



Interaktiv grafik på Twitch: Att skapa community känsla och bibehålla tittarnas intresse under livestreams

Lotta Juvonen

Lärdomsprov

Film och media

2023

Lärdomsprov

(Författare) Lotta Juvonen

Interaktiv grafik på Twitch: Att skapa community känsla och bibehålla tittarnas intresse under livestreams.

Yrkeshögskolan Arcada: Online Media, 2023.

Identifikationsnummer:

ID: 9208

Sammandrag:

Detta lärdomsprov undersökte hur interaktiv grafik på Twitch kan förstärka community känsla och upprätthålla tittarnas intresse under livestreams. Syftet med lärdomsprovet är att undersöka vilken typ av interaktiv grafik som är mest effektiv för att bygga upp community känsla på Twitch, och hur dessa grafiker kan bäst användas för att stödja community building. Jag undersökte även hur interaktiv grafik hjälper att hålla tittarnas intresse uppe och få nya tittare att stanna kvar och se på streamen med hjälp av interaktiv grafik. Forskingen har inte tagit upp streamerns personlighet, marknadsföring eller spelet som spelas under stream, utan har endast fokuserat på interaktiv grafik under en livestream. En enkät användes som forskningsmetod, vilket inkluderade både kvantitativa och kvalitativa frågor för att samla in data. Resultaten av enkäten visade att interaktiv grafik har en positiv påverkan på alla tittarnas engagemang och community känsla. En majoritet av deltagarna uppgav att de kände sig mer delaktiga och engagerade när interaktiv grafik användes under livestreams. Specifika grafikelement som Chat, Alerts och Polls identifierades som särskilt framstående för att skapa interaktion och intresse hos tittarna. Tittarna uttryckte positiva känslor och upplevelser när de deltar i interaktiv grafik och kommenterade att grafiken ökade känslan av att vara en del av en community.

Nyckelord:

Twitch, interaktiv grafik, livestream, engagemang, community, delaktighet.

Degree Thesis

(Author) Lotta, Juvonen

Interactive graphics on Twitch: Creating a sense of community and maintaining viewers' interest during livestreams.

Arcada University of Applied Sciences: Online Media 2023.

Identification number:

ID: 9208

Abstract:

The focus of this study was to investigate and analyze the effects of interactive graphics on Twitch in relation to community engagement and viewer interest during livestreams. This study investigated which type of interactive graphics are the most enjoyed on Twitch and how they can be best used to support community building. The study also explored how interactive graphics help maintain viewers' interest and attract new viewers to stay and watch streams. The research conducted did not address the streamer's personality, marketing, or the game being played during the stream, since the study was solely focusing on interactive graphics during livestreams. A survey was used as the research method, incorporating both quantitative and qualitative questions to gather data. The survey results indicated that interactive graphics have a positive impact on all viewers' engagement and sense of community. Most participants reported feeling more involved and engaged when interactive graphics were used during livestreams. Specific graphic elements such as Chat, Alerts and Polls were identified as particularly effective in creating interaction and interest among viewers. Viewers expressed positive emotions and experiences when participating in interactive graphics, noting that the graphics enhanced the sense of being part of a community.

Keywords:

Twitch, interactive graphics, livestream, engagement, community, participation.

Innehåll:

1	Introduktion	3
1.1	Motiv för ämnesvalet	3
1.2	Bakgrundsinformation	5
1.3	Syfte och målsättning	6
1.4	Frågeställningar och hypoteser	7
1.5	Avgränsningar	8
1.6	Teoretisk referensram	9
1.7	Definitioner	10
1.8	Strukturen	11
2	Teori.....	13
3	Metod	18
4	Resultat	22
5	Diskussion	33
5.1	Slutord.....	38
6	Källor	40

1 Introduktion

Twitch är en plattform som erbjuder en unik möjlighet för vardagliga användare att livestreama för en bred publik. Förutom att ha en bra internetuppkoppling och en dator är det viktigt att ha en engagerande och aktiv community för att bli framgångsrik på Twitch. Community building är en nödvändig del av att bygga upp en trogen följarskara och för att öka antalet tittare på ens stream. Ett av de sätten att få sina tittare att engagera är att använda interaktiva grafiker som kan förbättra tittarnas upplevelse av livestreamen och skapa en känsla av gemenskap (Creator Camp, 2023). Därför kom jag fram till min forskningsfråga “Hur bygger man en community känsla och håller tittarnas intresse under en live stream på twitch med hjälp av interaktiv grafik “.

I denna forskning undersöker jag vilken typ av interaktiv grafik som är mest effektiv för att bygga upp community känsla på Twitch, och hur dessa grafiker kan bäst användas för att stödja community building. Jag undersöker även hur interaktiv grafik hjälper att hålla tittarnas intresse uppe och få nya tittare att stanna kvar och se på streamen med hjälp av interaktiv grafik. Genom att förstå vad som fungerar bäst när det gäller interaktiv grafik och community building på Twitch, kan vi hjälpa både nya och erfarna streamers att bygga upp en stark och lojal community på plattformen.

1.1 Motiv för ämnesvalet

Jag valde att undersöka hur interaktiv grafik påverkar community känslan på Twitch streams, för att Twitch är en av de största livestreaming plattformar online idag. Ämnet är också relevant för att skapa en aktiv följarskara. Enligt Pat Flynn (2021) och KungFuFruitCup (Creator Camp, 2023) skapar man en aktiv community då man motiverar personer att engagera genom att ge dem uppmärksamhet, skapa en vänlig tävlingsanda, få dem att känna sig bekväma och ge sin community belöningar. Det här kan man göra med t.ex. Alerts och Widgets för att motivera och engagera tittarna.

Med hjälp av interaktiv grafik är det potentiellt möjligt att skapa alla dessa känslor och upplevelser. Det är viktigt för mig att undersöka hur interaktiv grafik påverkar communityn för att kunna skapa visuella meddelanden för dem. Jag vill även lyfta upp grafikens roll i livestreaming eftersom det är något som lätt kan glömmas bort, men är något mycket viktigt. I Ian Crooks och Peter Beares (2015) bok om rörlig grafik nämner han att all rörlig grafik fungerar som ett meddelande för tittaren. Det finns så många olika sorters meddelanden som kan skapas genom rörlig grafik så vilka är de meddelanden som är viktiga att ge sin Twitch community.

I mitt lärdomsprov vill jag undersöka vilken sorts av grafik fungerar bäst för att engagera tittare, för att göra community building lättare för Twitch streamers. Eftersom vem som helst kan börja streama på Twitch, kan min undersökning kan hjälpa nya streamers på Twitch bygga upp en aktiv och engagerad community och skapa intressant innehåll. Större streamers som kämpar med att få en mer aktiv community kan även ha nytta av min undersökning.

Målet med min undersökning är att förstå hur streamers kan använda grafik på ett effektivt sätt för att förbättra interaktionen, intresset och engagemanget med sin publik. Genom att identifiera vilken typ av grafik som fungerar bäst för att engagera tittarna kan streamers anpassa sin innehållsstrategi och öka sitt tittarantal och bygga upp en aktiv community. Eftersom det är viktigt att förstå att community building på Twitch inte bara handlar om att få fler följare och tittare, utan också om att skapa en meningsfull och interaktiv upplevelse för etablerade tittare och bygga en lojal och engagerad community som stöttar och deltar i streamerns innehåll.

Jag har också gjort en produktion där jag skapat ett grafikpaket för Twitch. I mitt grafikpaket har jag gjort emotes, overlays, en stinger, olika visuella scener och en Vtuber modell. Min egen produktion motiverar mig även att skriva om det här ämnet. Då jag själv gjort och skapt grafik har jag även sett jobbet som behövs för att skapa grafiken. Min personliga erfarenhet ger mig också en unik inblick i hur interaktiv grafik kan användas för att skapa en engagerande och intressant livestream-upplevelse.

1.2 Bakgrundsinformation

Twitch (Twitch, 2023) är en online plattform för livestreaming av händelser och spel, där användare kan titta på andras livestreams och själva sända sin egen stream utan kostnad. Plattformen har främst fokus på gaming, men har också blivit populär för streaming av musik, kreativt skapande och andra typer av innehåll. Twitch är en av de största plattformarna för livestreaming och har en stor och engagerad community med miljontals aktiva användare varje dag (Daniel Ruby, 2023).

Det finns massor av olika typers livestreams på Twitch som till exempel spel, matlagning och prat streams. Vissa av dem har mycket grafik och en del har väldigt simpel grafik. Interaktiv grafik används på Twitch för att skapa en mer engagerande och underhållande tittarupplevelse. Då jag ser på Twitch lade jag märke till att nästan alla succéfulla streamers på Twitch använder interaktiv grafik i sina sändningar, som t.ex. röstningar, chattrutor, tittarrekommandationer, tävlingar, visning av donationer och mycket mer (Twitch, 2023).

Dessa grafiska element kan skapas med hjälp av olika verktyg och plattformar som Open Broadcaster Software förkortat till OBS (Open Broadcaster Software, 2023), Streamlabs OBS (Streamlabs B, 2023) och Lightstream Studio (Lighstream, 2023). Alla dessa program fungerar på ungefär samma sätt eftersom de är stream encoders. Stream encoders är program eller enheter som används för att ta video- och ljudsignalen från en källa och göra den tillgänglig för streaming över internet. Detta görs genom att koden för video och ljud komprimeras och sänds över internet till en streamingplattform som till exempel Twitch (Cloudfare Ink., u.å).

Komprimering är nödvändigt av två huvudsakliga anledningar. För det första tar okomprimerade video filer alldeles för lång tid att skicka över internet för att streaming ska vara praktiskt. Genom att koda videon kan dess storlek minskas utan att kvaliteten

försämras allt för mycket, vilket gör det möjligt att skicka videon i realtid utan stora fördröjningar. För det andra måste videon vara i ett format som kan tolkas av alla typer av användar-enheter som telefoner, datorer och andra enheter. Genom att koda videon i ett standardformat kan den spelas upp på olika enheter utan att användarna behöver installera extra programvara eller konvertera filformatet (Cloudfare Ink., u.å).

OBS, Streamlabs och Lightstream kan också användas utom encoding för att lätt designa, bygga upp och integrera visuella element i streams. Genom att använda interaktiv grafik kan streamers locka tittare att stanna längre i sändningen, öka deras engagemang och skapa en starkare känsla av community och samhörighet mellan streamern och tittarna (Streamlabs B, 2023). Varje stream på Twitch är personlig och ser olika ut eftersom det är streamerns egna personliga kanal. Streamerns kanal är unik och kan anpassas med egna grafiska element och personlig branding. Streamern kan välja att använda interaktiv grafik för att öka engagemanget med tittarna och för att skapa en unik upplevelse på sin kanal. Det kan handla om grafiska element som overlays, animations, alerts och interaktiva skärmar (Twitch, 2023).

1.3 Syfte och målsättning

Mitt syfte med mitt lärdomsprov är att förstå vilken sorts interaktiv grafik motiverar tittarna att engagera med livestreamen och förstå vad som får dem att känna sig som en del av communityn. Det finns massor med olika sorters interaktiv grafik som att visa den senaste följaren, live röstningar eller ge donationer en egen liten animation. Det finns ett oändligt tal olika möjligheter för hurdan interaktiv grafik är möjlig att ha på sin stream. Det finns så många olika typer av grafik som kan göras, att det kan bli överväldigande att se vilken grafik som är viktig, och hur man skapar grafik som väcker intresse och får tittarna att känna sig hemma.

Jag vill förstå vilken typ av interaktiv grafik är de som mest engagerar tittarna att delta i streaminnehållet så att de känner sig som en del av communityn och håller deras intresse

uppe. Syftet med min undersökning är alltså att förstå hurdan interaktiv grafik eller om någon grafik alls motiverar Twitch tittare att se på en stream och delta i streamen.

För att komma fram till vad som gör interaktiv grafik bra, kommer jag att undersöka olika typer av interaktiva grafiker som kan användas under en livestream. Det inkluderar t.ex. widgets som Alert Box, Chat Box, Follower Goal, och Polls, det här är grafik som tittarna kan påverka på olika sätt. Genom att analysera hur tittarna reagerar på dessa olika typer av grafik under en livestream, kan jag förstå vilka som är de mest effektiva för att skapa en engagerad community. Detta kan hjälpa mig och andra streamers att skapa mitt eget stream grafikpaket som inte bara är estetiskt tilltalande utan också interaktivt och engagerande för deras tittare på Twitch.

1.4 Frågeställningar och hypoteser

Interaktiv grafik kan vara allt från overlay graphics som visar information om streamern eller spelet, till animationer och special effekts som gör upplevelsen mer spännande för tittarna. Community building handlar om att skapa en känsla av samhörighet bland tittarna och att få dem att känna sig som en del av streamen. Syftet med min undersökning är att förstå hur detta kan uppnås.

Min forskningsfråga är “Hur bygger man en community känsla och håller tittarnas intresse under en livestream på Twitch”. För att undersöka min forskningsfråga kommer jag undersöka hur interaktiv grafik påverkar community building på Twitch. Jag vill hitta svar på frågor som: Vilken typ av interaktiv grafik gillar du bäst? Är det viktigt att skapa grafik som har chatten i fokus, eller är det viktigare att skapa evenemang eller tävlingar? Hur bidrar interaktiv grafik till att hålla upp intresse under en stream? Vilken roll spelar visuell identitet i community building? Hur känner du dig då du deltar i olika grafiska element? Alla dessa är frågor som skulle ge relevanta svar för min forskning.

Min hypotes om interaktiv grafik och community building på Twitch är att användningen av interaktiv grafik, såsom visuella animationer och alertsystem, bidrar till att engagera tittare och skapa en känsla av delaktighet och samhörighet i en Twitch stream community skapar en mer positiv upplevelse för de flesta tittare. För mig känns det bra då jag ser mitt eget användarnamn på rutan eller någon annans användarnamn jag känner igen, och jag tror många andra tittare också känner så. Genom att använda interaktiv grafik tror jag det är möjligt att öka tittarnas intresse och uppmuntra dem att bli mer interaktiva, vilket kan leda till en mer levande och engagerad community på plattformen.

1.5 Avgränsningar

Community building på Twitch är mycket mer än bara grafik. Marknadsföring utanför streams och engagemang på sociala medier hjälper även bygga community känslan för tittarna. I min undersökning vill jag fokusera på interaktiv grafik under livestreams på Twitch istället för community building utanför Twitch. Community building under och utanför streams baserar sig på samma uppmärksamhet och belöningsystem som Pat Flynn (2021) nämner. Jag tycker det är viktigt att locka tittare att engagera och stanna kvar i streamen då de klickar på en slumpmässig stream, därför valde jag att fokusera på det här istället för marknadsföring och community building utanför livestreams.

Online personligheter och hur man talar till sin community är också viktiga då man bygger upp en aktiv community under en livestream. En streamer som visar upp en stark och unik personlighet kan skapa en lojal följarskara och engagerande community. Tittarna kan känna sig som en del av en större grupp och känna att de har en relation med streamern. En personlig och autentisk inställning till streaming kan också hjälpa till att differentiera en streamer från andra, vilket kan hjälpa till att bygga upp en starkare följarskara och dra till sig nya tittare (Team Lightstream, 2023).

Jag bestämde mig trots allt att inte ta med det här i min undersökning eftersom jag är mer intresserad om hur rörlig grafik skapar intresse och grafiktemat passar bra ihop med min

egen produktion. Fokuset på rörlig grafik och hur den påverkar tittarnas engagemang är också väldigt viktigt. Att ha en visuellt tilltalande livestream med professionell grafik kan bidra till att tittarna stannar längre och återvänder till streamen. Det kan också hjälpa till att skilja en streamer från mängden och skapa ett minnesvärt intryck hos tittarna. Mitt mål är att skapa ett välutformat grafikpaket kan man skapa en enhetlig visuell identitet som bidrar till en professionell och sammanhängande upplevelse för tittarna.

1.6 Teoretisk referensram

Mitt arbete handlar om community och hur man håller tittarnas intresse under en livestream på Twitch med hjälp av interaktiv grafik. De flesta källor jag hittat handlar inte direkt om mitt tema utan istället något som är kopplat till min undersökning från en viss vinkel. T.ex. har jag ett tal som hur man allmänt bygger en bra community av Pat Flynn (2021) och en bok om grafik (Crook & Beare, 2015). De här källorna handlar om de teman jag tar upp i min forskningsfråga men är inte direkt sammankopplade till Twitch. Båda ämnena är relevanta för min undersökning men jag måste själv koppla in den information jag läser i ett Twitch perspektiv.

En av de källor jag har som är direkt kopplat till mitt tema är Twitch Creator Camp (2023) blogg där stora streamers förklarar sin succé gällande community building. Där har jag främst använt mig av kapitlet där KungFuFruitCup förklarar varför visuell identitet och alerts är så viktiga för att hålla upp tittarnas intresse på hennes kanal. Jag har också sett på streamers och kollat på Twitch hemsida för att bättre förstå hur plattformen fungerar och hurdana streams är populära just nu, och hurdan grafik de använder.

I mitt arbete har jag använt mig mycket av olika Internetkällor. Internetkällor är relevanta för denna typ av forskning eftersom de ger tillgång till aktuell information och olika perspektiv på ämnet av personer som har haft framgång inom mitt forskningsämne. Det ger också möjlighet att få direktinsikt från streamers och deras community. Twitch och interaktiv grafik är relativt nya fenomen, så det finns inte så mycket publicerat material i

akademiska tidskrifter ännu. Därför är det viktigt för mig att använda Internetkällor för att få en bredare förståelse för ämnet och se hur andra människor på internet använder och implementerar interaktiv grafik i sin livestreaming på Twitch.

1.7 Definitioner

Interaktiv grafik: Är grafiskt innehåll som är utformat för att integrera med användaren på något sätt. Detta är oftast ett sätt för användaren att manipulera grafiken med deras handlingar. Exempel på interaktiv grafik kan inkludera interaktiva kartor, diagram, grafer, spel och animationer.

Livestream: Direktsändning av video och ljud över nätet. Oftast sänds ut av en person eller ett litet team för att ses av andra personer i realtid.

Community: En social grupp vars medlemmar har något gemensamt, såsom en geografisk plats, kultur eller arv. I min undersökning handlar om en online community, en grupp människor med samma intressen eller mål som använder internet att kommunicera och stödja varandra.

Community building: Community building är processen att bygga och utveckla en gemenskap av människor med liknande intressen eller mål. På nätet och livestreaming, handlar community building om att skapa en plattform där människor kan interagera och känna sig som en del av en gemenskap med andra personer som dem. Detta kan uppnås genom att skapa innehåll som engagerar, dela personliga erfarenheter, svara på frågor och skapa en öppen och välkomnande atmosfär där människor känner sig inkluderade och sedda.

Twitch: Twitch är en livestreaming plattform som är främst inriktad på att tillhandahålla video-sändningar av videospel, e-sport evenemang, musik och andra kreativa innehåll. Plattformen lanserades ursprungligen 2011 och har sedan dess vuxit till en av de populäraste livestreamingplattformerna.

Alerts: Alerts är ett grafiskt element i en livestreaming-sändning. Alerts är visuella effekter som visas på skärmen när en tittare gör något särskilt i strömmen, till exempel följer kanalen, donerar pengar eller skickar en chattmeddelande. Dessa effekter kan vara ljud-, bild- eller animerade grafikelement.

Widgets: Widgets, är grafiska tillägg till strömmen som är utformade för att ge tittare fler sätt att engagera sig och interagera med innehållet. De kan inkludera en chattwidget, en röstningswidget eller ett följar mål. Widgets är ett kraftfullt verktyg för att öka interaktionen mellan tittare och streamer och kan användas för att skapa en mer dynamisk och engagerande stream.

Overlay: Är en grafisk design som läggs ovanpå livestream-bilden för att ge tittarna mer information om streamern, spelet eller annat relevant innehåll.

1.8 Strukturen

I detta slutarbete kommer jag alltså att utforska ämnet interaktiv grafik och dess betydelse för community building på Twitch, och försöka hitta ett svar till min forskningsfråga “Hur bygger man en community känsla och håller tittarnas intresse under en live stream på twitch med hjälp av interaktiv grafik”. Den första delen av mitt lärdomsprov är en introduktion där jag sammanfattat vad interaktiv grafik är och syftet bakom arbetet. Jag vill ge en översikt över ämnet och varför det är viktigt att undersöka det.

Nästa del av mitt arbete är att jag undersöker vad andra personer sagt om ämnet och funderar kring teori om ämnet. Baserat på tidigare teori kommer jag att diskutera hur interaktiv grafik kan användas för att skapa en engagerande och interaktiv tittarupplevelse, samt hur det kan bidra till att bygga en starkare och mer sammanhängande community. Jag tar även upp exempel på hur teorin använts i större streams.

Efter teorisammanfattningen kommer jag att beskriva min forskningsmetod, som är en enkätundersökning. Jag kommer att diskutera mina strategier som jag använt för att utforma enkäten. I det här kapitlet tar jag upp teori som baserar sig på hur man bygger upp en bra enkät. Efter att jag fått in tillräckligt många svar i min enkät kommer jag att presentera resultaten för att sedan kunna diskutera och analysera dem.

I diskussionsdelen kommer jag att se på mina resultat från enkätundersökningen och diskutera vad de betyder för mitt forskningsområde. Jag kommer att undersöka hur mina resultat stöder eller motsäger tidigare forskning och diskutera de praktiska implikationerna av mina resultat för Twitch streamers och Twitch tittare. Slutligen kommer jag att sammanfatta mina slutsatser och resultat om interaktiv grafik och community building på Twitch.

2 Teori

Enligt Flynn (2021) för att få en community i allmänhet att vara aktiva och engagera sig måste man ge dem uppmärksamhet, bygga upp en gruppkänsla och belöna dem för deras insatser. En community är en grupp människor som har något gemensamt intresse, mål eller värderingar och som interagerar och samverkar med varandra på olika sätt. Det kan vara en virtuell community som en online-forum eller en social mediegrupp, eller en fysisk community som en lokal förening eller grannskap. En community kan ha olika former av struktur och organisation, men gemensamt är att den bidrar till att skapa en känsla av samhörighet och tillhörighet bland dess medlemmar.

Interaktion och möjligheter att påverka en community är viktigt eftersom det ger medlemmarna en känsla av delaktighet och gemenskap. När medlemmarna har möjlighet att påverka communityn, känner de sig mer investerade i dess framgång och känner sig mer motiverade att bidra till dess tillväxt. Genom att interagera med andra medlemmar kan medlemmarna också skapa meningsfulla relationer och utveckla starkare band inom communityn (Flynn, 2021).

Dessutom kan interaktion och möjligheter påverka att bidra till att öka engagemanget inom communityn. När medlemmarna är aktiva och deltar i diskussioner, utmaningar eller projekt, bidrar de till att öka aktiviteten och den positiva energin i communityn. Detta kan också leda till ökad synlighet och tillväxt för communityn, eftersom det lockar fler människor att delta och bli en del av den (Flynn, 2021).

Enligt en känd Twitch streamer KungFuFruitCup (Creator Camp, 2023) är en aktiv och engagerad community en viktig faktor för att lyckas som live streamer. Genom att ge tittarna uppmärksamhet och bygga en stark gruppkänsla kan man skapa en familjär stämning där tittarna känner sig välkomna och uppskattade. Detta kan ske på olika sätt, till exempel genom att svara på kommentarer och frågor i chatten, genom att namnge

specifika tittare, genom att uppmärksamma deras insatser och med hjälp av interaktiv grafik.

Interaktiv grafik som alerts belönar även tittaren du hen aktivt deltar i stream innehållet. Belöningar är också en viktig del i att bygga en aktiv community. Det kan handla om allt från små gester som att tacka tittare för deras stöd till att erbjuda exklusiva belöningar (Wild4Games, 2019). Det är viktigt att belöningarna känns meningsfulla och att de är anpassade efter tittarnas behov och önskemål. Animationer och grafik ska inte heller bli störande och distraherande för tittarna, så allt måste ha rätt balans (Creator Camp, 2023). Enligt Ian Crooks och Peter Beare (2015) är rörlig grafik en form av kommunikation som kan användas för att förmedla ett budskap eller en känsla. Grafik kan vara både visuellt och interaktivt och det kan hjälpa till att ge ytterligare information om ett ämne eller koncept som annars kan vara svårt att förstå.

Enligt KungfuFruitCup (Creator Camp, 2023) används grafik på Twitch för att engagera tittarna och göra upplevelsen mer interaktiv. Streamers använder grafik för att visa information som poäng, statistik eller spelregler, och för att skapa en mer interaktiv och underhållande upplevelse för tittarna. Grafik kan också användas för att förmedla streamers personlighet och varumärke, genom att använda färger, typsnitt och designelement som är representativa för deras kanal. Det är viktigt att grafiken är lätt att förstå och inte för distraherande eller överväldigande för tittarna, utan att den ger ett klart och tydligt genomtänkt meddelande som bidrar till att skapa en meningsfull och engagerande upplevelse (Creator Camp, 2023).

Det är också viktigt att skapa en stark visuell identitet för en Twitch kanal. Genom att använda visuella element som representerar kanalen och dess känsla, kan kanalen locka tittare och göra det lättare för dem att känna sig hemma på din kanal (Crook & Beare, 2015). För att stärka en visuell identitet, är det viktigt att använda olika typer av widgets och alerts för att engagera din publik. För återkommande händelser, bör du använda korta alerts som inte tar för mycket uppmärksamhet från streamen. Detta håller din publik intresserad och engagerad utan att bli irriterade på de visuella elementen (Creator Camp, 2023).

För att hålla dina tittare intresserade på lång sikt, är det viktigt att variera längden och typen av alerts som du använder. Detta ger en ökad variation och gör det mer spännande för tittarna. Det är viktigt använda rätt alert vid rätt tillfälle och att inte överanvända dem, så håller man tittarna engagerade och intresserade under hela streamen (Creator Camp, 2023).

Spelificering (Sailer et al., 2017) är en vanlig strategi som används inom spelutveckling för att skapa en engagerande upplevelse för spelarna. På Twitch, en plattform för livestreaming av spel, är användningen av spelificeringselement viktig för att bygga och upprätthålla en aktiv community. Att delta och att vara framgångsrik i tävlingar väcker positiva känslor hos deltagarna, och för vissa deltagare är det bara roligt att delta. Teorin bakom detta baserar sig på att varje människa strävar efter att känna sig kompetent när de medvetet påverkar miljön de interagerar med. Det antas också att varje människa vill ha autonomi över sina handlingar och känna att de är baserade på deras egna val och värderingar, snarare än att de påverkas av yttre påtryckningar eller krav (Sailer et al., 2017)

Med hjälp av interaktiv grafik är det möjligt att skapa enkla spel och tävlingar för tittarna att delta i och följa med under streamen om de så vill. Genom att använda element som poäng, märken, ledartavlor och grafer kan Twitch streamers skapa en engagerande vänlig spelliknande upplevelse för sina tittare (Streamlabs A, 2023).

Tittarna på Twitch kan få en spelliknande upplevelse genom interaktiv grafik, vilket ökar deras motivation att delta och engagera sig. Till exempel kan tittarna få uppmärksamhet och belöningar genom att donera till ett större mål och de personer som donerat mest på streamen får sin egen grafik. Detta skapar en tävlingsliknande miljö med belöningar och utmaningar som kan bidra till att bygga en starkare community känsla bland tittarna och öka tittarantalet på kanalen (Creator Camp, 2023).

Jag har även själv gjort en produktion där jag gjort ett stream grafikpaket, där jag försökt få med alla dessa saker. I mitt grafikpaket har jag fokuserat på att bygga upp en känsla

och visuellt representera kanalen. Jag har gjort alerts för att hålla upp tittares uppmärksamhet och gjort hela streamens utseende mer visuellt enhetligt (Creator Camp, 2023). Mitt mål är att all grafik har samma tema och min egen personlighet kommer fram så tittarna får genast en känsla av hurdan min kanal är (Team Lightstream, 2023). Så jag har även personlig erfarenhet av hur man kunde tillämpa teorin kring grafik och tema.

Ett bra exempel på hur grafik påverkar en stream positivt är populära streamerns CDawgVa cyckeltränings evenemang (CDawgVods, 2023). Under hans evenemang cyklar han i över en vecka för att samla in pengar för välgörenhet. Genom att sätta upp ett donationsmål kan tittarna se hur mycket pengar som har samlats in hittills och hur mycket som krävs för att nå målet. Detta kan fungera som en motivation för tittarna att donera mer för att nå målet och därigenom hjälpa till att samla in pengar till välgörenhet (CDawgVods, 2023). Alerts används också för att ge tittarna en känsla av att de deltar i streamen. Korta alerts visas också varje gång någon donerar. Detta skapar en interaktiv miljö och engagera tittarna att delta i samlingen (Creator Camp, 2023).

Genom att visa en live position på en karta över där streamern CDawgVa befinner sig kan tittarna följa med i streamerns färd och se hur långt hen har cyklat. Med kartan kan tittarna känna sig mer involverade i streamen och mer engagerade i välgörenhetsarbetet. En annan viktig grafisk funktion är att visa dagens framsteg under kartan. Tittarna kan se hur mycket avstånd streamern har cyklat jämfört med dagens mål. En live pulsmonitor användas också för att visa hur ansträngande cyklingen är för streamern och för att visa tittarna att hen är engagerad i välgörenhetsarbetet (CDawgVods, 2023). Detta kan hjälpa tittarna att känna sig mer involverade i streamen och därigenom också öka deras engagemang för välgörenhet (Creator Camp, 2023).

Genom att designa interaktiva grafik som ger en känsla av kompetens, autonomi och samhörighet kan Twitch-streamers skapa en engagerande och motiverande miljö för sina tittare (Sailer et al., 2017). Till exempel kan en framstegsindikator eller en topplista ge en känsla av kompetens när tittarna ser sin framgång och känner sig motiverade att delta. Samtidigt kan möjligheten att välja vilka meddelanden eller widgets som ska aktiveras ge en känsla av autonomi och kontroll både för streamern och tittaren (Creator Camp, 2013).

Slutligen kan communitybyggande grafik, som en live-karta eller ett donationsmål, ge en känsla av samhörighet och anslutning till andra tittare och streamern. Alla tittare och medlemmar i communityn jobbar tillsammans för att nå samma mål (Flynn, 2021).

3 Metod

För att undersöka vad Twitch tittare känner och tycker om interaktiv grafik använder jag som min undersökningsmetod en enkät. Enligt boken "Doing Surveys Online" (Toepoel, 2015) är enkäter en vanlig undersökningsmetod inom forskning och marknadsföring. Det finns flera anledningar till att enkäter anses vara en bra metod. För det första är enkäter relativt enkla att administrera och kan skickas ut i stor skala till en bred publik.

En annan bra orsak för att göra en webbenkät är att det också är möjligt att analysera grupper av människor som man inte lätt skulle hitta utanför internet. Dessa grupper kallas för internetgemenskaper eller communities. Twitch-tittare kan räknas som en del av Internet-Communitys eftersom de är en grupp människor som samlas på en specifik plattform på internet, Twitch, för att titta på och interagera med streamers som sänder live. Denna community är tillgänglig online och kan vara svår att nå utanför internet,

En fördel med enkäter är att de är lätt standardiserade, vilket innebär att alla respondenter får samma frågor i samma ordning. Detta gör det enklare att sammanställa och jämföra resultaten. Dessutom kan enkäter användas för att samla in både kvalitativa och kvantitativa data, beroende på frågeställningen och frågornas utformning. Dock finns det också nackdelar med enkäter, som exempelvis risken för svarsbias och att viktiga aspekter kan glömmas bort i frågeställningarna. (ToePoel, 2015)

Enligt ToePoel (2015) är det bra att ha ett klart mål för ens enkät är avgörande för att kunna få de resultat man vill ha. Det är viktigt att man tänker igenom vad man vill uppnå med enkäten och vilken typ av svar man behöver för att nå sitt mål. Utan ett tydligt syfte kan enkäten bli förvirrande för respondenterna och resultaten kan bli missvisande eller svåra att tolka. Genom att ha ett tydligt mål kan man också välja rätt frågor och svarsalternativ som leder till de mest relevanta och användbara svaren.

Då man konstruerar en enkät är det viktigt att ha koll på flera faktorer. Det är viktigt att veta vilka frågor som är relevanta att ställa och att utforma dem på rätt sätt. Det kan handla om att välja rätt typ av frågor, som svarsalternativ på skala, flervalsfrågor eller öppna svar. Det är också viktigt att ordval och ordningsföljd är genomtänkt för att hålla respondenternas intresse uppe. Genom att ha en logisk ordning förstår respondenten också frågan bättre och då får enkäten så utförliga svar som möjligt (ToePoel, 2015).

När man skriver enkätfrågor är det bra att alltid tänka vem respondenten är och om respondenten kan svara på frågan. Det är också viktigt att frågorna är relevanta för forskningsfrågan och bidrar till att uppnå forskningsmålen, att enkäten kan ge relevant och användbara data. Det är också viktigt att se till att frågorna är relevanta för respondenterna och att de inte missuppfattar vad som efterfrågas. Att tillhandahålla förklaringar och exempel kan också hjälpa till att minska missförstånd (ToePoel, 2015).

Jag har också bestämt mig för att skriva min enkät på engelska. Engelska är ett lämpligt språk för en enkät om interaktiv grafik på Twitch av flera skäl. För det första är Twitch en internationell plattform där streamers och tittare från hela världen samlas för att dela med sig sina intressen. Engelska är ett av de vanligaste språken som används på internet och är också det populäraste språket på Twitch. Då jag kollar på Twitch hemsida så är nästan alla streams på engelska, så det går att dra slutsatsen att de flesta Twitch-tittare har en bra förståelse av engelska (Twitch, 2023).

Dessutom är interaktiv grafik ett ämne som kan vara av intresse för en bred publik, och engelska kan vara ett språk som många potentiella respondenter känner sig bekväma med. Om enkäten är på engelska är det lättare att nå ut till en internationell publik av Twitch-tittare, vilket kan öka antalet svar och bredda studiens omfattning.

I min enkät hade jag 14 frågor totalt. Fyra av dem är flervalsfrågor, en fråga har skala och resten av dem är öppna svar där respondenten har möjlighet att förklara noggrannare varför hen har vissa åsikter. Blandningen av olika typers frågor gör att enkäten inte blir allt för lång att svara på, och att de som deltar i enkäten orkar tänka och svara ordentligt på alla frågor. Flervalsfrågor samlar in kvantitativa data som kan

analyseras på ett systematiskt sätt, medan öppna svarsalternativ ger respondenten en chans att ge mer detaljerade svar och förklaringar till sina åsikter, vilket kan ge viktig kvalitativ information och insikter som kanske inte hade kommit fram annars.

Frågorna i min enkät baserar sig på min forskningsfråga och den teori kring community building och Twitch grafik jag hittat. Med mina frågor vill jag få reda på hurdan grafik är det som stream tittarna vill se, och förstå varför de gillar just den grafiken. Jag börjar trots allt med tre stycken lätta introduktions frågor med färdiga svarsalternativ för respondenten: Hur många gånger tittar du på Twitch per vecka? Vilken Twitch genre gillar du att se på mest? Hur mycket påverkar interaktiv grafik din upplevelse av då du tittar på Twitch streams? Målet med de här frågorna är att hjälpa mig känna respondenten och hans tittarvanor, men också att hjälpa respondenten förstå vad enkäten kommer att handla om.

Till nästa har jag frågor som kan identifiera de faktorer som påverkar tittarnas upplevelse av en stream. Jag har fokuserat på att ställa riktade frågor som hjälper till att identifiera de faktorer som påverkar tittarnas upplevelse av en stream. En sådan fråga kan vara att ta reda på vilken typ av interaktiv grafik tittarna gillar bäst och varför. Jag har frågor som: vilken typ av interaktiv grafik gillar du mest och vilken typ av grafik gillar du minst Till frågorna finns det färdiga svarsalternativ som baserar sig på de populäraste grafikelementen. Till nästa finns det en följdfråga som är, vilken typ av interaktiv grafik gillar du mest att se och varför? Genom att fråga varför kan detta ge viktig insikt varför respondenten valde det hen valde som sitt favorit grafikelement. Det hjälper mig även att förstå hur man kan använda interaktiv grafik på ett sätt som bidrar till att hålla tittarnas intresse under en stream.

Härefter har jag två frågor som är, vad får dig att stanna kvar och se på en stream, vad är det som fångar ditt intresse? Och vad får dig att känna dig som en del av en Twitch community? Frågorna är inte direkt kopplade med interaktiv grafik men målet med det här frågorna är att veta allmänt vad det är som fångar intresse och bygger community känsla.

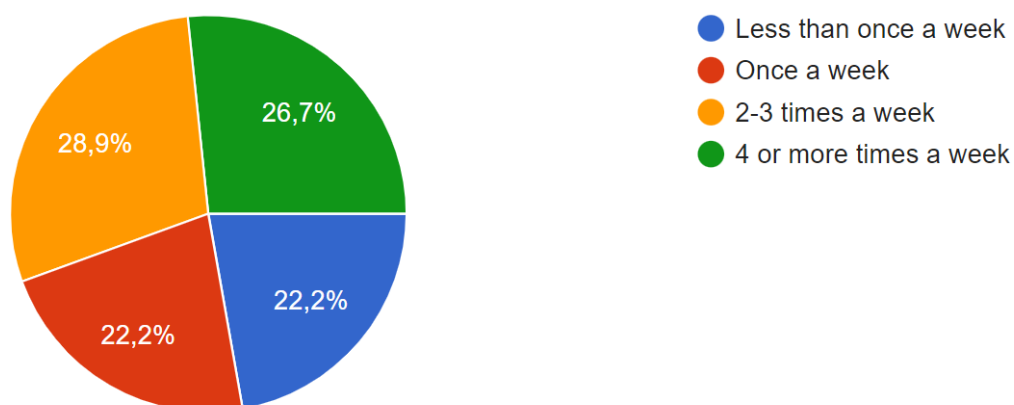
Andra frågor jag har är mer direkt kopplade till min forskningsfråga då frågorna är, hur påverkar interaktiv grafik din community känsla? Hur viktigt är det för dig att kunna ha kontroll över grafiken som syns på streamen och varför? Vad tycker du om spelificeringselement som ledartavlor? Vad för känslor känner du då du aktivt deltar i en Twitch stream? På basen av svaren kan jag få mer förståelse vad som fångar tittarnas intresse, om det är kopplat med interaktiv grafik och hur möjligtvis implementera tittarnas känslor i grafik. Jag är också intresserad av om spelificeringselement ökar motivationen att engagera med streams och om tittarna känner sig belönade då de aktivt deltar i streamen.

Till sist har jag två frågor om det finns Twitch streamers som har bra grafikelement och om det finns någon Twitch streamer med en bra community. Här är det intressant att se vad respondenterna tar upp för exempel framför allt om många nämner samma twitch streamer. Då jag vet hurdan grafik och community building Twitch tittare tycker att fungerar bra kan jag sedan gå in och analysera de streamers respondenterna nämnt.

Genom att identifiera vad som fungerar bra för tittarna och vad som inte fungerar, är det möjligt att förstå vad som skapar en bättre upplevelse för tittarna. Jag vill också få insikt i vad det är som får Twitch tittare att känna sig en del av streamen och communityn. Målet med enkäten skulle vara att baserat på resultaten kunde jag se sammanband mellan grafiken och känslor för att öka samhörigheten i communityn och skapa en mer engagerande upplevelse för tittarna, och jämföra det med den teori jag tog upp i teori kapitlet.

4 Resultat

Jag fick totalt 45 svar på mitt frågeformulär. Frågeformuläret delades på flera olika social media plattformar vilka var Whatsapp, Dsicord, Reddit och Facebook. Den första frågan i enkäten var “Hur ofta ser du på streamers på Twitch?”. Den här frågan har fyra olika svarsalternativ vilka är: mindre än en gång per vecka, en gång per vecka, 2–3 gånger per vecka och mer än 4 gånger per vecka.

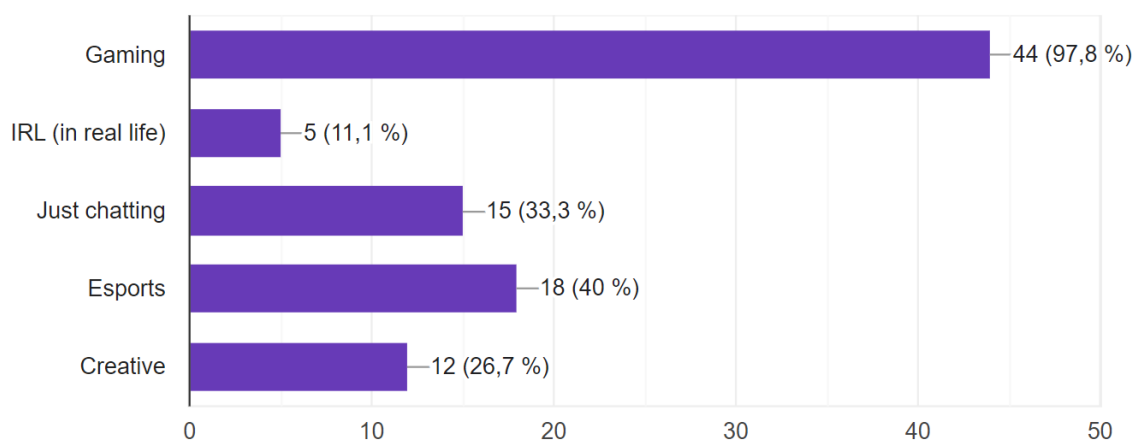


Figur 1. Cirkeldiagram över svarsresultaten på frågan “hur ofta ser du på streamers på Twitch?”.

Alla svarsalternativ är väldigt lika varandra i procenttal med 2–3 gånger per vecka med en ett par fler svar än de andra svarsalternativen. Att alla svar är så lika betyder att Twitch har många olika typer tittare. De finns personer som ser på en stream då och då, men också personer som ser på Twitch nästan varje dag. På basen av dessa svar kan man dra slutsatsen att Twitch lockar alltså en bred publik med olika tittarvanor, vilket förklarar varför svarsalternativen är så lika varandra i procenttal.

Nästa fråga var “Vilken genre av Twitch streamers föredrar du att se på?” Det här var en fråga med kryssrutor där det var möjligt för respondenterna att välja flera olika genres de

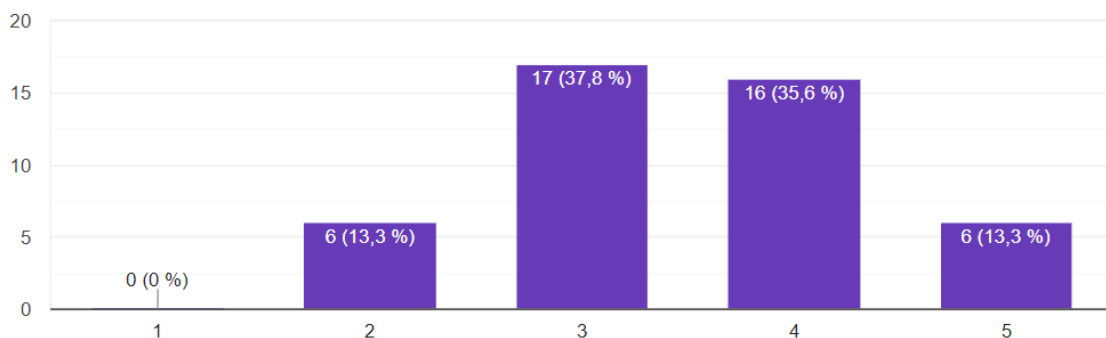
ser på. Svartalternativen var Gaming, IRL (in real life), Just chatting, Esports och Creative.



Figur 2. Figur över resultaten på frågan “Vilken genre av Twitch streamers föredrar du att se på?”.

Den mest populära kategorin var gaming, 44 av respondenterna svarade att de ser på gaming streams. Det här var alla respondenter förutom en av de totalt 45 respondenter som svarade på enkäten. Att nästan alla respondenter ser på gaming var inte överraskande eftersom plattformen är känd för sitt spelrelaterade innehåll. Efter gaming var Esports det andra mest populära svartalternativet med 18 svar. Just chatting fick 15 svar, det var förvånande att den här kategorin fick så få svar. Just chatting är en av de mest populära kategorierna på Twitch startside med över 300 000 live tittare i medeltal (SullyGnome,2023), så jag trodde den här kategorin skulle vara mer populär hos respondenterna. Creative fick 12 svar och det minst populära alternativet var IRL med endast 5 svar.

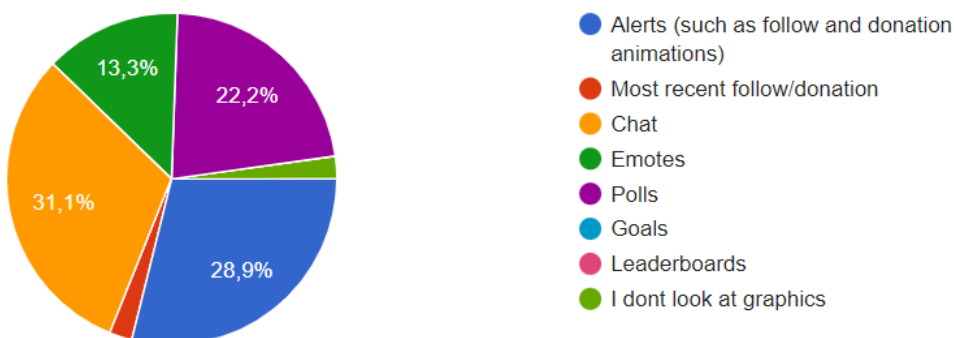
Till frågan “Känner du dig mer engagerad och intresserad att se på en stream med interaktiv grafik jämfört med en stream utan interaktiv grafik?” fanns det en skala på 1–5 där respondenterna skulle välja ett tal enligt hur stort intryck grafiken har till dem. På skalan var 1, interaktiv grafik stärker inte min upplevelse, och 5 interaktiv grafik gör en mycket bättre upplevelse för streamen.



Figur 3. Figur över resultaten på frågan “känner du dig mer engagerad och intresserad att se på en stream med interaktiv grafik jämfört med en stream utan interaktiv grafik?”.

Ingen av respondenterna svarade 1 alltså att interaktiv grafik inte alls stärker deras upplevelse så grafik har åtminstone en liten påverkan på alla respondenter. Skala 3 och 4 fick övervägande fler svar än de andra alternativen på skalan. Det fanns också fler svar på den högre sidan av skalan än på den lägre. Skala 5 att interaktiv grafik gör en mycket bättre upplevelse för streamen fick 6 svar, så för ett par personer påverkar grafik deras upplevelse mycket.

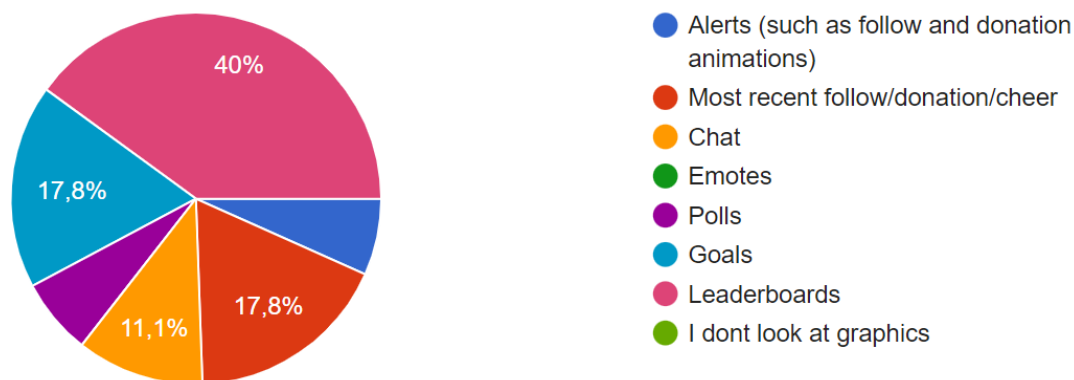
Nästa fråga i frågeformuläret var “Av all interaktiv grafik som används på Twitch streams, vilken fångar din uppmärksamhet mest?”. Det här var en flervalsfråga med svarsalternativen: Alerts, senaste följare/donation, Chat, Emotes, Polls, Goals, Leaderboards och jag ser inte på grafik.



Figur 4. Cirkeldiagram över svarsresultaten till frågan “Av all interaktiv grafik som används på Twitch streams, vilken fångar din uppmärksamhet mest?”.

Alternativet jag ser inte på grafik fick endast en röst, alltså kan jag dra slutsatsen att nästan alla respondenter ser på grafik och det fanns flera omtyckta grafik alternativ. Det populäraste svarsalternativet var Chat med 31,1% av svaren. Alerts var det andra mest populära alternativet, med endast två färre svar än Chat. Polls och Emotes fick ett par röster men är inte de mest omtyckta alternativen. Senaste följare/donation fick endast ett svar, medan Goals och Leaderboards fick inte ett enda svar. Respondenterna tycker alltså att de här grafikerna är sämre än de andra alternativen.

Den följande frågan är motsatsen till den förra frågan, “Av all interaktiv grafik som används på Twitch streams, vilken fångar din uppmärksamhet minst?”. Svarsalternativen är också samma som i den föregående frågan. Det är en flervalsfråga med svarsalternativen: Alerts, senaste följare/donation, Chat, Emotes, Polls, Goals, Leaderboards och jag ser inte på grafik.



Figur 5. Cirkeldiagram över svarsresultaten till frågan “Av all interaktiv grafik som används på Twitch streams, vilken fångar din uppmärksamhet minst?”.

Det mest populära svaret med mer än en tredjedel av alla svar var ledartavlor. Ledartavlor fångar alltså inte de flesta respondenters intresse. Goals och senaste följare/donation fick också många röster. Det här passar bra ihop med Figur 4 där de här alternativen inte fick

många röster. Chat. Alerts och Polls fick alla ett par röster var. Ingen av respondenterna svarade Emotes eller att de inte såg på grafik.

Nästa fråga i enkäten är "Under Twitch streams, vilken typ av interaktiv grafik tycker du är mest intressant och varför?". Den här frågan hade öppna svar så respondenterna kunde kort uttrycka sina åsikter och känslor. Svaren nämner många olika interaktiva funktioner på Twitch, som chatt, omröstningar, emotes, donation-alerts, lås upp kanalpoäng och chatt overlays som deras favoriter.

Respondenterna sade att de uppskattar dessa funktioner eftersom de låter dem interagera med streamern och andra tittare, uttrycka sina åsikter och känna sig mer investerade i streamen. Chat var en av de mest nämnda grafikerna i svaren eftersom respondenterna gillade kommunikationen med andra tittare. En respondent svarade det här om chatten: "Chat - You can see comments the streamer responds to and feel more part of the community", och en annan svarade "I really enjoy watching and reading a chat overlay".

Många av respondenterna tycker också om anpassade emotes, söta overlays och alerts. "Emotes and alerts as these very easily get across what type of personality the streamer has and their interests". Är ett svar från en respondent som bra beskriver vad som annat har tagits upp i svaren. Respondenterna uppskattar alltså funktioner som skapar en känsla av gemenskap och personlighet som låter dem delta på något sätt i streamen. Till exempel tycker tittarna att chatten är rolig, interaktiv och informativ, medan donation-alerts ofta är underhållande och röstningar skapar möjligheter till engagemang.

Nästa fråga var också en öppen fråga där respondenterna fick svara fritt. Frågan var "Vad fångar ditt intresse och får dig att stanna och se på en Twitch stream?". Majoriteten av alla svar till den här frågan nämner att de stannar och tittar på en Twitch stream på grund av intressant innehåll, streamers personlighet och interaktion med både streamern och chatten. Majoriteten av svar nämnde interaktion och en diskussion med streamern och chatten viktig för deras intresse. En av respondenterna sade det här "The overall vibes of the stream and chat make me stay, if the streamer is having fun and is interacting with chat, who are also in a good mood, then there's a good chance I will enjoy the stream".

Streamerns personlighet är alltså en viktig faktor för den här respondenten och nämns även i många andra svar tillsammans med interaktion med chatten. En bra personlighet håller även upp och fångar de flesta av respondenternas intresse eller är t.o.m. nödvändig för vissa, en respondent sade så här “Above anything else, the streamer either needs to have an extremely entertaining personality or needs to be playing a very fun game to watch”. Spelet som spelas var en viktig del varför streamern möjligtvis fångade också intresse hos den här respondenten. Många andra respondenter nämner även spelet som något som får dem att stanna kvar. De flesta av alla svar på den här frågan påstår att det som mest fångar deras intresse är personlighet, interaktion med chatten och spelet som spelas. De här tre grejerna alltså streamers personlighet, chatten och spelet, representerar vad som fångar majoritetens intresse och får dem att stanna kvar och se på en Twitch stream.

Till frågan “Vad fångar ditt intresse och får dig att stanna och se på en Twitch stream?” sade även några respondenter att de uppskattar även god kvalitet på mikrofon, skärm, och produktion, samt en väl utformad overlay. Det här svaren tar upp teknisk kvalitet med ljud och video och kvalitet på produktion som något som är viktigt för dem. De här hade endast ett par svar jämfört med det som togs upp tidigare om personlighet och chat diskussion. En respondent sade det här “Good quality camera, nice gameplay and an interactive chat.” var ett exempel på ett svar där respondenten nämner teknisk kvalitet som något som får hen att stanna kvar.

Nästa fråga i enkät var “Vad får dig att känna dig som en del av en Twitch community och varför?”. Alla respondenter var av väldigt lika åsikt. Respondenterna svarade att de känner sig som en del av Twitch community när det finns interaktion i chatten, kommunikation med streamern i chatten, långsiktiga community-roll (som prenumerationsbadges) och möjlighet att prata med människor med liknande intressen och roliga interna skämt. En respondent sade det här, “Direct interaction, whether it be with the chat or the streamer themselves, makes me feel most like I’m part of their community”. För nästan alla personer som svarade är det viktigt att interagera direkt med streamern och andra tittare i chatten för att kunna känna sig som en del av communityn.

Många svar nämnde även att det är viktigt att känna till interna skämt och känna att man har något gemensamt med andra tittare är också viktigt för dem. En respondent svarade så här, “knowing the in jokes and feeling like I have something in common with other viewers”. Det här svaret beskriver bra den här känslan. Då tittarna känner sig som en del av en community delar liknande intressen och humor med andra tittare, vissa respondenter beskriver känslan som att vara en del av en stor vängrupp.

Följande fråga var “Hur påverkar interaktiv grafik din community känsla när du ser på en Twitch streamer?”. Det här var också en öppen fråga där respondenterna fick svara med korta personliga svar. Svaren till den här frågan varierade mycket. Det fanns många svar som sade att interaktiv grafik inte alls påverkar deras upplevelse medan flera andra svar sade att interaktiv grafik stärker community känslan positivt, särskilt när de används på ett bra sätt. De grafiska element som flera respondenter tyckte var bra var chatt, omröstningar, donations- och poängmål, emotes och prenumerations belöningar.

En respondent sade också detta om alerts under livestreams “It's nice seeing something a chat member does pop up on and get acknowledged on the stream like leaving a follow or something”. Den här och ett par andra svar nämnde också en koppling med positiva känslor då grafik använd för att lyfta upp donationer och följare. En annan respondent svarade så här “Done well, it helps me feel a part of the stream. Done poorly, it doesn't affect my sense of community”. För den här respondenten påverkar grafiken endast positivt då grafiken är bra gjord och om grafiken inte är bra har det ingen påverkan. Sammanfattningsvis visar resultaten från respondenternas svar på frågan om hur interaktiv grafik påverkar deras community känsla på Twitch att det finns en variation i hur grafiken upplevs. Vissa ser ingen påverkan medan andra upplever att grafiken kan stärka deras känsla av samhörighet med streamern och dess community.

Nästa fråga var “Hur viktigt är det för dig att ha möjlighet att påverka interaktiv grafik under Twitch streams och varför?”. Svaren till den här frågan varierar också ganska mycket. Vissa svarande att det inte är viktigt för dem. En respondent svarade så här “I rarely interact with anything other than chat. Polls for instance can be fun every now and

then but most streamers who use them do it way too much”. Den här personen säger att de främst tittar på streamen för spelet och inte finner det övriga mycket viktigt, eller att de bara gillar att chatta eller delta i röstningar och inte bryr sig om den övriga grafiken. Det fanns många andra svar där respondenten hade en liknande åsikt att de inte var viktigt för dem kunna delta i grafiken.

Andra respondenter ansåg att det är viktigt att ha möjligheten att delta i interaktiv grafik, eftersom det låter dem interagera med streamen på ett roligt och engagerande sätt. De här personerna nämnde också att grafiken gör att streamen känns mer intressant och inkluderande. En respondent som tyckte att det är viktigt att kunna påverka grafiken svarade det här “This is very important for me because it lets me interact with the stream in ways that are fun and engaging. Interactivity is what sets livestreaming apart from other forms of media. Interactive graphics help to make streams feel more interesting and help to build a sense of viewer inclusion that is unique to streaming”, grafiken gör stream upplevelse mer intressant för dem.

Den här respondenten tar upp att interaktiv grafik är vad som gör Twitch en unik plattform för den här respondenten. Den här respondenten var inte ensam med den här åsikten, utan det fanns flera svar som sade att det är viktigt för dem att kunna delta i interaktiv grafik. De svarade också att det är viktigt eftersom det förbättrar tittarupplevelsen för dem själva och andra tittare. Till frågan är det viktigt att kunna påverka interaktiv grafik var svaren tvåsidiga, för vissa personer är det viktigt medan andra inte bryr sig.

Följande fråga var “Vad tycker du om spelifieringselement i streams som mål och ledartavlor?”. Åsikterna om användningen av spelifieringselement som mål och ledartavlor i Twitch streamar är blandade. Vissa tycker att de är roliga och engagerande, medan andra tycker att de inte är hjälpsamma eller nödvändiga. Det fanns få starka negativa åsikter om ämnet. De svar som har en negativ åsikt om spelifieringselement har oftast inte en stark åsikt och helt enkelt inte bryr sig om den här typen av grafik. Det fanns många korta svar som “Not a big deal” eller “Don’t pay much attention”. Dessa exempel demonstrerar att hos vissa respondenter väckte spelifieringselement inga känslor eller åsikter alls.

Vissa respondenter såg det som ett sätt att främja interaktion,” I think they create fun opportunities, mutually beneficial for the streamer and viewers” var ett svar från en respondent som såg positivt på spelifieringselement. Vissa respondenter nämnde också att det är intressant och komma tillbaka till samma streamer senare och se skillnaderna spelifieringselementen. Ett par respondenter sade att de endast bryr sig endast om mål och ledartavlor under speciella streams som t.ex. välgörenhets streams. “I only really care about them during charity streams. For regular streams, it feels too commercialized” var ett svar från en person som inte gillar mål och ledarvalor under normala streams. Sammanfattningsvis är svaren om användningen av spelifieringselement i Twitch streams varierande beroende på respondentens personliga preferenser och i vilken utsträckning de används. Vissa respondenter ser dem som ett sätt att främja interaktion, medan andra känner att de är ointressanta.

Nästa fråga var “Vilka slags känslor har du vanligtvis när du interagerar med en livestream genom chatt eller ledartavlor?”. Svaren till den här frågan visar på en bred variation av känslor när det gäller interaktion med en livestream genom chatt eller ledartavlor. Majoriteten beskriver positiva känslor som gemenskap, glädje och spänning medan ett par känner negativa känslor som oro och ångest. Många uppskattar möjligheten att uttrycka sina åsikter i realtid. En del ser det också som ett sätt att fylla ut "dödtiden" under streamen då det inte händer mycket.

De flesta respondenter har positiva känslor för interaktiv grafik. De flesta positiva känslor kommer från att kommunicera med streamern och andra tittare i chatten. En respondent med positiva känslor svarade så här “Joy, like I’m talking with many friends”. En annan respondent med positiva känslor svarade så här “Interacting with a stream feels exciting and fun”. De personer som hade negativa känslor kände ångest eller kände sig som att deras meddelanden inte blir sedda. En respondent med blandade känslor svarade det här “If it's a smaller stream with people I know, usually feels pretty comfortable, interacting with larger streams can definitely cause a bit of anxiety though“. Interaktiv grafik ger enligt majoriteten av respondenter dem möjligheten att integrera med andra tittare och

streamern. Det skapar en positiv känsla hos dem, men för vissa tittare kan det vara ångestfullt att delta i grafiska element i streams med större tittarantal.

Följande fråga i enkäten var “finns det någon Twitch streamer som du tycker har exceptionellt bra interaktiv grafik och varför gillar du den grafiken?”. Respondenterna nämnde totalt 22 olika streamers i sina svar, det finns alltså inte en Twitch streamer som är bättre än alla andra. Respondenterna förklarade också att de gillade de här kanalerna för deras unika grafik och interaktion med tittare. De flesta streamers nämndes endast en gång i svaren förutom Jerma985, DecsTwitch och Draynilla som nämndes två eller fler gånger av olika respondenter. I ett par svar nämndes också att esportsevenemang har imponerande grafik med iplsplatoon som ett exempel från en respondent.

Respondenterna nämnde att de gillade den interaktiva grafiken de här Twitch kanalerna har eftersom de hjälper dem delta i stream innehållet på ett eller annat sätt. En respondent sade det här om Jerma985 grafik “Jerma985 is a Twitch streamer with great interactive graphics. He does polls which give the viewers a chance to express their opinions over certain parts of the stream”. Några respondenter säger att då streamers tänker på sina tittare då de skapar grafiken blir det mer intressant och bättre för alla. De här respondenterna har exempelstreamers som ändrar sitt grafiska innehåll regelbundet för sina tittare. Ett exempel på det här är streamern BasilWoof som en respondant sade det här om “BasilWoof caters to his viewers in extreme ways, including changing his graphics slightly or adding things just from the viewers’ suggestions”. Medan vissa av respondenterna föredrar roliga memes i grafiken eller simpelt grafiskt innehåll. Det nämndes många Twitch-streamers i olika stilar som olika respondenter gillar deras interaktiva grafik.

I nästa och den sista frågan svarade respondenterna på frågan “Vilken Twitch streamer tycker du har en bra community? Förklara också varför du tycker att denna community är bättre än andra?”. Enligt svaren finns det många Twitch-streamers med bra community eftersom det nämndes totalt 23 olika streamers. De streamers som nämndes i flera olika svar var Draynilla, Ranboo och Jerma985.

Respondenterna förklarar i sina svar att det här communityna är lugna och man känner sig välkommen som tittare. Det finns inga irriterande personer i chatten och tittarna har skämt som de tycker är roliga. En respondent sade det här om Draynillas community “Draynilla, his community feels like a bunch of people just hanging out”. Det här svaret beskriver känslan av en vängrupp. Respondenterna tar upp flera positiva känslor som säkerhet, underhållning, gemensamma intressen och välkomnande som de huvudsakliga orsakerna varför de här communityna är bättre än andra.

5 Diskussion

Min forskningsfråga är, “Hur bygger man en community känsla och håller tittarnas intresse under en live stream på twitch med hjälp av interaktiv grafik?”. För att förstå hur interaktiv grafik påverkar tittaren har jag analyserat svaren till min enkät. På basen av de svar som jag fått i min enkät är det tydligt att interaktiv grafik hjälper skapa en bättre upplevelse för tittarna. I Figur 3 går det att observera att interaktiv grafik påverkade alla respondenter åtminstone lite positivt eftersom ingen svarade 0. Resultaten representerar även alla olika typer av Twitch tittare från personer som ser på Twitch då och då, till personer som kollar på Twitch nästan varje dag. Det finns inte heller något mönster i att om tittare som regelbundet tittar på Twitch svarade att grafiken har en större eller mindre påverkan på deras tittarupplevelse. Utan istället verkar betydelsen av grafiken för respondenterna vara mer baserad på personlig åsikt än någon allmän konsensus.

Vad är det då respondenterna tycker är en bra community på Twitch? En bra community på Twitch är en där tittarna känner sig välkomna och inkluderade, och där det finns en positiv och respektfull atmosfär. Streamern spelar en stor roll i att skapa en bra community genom att interagera med tittarna och ha dem med som en viktig del av innehållet. En bra community på Twitch är en plats där tittarna känner sig som en del av en större gemenskap och där de kan ha roligt tillsammans med andra som delar samma intressen. Det här handlar om att skapa en känsla av delaktighet och gemenskap genom att ge medlemmarna möjlighet att påverka communityn och interagera med andra medlemmar precis som Pat Flynn (2021) påstod.

Det som håller tittarnas intresse uppe på Twitch kan variera beroende på personliga preferenser, men på basen av alla respondenters svar finns det några faktorer som generellt sett kan bidra till att tittarna fortsätter att titta på en kanal. Det här är streamerns personlighet, spelet som spelas, atmosfären eller hög kvalitet på produktionen. Jag är mest intresserad av hur det är möjligt att förstärka atmosfären och kvalitén på produktionen

med bra interaktiv grafik. För att förstå det här måste jag komma fram till vad som är bra interaktiv grafik.

Det mest omtyckta interaktiva grafiska elementet som togs upp i massor av svar var chatten. Chatten nämndes även endast i positiva sammanhang. Många av respondenterna betonade vikten av chatten som ett verktyg för interaktion mellan tittare och streamer, vilket även leder till en starkare community känsla. De beskrev hur chatten tillåter tittarna att känna sig som en del av communityn och bidra till streamerns innehåll på ett direkt sätt. Flera svar nämnde hur chatten också kan vara en plats där tittare kan socialisera med andra tittare och skapa nya vänskapsrelationer. Det är tydligt att chatten är en viktig del av Twitch upplevelsen för många tittare och är avgörande för att bygga en stark och engagerad community.

Chatten kan trots allt vara synlig som ett grafikelement på skärmen eller endast vara utanför streamen. Att ha chatten synlig på streamen som grafik har många positiva sidor. Att ha chatten synlig hjälper även personer som ser på Twitch på telefonen att lätt följa med vad andra tittare tänker. "I like chat because I watch on mobile so don't have to have the chat bar open all the time" sade en respondent som använder hans telefon för att se på Twitch. Förutom att hjälpa engagera communityn ger det även mer tillgänglighet för tittare på olika enheter. Vilket kan få fler tittare att stanna och se på streamen.

Ranboo en av de Twitch streamers som respondenterna tyckte hade en bra community har alltid chatten synlig under sina streams. Jerma985 har sitt chat synlig ibland men inte alltid medan Draynilla har inte sin chat synlig men använder sig av TTS (text to speech) för att lyfta fram chattmeddelandena istället för grafik.

Förutom chatten är det också viktigt för vissa av respondenterna att ha möjligheten att delta i streamen på olika sätt. En respondent svarade så här, "Chat participation functions. Allows us to join in on the fun. Whether it be polls, predictions, twitch integrated games, etc" var ett svar som beskriver att det är viktigt att ha möjligheten att delta i interaktiv grafik på olika sätt. Alltså genom att använda sig av grafikelement som uppmanar diskussion i chatten, kan tittarna känna sig mer delaktiga i streamen och därmed ha en

mer meningsfull upplevelse. Förutom chat var andra omtyckta grafiska element: alerts, emotes och polls. Jag anser att dessa grafiska element har uppnått en betydande popularitet på grund av deras förmåga att ge tittarna möjlighet att direkt påverka livestreamen. För de personer som inte brukar delta är det inte heller störande att den grafiken är synlig på streamen, så det är inte heller en sämre upplevelse för de flesta av dem.

Ett par respondenter tog även upp att interaktiv grafik kan bli störande om gjort på ett dåligt sätt. Ett svar som beskriver det här bra är, “Chat and donations I feel are a great way to directly communicate with the streamer and chat. But graphics for new followers and/or subscribers can sometimes be a little annoying even.” är ett svar där en respondent tycker så det kan ibland vara störande fastän Alerts var ett generellt omtyckt alternativ. Det här passar även ihop med vad KungFuFruitCup (2023) sagt om grafik. Det är viktigt att se till att grafik som tar stor uppmärksamhet inte blir störande för tittarna, men då grafiken är bra gjord stöder det streamen bra.

KungFuFruitCup (2023) påpekade också att det är viktigt använda rätt alert vid rätt tillfälle i rätt längd, för att hålla tittarna engagerade och intresserade under hela streamen. Det här verkar stämma då jag kollar på de streamers som nämndes för deras bra interaktiva grafik. Det var 3 streamers som togs upp i öppna svaren om vilka streamers har exceptionell bra interaktiv grafik. Det här var Jerma985, DecsTwitch och Draynilla.

Jerma985 var omtyckt för hans minimala men väldigt bra grafik. “Personally, less is more. Jerma985 rarely uses any but the ones he uses actually improve the stream.” är ett svar från en respondent. Den grafik som Jerma985 använder stärker alltid streamupplevelsen och reagerar på grafikerna på ett underhållande sätt. Det verkar också som att interaktiv grafik inte behöver användas mycket för att användas bra. Draynilla har bra designade scener som ser professionella och känns finslipade för situationen fastän han inte heller använder sig mycket av grafik.

DecsTwitch grafik är omtyckt eftersom han själv gjort mycket av hans egen grafik och alerts. Jag tror att DecsTwitchs grafik är starkt uppskattad av respondenterna på grund av

flera betydande faktorer. För det första har DecsTwitch själv skapat en stor del av sin egen grafik, vilket ger den en personlig touch och en olikhet som tittarna kan uppskatta. Grafiken har även ett pixeltema, vilket ger en nostalgisk och charmig känsla som kan vara attraktiv för många tittare. Dessutom framstår grafiken som genomtänkt och passande för DecsTwitchs personliga branding, vilket skapar en enhetlig och igenkännbar estetik. Genom att ha en välkomnande och positiv känsla lyckas grafiken engagera och tilltala tittarna på ett sätt som gör den omtyckt.

Det som inte fungerar för flera tittare är leadersboards och goals. Det här var lite förvånande eftersom i Sailer et al. (2017) forskning borde spelifieringselement motivera tittaren att delta i aktiviteter och spel. Många tittare tycker det är störande och känns kommersiella och många bryr sig inte om dem. De här grafik elementen skall endast användas om det har en meningsfull användning som t.ex. hålla reda på donationer under välgörenhetsstreamer. Spelifieringselement verkar inte heller att motivera många tittare att delta. För många kan det kännas avskräckande och inte motiverande att delta i aktiviteter där deras prestationer och framgångar inte uppmärksammas eller erkänns på ledartavlorna.

För att svara på frågan "Hur bygger man en community känsla och håller tittarnas intresse under en live stream på twitch med hjälp av interaktiv grafik?" finns det ett par mer omtyckta interaktiva grafikelement än andra. För att engagera sin community på bästa möjliga sätt måste chatten vara synlig på streamen. Chatten är central i alla streamar och är vad som bygger upp en samhörighetskänsla bland tittarna. Det ger dem en chans att diskutera och prata med varandra, det blir som en stor vängrupp, vilken är grunden till en bra community. Att ha chatten som en interaktiv grafik synlig på streamen har positiva sidor. En stor fördel med att ha chatten synlig som en del av streamen, är att det ger en ökad tillgänglighet för tittarna. Genom att inkludera chatten som en grafik på streamen kan tittarna fortsätta delta och interagera med varandra även om de tittar i helskärmsläge. Detta skapar en dynamisk och engagerande upplevelse för tittarna, samtidigt som de kan följa med i konversationen och vara en del av communityn.

Andra interaktiva grafikelement som alerts, polls och emotes fungerar även bra för att hålla upp tittarnas intresse och bygga en community känsla. De här grafiska elementen tar lite mer tankegång att skapa för att de ska fungera bra, och fungerar bäst då man diskuterar med sin etablerade tittarbas vad de vill se. Det är också viktigt att använda interaktiva grafikelement som alerts, polls och emotes i en passande mängd. Det här innebär att man inte överanvänder eller överbelastar livestreamen med en massa grafiska element.

De interaktiva grafikelement som skall undvikas baserat på mina resultat är leadersboards och goals. Spelifieringselement som leaderboards och goals, hjälper inte heller att bygga upp en community känsla, eftersom det inte hjälper att bygga diskussion mellan tittarna lika mycket som chat, polls och alerts. Dessutom kan dessa element skapa en känsla av uteslutning bland tittare som inte når topplistan eller inte har råd att donera till målen. Dessa interaktiva grafiker kan användas om situationen är rätt som då alla tittare kommer samman för att samla pengar för välgörenhet. Då ledartavlor och mål används för streamers personliga tillväxt man det ses som livlöst och girigt, vilket flera tittare inte gillar.

Genom att använda rätt interaktiv grafik kan streamern skapa en positiv atmosfär för tittarna och uppmuntra dem att engagera sig i streamen på ett mer aktivt sätt. Olika möjligheter att delta i streamen väcker även positiva känslor hos de flesta tittarna. Det finns också tittare som inte bryr sig om att delta i interaktiv grafik, men det stör inte dem att grafiken finns där. Vissa tittare gillar att bara se på grafiken och inte själv delta. Slutsatsen är att använda chatt, alerts, polls och personliga emotes har inte några nackdelar då de används.

Det är också viktigt att komma ihåg att interaktiv grafik kan vara effektiv och omtyckt även om den inte används mycket. Bland de streamers som nämndes i öppna svaren som exempel på exceptionellt bra interaktiv grafik var Jerma985, DecsTwitch och Draynilla. Jerma985 fick beröm för sin minimala men kvalitativa grafik, där varje använd grafikförbättrade streamupplevelsen och underhöll tittarna på ett engagerande sätt. Det visar att interaktiv grafik inte behöver användas i stor omfattning för att vara effektiv.

Som i Crooks och Beares (2015) bok om rörlig grafik, är varje grafiska element ett viktigt meddelande som fungerar bäst väl genomtänkt. Det är viktigt att fokusera på kvalitet, passande design och skapa en personlig touch för att skapa en engagerande och positiv streamupplevelse. Det här hjälper till att skapa en positiv atmosfär och streamen har bättre visuell kvalité som bidrar till att tittare stannar längre och tittar.

Min hypotes om interaktiv grafik och community building på Twitch var att användningen av interaktiv grafik, såsom visuella animationer och alertsystem, bidrar till att engagera tittare och skapa en känsla av delaktighet och samhörighet i en Twitch stream. Hypotesen stämde väl överens med de flesta av mina slutsatser. Att se sitt eget användarnamn dyka upp på skärmen genom visuella animationer eller alertsystem kan verkligen skapa en känsla av glädje och tillhörighet hos de flera tittare. Det ger en personlig touch och får tittarna att känna sig speciella och sedda. Att leaderboards och goals inte var så populära passade inte riktigt ihop med min hypotes eftersom de inte motiverar många tittare att delta under normala streams. Trots allt är de flesta välgjorda interaktiva grafikelement intressanta för tittare och får dem att känna sig som en del av en community.

I mitt eget grafikpaket kunde jag även utnyttja all den här informationen. Genom att använda denna information i mitt eget grafikpaket kunde jag skapat en design där chatten var tydligt läsbar och tillgänglig oavsett vilken plattform tittarna använde. Med den här kunskapen i åtanke skulle jag kunna förbättra olika delar av mitt streamgrafik paket, inklusive overlays, stingers och BRB-skärmar. Genom att fokusera på att göra chatten lättläst och tillgänglig på alla plattformar skulle jag integrera den på ett sätt som inte tar bort fokus från livestreamen. En ren och enkel layout skulle användas för att undvika att grafiken blir överväldigande eller störande. Jag skulle också göra mer grafik som har tittar engagemang och diskussion i fokus som röstningar och fler typer av alerts.

5.1 Slutord

Nu när jag vet hurdan interaktiv grafik tittarna vill se på streamen kan forskandet utvecklas mera. För att förstå bättre hurdan interaktiv grafik tittarna föredrar kunde man undersöka hurdan visuell grafik fungerar bättre. Ska grafiken vara stor eller liten? Röd eller blå? Ska man ha ljudeffekter? Det kan vara bra att testa olika grafiska element för att se hur tittarna reagerar och sedan justera och förbättra baserat på feedbacken.

En annan sak som mer kunde utvecklas är var på skärmen vilken grafik ska vara. Att bestämma var på skärmen grafiken ska placeras är en viktig del av att skapa en bra visuell upplevelse för tittarna. En vanlig plats för interaktiv grafik är vanligtvis i hörnen av skärmen, men det finns massor med olika andra möjligheter. Det är viktigt att hitta en balans mellan att placera grafiken så att den inte stör streamern eller spelet, samtidigt som den är tillräckligt synlig och lättillgänglig för tittarna. Genom att undersöka vidare om tittarnas preferenser och beteenden kan man bättre bestämma var på skärmen grafiken ska placeras för att skapa en bra visuell upplevelse för tittarna.

Något som jag själv kunde ha gjort bättre i mitt arbete var att formulera enkätfrågorna på ett mer lätt förståeligt sätt. De flesta av de frågor jag skrivit fungerade bra och jag fick de svar jag sökte efter, men frågan "Hur viktigt är det för dig att ha möjlighet att påverka interaktiv grafik under Twitch streams och varför?" förvirrade vissa respondenter. I den här frågan var det några respondenter som inte riktigt förstod frågan och det fick mig att börja tänka på att jag säkert borde ha skrivit frågorna på ett kortare mer lättläst sätt. I eftertanke kan jag påstå att frågorna var lite för långa och komplicerade att förstå som det var nu.

Sammanfattningsvis är de mest betydelsefulla insikterna och huvudpunkterna från min forskning att för att bygga en stark Twitch-community, är det viktigt att integrera chatten i streamen för att främja interaktion och samhörighet bland tittarna. Användning av interaktiva grafikelement som alerts, polls och emotes kan hålla tittarna engagerade, men de bör användas med måtta och involvera tittarbasen. Ledartavlor och mål kan skapa känslor av uteslutning och bör undvikas om de inte har meningsfulla syften. Att lägga till en personlig touch i grafiken och skapa enhetlig estetik kan bidra till en positiv tittarupplevelse och bygga streamerns varumärke.

6 Källor

CDawgVods. (22 mars 2023). *Cycling 100km+ Across Kyushu, Japan With Abroad in Japan! | Cyclethon 2 Day 1*. [Video] YouTube. <https://youtu.be/Eyce25y4dqI>

Cloudflare Inc. (u.å). *How does livestream encoding work? | Video encoding*. Cloudflare. <https://www.cloudflare.com/learning/video/live-stream-encoding/>

Creator Camp. (2023). Alerts. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/paths/growing-your-community/alerts/>

Crook, I & Beare, P. (2015). *Motion Graphics Principles and Practices from the Ground Up*. Bloomsbury Publishing. <https://www.perlego.com/book/395045/motion-graphics-principles-and-practices-from-the-ground-up-pdf>

Ruby D. DemandSage. (31 mars 2023). *Twitch Statistics 2023 — (Users, Revenue & Insights)*. DemandSage. <https://www.demandsage.com/twitch-users/>

Flynn, P. (1 november 2021). *Secrets to Building the Most Engaging Community Ever*. [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6ZVpufakwfk>

Lightsream. (2023). *Advanced livestreaming made simple*. Lightstream. <https://golightstream.com/studio/>

Sailer, M & Ulrich, J. H & Mayr, S.K & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behaviour*, 371-380. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X>

Streamlabs A. (2023). *All-in-one livestreaming software*. Streamlabs. <https://streamlabs.com/>

Streamlabs B. (2023). *Widgets Alerts and More*. Streamlabs. <https://streamlabs.com/widgets>

SullyGnome. (11.5.2023). *Just Chatting, Twitch stats over the past 7 days*. SunlyGnome. https://sullygnome.com/game/Just_Chatting

Open Broadcaster Software. (2023). *OBS studio*. OBS Open Broadcaster Software. <https://obsproject.com/fi>

Team Lightstream. (2023). *The Ultimate Guide to Building Your Streamer Persona*. Lightstream. <https://golightstream.com/the-ultimate-guide-to-building-your-streamer-persona/>

ToePoel, V. (2015). *Doing Surveys Online*. SAGE Publications Ltd. https://www.perlego.com/book/1431386/doing-surveys-online-pdf?queryID=c8df4e70e96ad56dbad1c6dbe1487cfe&index=prod_BOOKS&gridPosition=5

Twitch. (2023). *Twitch*. Twitch. <https://www.twitch.tv/>

Wild4Games. (18 oktober, 2019). *Twitch Channel Points & Twitch Rewards! Everything You Need To Know!* [Video]. Wild4Games. <https://youtu.be/HdM7mMW-1aU>