

Pragmatik Banter di Voice Chat e-Sports: Batas Humor, Agensi, dan Keseimbangan Tim



Andi Pratama ^{a,1*}, Siti Rahmawati ^{a,2}, Muhammad Rizky ^{a,3}

^a Program Studi Sastra Inggris, Universitas Bina Nusantara, Indonesia

^b Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara, Indonesia

^c Program Studi Linguistik Terapan, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

¹andi@gmail.com; ²sitirahmawati@gmail.com; ³rizkymuhammad@gmail.com

* Corresponding Author

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pragmatik banter dalam voice chat e-sports, dengan fokus pada batas humor, agensi individu, dan keseimbangan tim. Melalui observasi langsung, wawancara dengan pemain, pelatih, dan manajer tim, serta analisis pragmatik terhadap percakapan voice chat, penelitian ini mengidentifikasi peran humor dalam membentuk dinamika tim dan kinerja pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa humor dalam voice chat e-sports memiliki dua sisi: humor positif yang mempererat hubungan tim dan humor negatif yang dapat menyebabkan ketegangan. Agensi individu dalam percakapan juga memengaruhi bagaimana humor digunakan untuk memperkuat atau merusak keseimbangan tim. Temuan ini menyarankan bahwa pengelolaan humor yang tepat sangat penting untuk menciptakan komunikasi yang mendukung kolaborasi efektif dalam tim. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana humor dan banter mempengaruhi kinerja tim dalam e-sports, dan menekankan perlunya pelatihan bagi pemain untuk menggunakan humor secara konstruktif.

Copyright © 2026, The Author(s)

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



Article History

Received 2025-12-03

Revised 2025-12-20

Accepted 2026-01-24

Keywords

Banter,
Humor,
Voice Chat,
E-sports,
Keseimbangan Tim.

1. Pendahuluan

Perkembangan E-sports telah menjadi fenomena global, menggabungkan elemen permainan kompetitif dengan interaksi sosial yang intens di dunia maya. Salah satu komponen penting dalam e-sports adalah komunikasi antar pemain melalui voice chat, yang sering kali melibatkan humor, banter (guyonan), dan bentuk komunikasi lisan lainnya. Banter, sebagai bagian dari komunikasi sosial dalam permainan, dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun hubungan sosial, mengurangi ketegangan, atau bahkan menambah kekompakan dalam tim (Kniffin & Palacio, 2018). Namun, banter yang tidak terkontrol atau yang berbentuk humor agresif dapat menimbulkan ketegangan dan dampak negatif pada hubungan antar pemain (Huston, Cruz, & Zoppos, 2023). Dalam konteks ini, penting untuk memahami batas humor dalam voice chat e-sports serta peran agensi individu dan keseimbangan tim dalam menghadapi banter tersebut.

Banter dan humor memiliki dimensi pragmatik yang rumit, di mana pesan yang disampaikan bisa diartikan berbeda oleh masing-masing individu tergantung pada konteks komunikasi dan tujuan percakapan (Dynel, 2009). Banter di voice chat, misalnya, tidak hanya berfungsi untuk menciptakan atmosfer yang santai, tetapi juga dapat memengaruhi dinamika tim dan pengambilan keputusan dalam permainan (Irwin, Naweed, & Lastella, 2023). Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki bagaimana humor digunakan di voice chat dan batas-batas yang membedakan antara humor yang konstruktif dan destruktif dalam konteks e-sports.

Pragmatik banter dalam voice chat e-sports menunjukkan interaksi yang kompleks antara komunikasi sosial, strategi tim, dan pengelolaan emosi (Haugh & Weinglass, 2018). Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama: batas humor dalam komunikasi e-sports, agensi individu dalam percakapan tersebut, dan keseimbangan tim yang dipengaruhi oleh humor dan banter. Dalam dunia e-sports yang semakin berkembang, memahami dimensi ini sangat penting, baik dari sisi psikologi pemain maupun dari sisi strategi tim. Dengan demikian, kajian ini akan memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang interaksi sosial di dalam permainan yang berorientasi kompetitif.

1.1. Rumusan Permasalahan

Beberapa permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **Bagaimana batas humor di voice chat e-sports memengaruhi dinamika tim?** Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana humor diterima dan ditafsirkan oleh anggota tim serta dampaknya terhadap hubungan antar pemain.
- **Apa peran agensi individu dalam percakapan banter di voice chat e-sports?** Agensi individu, yaitu kemampuan pemain untuk mengatur dan memengaruhi interaksi dalam percakapan, akan dianalisis untuk melihat sejauh mana pengaruhnya terhadap hasil pertandingan.
- **Bagaimana keseimbangan tim dipengaruhi oleh humor dan banter di voice chat?** Penelitian ini akan mengkaji bagaimana humor dapat memengaruhi efektivitas kerja sama **dalam** tim serta apakah banter dapat berfungsi sebagai alat untuk memperkuat atau merusak keseimbangan tim.

1.2. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menggabungkan kajian pragmatik, humor, dan dinamika tim dalam konteks voice chat e-sports. Meskipun ada penelitian yang membahas humor dalam interaksi sosial di lingkungan profesional (Pennock-Speck & Clavel-Arroitia, 2019), serta pengaruh komunikasi terhadap keberhasilan tim dalam e-sports (Lin, Xu, & Xie, 2023), tidak banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi batasan humor, agensi individu, dan keseimbangan tim dalam konteks voice chat di e-sports. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan menyelidiki bagaimana humor dan banter berperan dalam membentuk komunikasi tim yang efektif dalam e-sports.

2. Metode Penelitian

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat menggali secara mendalam bagaimana humor dan banter dalam voice chat mempengaruhi interaksi tim dalam e-sports (Kozlowski & Chao, 2018). Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap sesi permainan e-sports yang melibatkan komunikasi melalui voice chat dan wawancara dengan pemain e-sports profesional yang berpartisipasi dalam sesi tersebut. Selain itu, analisis pragmatik terhadap percakapan yang terjadi selama sesi permainan akan dilakukan untuk memahami dinamika humor dan agensi yang terlibat.

2.2. Subjek Penelitian

Penelitian ini akan melibatkan dua tim e-sports yang masing-masing terdiri dari lima pemain profesional. Pemilihan subjek didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

- Pemain yang aktif dalam tim profesional e-sports.
- Pengalaman minimal dua tahun dalam bermain e-sports dengan komunikasi voice chat sebagai bagian utama dari strategi tim.

Selain itu, wawancara akan dilakukan dengan pelatih dan manajer tim untuk memperoleh perspektif mereka terkait pengaruh humor dan banter terhadap keseimbangan tim dan dinamika permainan. Pemilihan tim yang berpengalaman dalam e-sports memungkinkan penelitian ini untuk memperoleh wawasan yang lebih kaya tentang interaksi yang terjadi di level tinggi kompetisi.

2.3. Prosedur Pengumpulan Data

- **Observasi Partisipatif**

Peneliti akan mengamati langsung sesi permainan e-sports yang melibatkan komunikasi voice chat antar pemain. Observasi ini akan dilakukan selama beberapa pertandingan penting dalam sebuah turnamen e-sports. Catatan lapangan akan diambil selama sesi permainan untuk mencatat contoh banter dan humor yang terjadi serta interaksi antar pemain.

- **Wawancara Mendalam**

Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan pemain, pelatih, dan manajer tim untuk menggali pemahaman mereka tentang batas humor, agensi, dan keseimbangan tim dalam komunikasi voice chat. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pandangan subjektif dari berbagai pihak yang terlibat dalam dinamika tim.

- **Analisis Pragmatik Percakapan**

Data percakapan dari voice chat selama pertandingan akan dianalisis menggunakan pendekatan pragmatik untuk mengidentifikasi bentuk humor, banter, dan strategi komunikasi yang digunakan oleh pemain. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana humor dan banter berfungsi dalam konteks tim, serta bagaimana pemain menavigasi batas-batas sosial dalam komunikasi mereka.

2.4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

- **Pedoman Wawancara:** Daftar pertanyaan yang berfokus pada pengalaman dan pandangan pemain mengenai humor, banter, dan komunikasi dalam tim.
- **Catatan Observasi:** Catatan lapangan untuk mencatat dinamika percakapan yang terjadi selama pertandingan.
- **Transkrip Percakapan Voice Chat:** Transkrip percakapan yang diambil dari sesi permainan yang akan dianalisis menggunakan teori pragmatik.

2.5. Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan transkrip percakapan akan dianalisis menggunakan analisis tematik dan pragmatik. Proses analisis tematik akan digunakan untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait dengan humor, agensi, dan keseimbangan tim dalam interaksi e-sports (Dyner, 2009). Sementara itu, analisis pragmatik akan digunakan untuk memahami bagaimana humor digunakan dalam komunikasi yang lebih mendalam dan untuk mengidentifikasi batas-batas yang ada dalam percakapan banter di voice chat.

2.6. Etika Penelitian

Penelitian ini akan mengikuti standar etika penelitian dengan memastikan kerahasiaan data dan persetujuan informan sebelum wawancara dilakukan. Semua

partisipasi akan diberitahu bahwa mereka dapat memilih untuk mengundurkan diri dari penelitian kapan saja tanpa konsekuensi apa pun.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, kami mengeksplorasi pragmatik banter di voice chat e-sports dengan fokus pada tiga aspek utama: batas humor, agensi individu, dan keseimbangan tim. Dengan menganalisis interaksi antara pemain melalui observasi langsung, wawancara dengan pelatih dan manajer tim, serta analisis pragmatik terhadap percakapan di voice chat, kami dapat menggali bagaimana humor dan banter mempengaruhi dinamika tim dalam konteks kompetisi e-sports. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa humor, meskipun sering kali digunakan untuk mempererat hubungan antar pemain, memiliki batas yang sangat tipis antara konstruktif dan destruktif. Selain itu, agensi individu dalam percakapan banter turut memengaruhi keseimbangan tim, dengan dampak yang bervariasi tergantung pada konteks dan karakteristik pemain. Berikut adalah hasil dan pembahasan mengenai temuan utama dari penelitian ini.

3.1. Batas Humor dalam Voice Chat E-Sports

Banter dan humor dalam e-sports sering digunakan sebagai cara untuk mengurangi ketegangan dan mempererat hubungan antar pemain dalam tim (Dyner, 2009). Namun, seperti yang ditemukan dalam penelitian ini, ada batas yang sangat tipis antara humor yang diterima dan humor yang dianggap mengganggu. Pemain sering kali menggunakan humor untuk saling menyemangati, mengurangi stres, atau menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat (Irwin, Naweed, & Lastella, 2023). Namun, humor yang tidak tepat atau berlebihan dapat menciptakan ketegangan dan bahkan konflik dalam tim, terutama ketika pemain tidak berbagi interpretasi yang sama mengenai pesan yang disampaikan.

Observasi terhadap sesi permainan menunjukkan bahwa humor yang melibatkan sindiran atau ejekan cenderung memicu reaksi negatif, baik di dalam tim maupun dari lawan (Huston, Cruz, & Zoppo, 2023). Misalnya, dalam beberapa sesi yang diamati, ejekan mengenai kemampuan pemain tertentu menurunkan kepercayaan diri pemain tersebut, yang pada gilirannya memengaruhi performa tim secara keseluruhan. Sebaliknya, humor yang berbentuk dorongan positif dan self-deprecating lebih diterima oleh anggota tim, menciptakan atmosfer yang lebih mendukung.

- **Contoh Humor Konstruktif**

Selama sesi permainan, salah satu pemain sering kali menggunakan humor ringan yang bertujuan untuk menyemangati rekan satu tim setelah kegagalan. Sebagai contoh, "Yah, kita semua sudah pernah ke situ, ayo coba lagi dengan lebih baik!" Tipe humor ini tidak hanya mengurangi ketegangan, tetapi juga membantu memperbaiki moral tim, memungkinkan mereka untuk tetap fokus pada tujuan bersama.

- **Contoh Humor Destruktif**

Namun, dalam sesi lain, sebuah ejekan yang mengatakan "Kamu tidak akan pernah bisa main game ini dengan baik!" mengarah pada ketegangan dalam tim. Pemain yang disindir merasa dihakimi dan ketidakpuasan muncul, yang memengaruhi suasana kerja tim. Inilah yang menunjukkan bahwa humor, meskipun bertujuan untuk menghibur, dapat berbalik menjadi sumber konflik jika tidak dipahami dengan tepat oleh semua anggota tim.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perbedaan persepsi tentang humor antara anggota tim sangat bergantung pada hubungan interpersonal mereka. Pemain yang lebih dekat satu sama lain cenderung lebih toleran terhadap humor yang lebih tajam, sementara pemain yang tidak begitu dekat dengan satu sama lain lebih cenderung merasa tersinggung atau tidak nyaman.

3.2. Agensi Individu dalam Percakapan Banter

Agensi individu dalam komunikasi voice chat berperan penting dalam menentukan bagaimana banter diproduksi dan diterima dalam tim e-sports. Dalam hal ini, agensi merujuk pada kemampuan pemain untuk mengendalikan percakapan dan mempengaruhi arah interaksi dalam voice chat (Kozlowski & Chao, 2018). Temuan kami menunjukkan bahwa pemain yang memiliki peran kepemimpinan dalam tim (seperti kapten tim atau pemain yang berpengalaman) cenderung memiliki agensi yang lebih besar dalam menentukan dinamika komunikasi.

Beberapa wawancara dengan pemain dan pelatih mengungkapkan bahwa pemain yang lebih berpengalaman atau memiliki posisi dominan dalam tim lebih sering menggunakan humor untuk memperkuat posisi mereka, baik dalam hal pengambilan keputusan atau pengaruh terhadap anggota tim lainnya. Sebagai contoh, seorang kapten tim yang berpengalaman sering kali menggunakan humor untuk mengurangi ketegangan sebelum pertandingan penting. Humor ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mempererat hubungan antar pemain, tetapi juga memberikan sinyal bahwa dirinya adalah pemimpin yang mampu mengendalikan suasana hati tim.

Namun, agensi individu tidak selalu digunakan untuk tujuan positif. Dalam beberapa kasus, pemain yang lebih dominan dalam tim menggunakan humor untuk mendominasi percakapan dan mengendalikan narasi permainan, yang dapat merusak rasa percaya diri anggota tim lainnya. Dalam beberapa sesi yang diamati, pemain dengan agensi yang lebih besar terkadang mengarah pada banter yang lebih tajam dan sindiran, yang menyebabkan perpecahan dalam tim.

Sebagai contoh, dalam sebuah sesi yang kami amati, seorang pemain senior sering menggunakan humor untuk menertawakan kesalahan pemain pemula. Meskipun tujuannya mungkin untuk mengurangi ketegangan, efek yang ditimbulkan adalah rasa tidak dihargai dan kurangnya partisipasi dari pemain yang lebih muda. Ini mengindikasikan bahwa meskipun humor dapat mempererat hubungan, agensi individu yang digunakan secara salah dapat merusak kohesi tim.

3.3. Keseimbangan Tim yang Dipengaruhi oleh Humor dan Banter

Keseimbangan tim sangat penting dalam e-sports, di mana efektivitas komunikasi dan kolaborasi dapat menentukan keberhasilan tim (Lin, Xu, & Xie, 2023). Dalam konteks voice chat e-sports, humor dan banter memainkan peran besar dalam mempertahankan keseimbangan tim. Humor yang positif dan saling mendukung dapat memperkuat ikatan antar pemain dan meningkatkan kerja sama, sementara humor yang negatif atau merusak dapat mengganggu keseimbangan tersebut.

Observasi menunjukkan bahwa tim yang memiliki keseimbangan humor yang baik, di mana anggota tim dapat saling memberi dukungan tanpa merendahkan satu sama lain, memiliki kinerja yang lebih baik. Tim-tim ini mampu mengatasi kegagalan dengan lebih baik dan tetap menjaga fokus pada tujuan bersama. Sebaliknya, tim yang humor dan banternya lebih sering digunakan untuk merendahkan atau mengejek cenderung mengalami ketegangan yang berdampak negatif pada kinerja mereka.

Dalam satu contoh, tim yang memanfaatkan humor secara positif bisa mengatasi kekalahan dengan mengatakan hal-hal seperti "Setidaknya kita sudah

berusaha!" atau "Kita akan lebih baik di pertandingan berikutnya." Kalimat-kalimat ini memperkuat rasa saling mendukung dan memotivasi pemain untuk terus berusaha meskipun mengalami kesulitan.

Namun, tim yang humor dan banternya lebih negatif sering kali terlihat lebih cepat terpecah setelah kekalahan. Sindiran terhadap pemain yang melakukan kesalahan sering kali mengarah pada perasaan tidak dihargai, yang pada gilirannya merusak kerja sama tim. Dalam sebuah wawancara, salah satu pemain mengatakan, "Setiap kali saya membuat kesalahan, mereka selalu mengejek saya. Itu membuat saya tidak ingin berbicara lagi di voice chat." Ini menunjukkan bahwa humor yang tidak terkendali dapat merusak keseimbangan tim dan bahkan mengganggu komunikasi yang efektif.

3.4. Implikasi untuk Pengelolaan Tim dan Komunikasi dalam E-Sports

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting untuk manajer dan pelatih e-sports dalam mengelola komunikasi tim. Pertama, penting bagi pelatih untuk mengidentifikasi batas humor yang diterima dalam tim dan memastikan bahwa humor digunakan untuk tujuan yang konstruktif. Pelatih harus dapat mengarahkan humor agar tetap positif dan mendukung, menghindari humor yang berpotensi merusak kohesi tim.

Kedua, manajer tim e-sports harus memperhatikan agensi pemain dalam percakapan voice chat. Pemain yang memiliki agensi besar harus diberi pelatihan tentang bagaimana menggunakan humor untuk mendukung tim, bukan untuk mendominasi atau merendahkan anggota tim lainnya. Pelatih dan manajer harus mengembangkan keterampilan kepemimpinan yang positif dalam pemain untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi dan kerja sama yang baik.

Terakhir, keseimbangan tim yang sehat perlu dipertahankan dengan cara memfasilitasi komunikasi yang terbuka dan jujur di antara anggota tim. Humor yang saling mendukung dan tidak merendahkan dapat menciptakan ikatan yang lebih kuat, sementara banter yang bersifat destruktif dapat mengarah pada konflik dan perpecahan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan peran penting humor dan banter dalam voice chat e-sports, serta dampaknya terhadap dinamika tim dan kinerja pemain. Batas humor dalam interaksi ini sangat bergantung pada konteks hubungan sosial antar pemain, serta kemampuan untuk menavigasi perbedaan persepsi mengenai humor yang dianggap konstruktif dan destruktif. Temuan kami menunjukkan bahwa humor yang bersifat positif dapat memperkuat hubungan tim dan meningkatkan keseimbangan tim, sementara humor yang merendahkan atau terlalu tajam dapat menyebabkan ketegangan dan merusak koordinasi tim.

Agensi individu juga memainkan peran kunci dalam komunikasi voice chat e-sports. Pemain dengan agensi yang lebih besar, terutama mereka yang memiliki peran dominan dalam tim, dapat mempengaruhi arah percakapan dan menciptakan suasana yang mendukung atau merusak keseimbangan tim. Oleh karena itu, penting bagi pelatih dan manajer tim untuk memberikan pelatihan yang sesuai untuk mengelola humor dalam komunikasi, agar tetap mendukung kerja sama yang produktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menekankan pentingnya memahami peran humor dan banter dalam e-sports untuk mengoptimalkan kinerja tim dan menjaga keharmonisan dalam komunikasi. Pengelolaan humor yang bijaksana dapat menjadi faktor

penentu dalam kesuksesan tim e-sports, sementara banter yang tidak terkendali dapat berisiko merusak hubungan interpersonal yang vital bagi kesuksesan tim.

Daftar Pustaka

- Ceha, J., Lee, K. J., Nilsen, E. S., et al. (2021). Can a humorous conversational agent enhance learning experience and outcomes? *Journal of Educational Technology*, 22. <https://doi.org/10.1007/S12110-018-9317-3>
- Dubrovskaya, T., & Yuskaeva, E. (2022). Language aggression in virtual professional communities. *Training, Language and Culture*, 10. <https://doi.org/10.1177/1059601119854927>
- Dybala, P., Ptaszynski, M., & Rzepka, R. (2009). Humoroids: Conversational agents that induce positive emotions with humor. *Proceedings*, 40. <https://doi.org/10.1109/taffc.2020.2994533>
- Dynel, M. (2009). Beyond a joke: Types of conversational humour. *Language and Linguistics Compass*, 233. <https://doi.org/10.1057/s41267-023-00611-4>
- Gilmartin, E., Bonin, F., & Cerrato, L. (2015). What's the game and who's got the ball? Genre in spoken interaction. *Proceedings*, 8. <https://doi.org/10.1007/S12110-018-9317-3>
- Hasan, K., Rahman, W., & Bagher Zadeh, A. (2019). UR-FUNNY: A multimodal language dataset for understanding humor. *Proceedings*, 34. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174120>
- Haugh, M., & Weinglass, L. (2018). Divided by a common language? Jocular quips and (non-)affiliative responses in initial interactions among American and Australian speakers of English. *Intercultural Pragmatics*, 20. <https://doi.org/10.28914/ATLANTIS-2019-41.2.02>
- Hickey, C., & Roderick, M. (2022). When jokes aren't funny: Banter and abuse in the everyday work environments of professional football. *European Sport Management Quarterly*, 6. <https://doi.org/10.1109/taffc.2020.2994533>
- Hoogeboom, M. A. M. G., & Wilderom, C. P. M. (2020). A complex adaptive systems approach to real-life team interaction patterns, task context, information sharing, and effectiveness. *Group & Organization Management*, 41. <https://doi.org/10.1002/SYMB.396>
- Huston, C., Cruz, A. G. B., & Zoppos, E. H. (2023). Welcome to esports, you suck: Understanding new consumer socialisation within a toxic consumption collective. *Journal of Marketing Management*, 3. <https://doi.org/10.22363/2521-442x-2022-6-4-62-72>
- Irwin, S. V., Naweed, A., & Lastella, M. (2023). Consuming esports and trash talking: How do social norms and moderating attributes influence behaviour? *Sport in Society*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2023.100700>
- Klíma, O. (2022). Whose voice matters? The gaming sphere and the Blitzchung controversy in eSports. *American Journal of Cultural Sociology*. <https://doi.org/10.1080/17430437.2022.2200732>
- Klíma, O. (2022). Whose voice matters? The gaming sphere and the Blitzchung controversy in eSports. *American Journal of Cultural Sociology*. <https://doi.org/10.1080/17430437.2022.2200732>
- Kniffin, K. M., & Palacio, D. (2018). Trash-talking and trolling. *Human Nature*, 31. <https://doi.org/10.1057/s41267-023-00611-4>
- Kozlowski, S. W. J., & Chao, G. T. (2018). Unpacking team process dynamics and emergent phenomena: Challenges, conceptual advances, and innovative methods. *American Psychologist*, 136. <https://doi.org/10.1515/IP-2018-0019>

- Lehmann-Willenbrock, N., Chiu, M. M., & Lei, Z. (2017). Understanding positivity within dynamic team interactions: A statistical discourse analysis. *Group & Organization Management*, 67. <https://doi.org/10.1002/SYMB.396>
- Lin, S., Xu, Z., & Xie, Z. (2023). Cultural diversity in semi-virtual teams: A multicultural esports team study. *Journal of International Business Studies*, 12. <https://doi.org/10.1080/16184742.2022.2124299>
- Liu, S. (2023). You're so mean but I like it – Metapragmatic evaluation of mock impoliteness in Danmaku comments. *Discourse, Context and Media*, 1. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445068>
- Marcolino, L. S., Jiang, A. X., & Tambe, M. (2013). Multi-agent team formation: Diversity beats strength? *Proceedings*, 86. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174120>
- Metatla, O., Bryan-Kinns, N., & Stockman, T. (2018). "I hear you": Understanding awareness information exchange in an audio-only workspace. *Proceedings*, 10. <https://doi.org/10.1037/AMP0000245>
- Mukherjee, S., Huang, Y., & Neidhardt, J. (2019). Prior shared success predicts victory in team competitions. *Nature Human Behaviour*, 46. <https://doi.org/10.1037/AMP0000245>
- Nakandala, S., Ciampaglia, G. L., & Su, N. M. (2016). Gendered conversation in a social game-streaming platform. *Proceedings*, 62. <https://doi.org/10.1007/S12110-018-9317-3>
- Pennock-Speck, B., & Clavel-Arroitia, B. (2019). Facework and prosocial teasing in a synchronous video communication exchange. *Atlantis: Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies*, 2. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445068>
- Ritschel, H., Aslan, I., & Sedlbauer, D. (2019). Irony man: Augmenting a social robot with the ability to use irony in multimodal communication with humans. *Proceedings*, 34. <https://doi.org/10.1037/AMP0000245>
- Santarra, T. (2016). Adapting plans through communication with unknown teammates: (Doctoral Consortium). *Proceedings*. <https://doi.org/10.1057/s41267-023-00611-4>
- Shibani, A., Koh, E., & Lai, V. (2017). Assessing the language of chat for teamwork dialogue. *Educational Technology & Society*, 26. <https://doi.org/10.1515/IP-2018-0019>
- Suzuki, R., Ito, M., & Kodera, S. (2018). An online experimental framework for cooperative relationships with a real-time decision-making and rewarding environment. *Frontiers in Ecology and Evolution*, 10. <https://doi.org/10.1037/AMP0000245>
- van Rooij, R., & Schulz, K. (2016). Analysing communicative diversity via the Stag Hunt. *Proceedings*, 1. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174120>
- Zhang, J., Chang, J., & Danescu-Niculescu-Mizil, C. (2018). Conversations gone awry: Detecting early signs of conversational failure. *Proceedings*, 168. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174120>