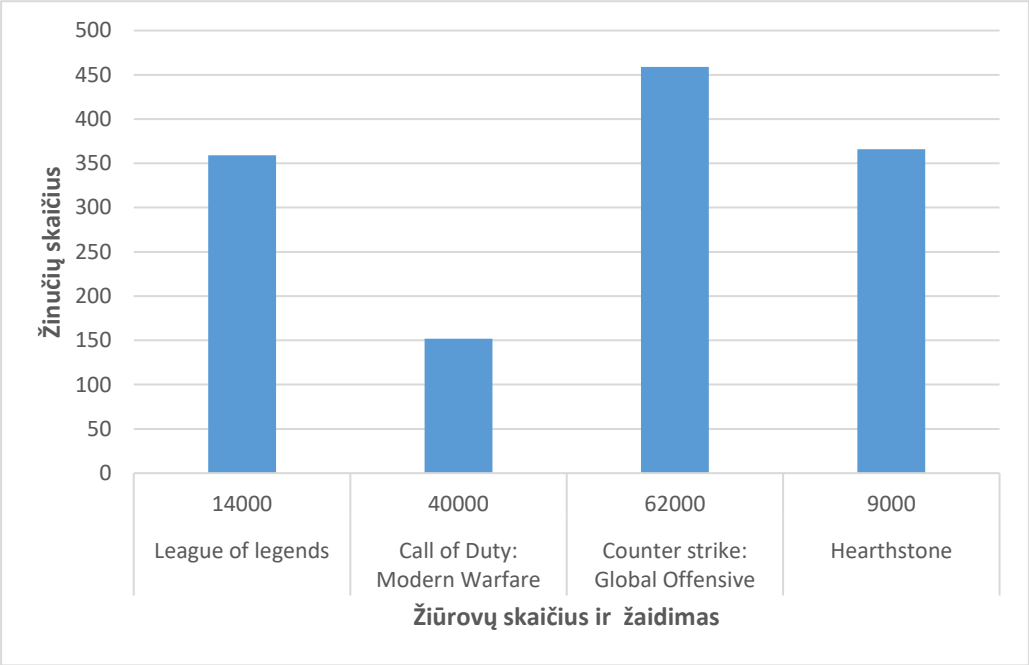
Vidutinio dydžio transliacijose galima įžvelgti aiškius skirtumus tarp žiūrovų skaičiaus ir paskelbtų žinučių skaičiaus. Geriausia tai iliustruoja trečiosios (CSGO) ir ketvirtosios (HS) transliacijos diagramos. Matyti, jog CSGO žaidimo transliaciją stebi 17 tūkst. žiūrovų, o tai yra 6,8 karto daugiau nei HS žaidimo (2500). Tačiau paskelbtų žinučių CSGO žaidimo transliacijoje buvo vos 41 daugiau.

Žvelgiant į COD žaidimo transliacijos duomenis, matyti, kad šioje transliacijoje žiūrovai buvo pasyviausi ir žinučių rašė mažiausiai iš keturių tirtų vidutinio dydžio transliacijų. Palyginus pirmojo

žaidimo (LOL) transliaciją su COD žaidimo transliacija, matyti, kad šios žiūrovų skaičius yra du kartus didesnis nei LOL žaidimo transliacijos. Tačiau skirtumas tarp paskelbtų žinučių yra ženklus. LOL transliacijoje buvo paskelbta 112 žinučių daugiau nei COD žaidimo transliacijoje.

Apžvelgus vidutinio dydžio transliacijas, matyti, kad žiūrovų skaičius nelemia žinučių skaičiaus skelbiamų pokalbyje internete. Matyti ir tai, kad žaidimo žanras nėra žinučių skaičių lemiantis veiksnys, nes COD ir CSGO žaidimų transliacijos sulaukė skirtingą žinučių skaičių.

21 pav. Žiūrovų ir žinučių santykis didelio dydžio transliacijose



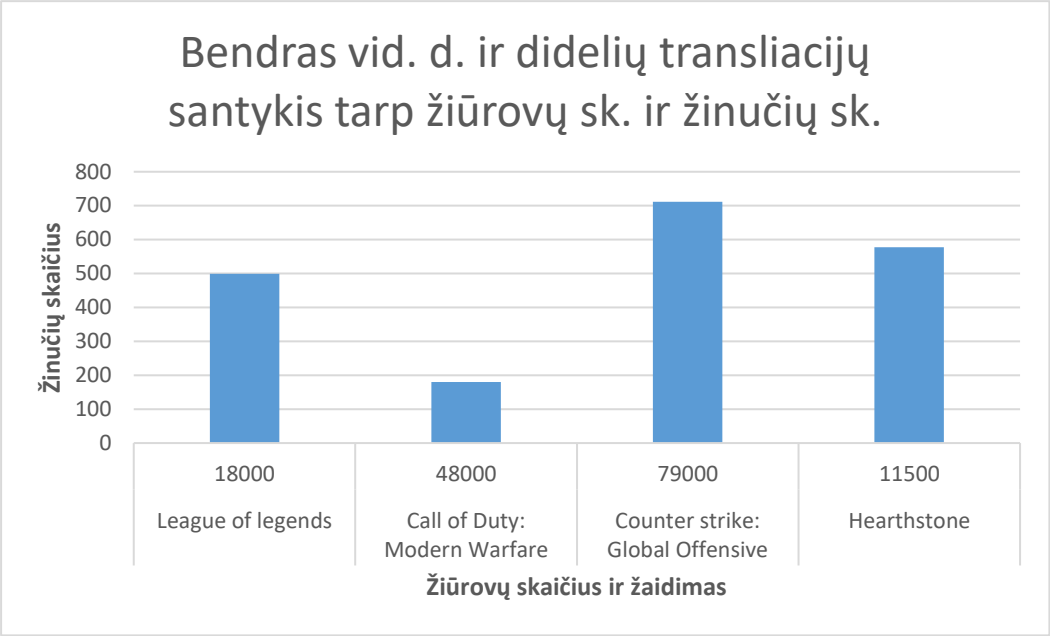
Sudaryta autoriaus

Viršuje pateiktoje diagramoje (21 pav.) rodoma diagrama, iliustruojanti santykį tarp žiūrovų skaičiaus ir žinučių skaičiaus didelėje transliacijoje. Žvelgiant į pirmojo žaidimo (LOL) transliacijos duomenis, matyti, kad šią transliaciją stebėjo 14 tūkst. žiūrovų ir per tiriamąjį periodą buvo paskelbtos 359 žinutės. Tai reiškia, kad per vieną sekundę buvo parašoma kiek daugiau nei viena žinutė. Antrojo žaidimo (COD) transliacija pritraukė 40 tūkst. žiūrovų, kurie per stebėjimo periodą internetiniame pokalbyje paskelbė 152 žinutes, tai yra viena žinutė kas dvi sekundes. Trečiojo žaidimo (CSGO) transliacija susilaukė net 62 tūkst. žiūrovų, o per stebėjimo periodą internetiniame šios transliacijos pokalbyje buvo paskelbtos 459 žinutės, tai yra beveik dvi žinutės per vieną sekundę. Ketvirtojo žaidimo (HS) transliacija stebėjo 9000 žiūrovų, kurie internetiniame pokalbyje paskelbė 366 žinutes. Tai yra kiek daugiau nei viena žinutė per vieną sekundę.

Didelėse vaizdo žaidimų transliacijose matyti, kad daugiausiai žiūrovų turinti transliacija susilaukia daugiausiai žinučių per tiriamąjį periodą. Tačiau svarbu atkreipti dėmesį, jog ketvirtosios (HS) transliacijos žiūrovų skaičius yra 6,8 karto mažesnis už trečiosios (CSGO) transliacijos, nors žinučių paskelbtų internetiniame pokalbyje yra tik 93 mažiau.

Pirmosios (LOL) ir antrosios (COD) transliacijų žiūrovų skaičius skiriasi 2,8 karto, tačiau žinučių, paskelbtų pokalbyje pirmojoje transliacijoje, yra 207 daugiau nei antrojoje. Šis gautas rezultatas tik dar kartą parodo, kad žiūrovų skaičius nelemia paskelbtų žinučių skaičiaus.

22 pav. Žiūrovų ir žinučių santykis vidutinio ir didelio dydžio transliacijose bendrai



Sudaryta autoriaus

Diagramoje viršuje (22 pav.) pateikiamas bendras vidutinės ir didelės transliacijų žiūrovų skaičiaus ir žinučių skaičiaus santykis. Sudėjus vidutinio dydžio ir didelės transliacijų žiūrovus, pirmojo žaidimo (LOL) transliacijos iš viso pritraukė 18 tūkst. žiūrovų, o šiose transliacijose buvo paskelbtos 499 žinutės. Antrojo žaidimo (COD) vidutinės ir didelės transliacijų žiūrovų suma yra 48 tūkst., šiose transliacijose iš viso buvo paskelbta 180 žinučių. Trečiojo žaidimo (CSGO) vidutinio ir didelio dydžio transliacijose iš viso buvo 79 tūkst. žiūrovų, žinučių bendrai buvo paskelbta 711. Ketvirtojo žaidimo (HS) vidutinio dydžio ir didelėje transliacijose viso buvo 11 500 žiūrovų, žinučių paskelbta 577.

Žvelgiant į bendrą vidutinio ir didelio dydžio transliacijų diagramą, matyti, kad tendencija išlieka ta pati, kaip ir žvelgiant į vidutinio ir didelio dydžio transliacijas atskirai. Matyti, kad trečiojo žaidimo (CSGO) transliacijos turi didžiausią žiūrovų skaičių, žinučių šiose transliacijose buvo paskelbta taip pat daugiausiai, tačiau reikia atkreipti dėmesį į ketvirtojo žaidimo (HS) transliaciją. Joje žiūrovų skaičius yra 6,8 karto mažesnis nei trečiojo žaidimo transliacijose, tačiau žinučių skaičiaus skirtumas yra nežymus.

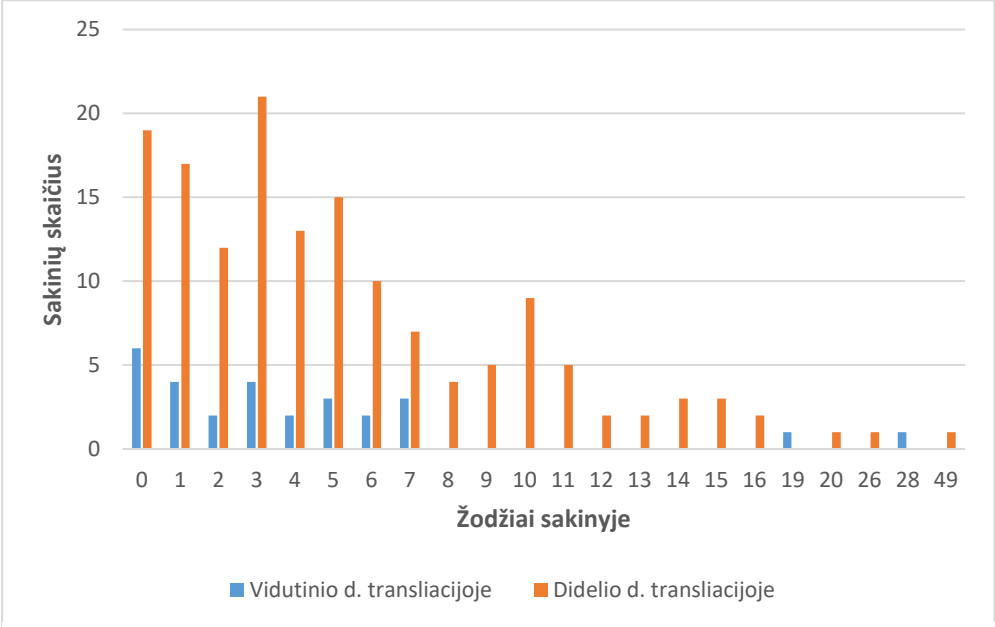
Išanalizavus tyrimo metu surinktus duomenis, matyti, kad žinučių skaičius paskelbtas internetiniame pokalbyje nepriklauso nuo žiūrovų skaičiaus. Siekiant išsiaiškinti, kokio žaidimo transliacijose žiūrovai aktyviausiai dalyvavo internetiniame pokalbyje, bendras vidutinio ir didelio dydžio transliacijų žiūrovų skaičius buvo padalintas iš žinučių skaičiaus. Gavus rezultatus, matyti, jog

daugiausia komentuojama *Hearthstone* transliacijoje, antroje vietoje *League of Legends* žaidimo žiūrovai, trečioje vietoje *Counter Strike Global Offense*, o ketvirtojoje *Call of Duty: Modern Warfare*.

3.2.2. Sakinių ilgis žodžiais

Siekiant pažvelgti į internetinio pokalbio žinučių turinį, buvo nuspręsta išsiaiškinti, kokio ilgio sakiniais bendraujama internetiniame pokalbyje. Kiekvienos iš aštuonių tirtų transliacijų sakinių ilgis buvo skaičiuojamas rankiniu būdu. Iš pradžių skaičiuota kiekvieno vidutinio dydžio transliacijų pokalbių kambarių sakinių ilgis, vėliau skaičiuotas sakinių ilgis didelėse transliacijose.

23 pav. Sakinių ilgis žodžiais COD žaidimo transliacijoje



Sudaryta autoriaus

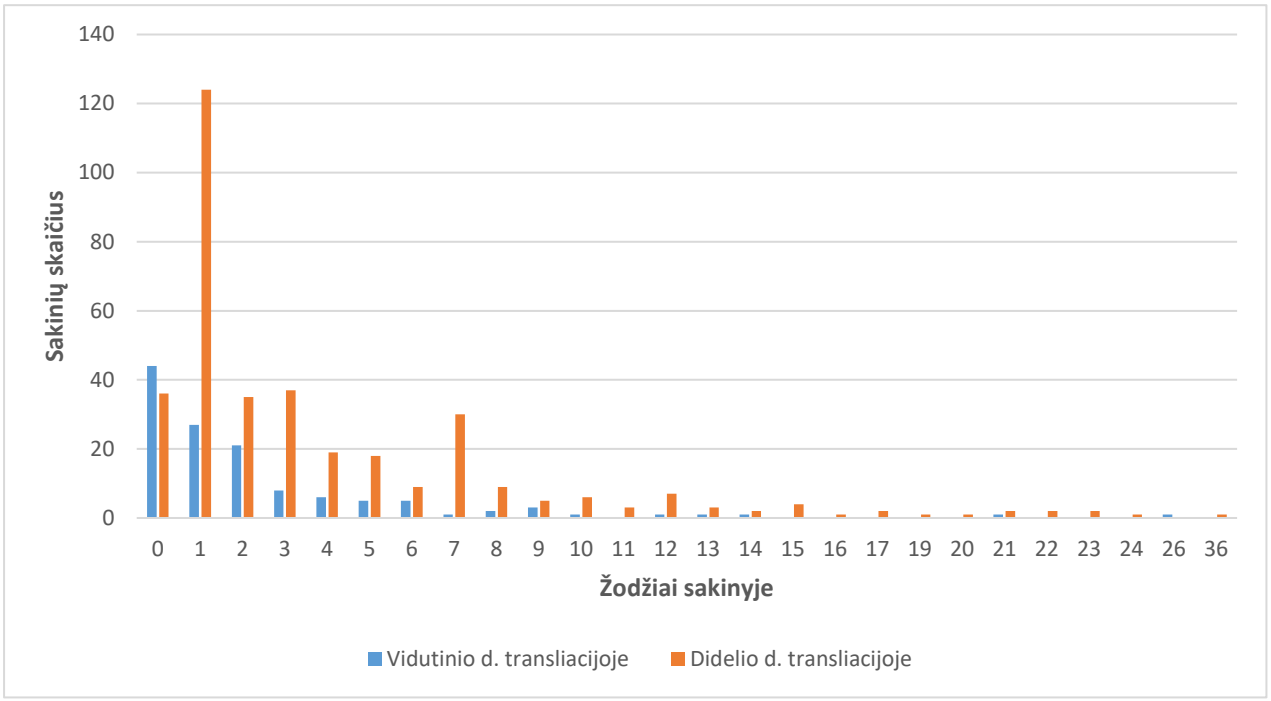
Viršuje pateikiama diagrama (23 pav.), iliustruojanti sakinių ilgį žodžiais paskelbtuose internetiniuose pokalbiuose, pirmojo žaidimo (COD) vidutinio ir didelio dydžio transliacijose. Žvelgiant į tyrimo metu surinktus duomenis, matyti, kad COD žaidimo vidutinio dydžio transliacijoje daugiausiai sakinių (6) buvo sudaryti iš nulio žodžių, kitaip sakant, sakinių struktūrą sudarė įvairios emocijos ir šypsenėlės. Taip pat pastebima, kad keli sakiniai buvo sudaryti iš vieno–septynių žodžių, sakiniuose tai atsispindi kaip įvairūs jaustukai, emocijų reiškimas, trumpi klausimai ir teiginiai. Vidutinio dydžio transliacijoje buvo paskelbti du ilgi sakiniai, atitinkamai iš 19 ir 28 žodžių.

To paties žaidimo didelio dydžio transliacijoje iš surinktų duomenų matyti, kad žiūrovai bendravo kur kas turiningiau. Iš diagramos matyti, jog daugiausiai sakinių (21) buvo sudaryti iš trijų žodžių. Taip pat matyti, kad nemažą dalį sakinių sudarė nulis–trys žodžiai, tad šioje transliacijoje taip pat buvo daug emocijų reiškimo, šūkavimų ar kitų dėmesio atkreipimo sakinių. Matyti, kad didelio dydžio transliacijoje yra nemažai vidutinio ilgio sakinių, sudarytų iš keturių–septynių žodžių. Galima teigti, jog šioje transliacijoje vyko pokalbis, buvo dalijamasi mintimis, idėjomis, buvo plačiau

aptariamas žaidimas ir jame besikeičiantis veiksmas. Taip galima teigti, matant, jog aštuonių–šešiolikos žodžių sakinių yra ne po vieną. Taip pat transliacijos pokalbyje buvo paskelbtos kelios žinutės, kurias sudarė 20, 26 ir 49 žodžiai.

Apžvelgus pirmojo žaidimo vidutinio ir didelio dydžio transliacijas, matyti, kad bent jau didelio dydžio transliacijoje vyksta bendravimas, jis, žinoma, neprilygsta bendravimui akis į akį su draugu,

24 pav. Sakinių ilgis žodžiais LOL žaidimo transliacijoje



Sudaryta autoriaus

tačiau žvelgiant į žodžių skaičių sakiniuose, galima teigti, kad žiūrovai yra įsitraukę. Žinučių internetiniame pokalbyje nėra daug, bet jose galima įžvelgti išliekamosios vertės, ne tik emocijų ir šypsenėlių rinkinį.

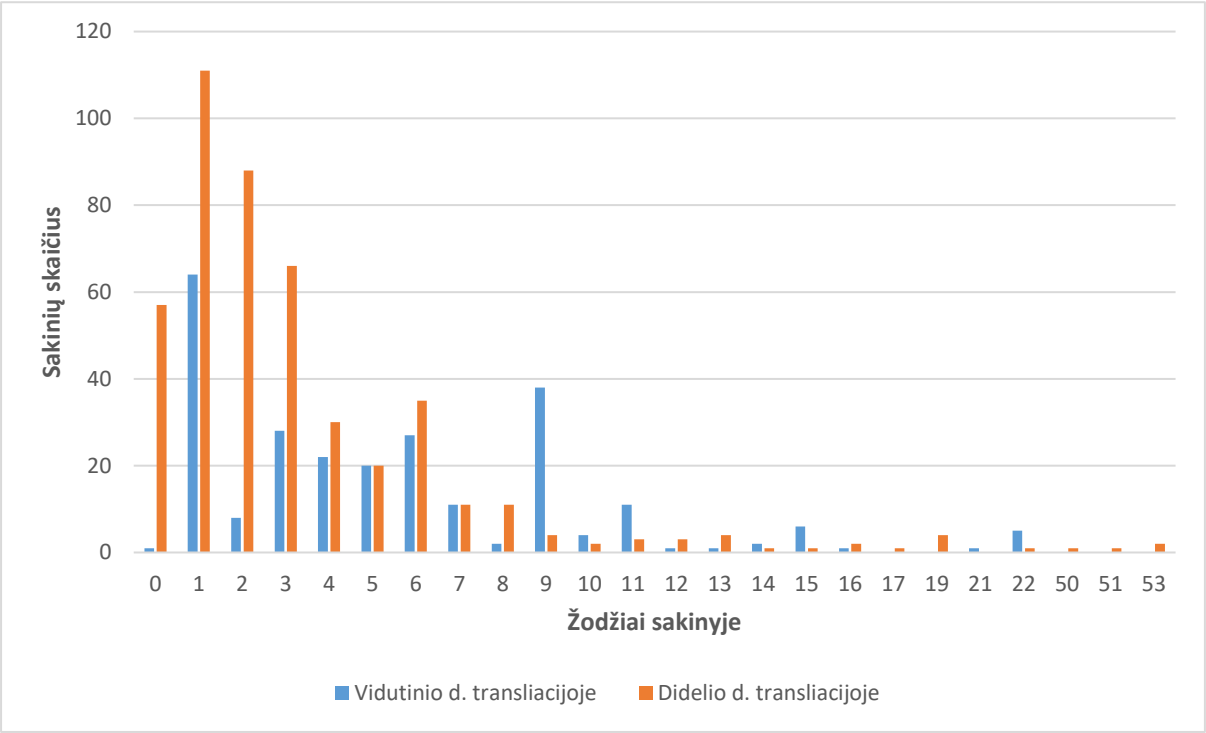
Viršuje esančioje diagramoje (24 pav.) pateikiama iliustracija, rodanti sakinių ilgį žodžiais antrojo žaidimo (LOL) vidutinio ir didelio dydžio transliacijose. Iš tyrimo surinktų duomenų galima pastebėti, kad vidutinio dydžio transliacijoje daugiausia sakinių (44) buvo sudaryti iš nulio žodžių, tai yra sakinius sudarė tik viena arba daugiau emocijų – šypsenėlių. 27 sakiniai buvo sudaryti tik iš vieno žodžio, 21 sakinys iš dviejų žodžių ir 8 sakiniai iš trijų žodžių. Diagramoje matyti, kad daugiau nei iš trijų žodžių sakinių buvo, žiūrovai uždavė klausimus, kiek plačiau komentavo apie transliacijoje matomą vaizdą, taip pat pasitaikė vienas sakinys, sudarytas iš 26 žodžių, tai yra ilgesnis sakinys ar pasakojimas.

Antrojo tirto žaidimo didelio dydžio transliacijoje lyginant su vidutinio dydžio transliacija bendravimas internetiniame pokalbyje buvo turiningesnis. Ryškiai daugiausia sakinių buvo sudaryti iš vieno žodžio (124), tad žiūrovų minia „šūkavo“ ir kitaip reiškė momentines emocijas internetiniame pokalbyje. Sakinių, kurie buvo sudaryti iš nulio, dviejų ir trijų žodžių, yra beveik tiek pat (35–37). Matyti, jog 4–8 žodžių sakinių yra nemažai, tad transliacijoje vyko pokalbis, keitimasis mintimis. Taip

pat matyti, jog yra dalis sakinių, sudarytų iš 9– 15 žodžių. Mažiausia dalis sakinių buvo sudaryta iš 16–36 žodžių.

Palyginus vidutinio ir didelio dydžio antrojo žaidimo transliacijas, matyti, kaddelio dydžio transliacijoje ne tik bendraujama daugiau, bet ir pokalbis yra turiningesnis, nes yra daugiau sakinių, sudarytų iš daugiau žodžių. Vidutinio dydžio transliacija nepasižymi dideliu žodžių sakinyje skaičiumi, tad bendravimas internetiniame pokalbyje nėra turiningas ir neturintis svarbios išliekamosios vertės.

25 pav. Sakinių ilgis žodžiais CSGO žaidimo transliacijoje



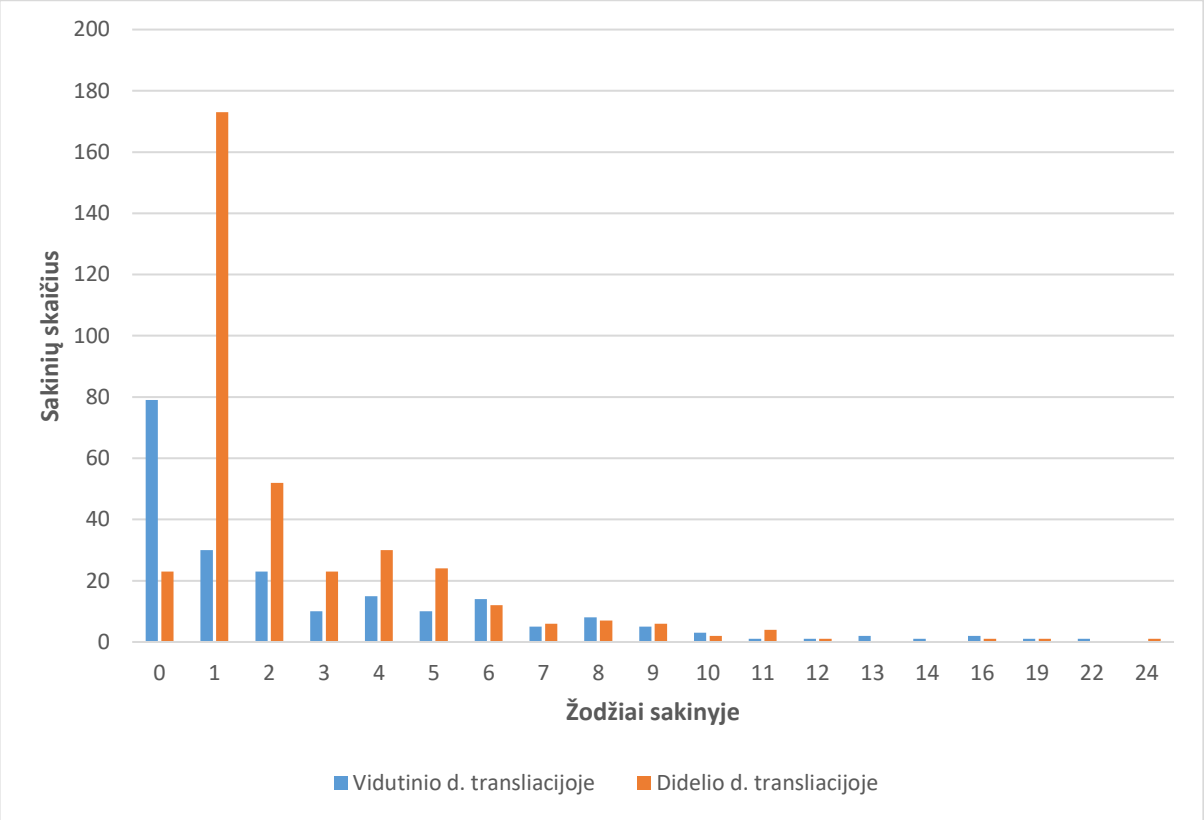
Sudaryta autoriaus

Diagramoje viršuje (25 pav.) pateikiamas trečiojo žaidimo (CSGO) vidutinio ir didelio dydžio transliacijų sakinių ilgis žodžiais. Tyrimo metu surinkti duomenys rodo, kad vidutinio dydžio transliacijoje daugiausia sakinių (64) buvo sudaryti iš vieno žodžio. Taip pat pastebima, kad sakinių, kurie yra sudaryti iš 3–9 žodžių, yra gana nemažai, tai leidžia manyti, jog transliacijoje buvo bendraujama ne tik emocijomis, bet ir buvo užduodami klausimai, pateikiamos nuomonės, komentarai, argumentai. Vidutinio dydžio transliacijoje buvo pavienių sakinių sudarytų iš 12–22 žodžių, o daugiausiai žodžių sudarė sakinys, turintis 22 žodžius.

Trečiojo žaidimo didelio dydžio transliacijoje daugiausia sakinių (111) buvo sudaryti iš vieno žodžio. Matyti, kad yra didelė dalis sakinių sudarytų iš dviejų ir trijų žodžių, o tai parodo, jog internetiniame pokalbyje buvo reiškiamos emocijos ar trumpi pastebėjimai, o konstruktyvus pokalbis nevyko. Taip pat pastebima, kad yra po vieną sakinį, sudarytą iš 50 ir 51 žodžio. Sakinys turintis net 53 žodžius buvo paskelbtas du kartus.

Lyginant vidutinio ir didelio dydžio trečiojo žaidimo transliacijas, matyti, kad vidutinio dydžio transliacijoje nebuvo skelbiamos šypsenėlės, o didelio dydžio transliacijoje jų buvo skelbiama vidutiniškai. Didžiausias skirtumas pastebimas sakiniuose sudarytuose iš vieno, dviejų ir trijų žodžių, didelio dydžio transliacijoje būtent sakinių su tiek žodžių buvo paskelbta daugiausiai. Didžiausias panašumas pastebimas tarp 4, 5 ir 6 žodžių sakinyje. Tad nepaisant didžiulių skirtumų nulio–keturių žodžių sakiniuose, vidutinio ir didelio dydžio transliacijose vyko panašus bendravimas.

26 pav. Sakinių ilgis žodžiais HS žaidimo transliacijoje



Sudaryta autoriaus

Viršuje pateikiamoje diagramoje (26 pav.) yra iliustruojamas sakinių ilgis žodžiais ketvirtojo žaidimo (HS) vidutinio ir didelio dydžio transliacijose. Vidutinio dydžio transliacijoje didžioji dalis sakinių (79) buvo sudaryti iš nulio žodžių. Žvelgiant į diagramą, matyti, kad sakinių, sudarytų iš vieno–šešių žodžių, skaičius yra labai panašus. Ilgiausias sakinys buvo sudarytas iš 22 žodžių.

Didelio dydžio transliacijoje daugiausia sakinių (173) buvo sudaryti iš vieno žodžio. Matyti, jog šypsenėlės naudotos gana retai, sakinių, sudarytų tik iš šypsenėlių, buvo suskaičiuota 23. Sakinių, sudarytų iš 3–5 žodžių, yra gana nedaug. Ilgiausias sakinys buvo sudarytas iš 24 žodžių.

Lyginant vidutinio ir didelio dydžio ketvirtojo žaidimo transliacijas, matyti, kad abiejose dominuoja nedidelis žodžių skaičius sakiniuose. Tad internetinis pokalbis neturi daug naudingos informacijos, jame daugiausia yra išreiškiamos emocijos, „minios“ šūksniai.

Žvelgiant į visų žaidimų vidutinio ir didelio dydžio transliacijas, matyti, kad kiekvienoje naudota daug šypsenėlių, tai puikiai iliustruoja norą reikšti emociją greitai besikeičiančioje pokalbio aplinkoje. Iš diagramų matyti, kad visose didelio dydžio transliacijose, išskyrus COD žaidimą, daugiausia sakinių buvo sudaryti iš vieno žodžio. Panašu, kad žema pranešimų teksto kokybė, paprasta gramatinė struktūra. Tai paaiškina minios elgesį, žiūrovai sutelkia dėmesį į tai, kaip išreiškia save, žinodami, kad tai, ką jie rašo, labai mažai tikėtina, kad bus pastebėta ir perskaityta dėl itin greito žinučių keitimosi didelio dydžio žaidimo transliacijoje. Palyginus visų žaidimų transliacijas, galima daryti išvadą, kad COD žaidimo didelio dydžio transliacijoje vyksta turiningas pokalbis, nes gausu ne tik dviejų–šešių žodžių sakinių, bet ir dešimties–šešiolikos žodžių sakinių.

3.2.3. Pasikartojimo principas

Pasikartojimo principas yra ypač būdingas Twitch.tv bendruomenei ir yra susijęs su žiūrovais, kurie dažnai atkuria kitų vartotojų pranešimus tuo pačiu metu. Rašydami pranešimus, pokalbio dalyviai neretai atkuria kitų vartotojų parašytus pranešimus. Dėl to atsiranda šimtai pakartotinių pranešimų, kurių turinys yra tas pats arba labai panašus. Šis reiškinys paprastai išryškėja, kai pačios transliacijos metu įvyksta kažkas reikšmingo. Pakartotiniai pranešimai paprastai būna vieno ar dviejų žodžių, juose yra paprastų frazių, tokių kaip „wow“ ar „ok“, kurias lydi šypsenėlės.

Šis pasikartojimas gali būti įvairių formų, pavyzdžiui, pasakojimas, sakinys ar ilgesnė istorija, ir paprastai pasikartojimuose ypač gausiai yra naudojamos emocijos (šypsenėlės). Atliekant šį tyrimą kartojimo principas buvo suskirstytas į tris kategorijas: vieno žodžio pasikartojimai, sakinių pasikartojimai ir pasakojimų ar kelių sakinių pasikartojimai. Vieno žodžio pasikartojimai paprastai yra greita reakciją į įvykį transliacijoje, sakinių kartojimas gali priklausyti nuo įvairių aplinkybių, o istorijų kartojimai yra gana reti, paprastai kuriami siekiant platinti, atkreipti dėmesį.

Žvelgiant į vidutinio dydžio transliacijų pasikartojimų lentelę, matyti, kad pirmojo žaidimo (LOL) transliacijoje buvo užfiksuoti 25 vieno žodžio *KEKW* pasikartojimai. Didelio dydžio (LOL) žaidimo transliacijoje buvo užfiksuoti 38 to paties žodžio *KEKW* pasikartojimai. LOL žaidimo transliacijose nebuvo pastebėta sakinio ar istorijos pasikartojimų.

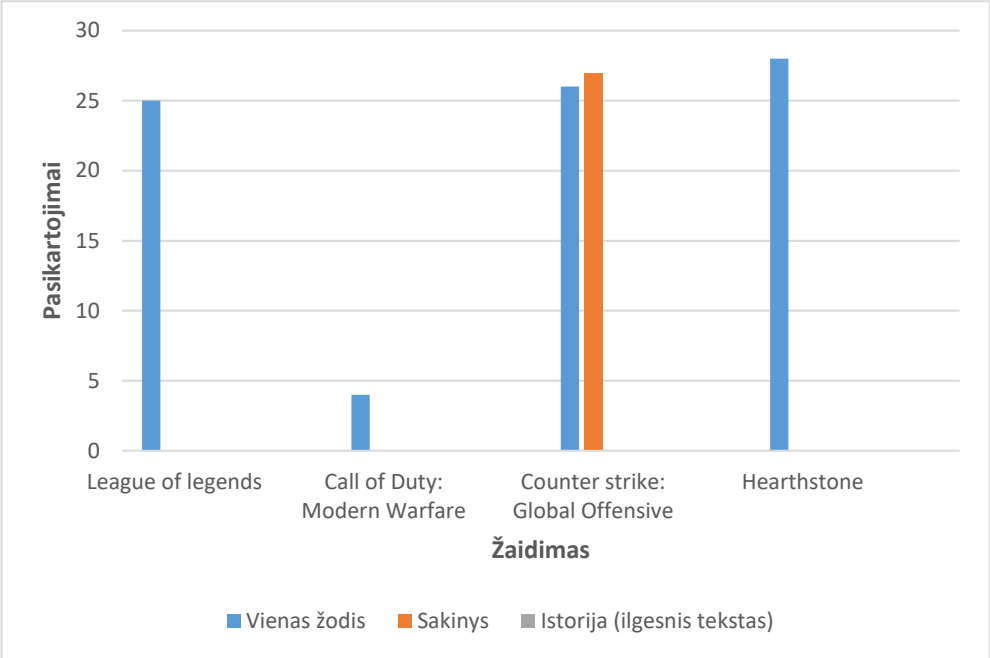
Antrojo žaidimo COD vidutinio dydžio transliacijoje buvo užfiksuoti keturi žodžio „*lol* pasikartojimai. To paties žaidimo didelio dydžio transliacijoje užfiksuoti 23 vieno žodžio *chad* pasikartojimai. COD žaidimo transliacijose nebuvo užfiksuota sakinio ar istorijos pasikartojimų.

Trečiojo žaidimo (CSGO) vidutinio dydžio transliacijoje buvo užfiksuoti 25 žodžio *skins* pasikartojimai. Šioje transliacijoje buvo užfiksuoti 27 sakinio *Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!* pasikartojimai. Vidutinio dydžio transliacijoje ilgesnio sakinio ar istorijos pasikartojimų nebuvo. To paties žaidimo didelio dydžio transliacijoje buvo užfiksuoti 43 žodžio *KEKW* pasikartojimai. Tirtame pokalbyje buvo užfiksuoti 26 sakinio

SPAM THIS CHIP TO HELP NIP pasikartojimai. Ilgesnio sakinio ar istorijos pasikartojimas didelio dydžio transliacijoje užfiksuotas keturis kartus „Have you seen the armano uspi clip mire ite without lying I've seen it over a hundred times and have to say that yes a hard computer player saw it once on the playing field and had to ask for a profile profile its not useless oo the world's best“.

Ketvirtojo žaidimo HS vidutinio dydžio transliacijoje užfiksuoti 28 vieno žodžio *pog* pasikartojimai. Sakinio ar istorijos pasikartojimų vidutinio dydžio transliacijoje užfiksuota nebuvo. To paties žaidimo didelio dydžio transliacijoje užfiksuoti 88 vieno žodžio *KEKW* pasikartojimai pokalbyje. Didelio dydžio transliacijoje nebuvo užfiksuoti sakinio ar istorijos pasikartojimai.

27 pav. Pasikartojimo principas vidutinio dydžio transliacijose

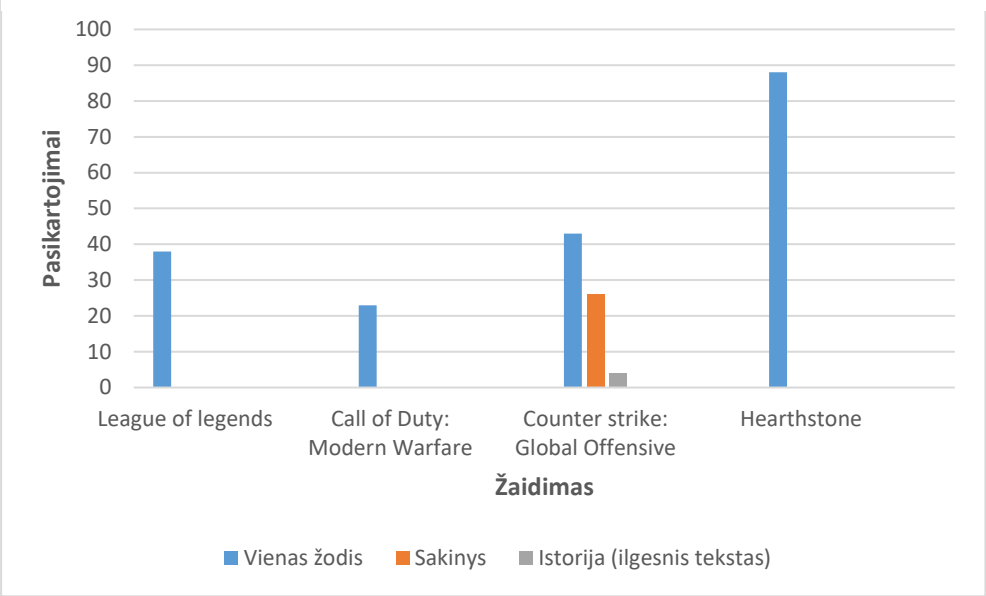


Sudaryta autoriaus

Viršuje pateikiamoje diagramoje (27 pav.) matomas pasikartojimo principas vidutinio dydžio transliacijose. Galima įžvelgti panašumą tarp LOL, CSGO ir HS žaidimų transliacijų. Nors besikartojantis žodis skiriasi, tačiau pasikartojimo skaičius labai panašus apie 25 kartus. Sakinio pasikartojimas matomas tik CSGO žaidimo transliacijoje ir joje sakinys pasikartoja daugiau kartų nei vienas žodis, 27 kartus. O štai COD žaidimo transliacijoje matyti tik keli vieno žodžio pasikartojimai. Nei vienoje vidutinio dydžio transliacijoje nebuvo užfiksuotas istorijos ar ilgesnio teksto pasikartojimas.

Paveiksle (28 pav.) pavaizduotas pasikartojimo principas didelio dydžio transliacijose. Tarp šių transliacijų daugiausiai kartų kartojamas tas pats žodis yra *Hearthstone* žaidimo transliacijoje. Čia tas pats žodis buvo pakartotas 88 kartus. LOL ir CSGO žaidimų transliacijose užfiksuotas vieno žodžio pasikartojimas, kuris fiksuojamas apie 40 kartų. COD žaidimo transliacijoje fiksuojamas mažiausias vieno žodžio pasikartojimų skaičius – 23 kartus. Sakinio pasikartojimai fiksuojami tik CSGO didelio

28 pav. Pasikartojimo principas didelio dydžio transliacijose



Sudaryta autoriaus

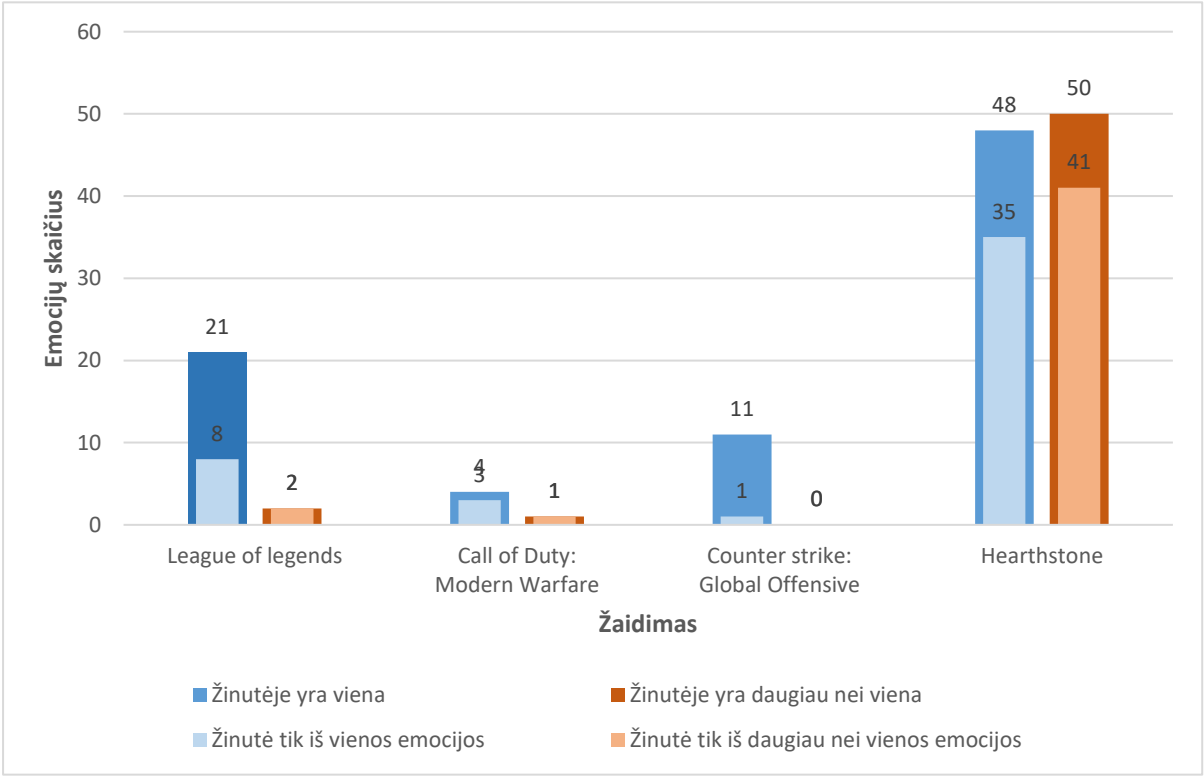
dydžio transliacijoje, kurioje sakinys pakartojamas 26 kartus. Taip pat toje pačioje transliacijoje fiksuojamas ir vienintelis istorijos ar ilgesnio teksto pasikartojimas, kuris užfiksuotas 4 kartus. Bendras pasikartojimų skaičius buvo didesnis didelio dydžio transliacijose, kurių pagrindinį skirtumą lėmė vieno žodžio pasikartojimai.

Šie pasikartojimai yra racionalus individo elgesys, siekiant, kad jis būtų pastebėtas. Šie pasikartojimai internetiniame pokalbyje padidina bendrą pokalbio veikimą bei ne visiškai apsikeistų žinučių skaičių (nėra gaunamas atsakymas į klausimą). Šie ne iki galo pabaigti žinučių mainai gali sukelti teksto *krioklį*, kai pokalbyje beprasmių žinučių skaičius itin didelis, tačiau *krioklio* fenomenas gali leisti pradėti kurtis tvarkingam dialogui.

3.2.4. Emocijos (šypsenėlės)

Šypsenėlių naudojimas yra įprastas kompiuterių tarpininkaujamoje komunikacijoje, paprastai jos yra naudojamos socialinėms užuominoms pakeisti, kurios įprastai yra perduodamos neverbaline kalba bendraujant akis į akį. Twitch.tv platformoje šypsenėlių naudojimas veikia kiek kitaip. Užuot tiesiog pakeitę vaizdo ar garso užuominas, jos dažnai yra naudojamos vietoje įprastų žodžių. Taip nutinka dėl to, kad Twitch.tv platformos kalbos vartotojai turi reaguoti į greitai kintančią transliacijos aplinką, tad šypsenėlės palengvina skaidrią ir greitą emocinę išraišką. Šypsenėlių naudojimas šiam tyrimui buvo suskirstytas į keturias kategorijas: sakiniai, kuriuose yra vienas jaustukas; sakiniai, kuriuose yra daugiau nei vienas jaustukas; sakiniai, kurie yra sudaryti tik iš vienos emocijos; sakiniai, kurie yra sudaryti tik iš daugiau nei vienos emocijos. Šis suskirstymas buvo padarytas dėl skirtingų šypsenėlių naudojimo kontekstų, pavyzdžiui, teksto turinio stiprinimui ar paveikimo, arba norint atkreipti dėmesį. Žinutė, kurioje yra viena ar daugiau šypsenėlių, reiškia pranešimus, kuriuos sudaro tekstas ir emocijos. Žinutė, kuri susideda iš vienos ar daugiau šypsenėlių, reiškia pranešimus, kurie sudaryti tik iš emocijų.

29 pav. Šypsenėlių naudojimas vidutinio dydžio transliacijose



Sudaryta autoriaus

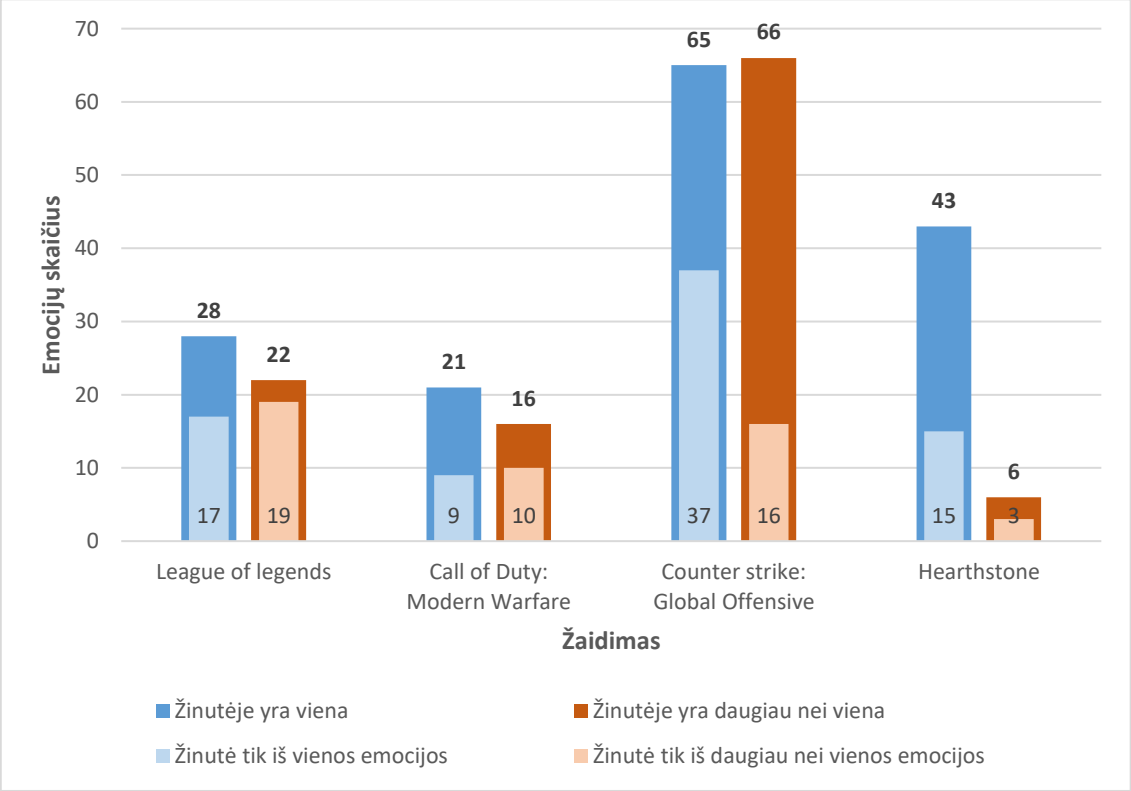
Viršuje esančioje diagramoje (29 pav.) pateikiamas šypsenėlių naudojimas internetiniame pokalbyje vidutinio dydžio transliacijose. Pirmojo žaidimo (LOL) vidutinio dydžio transliacijoje buvo paskelbta 21 žinutė, kurioje buvo viena šypsenėlė. Iš jų 8 žinutės buvo sudarytos tik iš vienos emocijos. LOL žaidimo transliacijoje užfiksuotos dvi žinutės, kuriose yra daugiau nei viena šypsenėlė, ir jos abi buvo sudarytos tik iš daugiau nei vienos šypsenėlės.

Antrojo žaidimo (COD) vidutinio dydžio transliacijoje užfiksuotos keturios žinutės, kuriose buvo įdėta tik viena šypsenėlė. Iš jų trys žinutės buvo sudarytos tik iš vienos šypsenėlės. Žaidimo pokalbyje buvo paskelbta viena žinutė, kurioje yra daugiau kaip viena šypsenėlė ir ji buvo sudaryta tik iš daugiau nei vienos šypsenėlės.

Trečiojo žaidimo (CSGO) vidutinio dydžio transliacijoje buvo užfiksuota 11 žinučių, kuriose buvo tik viena šypsenėlė. Iš jų tik viena žinutė buvo sudaryta tik iš vienos emocijos. Šio žaidimo vidutinio dydžio transliacijoje nebuvo paskelbta žinučių, kuriose būtų daugiau kaip viena šypsenėlė.

Ketvirtojo žaidimo (HS) vidutinio dydžio transliacijoje buvo paskelbtos 48 žinutės, kuriose buvo tik viena šypsenėlė. Iš jų 35 žinutės buvo sudarytos tik iš vienos šypsenėlės. To paties žaidimo transliacijoje užfiksuota 50 žinučių, kuriose yra daugiau kaip viena šypsenėlė, iš jų 41 žinutė buvo sudaryta tik iš daugiau nei vienos šypsenėlės.

30 pav. Šypsenėlių naudojimas didelio dydžio transliacijose



Sudaryta autoriaus

Viršuje esančioje diagramoje (30 pav.) pateikiamas šypsenėlių naudojimas sakiniuose didelio dydžio transliacijose. Pirmojo žaidimo (LOL) didelio dydžio transliacijoje buvo užfiksuotos 28 žinutės, kuriose yra viena šypsenėlė. Iš jų 17 žinučių, kurios yra sudarytos tik iš vienos šypsenėlės. Toje pačioje transliacijoje užfiksuotos 22 žinutės, kuriose yra daugiau kaip viena šypsenėlė, iš jų 19 žinučių buvo sudarytos tik iš daugiau kaip vienos šypsenėlės.

Antrojo žaidimo (COD) didelio dydžio transliacijoje užfiksuota 21 žinutė, kurioje yra viena šypsenėlė, iš jų devynios žinutės buvo sudarytos tik iš vienos šypsenėlės. Toje pačioje transliacijoje užfiksuota 16 žinučių, kuriose yra daugiau kaip viena šypsenėlė, iš jų 10 žinučių buvo sudarytos tik iš daugiau nei vienos šypsenėlės.

Trečiojo žaidimo (CSGO) transliacijoje užfiksuotos 65 žinutės, kuriose buvo panaudota tik viena šypsenėlė, 37 žinutės iš jų buvo sudarytos tik iš vienos šypsenėlės. Transliacijoje užfiksuotos 66 žinutės, kuriose yra daugiau nei viena šypsenėlė, iš jų 16 žinučių buvo sudarytos tik iš daugiau kaip vienos šypsenėlės.

Ketvirtojo žaidimo (HS) transliacijoje buvo užfiksuotos 43 žinutės, kuriose buvo tik viena šypsenėlė, iš jų 15 žinučių, kurios buvo sudarytos tik iš vienos šypsenėlės. Transliacijoje užfiksuotos šešios žinutės, kuriose buvo daugiau kaip viena šypsenėlė, iš jų trys žinutės buvo sudarytos tik iš daugiau kaip vienos šypsenėlės.

Išanalizavus šypsenėlių naudojimą vidutinio ir didelio dydžio transliacijose, galima pastebėti ryškius skirtumus šypsenėlių, kaip jos naudojamos skirtingo dydžio transliacijose. Visų pirma, visų žaidimų didelio dydžio transliacijose šypsenėlės naudojamos daugiau nei mažo dydžio transliacijose, išskyrus HS žaidimo transliaciją, joje šypsenėlių ryškiai sumažėjo. LOL žaidimo didelio dydžio transliacijoje vienos šypsenėlės sakinyje naudojimas išaugo trečdaliu, o vienos šypsenėlės kaip sakinio naudojimas išaugo kiek daugiau nei dvigubai. Daugiau nei vienos šypsenėlės sakinyje naudojimas išaugo dešimt kartų, o sakinių, sudarytų tik iš daugiau nei vienos šypsenėlės, naudojimas padidėjo kiek daugiau nei aštuonis kartus. COD žaidimo didelio dydžio transliacijose taip pat pastebima, kad šypsenėlių yra daugiau. Vienos šypsenėlės sakinyje naudojimas išaugo kiek daugiau nei keturis kartus, o sakinių, sudarytų tik iš vienos šypsenėlės, dvigubai daugiau. Daugiau nei vienos šypsenėlės sakinyje naudojimas padaugėjo 15 kartų, o sakinių, sudarytų tik iš daugiau nei vienos emocijos, išaugo devynis kartus. CSGO žaidimo didelio dydžio transliacijoje fiksuojamas ryškiausias šypsenėlių naudojimo pagausėjimas iš visų tirtų žaidimo transliacijų. Vienos šypsenėlės sakinyje naudojimas išaugo beveik penkis kartus, o sakinių, sudarytų tik iš vienos šypsenėlės, padaugėjo kiek daugiau nei 36 kartus. Toks pats ryškus šypsenėlių pagausėjimas matomas ir sakiniuose, kurie sudaryti iš daugiau nei vienos šypsenėlės, čia nuo nulio padaugėjo iki 66 sakinių, o sakinių sudarytų tik iš daugiau nei vienos šypsenėlės išaugo nuo nulio iki 16. Paskutinio žaidimo (HS) transliacijose matoma preišingas vaizdas nei visose kitose žaidimų transliacijose, čia emocijų naudojimas sakiniuose mažėjo. Vienos emocijos sakinyje sumažėjimas pastebimas dešimtadaliu, o sakinių tik iš vienos emocijos sumažėjo kiek daugiau nei per pusę. Emocijų dar mažiau sakiniuose, kuriuose yra daugiau nei viena emocija, čia šypsenėlių sumažėjo devynis kartus, o sakinių, sudarytų tik iš daugiau nei vienos emocijos, sumažėjo kiek daugiau nei devynis kartus.

Emocijos yra ypač paplitusios *Twitch* bendruomenės internetinio pokalbio kambariuose, jos ne tik leidžia greitai, bet ir glaustai išreikšti emociją. Kam vienu sakiniu rašyti, kaip tu jautiesi, jei pakanka vos vienos šypsenėlės tai atsklesiti pašnekovui. Tiek vidutinio dydžio, tiek didelio dydžio žaidimų transliacijose emocijų naudojimas pokalbiuose yra esminis *Twitch* platformos ir visos bendruomenės bruožas. *Twitch* emocijos leido žiūrovams sukurti savo kalbą, kuri neretai vartojama ir už *Twitch* platformos ribų.

3.2.5. Emocijos, išreikštos tekstu

Ankstesniame skyriuje buvo tirtas šypsenėlių naudojimas sakiniuose, išsiaiškinta kokiose transliacijose šypsenėlių naudojama daugiausiai, o kuriose pokalbis internetu yra prasmingesnis, turintis daugiau teksto ir tarpusavio bendravimo. Nagrinėjant šypsenėles, buvo pastebėta, kad didelė dalis jų buvo išreikštos ne kaip ikonos, o patektos tekstine forma, pavyzdžiui, *KEKW*. Kiekvienam *Twitch* vartotojui yra prieinamos visuotinės emocijos. Galima naudoti grafines žmonių, gyvūnų, animacinių filmukų ir kitų objektų piktogramas. Be visuotinių emocijų, dar yra prenumeruojamosios emocijos, už kurias reikia mokėti mėnesinį mokestį. Šios emocijos gali būti naudojamos tik tų transliacijų pokalbiuose, kuriose ji buvo sukurta, o tuo tarpu visuotinės emocijos gali būti laisvai naudojamos visose transliacijose. Transliacijų žiūrovai, norėdami pokalbyje panaudoti emociją, ją gali pasirinkti iš esamų sąrašo arba gali įvesti konkrečios emocijos kodą. Emocijos kodas – sukūrimo metu suteiktas kodas. Dažniausiai naudojama emocija yra *Kappa* , tai yra nespalvota Josho DeSeno, buvusio Justin.tv darbuotojo, nuotrauka. Ši emocija dažniausiai asocijuojama su sarkazmu. Svarbu paminėti, jog šios emocijos reikšmė nebūtų aiški, jei vartotojai jos nenaudotų *Kappa* sarkazmo ar pajuokos kontekstuose.

Nors naujosios emocijos buvo mokamos ir galimos naudoti tik tuose transliacijų pokalbiuose, kuriuose buvo sukurtos, tai nesutrukdė joms išplisti visoje *Twitch* platformoje. *Twitch* vartotojai, norėdami paskelbti norimą emociją, į pokalbį rašydavo tik emocijos kodą, kuris laikui bėgant tapo žinomas daugeliui aktyvių *Twitch* platformos vartotojų.

Siekiant išsiaiškinti šių naujųjų emocijų vartojimą, buvo suskaičiuotos kiekvieno žaidimo vidutinio ir didelio dydžio transliacijų pokalbių kambaryje paskelbtos emocijos, kurios buvo išreikštos emocijos kodu. Išsiaiškinta kiekvienos emocijos kilmė ir reikšmė, tai reikalinga, kad būtų galima suprasti, kokiuose pokalbių kontekstuose ir kaip dažnai šios tekstinės emocijos išreiškiamos.

7 lentelė. Emocijų kaip kodų naudojimas LOL žaidimo transliacijose

	CSGO vidutinio dydžio transliacija		CSGO didelio dydžio transliacija	
	Emocijos kodas	Kartai	Emocijos kodas	Kartai
1	-	-	Calp	2
2	-	-	Omegalul	9
3	-	-	KEKW	43
4	-	-	LulW	16
5	-	-	WeirdChamp	1
6	-	-	Pepega	1
7	-	-	monkaS	1
8	-	-	Poggers	2
9	-	-	Kappa	2
10	-	-	PogChamp	1
11	-	-	AYAYA	1
12	-	-	PepegaAim	1
13	-	-	Pog	2
14	-	-	PepePls	1
	Iš viso	**0**	**Iš viso**	**83**

Sudaryta autoriaus

Viršuje esančioje lentelėje (7 lentelė) pateikiamas emocijų kaip kodų naudojimas pokalbių kambaryje vidutinio ir didelio dydžio LOL žaidimo transliacijose. Vidutinio dydžio transliacijoje buvo paskelbtos septynios skirtingos emocijos, išreikštos tekstu. Daugiausia, 25 kartus, buvo paskelbta emocija *KEKW*, po du kartus buvo paskelbtos emocijos *Omegalul* ir *LulW*, po vieną kartą buvo paskelbtos emocijos *Pog*, *Pepegapls*, *PepoHappy* ir *Megalul*. Vidutinio dydžio transliacijoje iš viso buvo paskelbtos 33 emocijos, išreikštos tekstu.

Didelio dydžio transliacijoje LOL žaidimo iš viso buvo paskelbtos 17 skirtingų emocijų, išreikštų tekstu. Daugiausia,38 kartus, buvo skelbiama emocija *KEKW*, dešimt kartų buvo paskelbta *Pog* emocija, keturis kartus pasikartojo emocija *PogU*, tris kartus *monkaW*, po du kartus paskelbtos emocijos *Pepega* P*ogChamp, Weirdchamp* ir *pepeJAM*, o po vieną kartą paskelbtos emocijos *monkaS, Clap, gachiBASS, pepeLaugh, Poggers, pepeD, AngelThump, pepeHands* ir *Omegalul*. Didelio dydžio transliacijoje iš viso buvo paskelbtos 72 emocijos, išreikštos tekstu.

Palyginus vidutinio ir didelio dydžio transliacijas matyti, kad didelio dydžio transliacijoje skirtingų emocijų išreikštų teksto kodu buvo paskelbta septyniomis daugiau, o iš viso tokio tipo emocijų buvo paskelbta 39 daugiau. Abiejose transliacijose dominavo ta pati emocija *KEKW*.

8 lentelė. Emocijų kaip kodų naudojimas COD žaidimo transliacijose

COD vidutinio dydžio transliacija		COD didelio dydžio transliacija	
Emocijos kodas	Kartai	Emocijos kodas	Kartai
-	-	Chad	19
-	-	Pog	1
Iš viso	**0**	**Iš viso**	**20**

Sudaryta autoriaus

Viršuje esančioje lentelėje (8 lentelė) pateikiamas emocijų kaip kodų naudojimas pokalbių kambaryje vidutinio ir didelio dydžio COD žaidimo transliacijose. Vidutinio dydžio transliacijoje per pokalbių kambario stebėjimo periodą nebuvo užfiksuota nei vienos emocijos, išreikštos emocijos kodu.

Didelio dydžio transliacijoje pokalbių kambaryje buvo užfiksuotos dvi skirtingos emocijos, išreikštos tekstu. Daugiausia buvo skelbiama emocija *Chad*, ji užfiksuota 19 kartų, o tik vieną kartą buvo paskelbta emocija *Pog*. Iš viso didelio dydžio COD žaidimo transliacijoje buvo paskelbta 20 emocijų kodų.

9 lentelė. Emocijų kaip kodų naudojimas CSGO žaidimo transliacijose

	CSGO vidutinio dydžio transliacija		CSGO didelio dydžio transliacija	
	Emocijos kodas	Kartai	Emocijos kodas	Kartai
1	-	-	Calp	2
2	-	-	Omegalul	9
3	-	-	KEKW	43
4	-	-	LulW	16
5	-	-	WeirdChamp	1
6	-	-	Pepega	1
7	-	-	monkaS	1
8	-	-	Poggers	2
9	-	-	Kappa	2
10	-	-	PogChamp	1
11	-	-	AYAYA	1
12	-	-	PepegaAim	1
13	-	-	Pog	2
14	-	-	PepePls	1
	Iš viso	**0**	**Iš viso**	**83**

Sudaryta autoriaus

Viršuje esančioje lentelėje (9 lentelė) pateikiamas emocijų kaip kodų naudojimas pokalbių kambaryje vidutinio ir didelio dydžio CSGO žaidimo transliacijose. Vidutinio dydžio transliacijoje per pokalbių kambario stebėjimo periodą nebuvo užfiksuota nė vienos emocijos, išreikštos emocijos kodu.

Didelio dydžio pokalbių kambaryje buvo užfiksuota 14 skirtingų emocijų, išreikštų emocijų kodais. Daugiausia, 43 kartus, buvo skelbiama emocija *KEKW*, 16 kartų paskelbta emocija *LulW*, devynis kartus emocijos kodas *Omegalul*, po du kartus buvo paskelbtos emocijos Clap, *Poggers*, *Kappa, Pog,* o po vieną kartą paskelbtos emocijos *WeirdChamo, Pepega*, *monkaS, WeirdChamp, PogChamp, AYAYA, PepegaAim ir PepePls*. Didelio dydžio transliacijoje emocijos, išreikštos emocijų kodais, buvo paskelbtos 83 kartus. Pastebėta, kad emocija *Kappa* priklauso visuotinių emocijų grupei ir ji gali būti išreikšta kaip piktograma, tačiau net du kartus įdėtas tik kaip emocijos kodas.

10 lentelė. Emocijų kaip kodų naudojimas HS žaidimo transliacijose

	HS vidutinio dydžio transliacija		HS didelio dydžio transliacija	
	Emocijos kodas	Kartai	Emocijos kodas	Kartai
1	Pog	24	Pog	3
2	PogU	2	PogU	2
3	KEKW	6	KEKW	95
4	pepoLeave	5	WeirdChamp	2
5	WeirdChamp	2	KEKWait	29
6	gachiHYPER	3	Poggers	4
7	FeelsBadMan	1	MonkaW	5
8	monkaShake	1	Pepelaugh	2
9	pepeD	1	Clap	3
10	pogo	2	monkaS	3
11	KEKhands	1	LulW	4
12	KEKWait	2	pepega	2
13			gachiBASS	1
14			AYAYA	8
15			Zulul	12
16			AngelThump	2
	Iš viso	**50**	**Iš viso**	**177**

Sudaryta autoriaus

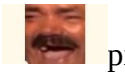
Viršuje esančioje lentelėje (10 lentelė) pateikiamas emocijų kaip kodų naudojimas pokalbių kambaryje vidutinio ir didelio dydžio HS žaidimo transliacijose. Vidutinio dydžio transliacijoje buvo paskelbta 12 skirtingų emocijos kodų. Daugiausiai, 24 kartus, buvo paskelbtas emocijos kodas *Pog*, šešis kartus paskelbta emocija *KEKW*, penkis kartus *pepoLeave*, tris kartus *gachiHYPER*, po du kartus paskelbtos emocijos *PogU, WeirdChamp, pogo ir KEKWait*. Vidutinio dydžio transliacijoje per internetinio pokalbio stebėjimo laiką iš viso buvo paskelbta 50 emocijų.

Didelio dydžio transliacijoje buvo paskelbta 16 skirtų emocijų kodų. Daugiausiai, net 95 kartus, buvo paskelbta *KEKW* emocija, 29 kartus buvo paskelbta *KEKWait*, 12 kartų paskelbta emocija Zulul, aštuonis kartus paskelbta *AYAYA*, penkis kartus paskelbta *MonkaW* emocija, po keturis kartus – emocijos *Poggers* ir *LulW*, po tris kartus – *Pog, Clap* ir *monkaS*, po du kartus – *PogU, WeirdChamp, Pepelaugh, pepega ir AngelThump* emocijos, o tik vieną kartą – *gachiBASS*.

Palyginus vidutinio ir didelio dydžio transliacijų internetinio pokalbio kambarius galima pastebėti, kad dažniausiai pasikartojantys emocijų kodai šiose transliacijose skiriasi, vidutinio dydžio transliacijoje populiariausia *Pog*, o didelio dydžio transliacijoje *KEKW* emocija. Didelio dydžio transliacijoje buvo paskelbta keturiais skirtingais emocijų kodais daugiau, nei vidutinio dydžio transliacijoje. O iš viso didelio dydžio transliacijoje buvo paskelbta 127 emocijomis, išreikštomis tekstu, daugiau, nei vidutinio dydžio transliacijoje.

Žvelgiant į aukščiau pateiktas emocijų kodų naudojimo lenteles, galima teigti, kad LOL žaidimo transliacijose naudojama daugiausiai skirtingų emocijų, išreikštų tekstu. Antroje vietoje pagal skirtingų emocijų, išreikštų tekstu, naudojimą yra HS žaidimo transliacijos, trečioje CSGO, o ketvirtoje COD žaidimų transliacijos. Tačiau, nors daugiausia skirtingų emocijų yra naudojama LOL žaidimo pokalbyje, apskritai daugiausia tekstinių emocijų buvo paskelbta HS žaidimo transliacijose. HS žaidimo transliacijose emocijų, išreikštų tekstu, naudojimas yra kiek daugiau nei dvigubai didesnis nei LOL žaidimo transliacijose.

Siekiant išsiaiškinti, kokiuose kontekstuose yra naudojamos konkrečios tekstinės emocijos, pasirinktos populiariausios iš kiekvienos transliacijos, pateikiama jų išvaizda kaip piktograma, atsiradimas ir reikšmė.

KEKW –  piktograma, kurioje yra vaizduojamas Ispanijos komedianto ir aktoriaus Joya Borja veidas, kitaip internete dar žinomas kaip besijuokiantis ispanas. Jis tapo žinomu po *Youtube* platformoje pasirodžiusio vaizdo įrašo (2007 m.), kuriame Borja pratrūksta juoku bandydamas pasakyti anekdotą. Ši piktograma yra suprantama kaip nevaldomas juokas ir neretai jis pakeičia jau gerai žinomą naujadarą *LOL* (ang. Lots of laughts).

Pog, Poggers, PogoChamp –  piktograma, kurioje vaizduojamas nustebęs vaikinas. Ji turi kelias variacijas. Pirmą kartą *PogChamp* paminėtas *Cross Counter* TV vaizdo įraše, kuriame rodomos žaidimo *Street fighter* transliacijos metu, žaidėjas vardu Ryan Gutierrezo arba *Gootecks* parodė nustebusią veido išraišką su išsižiojusia burna ir plačiomis akimis, kai kamera filmavimo metu sujudėjo. Ši emocija naudojama kaip būdas išreikšti jaudulį ar nustebimą, sarkastiškai arba nuoširdžiai. Paprastai ji naudojama žaidimo transliacijos pokalbyje, kai įvyksta kažkas įdomaus, taip pat gali turėti pašiepiančią prasmę, kai transliuotojui žaidime kažkas nepasiseka.

Omegalul –  piktograma, joje vaizduojama nerealistiškai išplėsta besijuokianti burna. Emocijoje pavaizduotas vaizdo žaidimų apžvalgininko Johno Baino arba *TotalBiscuit* nuotrauka, kuri apdorota vaizdo redagavimo programa taip, jog atrodytų, kad vaikinas yra itin plačiai besijuokiantis. *Omegalul* yra labai sustiprintas naujadaro **lol** (ang. Lots of laughts) atitikmuo ir transliacijų pokalbiuose yra naudojamas, kai joje nutinka šis tas juokingo ar kažkas nepasiseka žaidėjui.

Pepega –  piktograma, vaizduojanti iškreiptą varlės veidą, kuris yra naudojamas ironiškai išreikšti, jog kažkas yra kvailas. Jos kūrėju yra laikomas *Discord* susirašinėjimų programos vartotojas *adew*, paskelbęs ją internetiniame pokalbyje.

monkaS arba *monkaW* –  emocija, kurioje vaizduojama *Pepe* varlės iliustracija, kuri atrodo išsigandusi ir prakaituojanti iš streso. Ši šypsenėlė dažniausiai naudojama pokalbiuose didelės įtampos metu, paprastai nerimui išreikšti. Emocija pirmą kartą paskelbta *4chan* internetinėje svetainėje – archyve, publikuota 2011 m.

clap –  tai yra ideograma, vaizduojanti dviejų rankų plojimą, dažniausiai naudojama internetiniuose pokalbiuose norint pasveikinti ar ironiškai pašiepti. Taip pat ši emocija yra naudojama tarp žodžių, norint pabrėžti teiginį.

Pepegapls –  tai yra animuota piktograma, paprastai ji yra dedama GIF formatu (grafinių vaizdų saugojimo formatas) vaizduojanti šokančią varlę, kuri judina rankas ir sukinėjasi į kairę ir į dešinę. Paprastai ši emocija skelbiama norint išreikšti nuostabą, netikėtumą.

LulW –  piktograma, kurioje vaizduojamas vaizdo žaidimų apžvalgininko Johno Baino arba *TotalBiscuit* nuotrauka. *LulW* yra sustiprintas naujadaro *lol* (ang. Lots of laughts) atitikmuo ir transliacijų pokalbiuose yra naudojamas kai joje nutinka šis tas juokingo ar kažkas nepasiseka žaidėjui.

pepoHappy –  emocija, joje vaizduojama *Pepe* varlės iliustracija, kurioje ji vaizduojama laiminga ar patenkinta. Ši šypsenėlė dažniausiai naudojama išreikšti pasitenkinimui ar džiaugsmui.

Chad –  piktograma, joje pavaizduotas Chad Thundercock, tai tarsi slapyvardis visiems patraukliems, populiariems vyrams, kuriems seksualiai sekasi su moterimis. Dešimtajame dešimtmetyje *Chad* tapo nepageidaujamu žargonu jauniems, sėkmingiems baltaodžiams vyrams, kuriems 20–30 metų. Kitaip dar vadinamas alfa vyru. Ši šypsenėlė dažniausiai naudojama siekiant pašiepti transliuotoją, kuris nėra fiziškai stiprus ar patrauklus.

gachiBASS, *gachiHyper* –  piktograma, joje vaizduojamas malonumą patiriantis Bilio Herringtono atvaizdas. Emocija dažniausiai naudojama kaip reakcija, rodanti stiprų malonumą ar pasitenkinimą.

WeirdChamp –  piktograma, kurioje vaizduojamas Ryanas Gutierrez, dar žinomas kaip *PogChamp* emocijos veidas. Šioje piktogramoje veidas yra rodomas netikintis, nusivylęs ar susikrimtęs, o ši emocija dažniausiai yra naudojama siekiant išreikšti nusivylimą.

pepeJAM –  tai animuota (GIF) piktograma, kurioje vaizduojama *Pepe* varlė su ausinėmis, judinanti galvą. Tiksli šios emocijos kilmė nėra žinoma, iš pradžių ji buvo naudojama ironiškai išreikšti pasitenkinimą bloga muzika, vėliau pradėta naudoti girdint elektroninę muziką. Šiandien šią emociją naudoja stengiantis reaguoti į muziką, grojančią transliacijos metu.

pepeLaugh –  piktograma, joje vaizduojama *Pepe* varlė, besišypsanti ir rodanti dantis su ašaromis akyse. Tiksli šios emocijos kilmė nėra žinoma. Dažniausiai ši emocija naudojama siekiant išreikšti frazę „tai prasideda“ (ang. Here it comes).

pepeD –  animuota (GIF) piktograma, kurioje vaizduojama šokanti *Pepe* varlė, judanti į kairę ir į dešinę. *BetterTTV* vartotojas Garychas paskelbė šią piktogramą pokalbyje. Ši animuota piktograma yra populiarus būdas išreikšti grojamą muziką arba džiaugsmą.

AngelThump –  piktograma, vaizduojanti verkiantį kūdikį su sparnais iš žaidimo „The binding of Isaac“. Paprastai ši piktograma išreiškia liūdesį.

pepeHands –  piktograma, joje vaizduojama *Pep*“ varlė su rankomis, kuri atrodo, jog tuoj pravirks. Šia piktograma dažniausiai yra išreiškiamas liūdesys.

AYAYA –  piktograma yra iš anime *Kin-iro Mosaic* scenos, kurioje veikėja Karen klaidingai identifikuoja personažą *Aya*, vadindama ją *Ayaya*. Scena buvo parodijuojama įvairiais remiksais, o veidas, kurį Karen padaro scenoje, tapo *Twitch* emocija. Dažniausiai ji yra naudojama kaip būdas nurodyti dalykus, susijusius su anime.

pepegaAIM –  animuota (GIF) piktograma, kurioje vaizduojama *Pepe* varlė judinanti ranką ir šaudanti iš pistoleto. Paprastai ši emocija yra naudojama pirmojo asmens šaudyklių žaidimų transliacijose, kai žaidėjas gerai pasirodo šaudydamas priešus.

PepePls –  animuota (GIF) piktograma, kurioje vaizduojama *Pepe* varlė lėtai judanti į kairę ir į dešinę. Paprastai ši emocija išreiškia lėtą transliuotojo žaidimą ar nepasisekusią situaciją.

FeelsBadMan –  piktograma, kurioje vaizduojama nuliūdusi ar susikrimtusi *Pepe* varlė. Ji dažniausiai naudojama nurodant nesėkmės ar nusivylimo jausmus.

monkaShake –  animuota (GIF) piktograma, kurioje vaizduojama *Pepe* varlė, drebanti ir prakaituojanti iš streso. Dažniausiai naudojam išreikšti baimę ar stiprų psichologinį sukrėtimą.

KEKhands –  piktograma, joje vaizduojamas Ispanijos komedianto ir aktoriaus Joya Borja veidas ir „Pepe“ varlės rankos. Ši emocija paprastai reiškia juoką pro ašaras.

KEKwait –  piktograma, joje vaizduojamas Ispanijos komedianto ir aktoriaus Joya Borja veidas, kuris iš pirmo įspūdžio gali pasirodyti sutrikęs. Ši emocija naudojama tomis akimirkomis kai reikia laukti ar kažkas transliacijoje vyksta labai ilgai.

Zulul - 

yra redaguota *LUL* emocijos versija, kurioje vaizduojamas afroamerikietis su akiniais. Paprastai ši emocija naudojama tuomet, kai pokalbio dalyviai laimi, tai yra kai transliuotojas pasiduoda žiūrovų įtakai, susinervina ar praranda savitvardą.

Išsiaiškinus visų emocijų kodų reikšmes, galima pastebėti, kad vyrauja kelių esminių emocijų variacijos, kai pridedami grafiniai elementai, lemiantys emocijos reikšmės pokyčius. Pastebėta, kad daugiausia variacijų turi *Pepe* varlė, kuri yra interneto memas, jame dažniausiai yra vaizduojama žalia antropomorfinė varlė su humanoido kūnu. *Pepe* varlės kūrėju yra laikomas komikas Matt Furie 2005 m.

Išsiaiškinus emocijų naudojimo ypatybes, matyti, kad jų yra įvairių – juokas, pasitenkinimas, pašaipa, liūdesys, laukimas, nesėkmė, nusivylimas, malonumas ir kt. Šios emocijos, kurios tirtose vidutinio ir didelio dydžio transliacijose buvo skelbiamos emocijų kodais, papildo pokalbį, padaro jį spalvingesnį, ryškesnį ir kartu suprantamą ne kiekvienam.

3.2.6. Naujadarai

Naujadaras – tai naujai sukurtas žodis, kuris gali būti nepriimtas bendrinėje ar specialiojoje kalboje. Nors naujadarai nėra išskirtiniai tik Twitch.tv bendruomenei, būtent ji naudoja savotiškas išraiškos priemones, kuriami nauji žodžiai, nors tik maža dalis jų išsilaiko ir įsitvirtina. Be to, kompiuterių tarpininkaujamos komunikacijos dažnai atlieka nestandartinę funkciją, tik nedidelę dalį jų lemia standartinių kalbos formų nemokėjimas. Naujadarai vartojami siekiant sutaupyti laiko rašant žodžius, imituoti šnekamosios kalbos ypatybes ar paprasčiausiai kūrybiškai reikštis (Herring, 2008, p. 617). Būtent dėl šių priežasčių kompiuterių tarpininkaujamos komunikacijos terpėse yra daugiau

naujadarų nei ne kompiuterių tarpininkaujamose terpėse. Tokio naujadaro pavyzdys anglų kalboje yra *Y*, reiškiantis *kodėl?* (ang. *Why?*), tai sąlyginai turi aiškią prasmę dėl panašaus tarimo, siuntėjas sutaupo laiko ir pastangų. Kompiuterių tarpininkaujama komunikacija turi netradicinę ortografiją, nes garsinę informaciją, tokią kaip juokas, pateikia tekstine išraiška (pvz., *hahaha*).

11 lentelė. Naujadarų vartojimas vidutinio ir didelio dydžio transliacijose

	LOL		COD		CSGO		HS	
	Vidutinio dydžio transliacija	Didelio dydžio transliacija	Vidutinio dydžio transliacija	Didelio dydžio transliacija	Vidutinio dydžio transliacija	Didelio dydžio transliacija	Vidutinio dydžio transliacija	Didelio dydžio transliacija
1	lol	gg	lol	doc	gratz	gg	ez	u
2	lmao	op	lmao	stoling	lmao	lol	riot	stfu
3		y		lol	lol	ez		gg
4		lol		noob		vac		ez
5		riot				wp		
6		stfu				nade		
7		na				bot		
8		idk				rekt		
9		ff						
10		omg						
11		ez						
12		camp						
13		luv						
14		dmg						

Sudaryta darbo autoriaus

Viršuje esančioje lentelėje (11 lentelė) pateikiami visų tirtų žaidimų vidutinio ir didelio dydžio transliacijų internetiniuose pokalbiuose panaudoti naujadarai. Iš gautų rezultatų matyti, kad visose transliacijose jie buvo vartojami. Daugiausia skirtingų naujadarų buvo pavartota didelio dydžio LOL žaidimo transliacijos pokalbyje, čia jų užfiksuota 14. CSGO žaidimo didelio dydžio transliacijoje skirtingų naujadarų suskaičiuota aštuoni. Po keturis skirtingus naujadarus buvo pastebėta COD ir HS žaidimų didelio dydžio transliacijose. Trys skirtingi naujadarai užfiksuoti CSGO žaidimo vidutinio dydžio transliacijoje. Po du skirtingus naujadarus – LOL, COD ir HS žaidimų vidutinio dydžio transliacijose.

Norint susipažinti su žaidimų transliacijose vyraujančia kalba, svarbu išsiaiškinti jose pavartotų naujadarų reikšmes. Apačioje pateiktoje lentelėje rodomas transliacijų pokalbiuose pavartotas naujadaras, jo reikšmė anglų kalba ir reikšmė lietuvių kalba.

Apžvelgus vidutinio ir didelio dydžio transliacijose vyravusią kalbą internetiniuose pokalbiuose, nustatyta, kad dažniausiai pasikartojantis yra naujadaras *lol*, kuris reiškia garsiai juoktis ir pokalbiuose ne retai pakeičia besijuokiančios šypsenėlės piktogramą.

Be to, populiarios Twitch.tv platformoje naudojamos šypsenėlės tampa naujadarais už Twitch.tv platformos ribų. Nors *Twitch* platformoje tai yra tik šypsenėlės, tokios kaip *KEKW* ar *PogChamp*, šiais laikais žaidėjų bendruomenės naudoja įvairiuose forumuose ar žaidimų metu.

12 lentelė. Naujadarų, vartojamų Twitch platformoje, reikšmės

Naujadaras	Reikšmė angliškai	Reikšmė lietuviškai
lol	Laugh out loud	Garsiai juoktis
lmao	Laughing my ass off	Kažkas itin juokingo
gg	Good game	Geras žaidimas
op	Overpowered	Įveikti
y	Yes	Taip
riot	Riot	Kažkas juokingo ir dominančio
stfu	Shut the fuck up	Užsičiaupk
na	North America	Žaidimų kalboje NA yra sakoma apie prastą žaidėją
idk	I don't know	Aš nežinau
ff	Friendly fire	Žaidime tai reiškia, kai nuimi gyvybės taškų nuo savo komandos nario
omg	Oh my God	O, Dieve
ez	Easy	Lengva, nesudėtinga
camp	Camp	Būti strategiškai patogioje vietoje ir mažai judėti žaidime
luv	Love	Meilė
dmg	Damage	Žala
doc	Doctor	Daktaras
Stoling	Stoling	Užsiėmimas veikla, kai žmogus yra neblaivus, apsvaigęs nuo marihuanos
noob	Noob	Žalias, pradedantysis, prastas žaidėjas
gratz	Congratulations	Sveikinu
vac	Vacation	Šalinimas iš žaidimo visam laikui už kodų naudojimą
wp	Well played	Geras žaidimas
nade	Grenade	Granata
bot	Bot	Prastai žaidžiantis
rekt	Wrecked	Sudaužyti, nušluoti
u	You	Tu

Sudaryta autoriaus

Išsiaiškinus naujadarų vartojimą *Twitch* platformos pokalbiuose reikšmes (12 lentelė), galima pastebėti, kad didžioji dalis yra susijusi su kompiuteriniais žaidimais ir jų terminologija. Kita dalis naujadarų atspindi dabartinį laikotarpį, kai viskas juda labai greitai, nuolatos vyksta permainos ir vis mažiau turime laiko, žtenka parašyti dvi raides vietoje žodžio ar sakinio ir pokalbyje būsi suprastas. Trečioji dalis naujadarų atspindi kompiuterinių žaidimų kultūrą ir norą būti geriausiu, paniekinant ar pasišaipant iš kito. Buvimas „kietu“ reiškia, kad esi pastebėtas, net jeigu pokalbis internetu yra vienintelė

vieta, kurioje tokis gali pasijusti. Be to, Twitch.tv internetiniame pokalbyje naudojamos kalbos ypatybės daro įtaką bendrajai žaidėjų bendruomenės kalbai ne tik pačioje *Twitch* platformoje, bet ir už jos ribų.

IŠVADOS

1. Mokslinių darbų teorinė analizė leido išskirti du pagrindinius elementus veikiančius *Twitch* platformoje: transliuotojai ir žiūrovai. Transliuotojai arba tinklų jungiami individai yra itin svarbūs *Twitch* platformoje, nes jie kuria turinį, kurį žiūrovai žiūri. Transliuotojus galima suskirstyti į profesionalius kompiuterinių žaidimų žaidėjus, profesionalius transliuotojus ir pradedančiuosius. Žiūrovai – stebėtojai, publika, auditorija ar minia yra vartotojai, būtent jiems yra kuriamas turinys ir jie yra neatsiejama nuo transliuotojų dalis. Kuria, kad žiūrėtų, žiūri, nes yra ką žiūrėti. Tarp šių dviejų elementų vyksta parasocialiniai santykiai, kurie primena santykius tarp įžymybės ir paprasto žmogaus. Pastebėta, kad transliuotojai ir žiūrovai plėtoja unikalius tarpusavio santykius, kurie išsiskiria dėl galimų tarpusavio sąveikos galimybių.
2. Atlikus mokslinių darbų teorinę analizę nustatyta, kad Twitch.tv platformoje komunikuojama įvairiomis kryptimis ir daugiau nei vienu būdu. Transliuotojai gali bendrauti su žiūrovais, žiūrovai gali keistis mintimis su transliuotoju, taip pat žiūrovai gali bendrauti ir su kitais žiūrovais. Žiūrovai su transliuotoju ir atvirkščiai keičiasi mintimis rašydami tekstines žinutes per vieną iš pagrindinių kompiuterių tarpininkaujamos komunikacijos formų – pokalbį internetu (ang. *chat*). Jame yra užduodami klausimai, diskutuojama ar paprasčiausiai išreiškiamos emocijos. Transliuotojas, savo ruožtu, į žiūrovų užduotus klausimus ar komentarus gali atsakyti rašydamas pranešimą į internetinį pokalbį arba, kas pasitaiko dažniau, atsako žiūrovams balsu, tiesioginės transliacijos metu. Žiūrovai turi galimybę parašyti iššokantį pranešimą, kuris yra matomas didesniu šriftu tiesioginėje transliacijoje. Šie pranešimai yra mokami, tad jų naudojimas nėra dažnas tiesioginėse transliacijose.
3. Žaidimų tiesioginės transliacijos komunikacijos internetiniame pokalbyje tyrimas leido nustatyti, kad didelis Twitch.tv standartinių funkcijų skaičius visuose tinkluose susijęs su gana žema pranešimų teksto kokybe. Dažniausiai jų gramatinė struktūra buvo paprasta, didžiąją dalį sakinių sudarydavo vienas trys žodžiai. Visa tai leidžia teigti, kad turinys, kuriamas tiesioginių vaizdo transliacijų internetiniuose pokalbiuose, yra momentinis, skirtas tik tai konkrečiai akimirkai, praktiškai neturintis išliekamosios vertės, dažniausiai išreiškiantis tik emociją ar „minios“ šūksnius. Pasikartojimo principas skiriasi vidutinio ir didelio dydžio transliacijose. Vidutinio dydžio transliacijose fiksuojamas mažesnis vieno žodžio, sakinio ar istorijos pasikartojimas, tačiau didelio dydžio transliacijose pasikartojimo principo pokytis matomas ne visų žaidimų tiesioginėse transliacijose. Transliacijos žiūrovai yra linkę kurti trumpas, neapgalvotas ir nepagrįstas istorijas, kurias platina internetiniame pokalbyje. Šie pasikartojimai – racionalus individo elgesys, siekiant, kad jis būtų pastebėtas. Tokie pasikartojimai internetiniame pokalbyje padidina bendrą pokalbio veikimą bei ne visiškai apsikeistų žinučių skaičių (nėra gaunamas atsakymas į klausimą). Ne iki galo pabaigti žinučių mainai gali sukelti teksto *kriokl*į, kai pokalbyje beprasmių žinučių skaičius itin

didelis, tačiau *krioklio* fenomenas gali leisti pradėti kurtis tvarkingam dialogui. Itin gausus šypsenėlių naudojimas atspindi greitą ir nuolat besikeičiančią tiesioginės žaidimo transliacijos ir internetinio pokalbio aplinką. Jos leidžia ne tik greitai išreikšti emociją, bet ir tai padaryti itin glaustai.. Įvairaus dydžio žaidimų transliacijose emocijų naudojimas pokalbiuose yra esminis *Twitch* platformos ir visos bendruomenės bruožas. Kiekvienam *Twitch* vartotojui yra prieinamos visuotinės emocijos. Jose yra grafinės žmonių, gyvūnų, animacinių filmukų ir kitų objektų piktogramos. Be visuotinių emocijų, dar yra prenumeruojamosios emocijos, už kurias reikia mokėti mėnesinį mokestį. Šios emocijos gali būti naudojamos tik tų transliacijų pokalbiuose, kuriose jos buvo sukurtos. Tokie suvaržymai neužkirto kelio žiūrovams naudoti emocijų, jos išreiškiamos ne piktogramomis, o teksto kodais, kurie yra suprantami tik *Twitch* platformos ar žaidimų mėgėjų bendruomenėms. Atlikus emocijų kodų vartojimo pokalbyje tyrimą, nustatyta, kad vyrauja kelių esminių emocijų variacijos, kai pridedami grafiniai elementai, kurie lemia emocijos reikšmės pokyčius. Pastebėta, kad daugiausia variacijų turi *Pepe* varlė, kuri yra interneto memas, jame dažniausiai yra vaizduojama žalia antropomorfinė varlė su humanoido kūnu. Naujadarai vartojami siekiant sutaupyti laiko rašant žodžius, imituoti šnekamosios kalbos ypatybes ar paprasčiausiai kūrybiškai reikštis. Būtent dėl šių priežasčių kompiuterių tarpininkaujamos komunikacijos terpėse yra daugiau naujadarų nei ne kompiuterių tarpininkaujamose terpėse. Tokio naujadaro pavyzdys anglų kalboje yra *Y*, reiškiantis *kodėl?* (ang. *Why?*), tai sąlyginai turi aiškią prasmę dėl panašaus tarimo, siuntėjas sutaupo laiko ir pastangų. *Twitch* platformoje vyrauja su žaidimais ar žaidimų terminologija susiję naujadarai, dalis jų atspindi greitą ir nuolat besikeičiančią transliacijų aplinką, kurioje reikia reaguoti greitai. Taip pat pastebėta, kad dalis naujadarų atspindi kompiuterinių žaidimų kultūrą ir norą būti geriausiu, net jei tam reikia pašiepti kitą. Be to, Twitch.tv internetiniame pokalbyje vartojamos kalbos ypatybės daro įtaką bendrajai žaidėjų bendruomenės kalbai ne tik pačioje *Twitch* platformoje, bet ir už jos ribų.

4. Atlikto tyrimo rezultatai leidžia teigti, kad žiūrovų, stebinčių tiesioginę žaidimo transliaciją skaičius, nelemia gausaus įsitraukimo dalyvaujant tiesioginės žaidimo transliacijos pokalbyje. Tai puikiai iliustruoja COD žaidimo transliacijos analizė. Transliacija, kuri yra antra pagal žiūrovų skaičių, tačiau yra ketvirta iš nagrinėtųjų žaidimų pagal paskelbtų žinučių skaičių. Galima įžvelgti užuominas, jog esant itin didelio dydžio transliacijai, kurią stebi daugiau nei 150 tūkst. žiūrovų, žinučių skaičius bus tiesiogiai proporcingas žiūrovų skaičiui. Visgi tai yra numanoma, nes itin didelio dydžio žaidimų transliacijos nagrinėtos nebuvo. Skirtingų žanrų žaidimų transliacijų pasirinkimas leido manyti, kad skirtingo tipo žaidimo transliacijos žiūrovai skirtingai elgsis internetiniame pokalbyje. Iš tyrimo rezultatų nustatyta, kad žaidimo žanras nėra aktyvų dalyvavimą internetiniame pokalbyje lemiantis veiksnys. Tuo leido įsitikinti dvi tirtos pirmojo asmens šaudyklės žanro žaidimų COD ir CSGO įvairaus dydžio transliacijos. Nors žaidimų žanrai tokie patys, tačiau COD žaidimo transliacijoje žiūrovų paskelbtų žinučių skaičius pokalbių kambaryje buvo užfiksuotas

kelis kartus mažesnis nei to paties žanro CSGO žaidimo transliacijoje. Nagrinėjant žinučių skaičių įvairiose transliacijose, buvo iškelta hipotezė, kad tiesioginės žaidimo transliacijos transliuotojas savo asmenybe lemia žiūrovų įsitraukimą ir aktyvų dalyvavimą internetiniame transliacijos pokalbyje. Vis dėlto buvo prieita prie išvados, kad transliuotojo asmenybę tyrinėti yra gana sudėtinga, nėra aiškios sistemos ar metodo, kuriuo būtų galima nustatyti, kokios transliuotojo asmenybės savybės ir gebėjimai, bei kaip lemia didesnį ar mažesnį tiesioginės žaidimų transliacijos žiūrovų įsitraukimą ar dažną žinučių rašymą pokalbyje.

PASIŪLYMAI

Remiantis atlikto tyrimo rezultatais siūloma:

1. Siekiant detaliau ištirti žiūrovų įsitraukimo skatinimą, rekomenduojama tiesioginę žaidimo transliaciją stebėti ne iš anksto nustatytą laiko tarpą, o stebėti tiek, kiek trunka vienas žaidimo raundas ar mačas. Tokiu būdu būtų galima nustatyti, kuriose žaidimo stadijose žiūrovai yra aktyviausiai įsitraukę į transliaciją.
2. Atkreiptinas dėmesys, kad naudinga atlikti platesnio masto tiesioginių transliacijų (ne tik žaidimų) žiūrovų įsitraukimo tyrimus. Tai leistų nustatyti, kokios programos, t. y. kokio pobūdžio transliacijose žiūrovai pokalbių kambaryje dalyvauja aktyviausiai.
3. Žinant faktą, kad drastiškai išaugęs žiūrovų skaičius tiesioginio vaizdo transliacijoje proporcingai trumpina vidutinės žinutės ilgį pokalbių kambaryje (paprastai žinutę sudaro 1–3 žodžiai ar šypsenėlės), rekomenduojama atlikti gilesnį tyrimą, kuris leistų nustatyti konkrečią žiūrovų ribą, nuo kurios pokalbių kambaryje pradeda formuotis *krioklio* efektas.
4. Analizuojant kompiuterinių žaidimų transliacijas, patartina atkreipti dėmesį į transliuotoją, jo asmenybę, nes yra pagrindo manyti, kad transliuotojo charizma ne tik pritraukia didesnį žiūrovų skaičių, bet ir skatina arba neskatina aktyviau veikti pokalbyje internetu.
5. Tyrimas leido nustatyti, kad *Hearthstone* žaidimo pokalbių kambaryje vyksta išskirtinis tik *Twtich* platformai būdingas bendravimas. Nuodugniau tiriant šį komunikacinį fenomeną siūloma nagrinėti žaidimų transliacijas, kuriose vyrauja jaunesnė auditorija (iki 18 m.). Yra tikėtina, kad vyresnio amžiaus žiūrovai nepriims komunikacinių naujovių arba paprasčiausiai nedalyvaus internetiniame pokalbyje.
6. Norint geriau suprasti *Twitch* platformos transliacijų kalbines ypatybes, yra siūloma palyginti konkrečios transliacijos internetinio pokalbio turinį su kitų tiesioginių transliacijų platformų internetinių pokalbių turiniu. Tai leistų išskirti bendravimo skirtingos platformose skirtumus ir panašumus.
7. Būtų tikslinga atlikti ne tik angliškai kalbančių kanalų pokalbių turinio analizę, tai leistų nustatyti, kokiomis kalbinėmis savybėmis išsiskiria ne angliškai kalbanti auditorija, taip pat leistų prisiliesti prie konkrečios kultūros kalbos vartojimo ypatumų.

Siūlymai ateities tyrimams

Šiame darbe yra tiriamas *Twitch* platformos komunikacinis laukas ir internetinio pokalbio turinio ypatumai, tačiau atsižvelgiant į kritinę perspektyvą, yra daugybė kitų būdų, kuriais būtų galima tęsti tolesnius žaidimų transliavimo platformų tyrimus. Tolesnės *Twitch* platformos studijos galėtų orientuotis į platformos komercionalizavimą. Komerciniu požiūriu nuolatinis *Twitch* platformos

augimas ir sėkmė leido platformai plėstis ir už kompiuterinių žaidimų ribų. Štai 2018 m. *Twitch* pranešė, jog pradeda amerikietiškojo futbolo transliacijas. Transliuojamos rungtynės *Twitch* platformoje leidžia skatinti žiūrovų įsitraukimą bei skatina diskusiją.

Twitch yra ne tik puikus socialinis tinklas, bet ir nauja ir besiformuojanti reklamos priemonė, suteikianti galimybę įmonėms atrasti nišą ir joje reklamuoti savo produkciją. Šios srities tyrimai galėtų padėti reklamos srities darbuotojams sužinoti, kaip ir kokiais kanalais žaidėjai perka savo produktus ir koks geriausias būdas reklamuoti produktus atitinkamai auditorijai. Kadangi *Twitch* platforma yra tarp televizijos ir kompiuterinių žaidimų, tyrimai, kuriais būtų nusakomos rekomendacijos kaip naudotis šia platforma, reklamos tikslais būtų itin naudingi.

Kita daug žadanti galimybė būtų sutelkti dėmesį į tiesiogines transliacijas ne vaizdo žaidimų srityje. *Twitch* jau pradėjo ieškoti daugiau įvairaus turinio tiesioginėms transliacijos, įskaitant muzikantus, menininkus, sportininkus ar net tiesiog pokalbių kategorijas. Įdomu būtų sužinoti, kaip transliacijų turinio sąveikai įtaką daro transliacijos turinys.

BIBLIOGRAFIJOS ŠALTINIŲ SĄRAŠAS

1. „Adweek“. 2017. „How Much Time Will the Average Person Spend on Social Media During Their Life? (Infographic)“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.adweek.com/digital/mediakix-time-spent-social-media-infographic/
2. „Businessofapps“. 2020. Twitch Revenue and Usage Statistics (2020). Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/
3. „Newzoo“. 2019. „Newzoo Global Games Market Report 2019 | Light Version“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/
4. „Siemens“ 2019. „Synchronous vs. Asynchronous“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://docs.plm.automation.siemens.com/content/pl4x/18.1/T4EA/en_US/Teamcenter_Gateway-Technical_Connectivity_Guide/synchronous_vs_asynchronous.html
5. „Twitch“. 2017. „Relive your favorite Twitch moments of 2017“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://blog.twitch.tv/en/2017/12/19/relive-your-favorite-twitch-moments-of-2017-366694212e83/
6. „Twitchtracker“. 2019. „TWITCH STATISTICS & CHARTS“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://twitchtracker.com/statistics
7. Arjoranta, J. ir Siitonen M. 2018. „Why Do Players Misuse Emotes in Hearthstone? Negotiating the Use of Communicative Affordances in an Online Multiplayer Game“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://gamestudies.org/1802/articles/arjoranta_siitonen
8. Bingman, Christopher M. 2017. „An ethnography of Twitch streamers: negotiating proffesionalism in new media content creation“. Daktaro disertacija, Oklahomos universitetas. https://shareok.org/bitstream/handle/11244/50709/Bingham%20Twitch%20Dissertation.pdf?sequence=1&isAllowed=y
9. Borrowy, M. 2012. „Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy“. Bakalauro darbas. British Columbia universitetas.
10. Bourdieu, P. 1986. „Forms of Capital“. Handbook of theory and research for the sociology of education p. 241– 258.
11. Bruns, A. 2016. „Peer-to-Peer Interaction“. The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy. London: Wiley.
12. Bubas, Goran, Spitzberg, Brian 2008. „The relations of communication skills in face-to-face and computer-mediated communication“. Pranešimas konferencijoje Communication Policies and Culture in Europe. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d.

https://www.researchgate.net/publication/306165733_The_relations_of_communication_skills_in_face-to-face_and_computer-mediated_communication

13. Calleja, G. 2007. „Digital Game Involvement: A Conceptual Model“. *Games and Culture*, *2*(3), 236–260. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://doi.org/10.1177/1555412007306206
14. Chen, Ethan 2019. „Fans on Twitch can receive early access to Hearthstone Battlegrounds“. *Dailyesports 2019 m. lapkričio 8 d.* https://www.dailyesports.gg/fans-on-twitch-can-receive-early-access-to-hearthstone-battlegrounds/
15. Cheung, G. 2017. „Commentary in: Chat Speed OP PogChamp: Practices of Coherence in Massive Twitch Chat“. Paskelbta konferencijoje CHI '17: Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, p. 971. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/316611184_Chat_Speed_OP_PogChamp_Practices_of_Coherence_in_Massive_Twitch_Chat
16. Cheung, Gifford 2011. „Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/221514708_Starcraft_from_the_Stands_Understanding_the_Game_Spectator
17. Chin, Leonara 2016. „Advantages and disadvantages of computer mediated communication in the context of unimas students and staff“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://newtechnocomm.wordpress.com/2016/03/05/advantages-and-disadvantages-of-computer-mediated-communication-in-the-context-of-unimas-students-and-staff/
18. Consalvo, Mia 2017. „Player one, playing with others virtually: what's next in game and player studies“. *Critical Studies in Media Communication*, 34(1).
19. Crystal, D. 2006. „Language and the internet“ (Antrasis leidimas.). Kembridžo Universiteto Leidykla. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://medicine.kaums.ac.ir/uploadedfiles/files/language_and_%20the_internet.pdf
20. Crum, Jeremy 2012. „Advantages and Disadvantages of Computer Mediated Communication“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://denvertechnology.blogspot.com/2012/11/advantages-and-disadvantages-of.html
21. Crumlish, Christian, Malone, Erin 2019. „Designing social interfaces „ Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://designingsocialinterfaces.com/patterns/Synchronous_vs._Asynchronous
22. Davis, B. H., Brewer, J. P. 1997. „Electronic discourse: Linguistic individuals in virtual space. Albany“. Niujorko valstijos universiteto leidykla.
23. Deng, J., Cuadrado, F., Tyson, G., & Uhlig, S. 2015. „Behind the game: Exploring the twitch streaming platform“. *International Workshop on Network and Systems Support for Games* (NetGames). https://doi.org/10.1109/NetGames.2015.7382994

24. Dunn, R. 2013., „Identity Theories and Technology“. p.30. Rytų Tenesio valstijos universtitas, JAV.
25. Egger, Jay 2015. „How exactly do Twitch streamers make a living? Destiny breaks it down“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://dotesports.com/general/news/twitch-streaming-money-careers-destiny-1785
26. Fitzgerald, Britney 2012. „Did Abraham Lincoln Pioneer Emoticons? 1862 Speech May Offer Clues“. 2012 m. rugsėjo 19 d. https://www.huffpost.com/entry/abraham-lincoln-emoticons_n_1893411?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAE98q8pXbubMfVeIvCyPc-v6HzR5M7lhL56O7h-XgTU5Nnwqe_dOjx-GpZSWXVIp6rwhLOXAcWVXudSVrqjgW_iwftdvG0uHAn5HADnW9PRtBsI0p1aXnY2Jy6ZSIf7Cv5EtUm3StJlM3rvYIoqoKOuyBL2_iiKSI7dMd0YXI7t0&guccounter=2
27. Georgakopoulou, Alexandra. 2011. „Computer-mediated communication“. *Pragmatics in Practise* 190-204. Žiūrėta 2020 kovo 13 d. https://www.textosenlinea.com.ar/libros/De%20Baugrande%20y%20otros%20-%20Discursive%20Pragmatics%20Handbook%20of%20Pragmatics%20-%20Highlights%20-%202011.PDF
28. Gosling, V. K., Crawford, G. 2011. „Game scenes: Theorizing digital game audiences“. *Games & Culture, 6*(2): 135-154.
29. Greenfield, Patricia 2003. „Online discourse in a teen chatroom: New codes and new modes of coherence in a visual medium“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/223196787_Online_discourse_in_a_teen_chatroom_New_codes_and_new_modes_of_coherence_in_a_visual_medium
30. Grushevskaya, V. Yu 2019. „Problems and prospects of studying video blogs as a channel for shaping public opinion of Russian young people“. Pranešimas konferencijoje International Scientific and Practical Conference on Digital Economy. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/337963506_Problems_and_prospects_of_studying_video_blogs_as_a_channel_for_shaping_public_opinion_of_Russian_young_people
31. Hamilton, W. A., Garretson, O., Kerne, A. 2014. „Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/266655429_Streaming_on_twitch_Fostering_participatory_communities_of_play_within_live_mixed_media
32. Hamilton, William A., Garretson, Oliver, Kerne, Andruin 2014. „Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d.

https://www.researchgate.net/publication/266655429_Streaming_on_twitch_Fostering_participatory_communities_of_play_within_live_mixed_media

33. Henricks, T. S. 2011. „Caillois's Man, Play, and Games: An Appreciation and Evaluation“. *American Journal of Play*, 3(2). Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1070247.pdf
34. Herring, S. C. 1999. „Interactional Coherence in CMC“. Journal of Computer-Mediated Communication, 4(4). Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1999.tb00106.x
35. Herring, Susan 2004. „Computer-mediated discourse analysis: an approach to researching online communities“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/285786435_Computer-mediated_discourse_analysis_an_approach_to_researching_online_communities
36. Hope, Alex 2014. „The Evolution of the Electronic Sports Entertainment Industry and its Popularity“. *Computers for Everyone*, 87-88. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/282403716_The_Evolution_of_eSports_An_Analysis_of_its_origin_and_a_look_at_its_prospective_future_growth_as_enhanced_by_Information_Technology_Management_tools
37. Huizinga, J. (1938). „Homo ludens: A study of the play-element in culture“. Kettering, OH: Angelico leidykla. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf
38. Järvinen, A. 2003. „Making and Breaking a Game: A typology of Rules“. Paskelbta konferencijoje DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference p. 68–79. Digital Games Research Association. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/221217603_Making_and_breaking_games_a_typology_of_rules
39. Jenkins, H. 2006. „Convergence culture: Where old and new media collide“. Niujorko universiteto leidykla. https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf
40. Jenkins, H. 2006. „Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture“. Niujorko universiteto leidykla.
41. Jiang, Bazarova, Hancock, 2011. „From perception to behavior: Disclosure reciprocity and the intensification of intimacy in computer-mediated communication“. *Communication Research*, 40, 125-143.

42. Jin, D. Y., Chee, F. 2008. „Age of New Media Empires: A Critical Interpretation of the Korean Online Game Industry“. *Games and Culture*, 3(1), 38–58. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://doi.org/10.1177/1555412007309528
43. Juul, J. (2003). „The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness“. Paskelbta konferencijoje DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference. Digital Games Research Association. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/
44. Kaytoue, Mehdi, Silva, Arlei, Meira, Wagner Jr. 2012. „Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming“. Paskelbta konferencijoje WWW 2012 - Proceedings of the 21st international conference on World Wide Web. New York: ACM. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/239761878_Watch_me_playing_I_am_a_professional_a_first_study_on_video_game_live_streaming
45. Kappen, D. L., Mirza-Babaei, P., Johannsmeier, J., Buckstein, D., Robb, J., Nacke, L. E. 2014. „Engaged by boos and cheers: the effect of co-located game audiences on social player experience“. *CHI PLAY '14 Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play* p. 151–160. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://doi.org/10.1145/2658537.2658687
46. Kiesler, Sara, Ren, Yuqing, Zhang, Hui 2007. „Watching together: Integrating text chat with video“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/221514712_Watching_together_Integrating_text_chat_with_video
47. Lane, Derek R. 1994. „Computer-Mediated Communication in the Classroom: Asset or Liability?“ Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://web.archive.org/web/20141218182124/http:/www.uky.edu/~drlane/techno/cmcasset.htm
48. Lankoski, P., Björk, S. 2015. „Formal Analysis of Gameplay“. *Game research methods: An overview* p. 23–34. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:816775/FULLTEXT01.pdf
49. Lewis, C., Fabos, B. 2005. „Instant messaging, literacies, and social identities. Reading Research Quarterly“. 40, 470–501. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://doi.org/10.1598/RRQ.40.4.5
50. Lister, Martin, Dovey, Jon, Giddings, Seth, Kelly, Kleran 2009. „New Media: a critical introduction“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/New_media.pdf

51. Lojeski, Westwell, 2015. „Virtual distance: technology is rewriting the rulebook for human interaction“. *Theconversation* 2015 kovo 13 d. https://theconversation.com/virtual-distance-technology-is-rewriting-the-rulebook-for-human-interaction-38693
52. Merchant, G. 2001. „Teenagers in cyberspace: An investigation of language use and language change in internet chatrooms“. *Journal of Research in Reading*, 24, 293–306. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-9817.00150
53. Olejniczak, Jędrzej 2015. „A linguistic study of language variety used on twitch.tv: desriptive and corpus-based approaches“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://www.afahc.ro/ro/rcic/2015/rcic'15/IEL/Olejniczak.pdf
54. Palillo, John 2006. „The Virtual Speech Community: Social Network and Language Variation on IRC“. Journal of computer-mediated communication (4)4. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.1999.tb00109.x
55. Park, Jaram, Barash, Vladimir, Fink, Clay, Cha, Meeyoung 2013. „Emoticon Style: Interpreting Differences in Emoticons Across Cultures“ Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/261995763_Emoticon_Style_Interpreting_Differences_in_Emoticons_Across_Cultures
56. Recktenwald, D 2018. „The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between Conversation and Commentary“. Daktaro disertacija, Honkongo politechnikos universitetas. https://www.researchgate.net/publication/333260391_The_Discourse_of_Online_Live_Streaming_on_Twitch_Communication_between_conversation_and_Commentary
57. Romiszowski, Alexander, Mason, Robin 2003. „Computer-mediated communication“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/computer-mediated_communication_-_chapter_15.pdf
58. Rosenbaun, L., Rafaeli, S., Kurzon, D. 2016. „Participation frameworks in multiparty video chats cross-modal exchanges in public Google Hangouts“. *Journal of Pragmatics*, 94, 29–46. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2016.01.003
59. Runeson, Andreas 2017. „Performing on a digital stage A Twitch.tv case study on streamer behavior“. Daktaro disertacija, Uppsala universitetas. http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1143781/FULLTEXT01.pdf
60. Sabia, Taha 2018. „Managing the Popularity of Streams in the Twitch.tv Gatekeeping Network“. Daktaro disertacija. Tampero universitetas.

61. Santoro, Gerry 1995. „Overview of computer-mediated communication in education“. Computer-mediated communication and the online classroom: Overview and perspectives. Cresskill, NJ: Hampton spaustuvė. https://www.december.com/cmc/mag/1995/apr/berge.html
62. Sjöblom, M., & Hamari, J. 2016. „Why Do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users“. *SSRN Electronic Journal*. https://doi.org/10.2139/ssrn.2779543
63. Spatafora, J. N. 2008. „IM learning 2 write? A study on how instant messaging shapes student writing“. Nepaskelbtas magistro darbas. Queens Universitetas, Kingston, Ontario, Canada. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://qspace.library.queensu.ca/bitstream/handle/1974/1001/Spatafora_Julia_N_200801_MEd.pdf?sequence=1
64. Spitzberg, Brian H. 2006. „Preliminary Development of a Model and Measure of Computer-Mediated Communication (CMC) Competence“. *Journal of Computer-Mediated Communication* 11(2). Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.2006.00030.x
65. Suganuma, Nicole K. 2018. „An ethnography of the Twitch.tv streamer and viewer relationship“. Magistro darbas, Kalifornijos valstijos universitetas. https://search.proquest.com/openview/895d679002fa7dabd3f1d873cdba6319/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y
66. Tagliamonte, S. A., Denis, D. 2006. „LOL for real! Instant messaging in Toronto teens“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.researchgate.net/publication/259252708_LOL_for_real_Instant_messaging_in_Toronto_teens
67. Taylor, N. T. 2016. „Now you’re playing with audience power: The work of watching games“. *Critical Studies in Media Communication*, *33*(4), 293–307. https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1215481
68. Taylor, T. L. 2012. „Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://cpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.suffolk.edu/dist/5/1153/files/2015/02/Raising-the-Stakes-E-Sports-and-the-Professionalization-of-Computer-Gaming.pdf
69. Tamaševičius, Virginijus 2015. „Tyrimų metodai: mokomoji knyga“. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, 2015. 134
70. Varnhagen, Connie, McFall, G. Peggy, Pugh, Nickole, Routledge, Lisa 2010. „LOL new language and spelling in instant messaging“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d.

https://www.researchgate.net/publication/225961195_Lol_New_language_and_spelling_in_instant_messaging

71. VLKK, 2020. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. http://www.vlkk.lt/konsultacijos/553-chat-ciatas-pokalbis-internetu
72. Wagner, M. G. 2006. „Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development“. p. 437–442
73. Walther, J. B. 1996. „Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction“. *Communication Research*, 23, 3-43.
74. Werry, C. C. 1996. „Linguistic and Interactional Features of Internet Relay Chat“. Computer-mediated communication: Linguistic, social, and cross-cultural perspectives (39) p. 46–63. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.semanticscholar.org/paper/Linguistic-and-interactional-features-of-Internet-Werry/f773573e933141db0fd32811c27a4a2dc7165bd3
75. Zachary, Fenell 2017. „Disadvantage for Communication in Computer Technology“. Žiūrėta 2020 m. kovo 13 d. https://www.techwalla.com/articles/disadvantage-for-communication-in-computer-technology
76. Gaižauskaitė, Inga 2016. „Socialinių tyrimų metodai: kokybinis interviu“. Žiūrėta 2020 m. balnadžio 6 d. https://repository.mruni.eu/bitstream/handle/007/16209/12_Socialini%C5%B3%20tyrim%C5%B3%20metodai-Kokybinis-interviu.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Laurynas Smolskas. *Žaidimų vaizdo tinklaraščių komunikacija Twitch kanale.* Magistro darbas. Vilnius: Mykolo Romerio Universitetas. 137 p.

SANTRAUKA

Twitch.tv yra viena lankomiausių internetinių svetainių, skirtų vaizdo žaidimų tiesioginiam transliavimui. Šiame darbe, atlikus stebėjimą ir mokslinių darbų analizę, stengiamasi nustatyti, kaip yra komunikuojama *Twitch* platformoje. Twitch.tv yra prieinama Europos, Šiaurės bei Pietų Amerikos ir Rytų Azijos šalims, platformoje yra vartojama anglų kalba. Dėl vienos vartojamos kalbos visi platformos naudotojai turi galimybę dalyvauti internetiniuose transliacijų pokalbiuose. Vienu metu *Twitch* platformoje tiesiogines transliacijas stebi apie pusė milijono žmonių, o pagrindinių transliacijų metu jos sulaukia daugiau kaip šimto tūkstančių aktyvių vartotojų, kurie ne tik žiūri transliaciją, bet ir sąveikauja, diskutuoja pasitelkdami internetinį pokalbį. Šie veiksniai daro didžiulį poveikį pranešimų pobūdžiui ir struktūrai. Didžiulė įvairialypė kompiuterinių žaidimų mėgėjų bendruomenė (vidutiniškai 16–26 metų) labai savotišku būdu komentuoja ir aptarinėja žaidimus ar transliacijose vykstančius įvykius. *Twtich* internetiniuose pokalbiuose yra gausu naujadarų, prasmingų piktogramomis išreikštų emocijų bei emocijų, išreikštų tekstu, jų atsiradimą ir plėtrą lėmė memų ir internetinių komiksų kultūra. Darbo struktūra: pirmoje dalyje nagrinėjama tiesioginės transliacijos vieta tarp kitų medijų, antroje dalyje analizuojama Twitch platforma, pateikiamos jos veikimo mechanikos, trečiame skyriuje yra aprašomas tyrimas, jo eiga ir rezultatai.

Raktiniai žodžiai: Twitch; tiesioginė transliacija; pokalbis internetu; elektroninis sportas.

Laurynas Smolskas. *Communication of games live streming blogs on the Twitch channel.* Master thesis. Vilnius: Mykolas Romeris University. 137 p.

SUMMARY

Twitch.tv is one of the most visited websites for live streaming of video games. This paper seeks to determine the peculiarities of communication on the Twitch platform using observation and analysis of research papers. Twitch.tv is available from all countries in Europe, North and South America and East Asia and the main language used by the majority of users of the platforms are English. Linguistically, one of the most important aspects is that all users of the platforms have the opportunity to participate in online streaming conversations. About half a million people watch a live broadcast on the Twitch platform at one time, and the main broadcasts receive more than a hundred thousand active users who not only watch the broadcast but also interact and discuss via online chat. These factors have a major impact on the nature and structure of the messages. A large, diverse community of computer game enthusiast (average 16 – 26 years old) comments and discusses games or live events in a very unique way. Twitch online chat is full of neologisms, meaningful iconic emotion and emotions expressed in the text, the emergence and development of which was determined by the culture of memes and online comics. Structure of the work: the first chapter deals with the place of live streming among other media, the second part is analyzed on the Twitch platform, presenting its mechanics, the third chapter describes the study and results.

Keywords: Twitch, live streaming, chat, electronic sport.

PRIEDAI

1 PRIEDAS

Žaidimo Call of Duty: Modern Warfare pokalbis internetu vidutinio dydžio transliacijoje

Data: 2020.03.24

Transliuotojas: Grimmmz https://www.twitch.tv/grimmmz
Žiūrovų skaičius: 8 tūkstančiai
Pokalbio trukmė: 5 min

1. 2:09 **mafuskas**: lololol
2. 2:09 **lolopaka**: 
3. 2:09 **xx_Pointer_xx**: lol
4. 2:09 **bapic**: duuuude hahahahahaha freakiung lol
5. 2:09 **bajtolini**: streamer is breaking the game again!
6. 2:09 **pega2u2**: what how did he figure that out
7. 2:09 **namako32**:
8. 2:09 **pega2u2**: fucking legend
9. 2:09 **matthew_devonport**: cluster on him
10. 2:10 **Petite9**: Yeah, we'll see. I've been staying home since last week except for groceries and buying things for my garden
11. 2:10 **Petite9**: @decript727 ^^
12. 2:10 **meechall**: 
13. 2:10 **meechall**: lmao
14. 2:10 **pega2u2**: this gun is shredding motherfduckers like cheese
15. 2:10 **EX0TIC_ASTR0**: 
16. 2:10 **Petite9**: haha I love this XD
17. 2:11 **decript727**: @Petite9 Good. I've been working lots at a drug/general store which is an essential service so for sure I'm a carrier, just trying not to spread to others

    2:12 **Petite9**: yeah, be safe out there @decript727 !
18. 2:12 **chinanumbawaan**: Is his teammate an Aussie?
19. 2:12 **DreadPunisher**: How many wins u got?
20. 2:12 **gonewildebeest**: @chinanumbawaan yup, melbourne
21. 2:12 **chinanumbawaan**: Australia number one
22. 2:12 **Slapple112**: Anybody else use the tactical voice chat option?
23. 2:12 **decript727**: @Petite9 Ditto. Take care
24. 2:12 **Valkatron**: 
25. 2:13 **JJJitters**: *message deleted by a moderator.*
26. 2:13 **JJJitters**: *message deleted by a moderator.*
27. 2:13 **Table3ater**: Australia number ten
28. 2:13 **Petite9**: thanks  @decript727

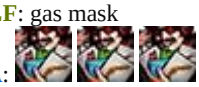
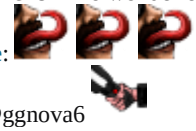
Žaidimo Call of Duty: Modern Warfare pokalbis internetu didelio dydžio transliacijoje

Žaidimas: Call of Duty: Modern Warfare

Data: 2020.03.16

Transliuotojas: DrDisrespect https://www.twitch.tv/drdisrespect
Žiūrovų skaičius: 40 tūkstančių
Pokalbio trukmė: 5 min

1. 9:51 **RUNnRI0T**: Doc you're a legend
2. 9:51 **EliteHDX**: @aareni 
3. 9:51 **kdadlad**: The Summit special lol
4. 9:51 **smit0r**: GIVE EM THE LOVE CHAD, CHILD PLEASE
5. 9:51 **asavagesamurai**: Anthony Alfred popped off and served the Chicken Alfredo
6. 9:51 **arich814**: @triple__m if that was sarcasm, you dont understand how to use it properly. jesus christ. there is no scenario where what you responded with was sarcasm...
7. 9:51 **waysheeeee**: i dont think thats chad lol?
8. 9:51 **TommyTwoBeers**: Anthony Alford is who they are against and plays for the blue jays! Hahaha
9. 9:51 **austins3230**: Chad isnt there with them
10. 9:51 **wormhole12345**: OCHOOO
11. 9:51 **NPA1985**: that's Anthony Alfred for you
12. 9:52 **StriderCRB**: @Devil_In_JC How are ya now
13. 9:52 **ffsCrow**: shooting in the air @DrDisrespect
14. 9:52 **yo_quo**: let's go Chad!!
15. 9:52 **calidude42**: teamwork
16. 9:52 **Gohkue**: 
17. 9:52 **ghost_touch**: YOUR GETTING SHOT BY ANTHONY ALFRED 
18. 9:52 **Nightbot**: The Instagram - https://www.instagram.com/drdisrespect/
19. 9:52 **TheNichoulas**: @drdisrespect did you remember the 4 minute stream delay?
20. 9:52 **jz_rz**: 
21. 9:52 **Devil_In_JC**: @StriderCRB good and you, not so bad, no time for the pleasantries!
22. 9:52 **waysheeeee**: that's 100% not chad ocho cinco lol
23. 9:52 **ABRAZAVA**: Bring em in
24. 9:52 **austins3230**: Chad!
25. 9:52 **larrabeast87**: What a desperate little pansy shooting in the aie
26. 9:52 **yo_quo**: protect chad lol
27. 9:52 **Fractal_universe**: i hope chad just starts slaying
28. 9:52 **BIGH4P4**: @DrDisrespect is the Anthony Alfred of streamers.
29. 9:52 **aareni**: @A_lex661 yes first time subscribed... it was not possible to comment befor
30. 9:52 **bazingaahpunk**: 
31. 9:52 **techsimmons**: mp7 needs serious buff
32. NahChillNateSubscribed with Twitch Prime
33. 9:52 **asavagesamurai**: Anthony Alfredo hits all these mission impossible shots in midair

34. 9:52 **blackonblackonslateblack**: DED
35. 9:52 **LordLitago**: 
36. 9:52 **calidude42**: NICE
37. 9:52 **triple__m**: @arich814 there is - the one where you make fun of nick because he works out and made a stereotypical comment that he says 'gains too much' which has no creaitivity, so I hit you with 'snowflake' which is the same shit. but youre really too dumb to understand.
38. 9:52 **Gismo1977**:  @CC
39. 9:52 **Alan_One**: 
40. 9:52 **Philzilla**: Apex Predator? is that a stream sniper?
41. 9:52 **NoFearFps**: what a shot DOC
42. 9:52 **Deano_R87**: 
43. 9:53 **ThunderW0LF**: gas mask
44. 9:53 **ALEX_FBLA**: 
45. 9:53 **StriderCRB**: DOC IS INSANE
46. 9:53 **trukstopthot**: CHAT WHAT TOURNAMENT IS THIS?
47. 9:53 **aareni**: @A_lex661 im drdisrespect's fan
48. 9:53 **Nightbot**: @DrDisrespect -> A 120s commercial has been started.
49. 9:53 **PhantomWalrus**: Where's Chad? 
50. 9:53
51. 
52. **ggnova6**:  @Gismo1977
53. 9:53 **Torogithron**: stoling
54. Uurandy37Subscribed with Twitch Prime
55. 9:53 **arich814**: @triple__m blocked. get out of my life you pile of shit
56. 9:53 **Devil_In_JC**: if you don't watch Letterkenny, sign off and go improve your lives ya fuckin pylons
57. 9:53 **yo_quo**: Chad is going to carry
58. 9:53 **Gismo1977**: 40 million in the arena, why is it so quiet here?
59. 9:53 **OMG_Gaming80**: DID THE TOURNEY START?
60. 9:53 **jordanburrell123**: @trukstopthot corona virus charity stream
61. 9:53 **kpxinvictus**: I like how nick is whispering like dude can hear him 
62. 9:53 **BIGH4P4**: Chad is part of controller gang.
63. 9:53 **ItsWeakSauce**: @aareni don't talk to my boo @a_lex661 please. Thank you 
64. 9:53 **triple__m**: @arich814 no wonder others made fun of you, youre so fucking stupid. Lol
65. 9:53 **TKTombstone**: 
66. 9:53 **Gismo1977**: @ggnova6
67. 9:53 **ggnova6**: he doesn't have discord @PhantomWalrus
68. 9:53 **Smomax99**: 
69. RiplaekicSubscribed at Tier 1. They've subscribed for 12 months, currently on a 3 month streak!
70. 9:53 **Breezy_Fo_Sheezy**: @aareni welcome to the slick mama club, its a lifelong commitment.
71. 9:53 **KappaDon**: this is literally interchange lol
72. 9:53 **Validas**: you're clearly in the wrong @arich814
73. mustangs303Subscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 8 months!

74. 9:53 **mustangs303**: sub daddy
75. 9:53 **rGhostx**: @aareni welcome 
76. 9:53 **FUTUROSURF**: 3RD PLAYER MUTED???
77. 9:54 **PhantomWalrus**: @ggnova6 Yeah, I was meaning that sequence. He wasn't close enough to show on the mini map for a bit 
78. 9:54 **asavagesamurai**: Ocho Cinco needs to use his console stuns
79. 9:54 **austins3230**: OCHOCINCO
80. 9:54 **calidude42**: watch your six
81. 9:54 **yo_quo**: let's go chad!
82. 9:54 **TheNichoulas**: @drdisrespect did you remember the 4 minute stream delay or naw?
83. 9:54 **aareni**: thank you guys!
84. liveturbo24Subscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 4 months!
85. 9:54 **liveturbo24**: Doc is the best streamer ever. Keep it up Doc. Snap them up!!!
86. 9:54 **DiRTY_SANGWHiCH**: I wish doc played more with nick
87. 9:54 **vetoland**: WAKE UP CHAD
88. 9:54 **GCrackaMasta**: anononononon
89. 9:54 **crave132**: wheres ocho cincos voice
90. 9:54 **PhantomWalrus**: @DiRTY_SANGWHiCH Same
91. 9:54 **NoFearFps**: anon get your shit together
92. 9:54 **blackonblackonslateblack**: CHAD DOWN AGAIN
93. 9:54 **StriderCRB**: anon needs to download discord jese
94. 9:54 **romanspartan117**: CMON OCHO CINCO !
95. 9:54 **vetoland**: 

96. 9:54 **OMG_Gaming80**: who's Chad???
97. 9:54 **austins3230**: OCHO CINCO 
98. 9:54 **Devil_In_JC**: You were watching your favorite streamer the other dayyyy....
99. 9:54 **eviltaco_**: 
100. 9:54 **Drell_Assassin**: 

101. 9:54 **ggnova6**: @PhantomWalrus gotcha. yeah, dude was a ghost that whole time, except for going down 
102. 9:54 **bazingaahpunk**: 
103. 9:54 **DiRTY_SANGWHiCH**: @phantomwalrus they are hilarious
104. 9:54 **yo_quo**: good shit chad! that's how you bait
105. 9:54 **beef_root**: 
106. 9:54 **smit0r**: Chad do a touchdown celebration!
107. 9:54 **arich814**: @Validas eat shit
108. 9:54 **asavagesamurai**: Ocho Cinco died because look how many numbers he has in his name
109. 9:55 **monsimmons**: cinc hunjo!
110. 9:55 **PhantomWalrus**: @ggnova6  @DiRTY_SANGWHiCH They really are. Fun to watch together
111. 9:55 **yo_quo**: someone give chad some armor lol
112. 9:55 **MyLittlePonyXD**: NICK POOPING OFF
113. 9:55 **ErichR**: hey doc. i just won 
114. revz19Subscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 21 months!

115. 9:55 **revz19**: Ooooo baby, baby. 21 months
116. 9:55 **RigorousBarley**: So much money!
117. 9:55 **eviltaco_**: bullet sponge 
118. 9:55 **vetoland**: 
119. 9:55 **aareni**: 💜 💜 💜
120. 9:55 **NoFearFps**: what the fuck CHAD STAY ALIVE
121. 9:55 **OMG_Gaming80**: GET UP CHAD!!!
122. 9:55 **Its_Jt1994**: `11k pog
123. 9:55 **austins3230**: MP5
124. 9:55 **Breezy_Fo_Sheezy**: nick doing big work as timmy would say
125. 9:55 **ggnova6**: Chad playing a tank character rn 
126. funksta101Subscribed at Tier 1. They've subscribed for 20 months, currently on a 18 month streak!
127. 9:55
128.
129. **ItsWeakSauce**: Rooooids!!!
130. 9:55 **Devil_In_JC**: @asavagesamurai he died because he failed to stay alive. back to you in the stuido
131. 9:55 **calidude42**: gear up
132. 9:55 **NamelessDread**: is Nick ever sad
133. 9:55 **BIGH4P4**: OCHO > ANTHONY ALFREDO
134. 9:55 **A_lex661**: 
135. 9:55 **impris0nmike**: take the p90
136. 9:55 **FUTUROSURF**: CHADNOOB
137. ReportForTrollSubscribed with Twitch Prime
138. 9:55 **h2oD**: is this tarkov
139. quakedeaSubscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 16 months!
140. 9:55 **quakedea**: it's not 16 months straight but I'm tryin
141. 9:55 **milner827**: your playing with ocho
142. 9:55 **OMG_Gaming80**: Doc has 2 more MP's
143. 9:55 **monsimmons**: fuck anthony alfredo 
144. 9:55 **austins3230**: ANTHONY ALFRED MIGHT BE BETTER THAN OCHO
145. 9:55 **wormhole12345**: Is that OCHOOO?
146. 9:56 **ItsWeakSauce**: I bet nick wakes up and shoot 30mg of test right into his ass
147. 9:56 **Iscrappy503**: OCHO HAS NO SOUND ON HIS STREAM... SOMEBODY HELP HIM
148. 9:56 **yo_quo**: Chad's the man
149. 9:56 **ReportForTroll**:  YES
150. 9:56 **milner827**: OCHOCINCO
151. 9:56 **monsimmons**: why isn't the third guy talking?
152. 9:56 **IncredibleJoker**: Self res

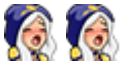
Žaidimo League of Legends pokalbis internetu vidutinio dydžio transliacijoje

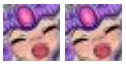
Žaidimas: League of legends

Data: 2020.03.24

Transliuotojas: Gosu https://www.twitch.tv/gosu
Žiūrovų skaičius: 4 tūkstančiai
Pokalbio trukmė: 5 min

1. 2:33 **birdofqin**: CANNON TAX
2. 2:33 **Sauren_**: Blitz betrayal
3. 2:33 **1010101010_01**: THAT TAX LOL
4. 2:33 **XLelouchX**: yeah you need to auto hit in the early game
5. 2:33 **nyeaheh**: TAXED OMGEALUL
6. 2:33 **darklones95**: this ekko is garbage holy
7. 2:33 **cobalt_god**: PepegaPls cannon ekko
8. 2:33 **Ragequitter91**:
9.
10. takes cannon
11. 2:33 **Paxaj358**: jj
12. 2:33 **Meghna_**: @wtfADCdiffXD idk man, I feel like she should heal him once, and then get off
13. 2:33 **WannaCuddles**: EKKO 7
14. 2:34 **Crunch4000**: girls playing league
15. 2:34 **birdofqin**: NICE FLASH THO
16. 2:34 **wtfADCdiffXD**: @Meghna_ but she is
17. 2:34 **RFCastro00**: BLITZ
18. 2:34 **nyeaheh**: KEKW
19. 2:34 **cobalt_god**: LULW
20. 2:34 **strategyfromwind**: F
21. 2:34 **mowcow420**: KEKW
22. 2:34 **pressuresponge**: Uncle Jamal not on his famous renekton
23. 2:34 **pasya99**: KEKW
24. 2:34 **SoynifyK**: god hook
25. 2:34 **8bakedcookies**: OUF
26. 2:34 **strategyfromwind**: xD
27. 2:34 **zefrogi**:
28. 2:34 **mewty75**:
29. 2:34 **wtfADCdiffXD**: @Meghna_ but she cant prevent gosu from inting KEKW
30. 2:34 **healthdispenser**: blitz swiftness boots kekw
31. 2:34 **BossOfTheWeed26**:
32. 2:34 **XxdafgxX**: xD
33. 2:34 **おもしろ** (reiakira3): whats going on
34. 2:34 **pacman_Bot**: fuck me
35. 2:34 **nyeaheh**: KEKW SAID IT
36. 2:34 **crriis**: KEKW
37. 2:34 **LameEnc**: LULW
38. 2:34 **sweetheart_lizzy**: love you gosu~

39. 2:34**nickgal96**: !settings
40. 2:34**PRESLicom**: 
41. 2:34**Crazy_dog92**: LOL WTF
42. 2:34**Meghna_**: @wtfADCdiffXD ok dude, I must have missed her I guess
43. 2:34**birdofqin**: TOP? FIORA? CARRY? vs Kayle HAHA SURE
44. 2:34**Alllas**: yuumi so bad
45. 2:34**Lil_zeus**: !followtime
46. 2:34**madsrem**: nice hp
47. 2:34**joshuarrichie**: kekw
48. 2:34**birdofqin**: XD
49. 2:34**nyeaheh**: KEKW
50. 2:34**DARKNatasha**: 
51. 2:34**crimsonclaaw**: holy fuck thats tilting
52. 2:34**Fernyan**: !cannon
53. 2:34**healthdispenser**: canno KEKW
54. 2:34**imxkolek**: CANNON X:DF
55. 2:34**LameEnc**: KEKW
56. 2:34**fingolfin17**: 
57. 2:34**XLelouchX**:  nice afk farm
58. 2:34**taksimdelisicenk**: CANN OMEGALUL N
59. 2:35**mowcow420**: :PPPPP
60. 2:35**wtfADCdiffXD**: damn hes tilted YEP
61. 2:35**nyeaheh**: KEKW EEEE TUU
62. 2:35**reasoNNNS2**: botlanes are so unbalanced atm....
63. 2:35**birdofqin**: CSLUL
64. 2:35**darklones95**: im not playing and im tilted lol
65. 2:35**Nightbot**: If you cannot view the stream or get choppy FPS, go to chrome settings > show advanced settings > disable hardware acceleration
66. 2:35**ranacond**: !opgg
67. 2:35**Nightbot**: Gosu's OP.GG = https://na.op.gg/summoner/userName=ad322
68. 2:35**LameEnc**: cs 
69. 2:35**1010101010_01**: imagine if ez q crit lol
70. 2:35**taksimdelisicenk**: cs KEKW
71. 2:35**Alllas**: GOD CS XD
72. 2:35**kataloha**: 
73. 2:35**Ragequitter91**: LOL game's trolling you right now
74. 2:35**Vismoll**: oh he s tilted
75. 2:35**XLelouchX**:  airpressure makes it hard to cs
76. 2:35**Akashi_x0**: oi 
77. 2:35**Cab_10_melon**: any way to turn town music?
78. 2:35**HelloKinna**: Yuumi players 
79. 2:35**Cab_10_melon**: down*
80. 2:35**Buggzzzz**: whats song name
81. 2:35**Ragequitter91**: @Cab_10_melon Have you tried lowering the volume
82. 2:35**Fernyan**: Blitz 
83. 2:35**zlajadojaja**: last hit?

84. 2:35 XLelouchX: pog instant protobelt ks try
85. 2:36 amel777: elo?
86. 2:36 muunn: @Gosu what is ur opinion on the manamune draven build?
87. 2:36 Nightbot: Subscribe with Twitch Prime for free and get a free permanent mystery skin (as long as your Twitch account is connected with your League account) https://twitch.amazon.com/prime/loot/lol2
88. 2:36 pacman_Bot: @cab_10_melon you have the volume button on pc/phone
89. 2:36 birdofqin: GMaster
90. 2:36 oafmane: @Buggzzzz says it on screen but below us smooth remix - seven lions
91. 2:36 kac_D: @Gosu do you not get carpal tunnel?
92. 2:36 amel777: LMAOO
93. 2:36 Crunch4000: am i the only one who mutes champion voices?
94. 2:36 Lieutenant_Dumbass: Z O O M I E S peepoHappy
95. 2:36 wtfADCdiffXD: idk adc in 2k20 is just who has the better teammates around 24 7
96. 2:36 Cab_10_melon: @Ragequitter91 pog i want music vol down but not game sound
97. 2:36 oafmane: @Crunch4000 MUNDO GO WERE ME PLEASES
98. 2:36 amel777: true
99. 2:36 AnnieKujo: 
100. 2:36 vachinal: ?????
101. 2:36 deoniqjp: KEKW
102. 2:36 xNeverrozu_: ??
103. 2:36 LameEnc: flash KEKW
104. 2:36 naneliv0dka: Na f
105. 2:36 cyclothymiao: KEKW
106. 2:36 Buggzzzz: @oafmane thx bro
107. 2:36 himfeni: Happens KEKW
108. 2:36 birdofqin: 4 bot KEKW
109. 2:36 pasya99: KEKW
110. 2:36 SmokedGn: you're trolling KEKW
111. 2:36 fingolfin17: Flash KEKW
112. 2:36 XLelouchX:  nice eating everything than flash
113. 2:36 vachinal: himfeni
114. 2:36 CrepularityFox: KEKW
115. 2:36 kataloha: 
116. 2:37 MissCrazyCatLady: 
117. 2:37 Djfarmville9: Why E in?
118. 2:37 HelloKinna: he said OOOAHHH
119. 2:37 XxdafgxX: lol yuumi didnt get out
120. 2:37 cyclothymiao: wtf
121. 2:37 Ragequitter91: This Ekko is dog
122. 2:37 Alllas: quir pls
123. 2:37 joxx48: ekko for what??
124. 2:37 ezmodio: That was inting
125. 2:37 Alllas: QUIT PLS
126. 2:37 xNeverrozu_: KEKW ?
127. 2:37 JukesTV: mf?
128. 2:37 SmokedGn: KEKW
129. 2:37 cobalt_god: MEGALUL
130. 2:37 amel777: whats going on
131. 2:37 kataloha: woof woof
132. 2:37 Lieutenant_Dumbass: ? ? ?
133. 2:37 너피 (stopug): shes mad
134. 2:37 OUsen_Sama: ??
135. 2:37 TKaz10: @alllas stfy

136. 2:37 **deoniqjp**: NA for FUN region KEKW
137. 2:37 **lalaxmax**: blitz afk

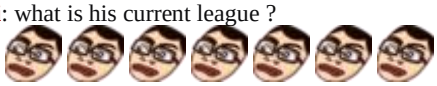
138. 2:37 **Crazy_dog92**: grandmsater elo of course 
139. 2:37 **LameEnc**: wut
140. 2:37 **Alllas**: @tkaz10 xd

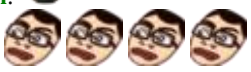
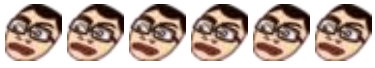
Žaidimo League of Legends pokalbis internetu didelio dydžio transliacijoje

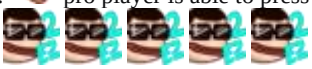
Žaidimas: League of legends

Data: 2020.03.16

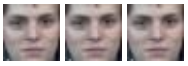
Transliuotojas: TFBlade https://www.twitch.tv/tfblade
Žiūrovų skaičius: 14 tūkstančių
Pokalbio trukmė: 5 min

1. 3:18 **SelfAwareIdiot**: 
2. 3:18 **ardalan__**: DMG KEKW
3. 3:18 **Chriscrusty**: @tfblade you smurfed in korea 7head that was amazing to watch thanks for the experince
4. 3:18 **Schokowafffel**: @football_coach why did his Account get banned ?
5. 3:18 **comic0903**: 정지ㅋㅋㅋㅋ
6. 3:18 **OberstOk**: LS Malding KEKW
7. 3:18 **0Kenobi**: vayAmmini
8. 3:18 **oceanbed98**: Is he back on korea?
9. 3:18 **DatGuyAnton**: 
10. 3:18 **pitercio**: D:
11. 3:18 **마이구미마시쩡** (kmsboy1): 슈퍼계정으로 욕하다 밴먹고 집갔어
12. 3:18 **donibra10**: lol she had r
13. 3:18 **pitercio**: TOO FAR
14. 3:18 **chjs1006**: !rank
15. 3:18 **LoLRankBot**: @chjs1006 BladeGO is Silver II 0 LP
16. 3:18 **yerbademi**: !commands
17. 3:18 **Nightbot**: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
18. 3:18 **Nightbot**: @yerbademi -> The bot commands for this channel are available at https://nightbot.tv/t/tfblade/commands
19. 3:18 **comic0903**: 포기가 아니라 정지임?
20. 3:18 **koopk1**: how tall is tf blade anyone know
21. Q3:18 **CaXuElA**: 
22. 3:18 **Uriminz**: Pog Kayn
23. 3:18 **dpftmem13**: 최소 50등까지는 찍엇겟다
24. 3:18 **rustyo**: Kindred is the real Pepega
25. 3:18 **LS_AKA_LEAGUE_SPECIALIST**:  NOT HAPPY
26. 3:18 **jegerchefen**: No he was rank 155 ! - Challenger 644 LP / 296W 205L
27. 3:18 **yerbademi**: what is his current league ?
28. 3:18 **magger23**: 
29. 3:18 **intergalact**: !rank
30. 3:18 **LoLRankBot**: @intergalact BladeGO is Silver II 0 LP
31. 3:18 **Nightbot**: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
32. Q3:18 **Laaner**: 
33. Q3:18 **tysflad**: @Schokowafffel cause riot wanted to ban him 
34. 3:19 **DatGuyAnton**: EZ game EZ
35. 3:19 **pitercio**: gg
36. 3:19 **마이구미마시쩡** (kmsboy1): 라이엇이 얘 1등 못찍을거 같아서 자존심 세워준거
37. 3:19 **turokfan**: Dl

38. 3:19**Laaner**: what rank is he now?
39. 3:19**LoLRankBot**: @laaner BladeGO is Silver II 0 LP
40. Q3:19**DatGuyAnton**: 
41. 3:19**twichtv101**: 
42. 3:19**lemanh123z**: now he is Vladimir main
43. 3:19**johnyspao**: KEKW
44. 3:19**bobe_1**: KEKW
45. 3:19**tvarius**: !opgg
46. 3:19**Nightbot**: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
47. 3:19**ilovelyou**: KEKW
48. 3:19**이거왜안바뀌어** (happyhooney): 지금 얘 한국임?
49. 3:19**Nazzet**: KEKW
50. 3:19**twichtv101**: 
51. 3:19**john____117**: D:
52. Q3:19**pitercio**: 
53. 3:19**xxCEEEJxx**: monkaS
54. 3:19**nmoter**: banned
55. Redeemed Highlight My Message
56. 1,500
57. 3:19**jamaiswu**: he got banned at korea server guys?
58. 3:19**fransiskitooooooooo**: monkaW
59. 3:19**ardalan__**: Cait KEKW
60. 3:19**DatGuyAnton**: 
61. 3:19**민트펩시** (roadstar47): 
62. 3:19**Tezau1**: 
63. 3:19**Squwedaledo**: region? rank?
64. 3:19**flipf1ip**: D:
65. Q3:19**texas_chainsaw_massacre**: 
66. 3:19**bigsmackass**: 
67. 3:19**DeathGrey**: KEKW
68. 3:19**jjdididi**: what sub
69. 3:19**magger23**: KEKW
70. 3:19**Bronze5BTW**: KAT KEKW
71. 3:19**Nazzet**: KEKW KEKW
72. 3:19**nabilou97**: y
73. 3:19**armasnik**: !rank
74. 3:19**LoLRankBot**: @armasnik BladeGO is Silver II 0 LP
75. 3:19**Nightbot**: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
76. 3:19**saphism**: !opgg
77. Q3:19**Uriminz**: 
78. 3:19**magger23**: 
79. 3:19**Gene_aka_jeff**: what is this Cate KEKW
80. 3:19**twichtv101**: PogU
81. 3:19**nabilou97**: no ss number
82. 3:19**john____117**: Pepega
83. 3:19**배꼬비** (csmo4117): ㅈㄴ 못하는게 욕만 ㅈㄴ하네
84. 3:19**Shapaty**: Pog
85. Q3:19**bobe_1**: 
86. 3:19**turokfan**: KINDRED Pog

87. 3:19**ougacs**: @Squwedaledo NA silver 4
88. 3:19**AhmirTV**: Pog
89. 3:19**Nazzet**: Pog
90. Q3:19**twichtv101**: 
91. 3:19**ardalan__**: PogU
92. 3:19**Shakal_SNS**: pog kindred
93. 3:19**Nathan_Ellis**: pog
94. 3:19**nirvana6996**: !playlist
95. 3:19**shervyn**: @jamaiswu yeah
96. 3:19**Nightbot**: https://open.spotify.com/playlist/5iYE2wOlzD6c8Zpg1yGco3
97. 3:19**마이구미마시쩡** (kmsboy1): 진짜 여기오는 한국인들 다 똑같은거 묻네ㅋㅋ
98. Q3:19**Tempic1**:  pro player is able to press R PogChampPogChamp
99. 3:19**magger23**: 
100. 3:19**desaly35**: pog gkindred
101. 3:19**jjdididi**: kor sub?????????
102. 3:19**magger23**: 
103. 3:19**ricardoflicck**: Close
104. 3:19**luisaldir_14**: !opgg
105. 3:19**Klarez**: monkaW
106. Q3:19**hukhukw**: 
107. 3:19**Nightbot**: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
108. 3:19**마이구미마시쩡** (kmsboy1): 검색을 해
109. 3:19**nsnickers**: Esport going from not a sport to the only sport
110. 3:19**Shapaty**: that was good
111. 3:19**Angry_Singed**: !opgg
112. 3:19**점심밥__** (dinner4829): !tier
113. 3:19**jjdididi**: ㅋㅋㅋ
114. 3:19**Shakal_SNS**: POG KINDRED BOYS
115. 3:19**beastm4de**: rank!
116. 3:19**YourMomsHusband69**: honor
117. 3:19**beastm4de**: !rank
118. 3:19**LoLRankBot**: @beastm4de BladeGO is Silver II 0 LP
119. 3:19**jjdididi**: ㄹㅇㅋㅋ
120. 3:19**Nightbot**: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
121. 3:19**DatGuyAnton**: Camille is so trash rn
122. Q3:19**AlexCardinale**:  Clap
123. 3:19**LifePuzzler15**: !opgg
124. 3:20**jjdididi**: 아니 서버어디임
125. 3:20**sadgreenboi**: uses ability to save him, he than takes a camp
126. 3:20**myp123**: 김형섭? ㅋㅋㅋㅋㅋ
127. 3:20**konradoo303**: @TFBlade Imagine dying now at wolves KEKW
128. 3:20**Camille_step_on_me**: Camille ia broken i can 1 v 1 TFBlade on any champion
129. Q3:20**DatGuyAnton**: Morellos 
130. 3:20**Nightbot**: Follow TFBlade on https://www.instagram.com/tfbladelol/ https://twitter.com/tfblade
131. 3:20**cumayeh**: !rank
132. 3:20**라면은스프먼저** (no02033504yang): 블붕아 !!
133. 3:20**Nightbot**: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
134. 3:20**LoLRankBot**: @cumayeh BladeGO is Silver II 0 LP
135. 3:20**martinn18**: gachiBASS
136. 3:20**onli35**: !rank
137. 3:20**deviouzzmage**: Do you like tyler

138. 3:20 **rex_e**: @TFBlade do you ever watch dopa/ faker for laning phase study?
139. 3:20 **kaybegaming**: what are good picks now?
140. Q3:20 **Shakal_SNS**: @TFBlade those Koreans still luv u man
141. 3:20 **pitercio**: CARRY THOSE BLADE
142. 3:20 **strong221**: LOSING AGAINST SILVERS KEKW
143. 3:20 **suraxis**: @imls
144. 3:20 **dragonnown101**: Vlad abuser Weirdchamp
145. 3:20 **우주최강우디르** (gyeongseok6998): 이분 마크 하시는분 아님?
146. 3:20 **jjdididi**: 와 개노잼이네ㄹㅇ
147. 3:20 **cucksen**: so many koreans still here hahahaha
148. 3:20 **yassine007548**: time to go big = inting
149. 3:20 **YourMomsHusband69**: but nuguru destroyed you with camile
150. 3:20 **federamiirez**: !elo
151. 3:20 **wiegehtesdirmeinfreund**: is he in na again?
152. 3:20 **LoLRankBot**: @federamiirez BladeGO is Silver II 0 LP
153. Q3:20 **DatGuyAnton**: @sadgreenboi Of course, do you think he wants to win or not?
154. 3:20 **김씹썹의개** (oh091700): 얘 미국감?
155. 3:20 **reincarnation963**: 근데 역시 그래도 챌린저는 챌린전게 지금 승률 100퍼임
156. 3:20 **sandragon1**: pogu
157. 3:20 **chicocaja**: !rank
158. 3:20 **LoLRankBot**: @chicocaja BladeGO is Silver II 0 LP
159. 3:20 **Nightbot**: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
160. 3:20 **z_hillier**: pepeJAM
161. 3:20 **suraxis**: @strong221 this is low diamond game lol
162. 3:20 **3amoor**: is life steal is good for vlad?
163. 3:20 **jjdididi**: 볼붕아 다시 다이아 와라 피즈로 따줄께
164. 3:20 **Cjoelinn**: @strong221 in what world is he losing?
165. Q3:20 **ClosetWeebTFT**: @YourMomsHusband69
166. 3:20 **마이구미마시쩡** (kmsboy1): 걍 음악방송할때가 좋았네
167. 3:20 **shervyn**: pogg
168. 3:20 **tomandjerr**: MONKAW
169. 3:20 **maycon010275**:
170. 3:20 **reincarnation963**: 19게임 승률 100퍼 순수 솔랭으로만 ㄷ
171. 3:20 **ardalan__**: silver player with plat mmr KEKW RIOT GAMES
172. Q3:20 **nephaddie**: is that the toxic player from kr
173. 3:20 **searingfive**: Chat doesn't understand MMR KEKW , he is playing against mid plat elo players
174. 3:20 **마이구미마시쩡** (kmsboy1): 입 개터네ㅋㅋ
175. 3:20 **NguyetHuong**: oh my god
176. 3:20 **jamaiswu**: he got BANNED KR?
177. 3:20 **turokfan**: LS PepeLaugh
178. 3:20 **Cuaxacotl**: @strong221 Its a team game man just saying ... hope you dont dirl mate
179. 3:20 **dnb2006**: !***
180. 3:20 **simplypwnage1**: new milestone POGGERS
181. Redeemed Highlight My Message
182. 1,500
183. 3:20 **iStemmy**: OTP darius, rene or kled ?
184. 3:20 **suraxis**: @strong221 low plat*
185. 3:21 **bosschu1**: fair!
186. 3:21 **dnb2006**: !elo
187. 3:21 **z_hillier**: pepeD
188. 3:21 **LoLRankBot**: @dnb2006 BladeGO is Silver II 0 LP
189. 3:21 **deviouzzmage**: how come when i play vlad does no dmg
190. 3:21 **elijahmergold1**: Soulstealer

191. 3:21 CCookkie: adc KEKW
192. 3:21 LS_AKA_LEAGUE_SPECIALIST: liandry better 
193. 3:21 cucksen: @jjdididi stfu
194. 3:21 magger23: 
195. 3:21 별비 (minzz123): 얘 지금 어디서버함
196. 3:21 macattack97: Is it better to roam all the time as a top laner?
197. 3:21 peeri: wtf is popularity contests?
198. 3:21 김씹썹의개 (oh091700): 얘 혼자 미국감/
199. 3:21 pitercio: iron twitch chat as usual
200. 3:21 마이구미마시쩡 (kmsboy1): 음악만 틀어주던게 개좋았는데ㅋㅋ
201. 3:21 ahmed2z44: vlad abuser WeirdChamp
202. 3:21 Samdeez: is he still in KR chat?
203. 3:21 WildEmpyrean: mmr =! LP
204. 3:21 gapcios: !rank
205. 3:21 간절한사아람 (sorkakcu): 한국솔랭 포기했냐?
206. 3:21 LoLRankBot: @gapcios BladeGO is Silver II 0 LP
207. 3:21 I_Run_With_Knives: @TFBlade Whats your thoughts on Fiora atm, with her Q and E turret taking, why does she seem so subpar?
208. 3:21 Nightbot: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
209. 3:21 dnb2006: !rank
210. 3:21 densygeko: @iStemmy kled
211. 3:21 poppooppollk: !***
212. 3:21 jeffsmetagaming: RANK 1 quarantined KEKW
213. 3:21 D_kun1: Is this NA?
214. 3:21 참치빠따 (bg0416): 북미임
215. 3:21 iam_itachi: no counterplay
216. 3:21 라면은스프먼저 (no02033504yang): 블붕이형 하이
217. 3:21 strong221: KEKW
218. 3:21 제임스브라우니 (rpflfk3): 스카니아 서버임
219. 3:21 ougacs: @macattack97 depends on champ
220. 3:21 strong221: @Samdeez na
221. 3:21 laxus12339: korean chat nice
222. 3:21 magger23: He in NA
223. 3:21 라면은스프먼저 (no02033504yang): 야,블붕.
224. 3:21 hack_legend: !elo
225. 3:21 LoLRankBot: @hack_legend BladeGO is Silver II 0 LP
226. 3:21 Blubidgeon: is this still KR?
227. 3:21 maycon010275: 
228. 3:21 MasterLink96: !rank
229. 3:21 Nightbot: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
230. 3:21 마이구미마시쩡 (kmsboy1): 얘 친구는 아직 한국인거 같던데
231. 3:21 sehwan4280: 미국감?
232. 3:21 equilash: @iStemmy Darius or Kled I'd say - Renekton isn't that strong lategame so I bet you'd have more fun on the other champs
233. 3:21 LoftyWarrior: !region
234. 3:21 Nightbot: NA
235. 3:21 strong221: NO, IT'S NA
236. 3:21 ovliee: ! playlist
237. 3:21 monkeyleg18: @searingfive exactly, when he levels up he's not gonna go to silver 1, he's gonna go to high gold or low plat
238. 3:21 jamaiswu: idk why riot doenst ban this dude perma. he would be most toxic player in the world.
239. 3:21 pitercio: KEKW

240. 3:21 maycon010275: BRAZIL PRO SERVER 
241. 3:21 thebladedancer48: ff
242. 3:21 allan_vold4x: ?????
243. 3:21 sandragon1: PogU
244. 3:22 ricardoflicck: KEKW
245. Q3:22 mrcdeadly: 
246. 3:22 glossc: ????????
247. 3:22 Nightxs: Vlad abuser
248. Q3:22 HansumKorean: NA 
249. 3:22 Vadaimo: what is the name of the song, could someone tell?
250. Q3:22 hiimxkeke: 
251. 3:22 hyunbin050792: 뭐하누?
252. 3:22 magger23: KEKW
253. 3:22 RobertoG5612: viva mexico
254. 3:22 flipf1ip: KEKW
255. 3:22 jjdididi: 와
256. 3:22 Shakal_SNS: STACKS XD
257. 3:22 elijahmergold1: Pool
258. 3:22 sandragon1: AngelThump
259. 3:22 neverwana: I'm curious. Do the mods google translate to make sure other people aren't saying bad things in chat or they just don't care?
260. 3:22 peeri: KEKW
261. 3:22 던파만렙20개 (gghsladkdl): 내가더잘하겠다 ㅋㅋ
262. 3:22 freecow69: KEKW
263. 3:22 Bronze5BTW: KEKW
264. 3:22 Nazzet: KEKW
265. 3:22 tommylacey: KEKW
266. 3:22 milad767676: omg ur noob
267. 3:22 pitercio: coooldown
268. 3:22 Makedonski88: KEKW
269. 3:22 ardalan__: KEKW IT WORKS IN W
270. 3:22 takroli3: !opgg
271. 3:22 Nightbot: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
272. 3:22 AhmirTV: gg KEKW
273. 3:22 TFM_WildTurtle: yikes
274. 3:22 Ryokishine: PepeHands
275. 3:22 몰슈는몰수입니다 (cumy113202): 블붕이 또 던지네
276. 3:22 adhahran: OMEGALUL
277. 3:22 mauromenes: 
278. 3:22 jjdididi: he is god
279. 3:22 shervyn: KEKW
280. 3:22 Plz_Stahp: imagine thinking tfblade is the most toxic player in the world LOL
281. 3:22 caangios: server?
282. 3:22 LZ0rd: Your W killed you KEKW
283. Q3:22 jegerchefen: i played 29 games on Camille EUW with 93% winrate.. Shes fine 
284. 3:22 roninwe: KEKW
285. 3:22 flushh071: So bad
286. Q3:22 Plz_Stahp: 
287. 3:22 pitercio: it was on cd @TFBlade
288. 3:22 moonf1123: ㅋㅋㅋ 블붕이 뭐하누
289. 3:22 Marmoth: 20-1 KEKW
290. Q3:22 Ryokishine: 
291. 3:22 nabilou97: CD

292. 3:22 sadgreenboi: EZ 1k to kayn
293. 3:22 sergiofm29: W???
294. 3:22 magger23: 
295. 3:22 jjdididi: busbusbus
296. 3:22 chamharouch0: Baby rage
297. 3:22 shervyn: @TFBlade you already used it on vayne
298. 3:22 magger23: KEKW
299. 3:22 Jay4last: Doomed
300. 3:22 nabilou97: WAS ON CD
301. 3:22 elijahmergold1: Ye
302. 3:22 tlseogksdlek: 여기 티어 어딤??
303. 3:22 datsonnn1: you so bae
304. 3:22 jerberzzz: cd
305. 3:22 mauricepastisdelis: 15 s
306. 3:22 KRayPG: what elo is he going into right now, I know he is silver but what is the average elo these games?
307. 3:22 LoLRankBot: @kraypg BladeGO is Silver II 0 LP
308. 3:22 pitercio: @TFBlade COOLDOWN
309. 3:22 palmpow17: @jegerchefen in iron?
310. 3:22 hack_legend: 0,5 secs cd unlucky
311. 3:22 idris_at: W?
312. Redeemed Highlight My Message
313. 1,500
314. 3:22 tlseogksdlek: 여기 티어 어딤?
315. 3:22 wtfcantfindname: cd
316. 3:22 magger23: 
317. 3:22 niukuru: !ophg
318. 3:22 bigsmackass: 
319. 3:22 민도리0808 (rkdalstjd07): 블붕이 ㅋㅋ
320. 3:22 jej2h: !rank
321. 3:22 ricardoflicck: 20--1 KEKW
322. 3:22 niukuru: !opgg
323. 3:22 LoLRankBot: @jej2h BladeGO is Silver II 0 LP
324. 3:22 Nightbot: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
325. 3:22 jjdididi: 갓버
326. 3:22 Nightbot: https://na.op.gg/summoner/userName=BladeGO
327. 3:22 nabilou97: IT WAS ON CD DUDE
328. Q3:22 몰슈는몰수입니다 (cumy113202): 
329. 3:23 bondcleef: !rank
330. 3:23 ihasaki22: Cancel auto with q
331. 3:23 PhenomenallyAverage: !avgrank
332. 3:23 jjdididi: 쿠쿠쿠
333. 3:23 Guirid77: WAS ON DVD !
334. 3:23 djfrosting: @TFBlade it was on cooldown on vayne
335. 3:23 LoLRankBot: @phenomenallyaverage Average rank of current game is Platinum III
336. 3:23 wizard_56: P3
337. Q3:23 몰슈는몰수입니다 (cumy113202): 
338. Redeemed Highlight My Message
339. 1,500
340. 3:23 tlseogksdlek: 여기 티어 어딘가요? 8
341. 3:23 shervyn: @TFBlade you already used it on vayne.
342. 3:23 ChvlryisDead: @jegerchefen chams tend to feel good in silver
343. 3:23 nabilou97: HMAR
344. 3:23 Shakal_SNS: YO GUYS R KAYN WORK ON W VLAD OR HE PRESS TO LATE?

345. 3:23 **tinithepest**: cam??!! Omg
346. 3:23 **myp123**: He's in China
347. 3:23 **equilash**: maybe on cooldown
348. 3:23 **nabilou97**: KELB
349. Q3:23 **pinkhoodiee**: 
350. 3:23 **gfuinh231**: Korea or na?
351. 3:23 **Shakal_SNS**: PLS BABES
352. Q3:23 **searingfive**: @monkeyleg18 IKR, its the same shit, twitch chat asks blade all the time. MMR is not LP 
353. Q3:23 **Nazzet**: pepeJAM Hallo Shakal_SNS 
354. 3:23 **Cuaxacotl**: @chamharouch0 Cernobillragekekpleb :S
355. 3:23 **almightytrogdor**: did u get unbanned or are you back in na?
356. 3:23 **nabilou97**: WAS ON BLU RAY
357. 3:23 **jegerchefen**: @palmpow17 Im plat2
358. Q3:23 **oreeyow**: 
359. 3:23 **Football_Coach**: @Schokowafffel it was a Riot Korea account, and they decided to take it away from him because he was having negative behavior... if you watched the streams, he was flaming his teammates in almost every game...

Žaidimo Counter Strike: Global Offensive pokalbis internetu vidutinio dydžio transliacijoje

Žaidimas: Counter strike: Global Offensive

Data: 2020.03.24

Transliuotojas: s1mpledniu https://www.twitch.tv/s1mpledniu
Žiūrovų skaičius: 17 tūkstančių
Pokalbio trukmė: 5 min

1. 2:18 **Nightbot**: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
2. 2:18 **cookKX**: Thanks for knife
3. 2:18 **aliezoom**: peace guys i am out, later ray
4. 2:18 **AlyPie**: gratz
5. 2:18 **Amador6**: where do i join?
6. 2:18 **Thunderwui**: Wtf i got knife.... Its really work
7. 2:18 **mistyfire93**: got my trade in around an hour, such fast service!
8. 2:18 **PropertyEeG**: good luck to all the viewers
9. 2:18 **69shun69**: !skins
10. 2:18 **shunToothxlb**: Wow i followed the link in description and get awp asiimov.
11. 2:18 **Nightbot**: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
12. 2:18 **deathofw**: whats ur twitter
13. 2:18 **Roomcot**: Thanks for free skins bro
14. 2:18 **SasRock004**: !skins
15. 2:18 **danon4ik19**: привет
16. 2:18 **hcoleto1**: !skins
17. 2:18 **2fat2furios**: do you feeeel the loooove toniiiight
18. 2:18 **Nightbot**: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
19. 2:18 **lampKK**: Hello
20. 2:18 **41k1_bambon1**: Thanks for streaming, this is great
21. 2:18 **Aleffe_the_Lion**: sup, do you watch Kripp... at all? DO YOU
22. 2:18 **Bleedveilwzq**: Thanks now i`m not poor
23. 2:18 **presenthydrantglg**: first giveaway that is not rigged
24. 2:18 **elitearithmetic93**: can we chat privately pls
25. 2:18 **ThunderXu**: good luck to all!
26. 2:18 **springsun0o0**: this is so nice of you to do
27. 2:18 **gametimefolks**: !skins
28. 2:18 **Nightbot**: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
29. 2:18 **amanmahendra**: Well done man, perfectly working, good job and thanks..
30. 2:18 **wirablekobra359**: isdj
31. 2:18 **perishpatchDD**: Bro, I thought that this was not possible without deposit, but It worked hehehe. Now I got free csgo skins, thanks man.
32. 2:18 **maid911**: Good giveaway from ! easy knife
33. 2:18 **dustoiv**: Good website , i got my first expensive skin
34. 2:18 **stampNCU**: love surfing with my new knife
35. 2:18 **aymhfc**: !skin
36. 2:18 **Nightbot**: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
37. 2:18 **akoowang**: best season doe?
38. 2:18 **supFIVE**: !skins
39. 2:18 **Nightbot**: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
40. 2:18 **marystepCy**: LoL or Dota brah?
41. 2:18 **disposeWomanvs**: plz i want to win!

42. 2:18**brianyjn**: Hello
43. 2:18**parcelOFF**: you are such a good player
44. 2:18**Look403**: peace out doods
45. 2:18**beamyC**: this is awesome
46. 2:18**Yurifil**: report
47. 2:18**earthmxs**: !skin
48. 2:18**Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
49. 2:18**Dede_____**: this is not simple stream
50. 2:18**addynanu10**: Thanks so much I tried and I got it 100 percent successfully in gratis
51. 2:18**headyhousexxq**: Bro, I thought that this was not possible without deposit, but It worked hehehe. Now I got free csgo skins, thanks man.
52. 2:18**lingeringBetty**: thank you so much for the prize
53. 2:19**Ahmedimehmedi**: yo whats your pc specs?
54. 2:19**Tokhsy**: FAKE
55. 2:19**highfalutinGuidezdr**: Useful details about how to Get FREE CSGO Skins. Thanks, dude!
56. 2:19**aflatoo**: where do i find my trade url?
57. 2:19**pejm**: !skins
58. 2:19**Amador6**: where do i join?
59. 2:19**Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
60. 2:19**babies391**: how much longer u streaming for man
61. 2:19**whitepondysm**: Yes this is real method that works. I got my skins. Thank you very much.
62. 2:19**ashwathma**: time to spray down some bitches with my new fire serpent
63. 2:19**HurriedspongeAK**: I just won omg!
64. 2:19**Helenraintrc**: where do i join?
65. 2:19**expectheartpgw**: love surfing with my new knife
66. 2:19**ch1p000**: Its rigged lol
67. 2:19**Marklumber605**: you are such a good player
68. 2:19**aaronchi23**: !skin
69. 2:19**Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
70. 2:19**Antg1201**: !skins
71. 2:19**Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
72. 2:19**Thunderwui**: Wtf i got knife.... Its really work
73. 2:19**Roomcot**: Thanks for free skins bro
74. 2:19**shunToothxlb**: Wow i followed the link in description and get awp asiimov.
75. 2:19**Burstfgd**: this is awesome
76. 2:19**jenniferpmp**: Ty for free skins
77. 2:19**agonia1498**: I tried and I got it 100 percent successfully in gratis. Thanks!
78. 2:19**RoughRivercts**: Good website , i got my first expensive skin
79. 2:19**gametimefolks**: !skins
80. 2:19**Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
81. 2:19**zKytto**: !sk
82. 2:19**amil_2003**: It works
83. 2:19**MrL00t3y**: !skins
84. 2:19**squarepqg**: Thanks now i`m not poor
85. 2:19**arko70i**: teamreckful vs teamjenna?
86. 2:19**Donnaadt**: LoL or Dota brah?
87. 2:19**aguerrero507**: Thanks for streaming, this is great
88. 2:19**fieldTc**: baiter
89. 2:19**Sockgjz**: this is amazing for you to do i have respect for you friend !
90. 2:19**daniel_augusto9**: !skins
91. 2:19**annikajewel**: time to spray down some bitches with my new fire serpent
92. 2:19**Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
93. 2:19**ThunderXu**: good luck to all!
94. 2:19**hseyinnnn**: Turkce konusmak +9 oynayis

95. 2:19 **Cuddlycannon101**: whats ur twitter
96. 2:19 **AlyPie**: gratz
97. 2:20 **aymhfc**: !skins
98. 2:20 **Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
99. 2:20 **a7872170339**: can we chat privately pls
100. 2:20 **headyhousexxq**: Bro, I thought that this was not possible without deposit, but It worked hehehe. Now I got free csgo skins, thanks man.
101. 2:20 **Bleedveilwzq**: Thanks now i`m not poor
102. 2:20 **mist1089**: Site working. Ty!!!
103. 2:20 **vain1**: !skins
104. 2:20 **Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
105. 2:20 **Aldo1302**: It works
106. 2:20 **lingeringBetty**: good luck to all the viewers
107. 2:20 **laughLA**: whats ur twitter man?
108. 2:20 **Antg1201**: !skins
109. 2:20 **akoowang**: best season doe?
110. 2:20 **highfalutinGuidezdr**: Useful details about how to Get FREE CSGO Skins. Thanks, dude!
111. 2:20 **Dede_____**: so many bots here
112. 2:20 **amanmahendra**: Well done man, perfectly working, good job and thanks..
113. 2:20 **2fat2furios**: do you feeeel the loooove toniiiiight
114. 2:20 **entelmagandalar**: !skins
115. 2:20 **Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
116. 2:20 **AkJawad**: where do i find my trade url?
117. 2:20 **allthingsfifa17**: song or i die plssss
118. 2:20 **mistyfire93**: got my trade in around an hour, such fast service! 1
119. 2:20 **lampKK**: I love you 
120. 2:20 **scarecrowjKi**: good
121. 2:20 **Look403**: peace out doods
122. 2:20 **parcelOFF**: you are such a good player
123. 2:20 **aflatoo**: where do i find my trade url?
124. 2:20 **RoughRivercts**: Good website , i got my first expensive skin
125. 2:20 **azevedo53**: hey!
126. 2:20 **beamyC**: this is awesome
127. 2:20 **Thunderwui**: Wtf i got knife.... Its really work
128. 2:20 **agonia1498**: teamreckful vs teamjenna?
129. 2:20 **amil_2003**: love surfing with my new knife
130. 2:20 **brianyjn**: Hello
131. 2:20 **golvlefleur**: scam
132. 2:20 **vacation771**: Thanks for knife 
133. 2:20 **zorthekz**: !skins
134. 2:20 **Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
135. 2:20 **arstan_pyshtanov**: !skins
136. 2:20 **l3g4lass**: !skins
137. 2:20 **Aleffe_the_Lion**: sup, do you watch Kripp... at all? DO YOU
138. 2:20 **Kubica_Robercik**: scam
139. 2:20 **fieldTc**: baiter
140. 2:20 **alexthiele**: so tired
141. 2:20 **Donnaadt**: Yes this is real method that works. I got my skins. Thank you very much.
142. 2:20 **Ahmedimehmedi**: yo whats your pc specs?
143. 2:20 **Helenraintrc**: where do i join?
144. 2:20 **Burstfgd**: this is awesome
145. 2:20 **aaronchi23**: !skin
146. 2:20 **milkbuckethd**: !skins
147. 2:21 **Nightbot**:  Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!

148. 2:21 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
149. 2:21 **41k1_bambon1**: Thanks for streaming, this is great
150. 2:21 **zvergga**: SC@MM
151. 2:21 **whitepondysm**: Yes this is real method that works. I got my skins. Thank you very much.
152. 2:21 **stampNCU**: love surfing with my new knife
153. 2:21 **shunToothxlb**: Wow i followed the link in description and get awp asiimov.
154. 2:21 **grizytfk**: !skins
155. 2:21 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
156. 2:21 **addynanu10**: Thanks so much I tried and I got it 100 percent successfully in gratis
157. 2:21 **babies391**: how much longer u streaming for man
158. 2:21 **zKytto**: navi tecone dwofgwerigjw
159. 2:21 **yokeDhc**: whats ur twitter man?
160. 2:21 **Marklumber605**: you are such a good player
161. 2:21 **lateNightjrn**: cool
162. 2:21 **waveNaN**: Hi!!
163. 2:21 **aymhfc**: !skin
164. 2:21 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
165. 2:21 **headyhousexxq**: Bro, I thought that this was not possible without deposit, but It worked hehehe. Now I got free csgo skins, thanks man.
166. 2:21 **Sockgjz**: this is amazing for you to do i have respect for you friend !
167. 2:21 **abhichary01**: Thanks for streaming, this is great
168. 2:21 **Amador6**: where do i join?
169. 2:21 **jenniferpmp**: Ty for free skins
170. 2:21 **hseyinnnn**: not live yep ?
171. 2:21 **disaster_2sh**:
172. 2:21 **earthmxs**: !skin
173. 2:21 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
174. 2:21 **cookKX**: Thanks for knife
175. 2:21 **maid911**: Good giveaway from ! easy knife
176. 2:21 **lingeringBetty**: good luck to all the viewers
177. 2:21 **jaime_resuela**: !dragonlore
178. 2:21 **springsun0o0**: this is so nice of you to do
179. 2:21 **mist1089**: Site working. Ty!!!
180. 2:21 **cloud0li**: Hello!?!?!?
181. 2:21 **gaggel4k**: how do i invite another user?
182. 2:21 **gamingsoulgod**: lmao fake
183. 2:21 **Roomcot**: Thanks for free skins bro
184. 2:21 **Toothbrush391**: good
185. 2:21 **a7872170339**: can we chat privately pls
186. 2:21 **smoala1234**: !skins
187. 2:21 **Look403**: Useful details about how to Get FREE CSGO Skins. Thanks, dude!
188. 2:21 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
189. 2:21 **amil_2003**: love surfing with my new knife
190. 2:21 **Cuddlycannon101**: whats ur twitter
191. 2:21 **mistyfire93**: got my trade in around an hour, such fast service!
192. 2:21 Nightbot: @akenachristian -> You have my attention. [stop spamming caps] [warning]
193. 2:21 **squarepqg**: Thanks now i`m not poor
194. 2:21 **perishpatchDD**: Bro, I thought that this was not possible without deposit, but It worked hehehe. Now I got free csgo skins, thanks man.
195. 2:21 **presenthydrantglg**: first giveaway that is not rigged
196. 2:21 **elitearithmetic93**: can we chat privately pls
197. 2:21 **yet_tv**: alo
198. 2:21 **Antg1201**: !skins

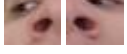
199. 2:21 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
200. 2:21 **alexjosem8**: teamreckful vs teamjenna?
201. 2:22 **HurriedspongeAK**: I just won omg!
202. 2:22 **killzynin**: !skins
203. 2:22 **whitepondysm**: Yes this is real method that works. I got my skins. Thank you very much.
204. 2:22 **fieldTc**: baiter
205. 2:22 **akoowang**: best season doe?
206. 2:22 **1989535158713**: best site ive used
207. 2:22 **ashwathma**: do you feeeel the loooove toniiiiight
208. 2:22 **Bleedveilwzq**: Thanks now i`m not poor
209. 2:22 **SooLuckyy**: Omg, my account just got hacked and all my skins are gone! Would do it again
210. 2:22 **shunToothxlb**: Wow i followed the link in description and get awp asiimov.
211. 2:22 **dustoiv**: Good website , i got my first expensive skin
212. 2:22 **Helenraintrc**: where do i join?
213. 2:22 **additiongr**: I love you
214. 2:22 **annikajewel**: time to spray down some bitches with my new fire serpent
215. 2:22 **lampKK**: Hello
216. 2:22 **lateNightjrn**: cool
217. 2:22 **ThunderXu**: thank you so much for the prize
218. 2:22 **Aleffe_the_Lion**: gonna sell the skin easy profit hahah
219. 2:22 **agonia1498**: teamreckful vs teamjenna?
220. 2:22 **RoughRivercts**: Good website , i got my first expensive skin
221. 2:22 **abhichary01**: Thanks for streaming, this is great
222. 2:22 **vacation771**: Thanks for knife
223. 2:22 **Swaynancy69**: whats ur twitter
224. 2:22 **Donnaadt**: Yes this is real method that works. I got my skins. Thank you very much.
225. 2:22 **cookKX**: Thanks for knife
226. 2:22 **darksiders41511**: so many bots
227. 2:22 **neatos1337**: !skins 1
228. 2:22 **vain1**: guys this is not the real S1mple. this is a fkin Scammer ! DONT GO TO THE SKIN WEBSITE ITS SCAM
229. 2:22 **amanmahendra**: Well done man, perfectly working, good job and thanks..
230. 2:22 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
231. 2:22 **highfalutinGuidezdr**: Useful details about how to Get FREE CSGO Skins. Thanks, dude!
232. 2:22 **mist1089**: Site working. Ty!!!
233. 2:22 **arko70i**: Great site! good support, fast withdrawal of $ 495
234. 2:22 **azevedo53**: hey!
235. 2:22 **earthmxs**: !skin
236. 2:22 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
237. 2:22 **disposeWomanvs**: where do i join?
238. 2:22 **jenniferpmp**: Ty for free skins
239. 2:22 **yokeDhc**: whats ur twitter man?
240. 2:22 **Amador6**: hey!
241. 2:22 **stampNCU**: love surfing with my new knife
242. 2:22 **brianyjn**: Hello
243. 2:22 **laughLA**: u like almonds or peanuts?
244. 2:22 **PropertyEeG**: good luck to all the viewers
245. 2:22 **Ahmedimehmedi**: good fantasy books bro?
246. 2:22 **squarepqg**: Thanks now i`m not poor
247. 2:22 **aymhfc**: !skin
248. 2:22 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
249. 2:22 **Antg1201**: !skins
250. 2:22 **yet_tv**: !skins
251. 2:22 Nightbot: Go to https://simpledron.fun and take your FREE PRIZE !!!
252. 2:22 **alexthiele**: so tired

Žaidimo Counter Strike: Global Offensive pokalbis internetu didelio dydžio transliacijoje

Žaidimas: Counter strike: Global Offensive

Data: 2020.03.16

Transliuotojas: ESL_CSGO https://www.twitch.tv/esl_csgo
Žiūrovų skaičius: 62 tūkstančiai
Pokalbio trukmė: 5 min

1. 11:10**renato1534**: !Casters
2. 11:10**pieterson99**:  SPAM THIS CHIP TO HELP NIP
3. 11:10**Moobot**: @renato1534 Your casters are https://twitter.com/SPUNJ, https://twitter.com/HenryGcsgo, & https://twitter.com/MACHINEgg
4. 11:10**julmahenkka**: EZ Clap
5. 11:10**hnspower**: So easy
6. 11:10**rallersej**: hej markozhd
7. 11:10**ReasonableLoL**: 
8. 11:10**cmtfelix**: hi
9. 11:10**john_psix21**: VAC
10. 11:10**pwnishment**: END OF ASTRALIS' ERA KEKW
11. 11:10**crowizer**: 1-16 
12. 11:10**gucciskrterino**: JAME TIME
13. 11:10**Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: gg wp 2-0 nip
14. 11:10**Teo6k**:  SPAM THIS CHIP TO HELP NIP
15. 11:10**MiloPepeHands**: N OMEGALUL R T H
16. 11:10**rallersej**: hej mor
17. 11:10**jeep_jeppe**: *message deleted by a moderator.*
18. 11:10**hooooogs**: 0 kills
19. 11:10**hanswurst_124**: ooph
20. 11:10**Xenftw**: savestalis KEKW
21. 11:10**GenericEdgyUsername**: who's map pick is this
22. 11:10**JurossHD**: @markozhd
23. 11:10**mxusti**: RIP
24. 11:10**monterey99**: 
25. 11:10**NyAn_NeKo720**: N omegalul RTH
26. 11:10**lechapaudexewer_**: SAVING DEAGS
27. 11:10**csgooprooo**: astralis fix again
28. 11:10**garripovar**: Finally NIP not gonna lose to pistols like bots 
29. 11:10**Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: 16-1 and 16-5
30. 11:10**icetoocold**: ASTRALIS ERA BTW LULW
31. 11:10**rotategradient**: LULW LOSING TO NIPP
32. 11:10**qidydl**: JAME TIME 
33. 11:10**peter_13**: hej
34. 11:10**RandomWatchingPerson1**:  SPAM THIS CHIP TO HELP NIP
35. 11:10**cslipo**: NIP @everful 
36. 11:10**Zathorius89**: 16-1 PagChomp

37. 11:10**rallersej**: 
38. 11:10**ocsen187**: 
39. 11:10**PappiLorentssen**: THIS IS NIP's PICK!
40. 11:10**tbleasyy**: @PappiLorentssen ty
41. 11:10**Akee13**: Can somebody answer, what is armano uspi mire? KEKW
42. 11:10**ReasonableLoL**: 
43. 11:10**KingPENROSE**: ylakerran_jatkat: @Akee13 @Nassikka1 Have you seen the armano uspi clip mire ite without lying I've seen it over a hundred times and have to say that yes a hard computer player saw it once on the playing field and had to ask for a profile profile its not useless oo the world's best
44. 11:10**pieterson99**: 
45. 11:10**FishFingers187**: 
46. 11:10**JurossHD**: 
47. 11:10**DOOMKOMANDO**: Godjame 
48. 11:10**cslipo**: @everful skype???
49. 11:10**Jokerino1337_**: !crosshair
50. 11:10**die4ninja**: Forest now silver2 player
51. 11:10**mureahko**: vertigo 2020
52. 11:10**rallersej**: 
53. 11:10**Diizen**: 3 casters to much
54. 11:10**axd0416**: I have a 350 word essay due Friday and here I am watching CS. I'm screwed!
55. 11:10**gloppen**: @marckozhd
56. 11:10**irondrft**: 
57. 11:10**Nassikka1**: @KingPENROSE Have you seen the armano uspi clip mire ite without lying I've seen it over a hundred times and have to say that yes a hard computer player saw it once on the playing field and had to ask for a profile profile its not useless oo the world's best
58. 11:10**zz1m**: NIP Fans WeirdChamp
59. 11:10**alek_man**: @everful skype?
60. 11:10**oriongr**: lets go ninja
61. 11:10**marcinjablonski**: lol . easy terro .
62. 11:10**JurossHD**: @marckozhd
63. 11:10**artines2**: 3 2
64. 11:11**WellHungMeerkat**: @ylakerran_jatkat: @Akee13 @Nassikka1 Have you seen the armano uspi clip mire ite without lying I've seen it over a hundred times and have to say that yes a hard computer player saw it once on the playing field and had to ask for a profile profile its not useless oo the world's best
65. 11:11**icetoocold**: ASTRALIS DISBAND WHEN??? LULW
66. 11:11**YerocX**: New here.
67. 11:11**kukensmille**: !maps
68. 11:11**Moobot**: @kukensmille 1st map is Vertigo (Pick: Astralis), 2nd map is Overpass (Pick: NiP) & 3rd map is Train (decider)
69. 11:11**lolawe**: @axd0416 idc 
70. 11:11**dahmad98**: @axd0416 you still have school?
71. 11:11**AncientPistoll**: 1-16 confirmed check hltv
72. 11:11**didikongis**: @axd0416 feel ya
73. 11:11**artines2**: 4 1*
74. 11:11**crowizer**: Astralis in 2020 
75. 11:11**Cheataah**: ASTRALIS IN 2020 KEKW
76. 11:11**HolyKussh**: U S A U S A U S A
77. 11:11**zero02452**: @axd0416 
78. 11:11**DV19**: Classic essay joke
79. 11:11**Jlittle2000**: @fastsk1llz maybe so but g2 lost the inv. astralis got knocked out of katowice early. my opinion astralis needs a roster change

80. 11:11**aoxner**:  ANY DROWNERS?  ANY DROWNERS?  ANY DROWNERS?  ANY DROWNERS?

81. 11:11**ImOscarSwe**: joel svara skype

82. 11:11**ocsen187**:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP 
83. 11:11**nozejj**: VEETI SKYPEEN
84. 11:11**ern_kse581**: Go 5.00 nip
85. 11:11**senneuh**: @everful skype?
86. 11:11**Maissi**: @axd0416 thats nothing tho
87. 11:11**ekanious**: I have a 350 word essay due Friday and here I am watching CS. I'm screwed! KKona
88. 11:11**Sinjuro_**: @oriongr ???
89. 11:11**kryt3k**: I have a 20 word essay due Friady and here I am watching CS I'm screwed!
90. 11:11**skrd**: theyre answer is instant headshot
91. 11:11**bluntcatz**: JOEL SKYPE
92. 11:11**Alligotti**: @axd0416 Need backup?
93. 11:11**pucharos**: ASTRALIS COMEBACK
94. 11:11**spotlightky**: @axd0416 its only monday plenty of time
95. 11:11**frazzer1337**: KEKW
96. 11:11**Dihax1**:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP 
97. 11:11**skrd**: their
98. 11:11**marcinjablonski**: nip go go kick astralis ess
99. 11:11**mankman1**: you got it bro @axd0416
100. 11:11**xxx_doomdude_xxx_**: @axd0416 get on it player
101. 11:11**AminKlungseth**: JOEL SVARA SKYPE
102. 11:11**hooooogs**: only 350 words
103. 11:11**lier2525**: 
104. 11:11**jbaa**: 
105. 11:11**die4ninja**: ASTRALIS OUTDATED, FOREST OVERRATEDASTRALIS OUTDATED, FOREST OVERRATED
106. 11:11**ern_kse581**: Go 5 . 00 nip
107. 11:11
108.
109. **YerocX**: What do they need to get to - to win Map 1?
110. 11:11**pieterson99**:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP 
111. 11:11**Slim_____Shady**: astralis saving strat for major 
112. 11:11**v4n0o**: @didikongis ahoj ty sasku
113. 11:11**vkisavirgin**: VEETI TUU SKYPEE
114. 11:11**lolawe**: @YerocX welcome  now die 
115. 11:11**SpliffstarCPH**: Og device 007
116. 11:11**dopecsgo1**: 
117. 11:11**ABigBaobabTree**: @Jlittle2000 your opinion isn't worth anything
118. 11:11**aqualipse**: ASTRALIS OMEGALUL
119. 11:11**aoxner**:  @jbaa 
120. 11:11**makavelli011fk**: 
121. 11:11**GhosTe01**: well endowed ;D
122. 11:11**famoustota**: 350 words OMEGALUL
123. 11:11**DV19**: I have a 3 word essay due after school comes back 
124. 11:11**mcbrynte95**: svara skype joel
125. 11:11**csgooprooo**: xypex 
126. 11:11**Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: need help with carbon cycle essay plese ga,ers

127. 11:11 shaggen:  SPAM THIS CHIP TO HELP NIP
128. 11:11 jbaa: 
129. 11:11 makavelli011fk: 
130. 11:11 Bassemand11: @YerocX 16 rounds
131. 11:11 Cripple_Nugget: this map is so boring to weatch
132. 11:11 didikongis: @v4n0o nazdar co navi
133. 11:11 aoxner:  CHAT YOINKED
134. 11:11 zendexd: I bet all in on Australia my goodness
135. 11:11 aqualipse: @lolawe D:
136. 11:11 iajsxj: 
137. 11:11 menkkahenkka: EZ 4 ENCE!
138. 11:11 Tcrux3: torille
139. 11:11 nukito: OMEGALUL
140. 11:11 AshOCE: @jlittle2000 umm no
141. 11:11 skrd: why didnt that nade do damage
142. 11:11 JotaMgs10: !map
143. 11:11 Moobot: @JotaMgs10 1st map is Vertigo (Pick: Astralis), 2nd map is Overpass (Pick: NiP) & 3rd map is Train (decider)
144. 11:11 sureshrainaburner: @TheTrueEmrys I LIKE YOUR SCREAMS
145. 11:11 mankman1: anyone here in full quarantine mode
146. 11:11 speedinhooo: AIM
147. 11:12 단추눈 (ok123245): 
148. 11:12 WhyViWhy: KEKW
149. 11:12 Math1asDK: KEKW
150. 11:12 Dennis_Bergkamp: 
151. 11:12 Ojciec_mn: 
152. 11:12 AncientPistoll: pepega aim
153. 11:12 ovelowe: Joeeeeel
154. 11:12 Zathorius89: botgisk LULW
155. 11:12 the2k2: 
156. 11:12 PappiLorentssen: MODS - DO YOU JOB MAN! This is NinjaInPyjamas pick - NOT ASTRALIS!
157. 11:12 YATOFAZE: MAGISK 
158. 11:12 Mr_Meidi: OMEGALUL
159. 11:12 dumbocow: magisk aim LULW
160. 11:12 pwnishment: CSGOED KEKW
161. 11:12 AlejoBuh: magisk LULW
162. 11:12 drnktgr: BOTJISK
163. 11:12 billythebrut3: N AJ PII
164. 11:12 Savukala: where did the deag bullets go?
165. 11:12 Quote_If_Farted_DansGame: 
166. 11:12 makavelli011fk: 
167. 11:12 ezzwin: 
168. 11:12 NopeOrDope: JOEL SVARA SKYPE
169. 11:12 birusss1: MAGISK NOOB
170. 11:12 tox1c_dom: nazdaar 
171. 11:12 cassiusgreenuk: magisk 
172. 11:12 Polandov: OMEGALUL

173. 11:12 **Rust_player_123**: school is canceled until september where I live
174. 11:12 **Liquid_Soul**: dgl 
175. 11:12 **Lockzhy**: 
176. 11:12 **eeeeeboys**: KEKW
177. 11:12 **gosuprime**: my essay is 50 words monkaS
178. 11:12 **marcinjablonski**: sawe next deagle
179. 11:12 **Kaiiser2Aa**: Online Astralis KEKW
180. 11:12 **gosuprime**: real sports canceled, esports still goes on 
181. 11:12 **NCPEREIRA**: PLOPSKI when the turd drops in the toilet
182. 11:12 **xrakke**: barz
183. 11:12 **unfwithable**: baiters
184. 11:12 **namscs**: SPAM  THIS  CHIP  TO  KILL  NIP
185. 11:12 **yungsight**:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP 
186. 11:12 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: rez for president 2020
187. 11:12 **tangysnowman**: wtf astralis
188. 11:12 **frozen_yogurt92**: R EZ
189. 11:12 **naildown55**: during the kriegs these deags r gonna concede
190. 11:12 **feelsgoodwomanx**: MEANWHILE IN DEATHMATCH, THIS OWULD BE 4 ONESHOTS WITH ALL THE HACKERS ONLINE
191. 11:12 **crowizer**: save pistols  
192. 11:12 **mawsane**: imagine losing to NIP  
193. 11:12 **VertSabre**: KEKW
194. 11:12 **SavinTheTrees**:  ok
195. 11:12 **gruba21**: second map?
196. 11:12 **Destin212**: astralis washed
197. 11:12 **JurossHD**:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP
198. 11:12 **regggaeshark**: Joel kom SKYPE NU
199. 11:12 **Tok_er**: JOEL kom SKYPE
200. 11:12 **csgooprooo**: astralis best clown
201. 11:12 **YukariMAiG**: EZ 4 NIP Clap
202. 11:12 **Nassikka1**: Have you seen the armano uspi clip mire ite without lying I've seen it over a hundred times and have to say that yes a hard computer player saw it once on the playing field and had to ask for a profile profile its not useless oo the world's best
203. 11:12 **pwnishment**: *message deleted by a moderator.*
204. 11:12 **Teo6k**: *message deleted by a moderator.*
205. 11:12 **shaggen**:  OUR CHAT NOW  OUR CHAT NOW
206. 11:12 **fakejoskie**: 
207. 11:12 **aqualipse**: 2020 astralis LULW
208. 11:12 **Polandov**: KEKW
209. 11:12 **mankman1**: ?
210. 11:12 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: yungsight:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP 
211. 11:12 **billythebrut3**:  SPAM  THIS  CHIP  TO HELP NIP
212. 11:12 **meisteiro**: !pick
213. 11:12 **reewyher**: LULW
214. 11:12 **nick7sin**: NIP LETS GO
215. 11:13 **Moobot**: @meisteiro 1st map is Vertigo (Pick: Astralis), 2nd map is Overpass (Pick: NiP) & 3rd map is Train (decider)
216. 11:13 **gosuprime**: 16-1 KEKW
217. 11:13 **cbeez1**:

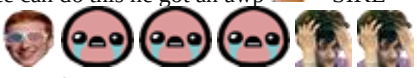
218. 11:13 **russianbodybuilder69**: JOEL SKYPe
219. 11:13 **fande2346**: 
220. 11:13 **jeep_jeppe**:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP
221. 11:13 **daporscheguy**: ??
222. 11:13 **sureshrainaburner**: @TheTrueEmrys AUTOBAN IS UNFAIR
223. 11:13 **OzymandiasDidNothingWrong**: BOT TWIST
224. 11:13 **aoxner**:  OUR CHAT NOW
225. 11:13 **mkj_gamer**: 
226. 11:13 **jtsnow77**: LULW
227. 11:13 **Stappert**: 
228. 11:13 **YukariMAiG**:  
229. 11:13 **swiikee**: 
230. 11:13 **straik_8917**: ?????? KEKW
231. 11:13 **santideprimera**: KEKW
232. 11:13 **saksham1398**: KEKW
233. 11:13 **ysm2019**: Its no more jamie time its Device time KEKW
234. 11:13 **gamer_pato123**: hahahaha
235. 11:13 **Tok_er**: NU JOEL
236. 11:13 **Dihax1**: xqcM OUR CHAT NOW
237. 11:13 **Croccy44**: damn nip
238. 11:13 **TrundleisatroII**: astr  IS
239. 11:13 **cmtfelix**: KEKW
240. 11:13 **SavinTheTrees**: KEKW
241. 11:13 **GhostBump**: bot twist
242. 11:13 **strangerunderurbed**: twisted 
243. 11:13 **jeep_jeppe**:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP 
244. 11:13 **narukite**: 
245. 11:13 **peakyblinderr8**: KEKW
246. 11:13 **boristheassassin**: LOL TWIST
247. 11:13 **NopeOrDope**: Joel skype!!
248. 11:13 **jiyan147**: 
249. 11:13 **ownyght**: TWIST KEKW
250. 11:13 **마이크로** (pancreas1018):  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP 
251. 11:13 **swiikee**: 
252. 11:13 **Dc1022**: 
253. 11:13 **jarrex_tv**: 
254. 11:13 **FishFingers187**:  SPAM  THIS  CHIP  TO  HELP  NIP
255. 11:13 **Moobot**: All matches on demand at https://www.youtube.com/eslcs
256. 11:13 **Hazzaaaaaaaaaaaaa**: yungsight: SPAM THIS CHIP TO HELP NIP Doritos
257. 11:13 **realamitay**:
258. 11:13 **Zathorius89**: LULW
259. 11:13 **ekanious**: quiet casters haHAA

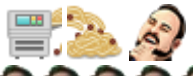
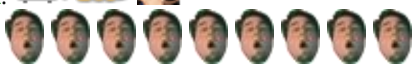
260. 11:13 **Mant1sToboggan**:
261. 11:13 **JurossHD**: KEKW
262. 11:13 **chuckmod1234**: AST 2020
263. 11:13 **jakubeklocki**: : SPAM THIS CHIP TO HELP NIP DoritosChipDoritosChip SPAM THIS CHIP TO HELP NIP
264. 11:13 **knustzera_**: REZ Hage sticker mibr
265. 11:13 **russianbodybuilder69**: JOEEL skypee
266. 11:13 **ReasonableLoL**:
267. 11:13 **Lolflakes04**: 003
268. 11:13 **matejgallat**: *message deleted by a moderator.*
269. 11:13 **half_3vil**: 16-4
270. 11:13 **qtti37**: KEKKONEW
271. 11:13 **xNepeta**: VERTIG OMEGALUL
272. 11:13 **aaalleexx**:
273. 11:13 **CheetaHD___**: DLORE
274. 11:13 **sovastrx**: gg
275. 11:13 **azencf**:
276. 11:13 **n4cor**: esl you hire these two, to cast an astralis game, HELP
277. 11:13 **JurossHD**: TOURS
278. 11:13 **senneuh**: JOEL SKYPE
279. 11:13 **serkan69**: 60k
280. 11:13 **5weatyNuts**: KEKW twist throw
281. 11:13 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: yungsight: SPAM THIS CHIP TO HELP NIP
282. 11:13 **sAmPa06**: joel
283. 11:13 **CamoGeko**: bUrself
284. 11:13 **mystorionn**: WHY SAVE DEAGLES?
285. 11:13 **Ryozukii**: ASTR KEKW ALIS
286. 11:13 **yungsight**: SPAM THIS CHIP TO HELP NIP
287. 11:13 **papierr**:
288. 11:13 **7o0o0o7**: Dorito
289. 11:13 **skrd**: the big green gun POGGERS
290. 11:13 **knustzera_**: have*
291. 11:13 **saltypretzel13**: device zero kills
292. 11:13 **JurossHD**: SPAM THIS CHIP TO HELP NIP
293. 11:13 **dardaospro_**: add
294. 11:13 **jul25**: shrek
295. 11:13 **crowizer**: 1-16
296. 11:13 **sureshrainaburner**: @TheTrueEmrys BUT YOU GET WHAT I MEAN BUSSY
297. 11:13 **Lawanhermees**: !maps
298. 11:13 **sAmPa06**: JOEEEL SKYPEEEEEEE
299. 11:13 **Moobot**: @Lawanhermees 1st map is Vertigo (Pick: NiP), 2nd map is Overpass (Pick: Astralis) & 3rd map is Train (decider)
300. 11:13 **shuttheshibal**: ?
301. 11:13 **arnc**: sera

11:13 **ThomasDKen**: Jame time every game
11:13 **0chappa**: 
11:13 **Official_TacticalPlay**: @ESL_CSGO who is casting?
11:13 **jeq111**: SHIT MAP DO SMOKE PLANT RETAKE RETAK RETAKE WTF IS THIS ...THIS IS NOT CS
11:13 **pogg7777**: Rezzz 
11:13 **gg_sweg**: Joel din spade, KOM SKYPE NU MAND
11:13 **xrakke**: grinch
11:13 **prithvipv**: 
11:13 **n4cor**: are you kidding esl
11:13 **SavinTheTrees**: POGGERS
11:13 **colterzzz**:  WMB 
11:13 **pellefrikadelle**: Joel f*cking skyyppeeeee
11:13 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: botvice
11:13 **akki_walle**: Astralis in 2020 
11:13 **cslipo**: GREEN 
11:13 **aymbaut**:  BIG GREEN Man
11:14 **Unproceded**: R EZ
11:14 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: botvice botgisk bot1ve botpyx botpreeh
11:14 **CRCLOUD**: R EZ
11:14 **lenzoa2**: 0 0 4
11:14 **K_ree**: sg>awp
11:14 **aqualipse**: BOTVICE LULW
11:14 **delte**: R EZ
11:14 **carltonshanks**: BOTVICE
11:14 **MoojieJaa**: R EZ
11:14 **xiliside**: ASTRALIS ONLINE 
11:14 **Wasted_Dood**: device KEKW
11:14 **saltyvest**: Blasted AWP with nade LULW
11:14 **half_3vil**: TOXIC KIDS IN CHAT
11:14 **marcinjablonski**: overpass next hhhh . astralis lost this match / super money winner nip
11:14 **NopeOrDope**: 
11:14 **ekbeergss**: HAHAHA ASTRALIS HAHAHAHAHAHA
11:14 **0chappa**: 004 LULW 2
11:14 **bucket654**: D OMEGALUL V I C E
11:14 **ChackieChong**: KEKW GREEN GIANT NOOb
11:14 **NicTheBeast_**: devve?
11:14 **dopecsgo1**: DEVICE OUTDATED 
11:14 **Xeeh_**: device missing the easiest kill ???
11:14 **GodSpeed777777**:  KAPPA OUTDATED  POGCHAMP OVERRATED  LONG HAVE WE WAITED  NOW WE JEBAITED  !
11:14 **onepencil**: deadVice
11:14 **by_facia_80**: 
11:14 **Ghostoflight**: Top 3 KEKW
11:14 **QuietIsLive**: devBOT 1
11:14 **Official_TacticalPlay**: !caster
11:14 **imagine_wagons14**: WHIFVICE KEKW
11:14 **h0vercat**: jolly green device
11:14 **ddhidu**: BEST
11:14 **Moobot**: @Official_TacticalPlay Your casters are https://twitter.com/SPUNJ, https://twitter.com/HenryGcsgo, & https://twitter.com/MACHINEgg

11:14 **YATOFAZE**: DEV0CE
11:14 **dumbocow**: top 3 2020 KEKW LULW
11:14 **willi_gl**: 
11:14 **DannyMorango**: Damage Taken from "DaniPEEK 0" - 23 in 1 hit
11:14 **Slim_____Shady**: DOGVICE KEKW
11:14 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: botvice botgisk bot1ve botpyx botpreeh !
11:14 **saltypretzel13**: Washed Up Astralis
11:14 **insanity_cs**: GARBAGICE LULW
11:14 **nirazunetoxic**: brudvice
11:14 **DonPepeTheIII**: R EZ
11:14 **AncientPistoll**: dev0ce KEKW
11:14 **xmarkz**: Weak strats
11:14 **godofsub**: matchfixing
11:14 **gre3kyghurt**: Bruh
11:14 **Vitorhpl**: device KEEEEKW
11:14 **iajsxj**: device suks
11:14 **the2k2**: i told 6,8x 20
11:14 **JohnS_87**: astralis in 2020 
11:14 **spiderman2dvd**: vertigo so boring to watch
11:14 **Tw1X_29**: commentator better stop talking
11:14 **yungthugin**: DEVICE BOT VICE HAHAHHA
11:14 **SpliffstarCPH**: 007 inc.
11:14 **reewyher**: 

11:14 **ddhidu**: HYI
11:14 **GodSpeed777777**: @Xeeh_  KAPPA OUTDATED  POGCHAMP OVERRATED  LONG HAVE WE WAITED  NOW WE JEBAITED 
11:14 **scaaarrr**: PLOPSKI
11:14 **boombittt**: bot
11:14 **TheWaveZen**: KEKW
11:14 **marcinjablonski**: spam fast lol
11:14 **gullej**: R EZ
11:14 **baraking**: device is a bit wf
11:14 **saltypretzel13**: Astralis retire
11:14 **gre3kyghurt**: Best awp in world
11:14 **ownyght**: CROWDSTRALIS KEKW
11:14 **MOUNTAINDEW40**: How u miss that
11:14 **julmahenkka**: 0 4 device 
11:14 **matdahl**: 

11:14 **darkvane2116**: astralis gg
11:14 **lier2525**: atfer 16 5 twice astralis is suck 
11:14 **tjStunt**: Divorce
11:14 **pvcure13a**: S2MPLE >> D3VICE
11:14 **mxrkedflash101**: Device can do this he got an awp  SIKE
11:14 **H1ghPlayzz**: Astralis Fans 
11:14 **half_3vil**: GO TO SCHOOL KIDS
11:14 **ReasonableLoL**: 
11:14 **imagine_wagons14**: GARBICE 
11:14 **rabbitree**: TOM LOSE KEKW
11:14 **dumbocow**: top 3 and top 5 2019 KEKW top 3 and top 5 2019 KEKW
11:14 **LPLEBATOR**: ASTRALIS IS TRASH KEKW
11:14 **feelsgoodwomanx**: AND THIS IS THE FINE AWP BULLET REGISTRATION
11:14 **disouyoucef**: device bot

401. 11:14 **Stormstorm96**: R EZ
402. 11:14 **m1gsu**: botralis
403. 11:14 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: 0-0-4 KEKW
404. 11:14 **CRCLOUD**: Astralis only want MAJOR 
405. 11:14 **dumbocow**: top 3 and top 5 2019 KEKW
406. 11:14 **iajsxj**: NIP
407. 11:14 **arnc**: sera!
408. 11:14 **GreatValueJCole**: ASTRALIS WASHED UP
409. 11:14 **temipou**: 
410. 11:14 **Savukala**: Xypex, not xypnix
411. 11:14 **rotategradient**: AYAYA TRAP
412. 11:14 **scaaarrr**: PLOPSKII
413. 11:14 **Albinza_**: All the good casters on flashpoint 
414. 11:14 **iajsxj**: nip
415. 11:14 **MOUNTAINDEW40**: He's throwing
416. 11:14 **Krzycz**: This is new CoD, right?
417. 11:14 **Gabrielfromsweden**: VAC
418. 11:14 **Pr0Skyyy**: 
419. 11:14 **Zathorius89**: rekt LULW
420. 11:14 **Moobot**: Take the AnyKey GLHF pledge, make gaming inclusive for everyone: https://www.anykey.org/take-the-pledge/
421. 11:14 **opkampitak**: VAC
422. 11:14 **gosuprime**: KEKW
423. 11:14 **Crackzy1000**: ASTRALIS WINSS
424. 11:14 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: GOODBYE
425. 11:14 **spiderman2dvd**: gg
426. 11:14 **erdolly**: Astralis cant hold the area xd
427. 11:14 **Kixet**: 
428. 11:14 **temipou**: 
429. 11:14 **gg_sweg**: PepegaAim
430. 11:14 **arnc**: u take mi high take mi lo 
431. 11:14 **apull0nn**: astrallis gonna win be relax
432. 11:14 **boristheassassin**: lol bots
433. 11:14 **YATOFAZE**: ASTR0LIS 
434. 11:14 **Kaiiser2Aa**: Tilt inc KEKW
435. 11:14 **Quote_If_Farted_DansGame**: Pog
436. 11:14 **mxusti**: astralis shit
437. 11:14 **MrFlupss**: Lektr0 POG
438. 11:14 **kannanom**: astralis washed
439. 11:14 **Jry1337**: nip gg ezeezezezezez
440. 11:14 **leonh4ard**: deleted
441. 11:14 **Slim_____Shady**: EU SPRAY KEKW
442. 11:14 **Pr0Skyyy**: 
443. 11:14 **codelapiz**: !ping
444. 11:14 **dopecsgo1**: ASTRALIS ERA 
445. 11:14 **Hazzaaaaaaaaaaaaaa**: botvice botgisk bot1ve botpyx botpreeh
446. 11:14 **NotMeow_**: astralis 
447. 11:14 **kafampa**: are they playing in an arena?
448. 11:14 **k3rsh_**: damn whats happened to astralis?!?!
449. 11:15 **hnspower**: Nip wp
450. 11:15 **MOUNTAINDEW40**: He is silver
451. 11:15 **opkampitak**: RIP NIP

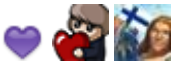
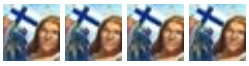
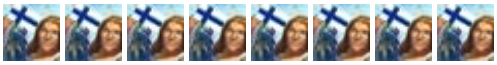
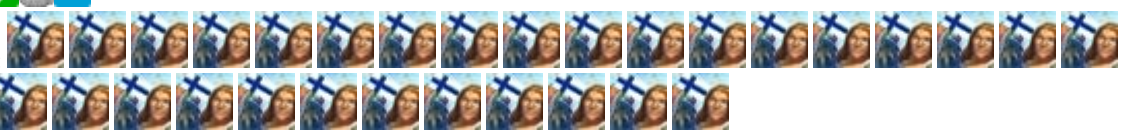
452. 11:15 **gialleno**: is this the fort alamo battle revival?
453. 11:15 **Crackzy1000**: ASTRLIS
454. 11:15 **reewyher**: CLUTCH MINISTER
455. 11:15 **LPLEBATOR**: LMAO KEKW TRASH
456. 11:15 **gg_sweg**: WTF IS HAPPENING
457. 11:15 **codelapiz**: please show ping
458. 11:15 **k3rsh_**: they went downhill....
459. 11:15  **JoseOsvaldo**: PepePls

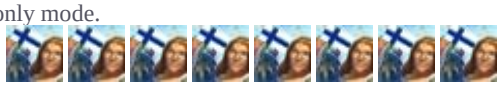
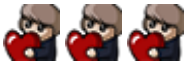
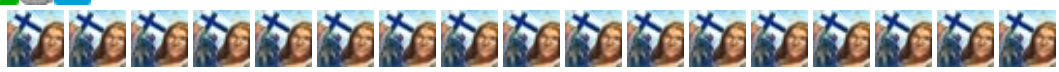
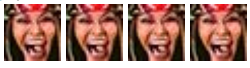
Žaidimo Hearthstone pokalbis internetu vidutinio dydžio transliacijoje

Žaidimas: Hearthstone

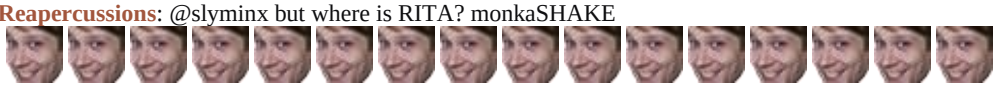
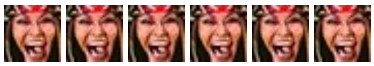
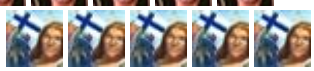
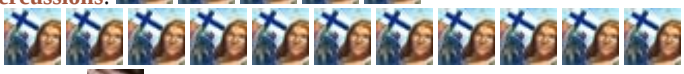
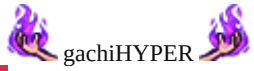
Data: 2020.03.16

Transliuotojas: Savjz https://www.twitch.tv/savjz
Žiūrovų skaičius: 2,5 tūkstančio
Pokalbio trukmė: 5 min

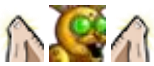
1. 10:30**smalte**: Pog
2. 10:30**SlothcalledArek**: Pog
3. 10:30**Smau_1**: PogU
4. 10:30**easy_goinGG**: millhouse Pog
5. 10:30**PlaceboResponse**: What about Ragnaros?
6. 10:30**Niklas_Edin**: coronaS If the coronavirus touches your name  you're infected
7. 10:31**Randooomguy**: Pog
8. 10:31**GrimReapercussions**: 
9. 10:31**Timihash**: EZ dodge
10. 10:31**dayarra**: why does this new streamer have 3k viewers?
11. 10:31**SlothcalledArek**: Pog Pog
12. 10:31**slyminx**: Pog
13. 10:31**munja2**: DO IT
14. 10:31**cricri1337**: dodged
15. 10:31**HoegniReistrup**: @Cheatah_NL bring it on, I dodged the top of my class EZ
16. Seej4ySubscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 16 months!
17. 10:31**reechii**: big millhouse energy
18. 10:31**teemoooo1**: Millhouse Pog
19. 10:31**Moobot**: @Seej4y with the 16 months re-sub! 
20. 10:31**swooboo**: Pog
21. 10:31**Hunero**: ez dodge
22. 10:31**fomalhaut_b**: Pog
23. 10:31**muilukainen**: dodged ez
24. 10:31**breadgravy**: dodged!
25. 10:31**GrimReapercussions**: 
26. 10:31**EAAAMAN**: Pog
27. 10:31**TheFoMo**: Pog
28. 10:31**frbrown**: meeelhouze
29. 10:31**etcetera25**: 
30. 10:31**Delepter**: Millhouse or riot!
31. 10:31**Vidstigningen**: Pyramid Pog
32. 10:31**Gryphos7**: millhouse PogU
33. 10:31**Ramuma123**: MillHouse Pog
34. 10:31**Khaletho**: 
35. 10:31**smalte**: 
36. 10:31**Lwifestealer**: hello all
37. 10:31**speakerfordead**: 

38. 10:3170neko: KEKW
39. 10:31BrainstoneX: Take Pyramad and buff Micro Machine
40. 10:31raostrich: Tokens on turn 1. You got this Pog
41. 10:31tellasmatt: @sjow
42. 10:31OhMyEffGees: @savjz If you 1st place with Millhouse I'll dono 5 subs
43. 10:31nakat0mi: is that the 3 worst heroes?
44. etcetera25: LET'S DO IT THEN
45. 10:31nakat0mi: it must be close
46. 10:31Bjorn_AFCA: peepoLeave
47. 10:31aaron90495: DO IT
48. 10:31Illus24: 
49. 10:31300매그넘 (zzangboy999): 
50. 10:31Ramuma123: fuuuuuuuuu no balls
51. 10:31Grulas93: scammed
52. 10:31raostrich: Aw 
53. 10:31speakerfordead: peepoleave
54. 10:31wehavea_hulk: I tuned in just to see him play millhouse? WeirdChamp
55. 10:31foryourhealth: Scam teai
56. 10:31kontiokari: peepoUnsub
57. 10:31Zhorn_: im shudderwock in there minimizing again KEKW
58. 10:31malowanyczlowiek: peepoLeave
59. 10:31cdk058: WeirdChamp
60. 10:31etcetera25: DIE INSECT
61. 10:31GrimReapercussions: BY FIRE BE PURGED gachiHYPER
62. 10:31kiirunaz: Damn you misclicked the hero, I was about to subscribe
63. 10:31Infiltraattori: peepoLeave
64. 10:31emrighardt: jaraxxus still in the house...
65. 10:31Timeeh: @Savjz Can you activate peepoWASH ? Pog ?
66. 10:31fredford_iv: There goes my twitch prime FeelsBadMan
67. 10:31mrgideon: Slyssa in here
68. lordsnackalotSubscribed with Twitch Prime
69. 10:31Moobot:  Thanks for subbing to the Big Play Sauna lordsnackalot 
70. 10:31schlauchneid: millhouse is not bad
71. 10:31smalte: 
72. LordLoudmouth redeemed Emotes Only
73. 
74. 20,000
75. This room is now in emote-only mode.
76. 10:31etcetera25: 
77. qwerty7Subscribed with Twitch Prime
78. 10:32Moobot:  Thanks for subbing to the Big Play Sauna qwerty7 
79. 10:32raostrich: 
80. 10:32
    smalte: 
81. 10:32TheFreshFighter: 
82. 10:32slyminx: 

83. 10:32 Khaletho:
84. 10:32 ukawi:
85. 10:32 GrimReapercussions:
86. 10:32 ininax:
87. 10:32 300매그넘 (zzangboy999):
88. 10:32 teemoooo1:
89. 10:32 Tecra1000:
90. 10:32 Seej4y:
91. 10:32 raostrich:
92. 10:32 scooberinos:
93. 10:32 fomalhaut_b:
94. 10:32 Ramuma123:
95. 10:32 raxous1:
96. 10:32 smalte:
97. 10:32 cdk058:
98. 10:32 gabyteodor:
99. 10:32 morris0822:
100. 10:32 slyminx:
101.
102. AYAY
103. 10:32 teemoooo1:
104.
105. thedeadman77Subscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 3 months, currently on a 2 month streak! 16
106. 10:32 thedeadman77: 6 pack of coronaS
107. 10:32 swooboo:
108.
109.
110. 10:32 Moobot: Thanks for subscribing for 3 months, @thedeadman77
111. 10:32 kiirunaz:
112. 10:32 cloudmagus:
113. 10:33 qwerty7:
114. 10:33 Moobot: Commands: !twitter !facebook !youtube !instagram !where !discord !prime !subhelp !mobile !specs !title !rules !love !tabbi !ajani

115. 10:33 GrimReapercussions: @slyminx but where is RITA? monkaSHAKE
116. 10:33 swooboo: 
0
117. 10:33 slyminx: 
118. 10:33 GrimReapercussions: 
119. 10:33 smalte: 
120. 10:33 300매그넘 (zzangboy999): 
121. 10:33 Bakirammar: 
122. 10:33 GrimReapercussions: 
123. 10:33 MathHue: 
124. 10:33 300매그넘 (zzangboy999): 
125. 10:33 slyminx: 
126. 10:33 Loiada: 
127. 10:33 JHKeel: 
128. 10:33 thedeadman77: 
129. 10:33 GrimReapercussions:  gachiHYPER BY FIRE BE PURGED
130. 10:33 smalte: 
131. 10:33 smalte: 
132. 10:33 Lwifestealer: 
133. 10:33 teemoooo1: 
134. This room is no longer in emote-only mode.
135. 10:33 GamLocK725: 
136. 10:33 bigswede1: 
137. 10:33 aaron90495: @savjz the game really gets so much harder without a token turn 1
138. 10:33 Randooomguy: 
139. 10:33 OhMyEffGees: No Millhouse? I'm going to donate 5 unsubs now.
140. 10:33 hoochhh: !love
141. 10:33 Moobot: Align the tas and seek the guidance of the Love Meter with "!Love "
142. 10:33 Randooomguy: 
143. 10:33 fomalhaut_b: Pog O
144. 10:33 nightsboat: 
145. 10:33 Hunero: Pog O
146. 10:33 SlothcalledArek: Pog O
147. 10:33 frbrown: POG
148. 10:33 ㄹ혜 (training_01): p o g o
149. 10:33 Krigerio: pogos

150. 10:33 **Legerman**: pepeD
151. 10:33 **macadoww**: peepoLeave no pogos
152. 10:33 **pikachen**: blast him
153. 10:33 **kronisgunner**: Always hp
154. 10:33 **Dzordr**: hp
155. 10:33 **hoochhh**: !mobile
156. 10:33 **butt_hedd**: !love PogO
157. 10:33 **Moobot**: Link to subscribe https://www.twitch.tv/products/savjz
158. 10:33 **Moobot**: There's 86% between @butt_hedd and PogO
159. 10:33 **GrimReapercussions**: DIE INSECT gachiHYPER
160. 10:33 **Hunero**: HP and freeze for Pog
161. 10:33 **frbrown**: heroP save some hp
162. 10:33 **hivesteel**:
163. 10:33 **swooboo**:
164. 10:33 **PlaceboResponse**: We have the power!
165. 10:34 **DerLeeR**: Pog O or no balls
166. 10:34 **fomalhaut_b**: hero power them in the face
167. 10:34 **Cheatah_NL**:
168. 10:34 **Seej4y**: I heard this is the big play sauna, im here to sweat out covid-19
169. CranngSubscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 8 months!
170. 10:34 **Cranng**: love ure streams mate keep it up!
171. 10:34 **Suzaku668**: you would win without it kekw
172. 10:34 **Moobot**: Thank you @Cranng for subbing for 8 months!
173. GilosaurSubscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 36 months!
174. 10:34 **Gilosaur**: 3 Years now, how many for a VIP?
175. 10:34 **smalte**:
176. 10:34 **Moobot**: @Gilosaur with the 36 months re-sub!
177. 10:34 **smalte**:
178. 10:34 **Loiada**: 2 mana win the game, Ragnaros tiers S
179. 10:34 **macadoww**: did you heard the leak savjz?
180. 10:34 **hoochhh**: !love work
181. 10:34 **Moobot**: There's 78% between @hoochhh and work
182. 10:34 **smalte**:
183. 10:34 **PlaceboResponse**: Exodia here we go1
184. 10:34 **Moobot**: https://instagram.com/liquidsavjz/ Chat demands more posts!
185. 10:34 **swooboo**: @smalte cucked by moobot
186. 10:34 **helmetwearer**: ghoul synergizes with rats though
187. 10:34 **Dzordr**: but ghoul combo...
188. 10:34 **OurYoungHero**: @Savjz You should hero power every turn, 16 damage is a lot more than a rat pack can do
189. 10:34 **smalte**: swooboo KEKhands
190. 10:34 **aaron90495**: Freeze for pair?
191. 10:35 **ukawi**: 3 more years KEKW

192. 10:35 **gachibass_chechnya_kavkaz**: aaaa
193. 10:35 **oops7122**: 
194. 10:35 **speakerfordead**: 
195. 10:35 **smalte**: 
196. 10:35 **RipZinN**: ISSO que é vida
197. 10:35 **MshT48**: FEET stream 
198. 10:35 **kkommiiee**: vip fan's only
199. 10:35 **knoblauchritter**: 
200. 10:35 **Legerman**: KEKWait 3 years of sub wasted KEKWait
201. 10:35 **DrBalanced_**: dodging the question KEKW
202. 10:35 **bigswede1**: 
203. 10:35 **Smau_1**: see you next friday EZ Clap
204. 10:35 **SlothcalledArek**: 
205. 10:35 **tobias_funkeln**: half joke half serious
206. 10:35 **MathHue**: @GrimReapercussions and @smalte should feel so honored!
207. 10:35 **ItseSaatana1**: half joke, half serious, half pig
208. 10:35 **DrBalanced_**: 3 years down the toilett KEKW
209. 10:35 **HorseeRadish**: 

210. 10:35 **GrimReapercussions**: I'll have you know I got modded early morning 
211. 10:35 **greatdriver**: "All you mods are accidents"

Žaidimo Hearthstone pokalbis internetu didelio dydžio transliacijoje

Žaidimas: Hearthstone

Data: 2020.03.24

Transliuotojas: Thijs https://www.twitch.tv/thijs
Žiūrovų skaičius: 9 tūkstančiai
Pokalbio trukmė: 5 min

1. 2:26 **VividFlash**: @Thijs you can echo the jade idols
2. 2:26 **sarazen6**: KEKW
3. 2:26 **mogococo007**: KEKW
4. 2:26 **jewcrewlaw3**: cant win anymore
5. 2:26 **dalarghan**: RIP KEKW
6. 2:26 **GokuPR**: KEKL 1
7. 2:26 **lucker_noob1**: lost to ghost KEKW
8. 2:26 **thijsbigfan**: if u think this game is endless, type 1.
9. 2:26 **bjsp1990**: that priest deck JEEZ
10. 2:26 **android_t1000**: 👇 THIS GUY IS GAY 👇
11. 2:26 **Murozond47**: 
12. 2:26 **sevecastin**: wtf is this
13. 2:26 **Kherm_**: I choose the death
14. Redeemed Highlight My Message
15. 700
16. 2:26 **Hatinnation**: WILD IS THE BEST FORMAT
17. 2:26 **KL_Sayken**: the joys of wild KEKW
18. 2:26 **skyfireyz**: KEKW
19. 2:26 **TrentRentTomie**: @murozond47 haha
20. 2:26 **Eknz**: he fucked up tho
21. 2:26 **Grenjaaa**: copy board
22. 2:26 **pasqallo69**: KEKW RECRUIT
23. 2:26 **jewcrewlaw3**: if u cant kill kel thuzad u cant win 
24. 2:26 **skyfireyz**: LOST TO GHOST KEKW
25. 2:26 **tommy200401**: KEKW True
26. 2:26 **minecat12**: KEKW
27. 2:26 **ryusham**: GHOST KEKW
28. 2:26 **abaprof**: KEKW
29. 2:26 **EleyondFarli**: lost to ghost KEKW
30. 2:26 **prototype787**: ONCE U ADAPT TO WILD IT'S THE BEST U FUCKING NOOBS
31. 2:26 **Streamlabs**: 6x KEKW combo PogU
32. 2:26 **MatLelouch**: KEKthuzad
33. 2:26 **pit200_**: @Hatinnation i agree maaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaan
34. 2:26 **whiskeeyy**: What a lame deck he has
35. 2:26 **dPolterghost**: KaelThas KEKW
36. 2:26 **J_Dubs**: 
37. 2:26 **Grenjaaa**: copy and zuljin again
38. 2:26 **CountDarkHeart**: Wild in 2020 KEKW
39. 2:26 **MTinoHS**: *message deleted by a moderator.*
40. 2:26 **ewfmef**: *message deleted by a moderator.*
41. 2:26 **jewcrewlaw3**: or ekko vul jin and ultimate
42. 2:26 **mnalover**: EZ

43. 2:26**TheDewk**: 
44. 2:26**EleyondFarli**: funniest shit all month KEKW
45. 2:26**TrentRentTomie**: That's gay
46. 2:26**橘子鼠** (alvin5716): 
47. 2:26**MatLelouch**: KEKthuzad POGGERS
48. 2:26**pasqallo69**: 
49. 2:26**novenzt**: Wut
50. 2:26**timtamwullawullahjimjam**: Echo
51. 2:26**sevecastin**: first to die KEKW
52. 2:26**MatLelouch**: KEKWthuzad
53. 2:26**GokuPR**: monkaW
54. 2:26**givenge**: PepeLaugh
55. 2:26**Joy_Stick_**: monkaW
56. 2:26**ewfmef**: *message deleted by a moderator.*
57. karakanwoja redeemed Squelch Opponent
58. 2,500
59. 2:26**MatLelouch**: KEKW
60. 2:26**MTinoHS**: *message deleted by a moderator.*
61. 2:26**pit200_**: @Hatinnation im 23 legend btw 
62. 2:26**skyfireyz**: 
63. 2:27**Fubzo**: monkaW 
64. 2:27**datWalrus**:  
65. 2:27**Murozond47**: ECHO !
66. 2:27**Grenjaaa**: play zuljin again
67. 2:27**橘子鼠** (alvin5716):  Clap
68. 2:27**haydsjone1**: boomboom
69. 2:27**semtex86**: BOOM BOOM BOOM
70. 2:27**MatLelouch**: monkaW
71. 2:27**baranashi**:  CORONAS CAME
72. 2:27**GokuPR**: coronaS
73. 2:27**pasqallo69**: coronaS
74. 2:27**ryusham**: 
75. 2:27**horizondeffender**: wushu wushu
76. 2:27**MatLelouch**: coronaS
77. 2:27**Murozond47**: HELLO WINSTON !
78. 2:27**Gotachi**: *message deleted by a moderator.*
79. 2:27**mnalover**: coronaS
80. 2:27**ronald039**:  THE CHINESE
81. 2:27**HousTheWarlord**: !decks
82. 2:27**Streamlabs**: Thijs Descnt of Dragons Decks (24 March 2020): https://imgur.com/a/PdCiYYX 9
83. 2:27**Murozond47**: KEKW
84. 2:27**MatLelouch**: coronaS coronaS
85. 2:27**maplerice0704**: 
86. 2:27**oxxyjoe**: the 12 12 gotta survive to ill Kel-thulas otherwise its over
87. 2:27**Joy_Stick_**: monkaW .
88. 2:27**sevecastin**: monkaS

89. 2:27**avbacon**: STFU, WE DONT SPEAK CORONAS HERE 
90. 2:27**epoon2**: lol
91. 2:27**畢業即失業** (qaz80691): KEKWait
92. 2:27**MatLelouch**: coronaS
93. 2:27**J_Dubs**: PogU
94. 2:27**TheDewk**: KEKWait
95. 2:27**minecat12**: KEKWait
96. 2:27**oxxyjoe**: GG
97. 2:27**imnothumanz**: EZ
98. 2:27**bbccoo**: so lucky!
99. 2:27**Joy_Stick_**: monkaW
100. 2:27**GokuPR**: KEKWait
101. 2:27**MatLelouch**: KEKWait
102. 2:27**thijsbigfan**: KEKWait
103. 2:27**Joy_Stick_**: jesus monkaS
104. 2:27**dalarghan**: POG
105. 2:27**Opossumhood**: KEKWait
106. 2:27**MatLelouch**: KEKWait KEKWait
107. 2:27**Grenjaaa**: shuffle
108. 2:27**EleyondFarli**: KEKWait
109. 2:27**datWalrus**: forsenCD
110. 2:27**NiklasGN**: 
111. 2:27**4li3n**: KEKWait
112. 2:27**thijsbigfan**: 
113. 2:27**Neferite**: KEKWait
114. 2:27**sevecastin**: scripted
115. 2:27**lanakias**: now he crying
116. 2:27**imnothumanz**: KEKWait WAT
117. 2:27**RTx3h**: KEKWait
118. 2:27**Inq_EretaH**: KEKWait
119. 2:27**Wixicz**: Doom is eternal, my turn is not LULW
120. 2:27**timtamwullawullahjimjam**: Very cool
121. 2:27**Absoluteresonance**: EZ
122. 2:27**pasqallo69**: EZ
123. 2:27**keedenny**: WINNABLE?
124. 2:27**thijsbigfan**: clap
125. 2:27**MatLelouch**: WTF KEKWait
126. 2:27**SWORD_MICHELIN_MAN_NECK**: KEKWait
127. 2:27**Drelnar**: a mistake KEKWait
128. 2:27**oxxyjoe**: @Grenjaaa shuffle? he has like 15 idols in his deck already
129. 2:28**ChicagoOnions**: EZ
130. 2:28**imnothumanz**: KEKWait WAT MISTAKE
131. 2:28**Gryphos7**: bigger and bigger men  Clap
132. 2:28**ronald039**: U ARE SAFE NOW
133. 2:28**teh_drewski**: Priest is such an awful class Pepega
134. 2:28**ABDULpls**:  rez priest
135. 2:28**Thrallmemayb**: misplay, needed to idol before hitting the last statue
136. 2:28**squontl**: wait its actually winnable
137. 2:28**Murozond47**: Barnes KEKW
138. 2:28**TheDewk**: AN EVEN BIGGER MAN gachiBASS
139. 2:28**pommevertecommevelo**: KekWait

140. 2:28 **ACraine_**: AYAYA
141. 2:28 **novenzt**: KEKWait
142. 2:28 **Teddym4n**: AYAYA
143. 2:28 **Murozond47**: AYAYA
144. 2:28 **thijsbigfan**: full board 30/30 jade KEKW
145. 2:28 **MatLelouch**: KEKWait
146. 2:28 **Kapanol**: qt
147. 2:28 **ryusham**: If this priest lose KEKW
148. 2:28 **skyfireyz**: AYAYA
149. 2:28 **J_Dubs**: KEKW
150. 2:28 **mnalover**: BEHOLD AYAYA
151. 2:28 **skyfireyz**: KEKW
152. 2:28 **Murozond47**: KEKW
153. 2:28 **northdesu**: AYAYA cute
154. 2:28 **novenzt**: KEKW
155. 2:28 **fLx_t**: Where is yoggers?
156. 2:28 **Aranaeon**: KEKW
157. 2:28 **Silencebreaker86**: AYAYA
158. 2:28 **Crocodyl29**: OwO
159. 2:28 **Grenjaaa**: your not
160. 2:28 **Opossumhood**: KEKW
161. 2:28 **imnothumanz**: 
162. 2:28 **heeeeeeenriiik**: BEHOLD!
163. 2:28 **Neferite**: KEKW
164. 2:28 **SWORD_MICHELIN_MAN_NECK**: KEKW
165. 2:28 **Liha__**: KEKW
166. xnono_xSubscribed with Twitch Prime. They've subscribed for 2 months!
167. 2:28 **xnono_x**: Love your streams, lot of love from France during these tough times
168. 2:28 **typhwolfie**: mass res 
169. 2:28 **AstralTundra**: KEKW KEKL
170. 2:28 **TashantirXIV**: KEKW
171. 2:28 **blink496**: blasted tower
172. 2:28 **MatLelouch**: POGGERS
173. 2:28 **p4wnybot69**: Fart god
174. 2:28 **EleyondFarli**: KEKW
175. 2:28 **AreYouSerious95**: AYAYA
176. 2:28 **skyfireyz**: KEKW
177. 2:28 **baranashi**: kekw
178. 2:28 **MatLelouch**: POGGERS POGGERS
179. 2:28 **mogococo007**: KEKW
180. 2:28 **EXE121**: KEKW
181. 2:28 **baranashi**: KEKW
182. 2:28 **pasqallo69**: KEKW
183. 2:28 **prototype787**: HOW LONG CAN THIS GO ON
184. 2:28 **NightVisionary**: KEKW
185. 2:28 **畢業即失業** (qaz80691): KEKW
186. 2:28 **tommy200401**: KEKW
187. 2:28 **0_0000000**: KEKW
188. 2:28 **nevereverend**: KEKW
189. 2:28 **hwanz5**: Nevr punished KEKW

190. 2:28 lightning2208: KEKW
191. 2:28 Silencebreaker86: KEKW
192. 2:28 maplerice0704: KEKW
193. 2:28 Vor_: KEKW
194. 2:28 JamesRDM: BIG PRIEST WeirdChamp MAKE IT STOP WeirdChamp
195. 2:28 Streamlabs: 10x KEKW combo 
196. 2:28 patos1: @Thijs can you play wild pogo rogue
197. 2:28 nam_0_clock: KEKL
198. 2:28 Inq_EretaH: KEKW
199. 2:28 J_Dubs: cute KEKW
200. 2:28 dalarghan: KEKW
201. 2:28 Grenjaaa: big priest playes 
202. 2:28 gruenertee_mitfluppe: ??? 
203. 2:28 kot4sAe1s1ap: 
204. 2:28 ronald039: BUG? 
205. 2:28 diblobber: KEKW
206. 2:28 heat0z0: KEKW AUTHIJSM
207. 2:28 Absoluteresonance: KEKW
208. 2:28 TheDewk: PepeLaugh
209. 2:28 Maybenay:  BUG?
210. 2:28 arzenaa09: play demon hunter card now
211. 2:28 JustDai_TV: WILD 
212. 2:28 bees92: LULW
213. 2:28 EleyondFarli:  BUG???
214. 2:28 slxscarface: we need the new minion
215. 2:28 mnalover:  ???
216. 2:28 kcpluek: lethai1
217. 2:28 blink496: just concede KEKW
218. 2:28 AreYouSerious95: KEKW
219. 2:28 maxthemaxer: Ban Prest of the lader
220. 2:28 drhivesphd: BEHOLD 
221. 2:28 PitBane: KEKW
222. 2:28 RTx3h: KEKW
223. 2:28 titan__4:  ???
224. 2:28 balln_b: all you need is a silence
225. 2:28 MatLelouch: LULW
226. 2:28 novenzt:  ???
227. 2:28 tag_me_if_chat_pepega: KEKW
228. 2:28 Marufreyis: 
229. 2:28 skyfireyz: UI
230. 2:28 Tinkermania: play imp and 2-2 first
231. 2:29 baranashi: here we go KEKL

2:29 **slxscarface**: ignore the taunt
2:29 **prototype787**: PLAY THE FUCKING IMP
2:29 **ryusham**: Pepega NEVER PUNISHED
2:29 **oxxyjoe**: everything will be ok
2:29 **inorhino**: Kayn sunfury!
2:29 **chodyo**: imps not so worthless now
2:29 **MatLelouch**: kekw
2:29 **thijsbigfan**: LOL
2:29 **DrjackH**: just kill him lamo
2:29 **maplerice0704**: Pog IMPS



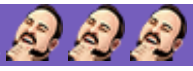
2:29 **SWORD_MICHELIN_MAN_NECK**: WHERES THE DEMON HUNTER CARD WHEN U NEED IT
2:29 **NeckDanzou**: @prototype787 WOWOWOW WHY SO MAD
2:29 **mnalover**: EZ



2:29 **diyabro**: demon hunter ignore taunt
2:29 **ringwraith1313**: !giveaway
2:29 **Streamlabs**: 10x Ashes of Oudlands Bundle Giveaway
> https://twitter.com/G2Thijs/status/1240971572975992832
2:29 **blink496**: Behold Behold Behold Behold Behold blasted fucking tower
2:29 **Grumpsnores**: wtf
2:29 **prototype787**: CAUSE FUNNIER
2:29 **TheDewk**: KEKWait
2:29 **畢業即失業** (qaz80691): ZULUL
2:29 **skyfireyz**: KEKW
2:29 **imnothumanz**: ZULUL
2:29 **GokuPR**: KEKW
2:29 **raxamaras**: ????
2:29 **jsilver_**: just draw mass dispel EZ
2:29 **Brutal__Deluxe**: KEKW
2:29 **chogimnn**: KEKW
2:29 **Kherm_**: @Thijs Tie for infinite rounds
2:29 **J_Dubs**: KEKW
2:29 **Neferite**: KEKW



2:29 **ronald039**: WHERE IS THE CARD THAT GO THROUGHTAUNT?
2:29 **thijsbigfan**: LELW
2:29 **Amizaaar**: we need legendary that let minions ignore taunts.
2:29 **ryusham**: KEKW
2:29 **GoldenTaill**: KEKW
2:29 **imnothumanz**: DA SPIRIT ARE DOGSHIT ZULUL
2:29 **GokuPR**: KEKL
2:29 **畢業即失業** (qaz80691): KEKWait
2:29 **thijsbigfan**: KEKW
2:29 **blink496**: wow
2:29 **diblobber**: pretty high roll
2:29 **thm23**: ROUND 7 WALL
2:29 **GorrButcher**: any bg's today?
2:30 **blink496**: KEKW wait
2:30 **Thrallmemayb**: wasint voljin there seems suspect
2:30 **haydsjone1**: he is nearly out of fuel
2:30 **frostneedle**: KEKWait
2:30 **RammsteinAM**: Thijs can you make a good rogue deck with Yogg and Togwaggle's Scheme for more Yoggs?
2:30 **thijsbigfan**: this game is endless zzz

282. 2:30 **mezotaken**:  YES
283. 2:30 **Streamlabs**: Follow me on Youtube for daily stream highlights: youtube.com/c/Thijshearthstone
284. 2:30 **Marufreyis**: Still won 
285. 2:30 **MatLelouch**: KEKWait
286. 2:30 **PeinSamaCZe**: COK YEP
287. 2:30 **Castyel315**: spellstone incoming
288. 2:30 **GokuPR**: KEKL KEKL
289. 2:30 **imnothumanz**: KEKWait
290. 2:30 **畢業即失業** (qaz80691): there is one KEKW
291. 2:30 **0_0000000**: @amizaaar monkaHmm
292. 2:30 **J_Dubs**: KEKW
293. 2:30 **LyFaIco**: this gaem so dead
294. 2:30 **ronald039**: YES TAUNT IS CHEAT 
295. 2:30 **tommy200401**: KEKW
296. 2:30 **Silencebreaker86**: KEKWait New card
297. 2:30 **AstralTundra**: KEKW KEKL
298. 2:30 **owolver1ne**: and his little brotehr
299. 2:30 **Inq_EretaH**: KEKW
300. 2:30 **Aranaeon**: WAIT FOR NZOTH KEKW
301. 2:30 **MatLelouch**: YOU ARE SAFE NOW POGGERS
302. 2:30 **Fierc33**: Hi thijs. Kael thas dekcs. What about kael warlock deck in standart? Proof you are the best deckbuilder, metabraker
303. 2:30 **prototype787**: HOW LONG CAN THIS GO ON
304. 2:30 **nevereverend**: KEKW
305. 2:30 **J_Dubs**: he is building a wall KEKW
306. 2:30 **Xixis_The_Furry**: Big Priest KEKW
307. 2:30 **skyfireyz**: ZULUL
308. 2:30 **畢業即失業** (qaz80691): ZULUL
309. 2:30 **ronald039**: ZULUL
310. 2:30 **jsilver_**: PogYou 1 mana 4/4
311. 2:30 **ABDULpls**: these priests don't even need a brain to play this deck 
312. 2:30 **thijsbigfan**: DEMON HUNTER: IGNORE TAUNT
313. 2:30 **chogimnn**: @Thijs run one seed to beat this
314. 2:30 **JamesRDM**: ZULUL
315. 2:30 **blink496**: the guy and his brother
316. 2:30 **GGgraf**: !giveaway
317. 2:30 **dies_to_removal**: ZULUL
318. 2:30 **Streamlabs**: 10x Ashes of Oudlands Bundle Giveaway > https://twitter.com/G2Thijs/status/1240971572975992832
319. 2:30 **lightning2208**: ZULUL Clap
320. 2:30 **th3b1ackpanther**: ??????
321. 2:30 **ryusham**: Greetings fellow humans Pepega
322. 2:30 **nam_0_clock**: ZULUL
323. 2:30 **MatLelouch**: monkaS
324. 2:30 **Absoluteresonance**: he still has amara
325. Redeemed Highlight My Message
326. 700
327. 2:30 **itbreaker**: taunt everywhere 
328. 2:30 **Makeleth**: @Aranaeon already played
329. 2:30 **novenzt**: KEKW

330. 2:30 畢業即失業 (qaz80691): KEKW
331. 2:30 adrii259: ORDER 
332. 2:30 LuDiaJoe: ZULUL Clap
333. 2:30 givenge: KEKWait
334. 2:30 GokuPR: ORDER KEKL
335. 2:30 Streamlabs: Join the Thijs Discord at https://discord.gg/thijs ! If you're a sub, remember to connect your Twitch account to your Discord to get sub perks!
336. 2:30 abaprof: what ???
337. 2:30 beepbeepbeep3: order KEKW
338. 2:30 PeinSamaCZe: ORDER
339. 2:30 Opossumhood: KEKW
340. 2:30 amnius86: cancer vs aids
341. 2:30 acetime27: order KEKL
342. 2:30 prototype787: DEMON HUNTER WILL CHANGE THINGS KEKW}
343. 2:30 drhivesphd: 
344. 2:30 thijsbigfan: LETS IGNORE TAUNT CHAT
345. 2:30 0_0000000: ORDER KEKW
346. 2:30 kot4sAe1s1ap: priset card Pog
347. 2:30 tommy200401: Order KEKW
348. 2:30 Thrallmemayb: HERE COME DA POO POO ZULUL
349. 2:30 hyperabs: Even LARGER AND LARGER man
350. 2:30 vaddyk: !giveaway
351. 2:30 Streamlabs: 10x Ashes of Oudlands Bundle Giveaway
> https://twitter.com/G2Thijs/status/1240971572975992832
352. 2:30 Mopper300: eventually he has to run out of rez effects right?
353. 2:30 skyfireyz: KEKW
354. 2:30 horizondeffender: ressurection
355. 2:30 CaptCreechy: imagine keeping all your wild cards 
356. 2:30 default808: I thought warrior is boring
357. 2:30 MatLelouch: LULW
358. 2:30 gamermelons: !giveaway
359. 2:30 TashantirXIV: KEKW
360. 2:30 ronald039: 
361. 2:30 maplerice0704: KEKW
362. 2:30 Streamlabs: 10x Ashes of Oudlands Bundle Giveaway
> https://twitter.com/G2Thijs/status/1240971572975992832
363. 2:30 thijsbigfan: keep going KEKW
364. 2:30 skyfireyz: AngelThump
365. 2:30 mmillz47: 
366. 2:30 semtex86: AngelThump

PATVIRTINIMAS APIE ATLIKTO DARBO SAVARANKIŠKUMĄ

2020-04-20

Vilnius

Aš, Mykolo Romerio universiteto (toliau – Universitetas),

Komunikacijos instituto, komunikacijos ir kūrybinių technologijų

Studentas Laurynas Smolskas

Patvirtinu, kad šis magistro baigiamasis darbas

„Žaidimų vaizdo tinklaraščių komunikacijas Twitch kanale“:

1. Yra atliktas savarankiškai ir sąžiningai;
2. Nebuvo pristatytas ir gintas kitoje mokslo įstaigoje Lietuvoje ar užsienyje;
3. Yra parašytas remiantis akademinio rašymo principais ir susipažinus su rašto darbų metodiniais nurodymais.

Man žinoma, kad už sąžiningos konkurencijos principo pažeidimą – plagijavimą studentas gali būti šalinamas iš Universiteto kaip už akademinės etikos pažeidimą.

_____ Laurynas Smolskas

(parašas)