

UNIVERZITA PARDUBICE

FAKULTA FILOZOFICKÁ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2019

LUKÁŠ KLOUČEK

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Livestreaming v České republice

Lukáš Klouček

Bakalářská práce

2019

Prohlašuji:

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury. Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 1. 6. 2019

Lukáš Klouček

PODĚKOVÁNÍ

V první řadě bych rád poděkoval mému vedoucímu bakalářské práce, PhDr. Tomáši Boukalovi, Ph.D., za jeho rady, trpělivost a důvěru, kterou mi poskytl v průběhu psaní bakalářské práce. Poděkování patří i mé rodině a přátelům, kteří mi byli velkou oporou během celého studia na univerzitě. V neposlední řadě musím poděkovat i všem mým respondentům, kteří mi poskytli důležité informace.

ANOTACE

Bakalářská práce se zabývá Livestreamingem v České republice a snaží se ukázat, jaký vliv může mít na současnou generaci. Skládá se ze dvou částí, teoretické a praktické. Teoretická část se věnuje historii, vývoji, vzhledu, obsahu a fungování platformy Twitch.tv. Popisuje monetizaci a rozebírá jednotlivé možnosti, které má divák, pokud chce finančně podpořit streamera. Praktická část je zaměřena na výzkum, kde jsou použity a vyhodnoceny rozhovory s mými respondenty. Ty vznikly za účelem objasnění výzkumných otázek této bakalářské práce.

KLÍČOVÁ SLOVA

Twitch.tv, streamer, živé vysílání, finanční dar, motivace

TITLE

Livestreaming in the Czech Republic

ANNOTATION

The bachelor thesis deals with Livestreaming in the Czech Republic and trying to explain their impact on current generation. It consists of two parts, theoretical and practical.

Theoretical part dedicates to history, progression, appearance, and functioning of the Twitch.tv platform. Describes the monetization and discusses individual options of spectators to financial support some streamer. Practical part focuses on research, where are used and evaluated interviews with my respondents. Those were made for purpose of clarifying research questions of this bachelor thesis.

KEY WORDS

Twitch.tv, streamer, livestream, money donation, motivation

OBSAH

ÚVOD.....	7
1 VÝZKUMNÉ OTÁZKY	8
TEORETICKÁ ČÁST	9
1.1 DAR POHLEDU ANTROPOLOGIE	9
1.2 JUSTIN.TV.....	11
1.3 VZNIK TWITCH.TV	11
1.4 OBSAH PLATFORMY	12
1.4.1 ART	12
1.4.2 WORK.....	12
1.4.3 MUSIC.....	13
1.4.4 FOOD AND DRINK.....	13
1.4.5 ASMR.....	13
1.4.6 JUST CHATTING	14
1.4.7 TALK SHOW A PODCASTY	14
1.4.8 IRL	14
1.4.9 HRY.....	15
1.5 VZHLED PLATFORMY	16
1.6 CHAT	18
1.7 MONETIZACE PLATFORMY.....	20
1.7.1 BITY.....	20
1.7.2 SUBSCRIBE.....	21
1.7.3 DONATE.....	23
2 METODOLOGIE PRÁCE	26
PRAKTICKÁ ČÁST	28
3 ROZHOVORY S RESPONDENTY.....	28
3.1 VĚK A POHLAVÍ MÝCH RESPONDENTŮ	28
3.2 SEZNAM KLADENÝCH OTÁZEK.....	29
3.2.1 CO STUDUJETE/ČÍM SE ŽIVÍTE?	30
3.2.2 MÁTE RODINU?	31
3.2.3 VZPOMENETE SI, KDY A JAK JSTE OBJEVIL STREAMOVACÍ PLATFORMU TWITCH.TV?.....	32
3.2.4 JAK ČASTO A KOLIK HODIN TÝDNĚ ZDE SLEDUJETE ŽIVÁ VYSÍLÁNÍ?.....	33
3.2.5 KOLIK A JAKÉ ČESKÉ KANÁLY PRAVIDELNĚ SLEDUJETE?.....	35

3.2.6	VÍM, ŽE FINANČNĚ PODPORUJETE MINIMÁLNĚ JEDNOHO Z TĚCHTO PERFORMERŮ (TAK JSEM NA VÁS TAKÉ NARAZIL), PŘISPÍVÁTE TŘEBA I NA RŮZNÉ DOBROČINNÉ AKCE?.....	36
3.2.7	MÁTE ODHAD, KOLIK JSTE JIŽ PŘISPĚL? AŽ UŽ NA TWITCH.TV NEBO RŮZNÝM CHARITÁM?	37
3.2.8	CO VÁS VEDLO K TOMU, ŽE JSTE PODPOŘIL PŘÁVĚ TOHOTO STREAMERA A PŘI JAKÉ PŘÍLEŽITOSTI?.....	39
3.2.9	JAKÁ BYLA JEHO/JEJICH REAKCE, ČEKAL JSTE NĚCO JINÉHO A POSLAL BYSTE MU SVÉ PENÍZE I POTÉ?	42
3.2.10	POUŽIL JSTE NĚKDY MOŽNOST REFUNDU NA SVŮJ DONATE A CO SI O TĚTO MOŽNOSTI MYSLÍTE?	45
3.2.11	MÁTE I JINÉ ZÁLIBY/KONÍČKY, DO KTERÝCH INVESTUJETE TOLIK ČASU A FINANCÍ?.....	47
3.3	ZÁVĚR PRAKTICKÉ ČÁSTI	50
	ZÁVĚR.....	52
	POUŽITÉ ZDROJE.....	54

ÚVOD

Bakalářská práce se zabývá novodobým tématem, který dnes můžeme brát mezi určitou generací jako fenomén. Jedná se především o problematiku darů na platformě Twitch.tv z perspektivy Marcela Mause. Hlavními aktéry jsou diváci, sledující své oblíbené streamery. Zjišťuje, co motivuje diváky k tomu, aby dobrovolně zaslali své finance vysílajícím a zároveň jaké jsou společné rysy a znaky těch, kteří již dárce jsou. Volba výběru tohoto tématu vychází z mého osobního zájmu. Jsem dlouholetý a pravidelný divák. Sleduji jak českou, tak mezinárodní scénu. Zejména v posledních dvou letech jsem si všiml, že lidé posílají daleko častěji peněžní dary, než tomu bylo dříve. Částky se také proměnily. Z pár desítek korun se staly tisíce. To byl hlavní impuls, jenž mě motivoval, k bližšímu prozkoumání této činnosti.

Práce se zabývá historií a vznikem platformy Twitch.tv. Sleduje vývoj, jenž během poslední dekády nastal. Seznamuje čtenáře, co vše může být obsahem živého vysílání, včetně specifikace různých sekcí. Důraz je dále kladen na vzhled a fungování webu. Vysvětluje a popisuje všechny funkce, které se zde nachází. Ukazuje možnosti, které má divák při sledování i streamer u živého vysílání. Dále monitoruje možnou interakci mezi divákem a vysílajícím. V závěru teoretické části se zaměřuje také na monetizaci platformy, jejíž část je důvodem vzniku této práce. V této části jsem se zabýval i metodologií práce.

Druhá část práce je praktická. Obsahuje výňatky z rozhovorů s mými respondenty, které vznikly buď na základě osobního setkání nebo zprostředkovaně skrz komunikační software (Skype, Discord). Součástí šetření je také můj komentář k jednotlivě kladeným otázkám. V závěru praktické části se nachází výsledky a interpretace výzkumu.

V závěru bakalářské práce jsou shrnuty získané poznatky. Také zde zmiňuji nové informace, které mě samotného díky této práci obohatily.

1 VÝZKUMNÉ OTÁZKY

1. Jaká je motivace finančních darů na platformě Twitch.tv v perspektivě M. Mause?
2. Jaké jsou společné rysy a znaky dárců, tedy lidí, kteří jsou mými informanty?

TEORETICKÁ ČÁST

1.1 DAR POHLEDU ANTROPOLOGIE

Dar – můžeme zjednodušeně chápat jako předmět, jenž změní svého majitele z kulturních a sociálních důvodů. Komplexněji se tímto pojmem zabývá Marcel Mauss ve své Eseji o daru z roku 1925, kde za dar považuje nejen materiální statky movité či nemovité, ale též např. vojenskou pomoc, hostiny, obřady, trhy, výrazy respektu a uznání, pořádání slavností a oslav, nejrůznější oběti apod. (Mauss 1999: 13). V těchto případech plní dar především symbolickou funkci. Ta bývá často různá. Může ukazovat přátelské úmysly nebo může posilovat pouta solidarity mezi aktéry. K tomu všemu navíc protistranu zavazuje, a dokonce může sloužit jako pomůcka pro určování podřízenosti a nadřazenosti ve společnosti. Jak mezi jednotlivými členy např. kmenu, tak mezi samotnými kmeny. Tuto situaci popisuje Ruth Benedictová v knize Kulturní vzorce u kultury Kwakiutlů. „Chlapec, který právě dostal svůj první majetek, si vybral jiného mladíka a obdaroval ho, aby od něho dostal dar. Obdarovaný mladík nemohl odmítnout, pokud na samém počátku nechtěl přiznat porážku, takže dar musel splatit darem stejně hodnotným. Když přišel čas platit, ale on ještě neměl dvojnásobek původního daru, tedy dar plus úrok, byl zahanben a klesl na společenském žebříčku, zato prestiž jeho soupeře odpovídajícím způsobem stoupla“ (Benedictová 1999: 146–147). Krom klesnutí na společenském žebříčku, při nevhodném opětování daru, se také může změnit kladný vztah mezi aktéry na záporný. U Kwakiutlů se právě s touto možností počítá. Jejich potlače (rozsáhlý výměnný ceremoniál, během kterého se jednotliví účastníci předhánějí ve velkorysosti svých darů) slouží k vybití agresivity. Dále Mauss tvrdí, že kromě povinnosti dát dar a povinnosti dar oplatit, existuje i povinnost dar přijmout. Toto nazývá jako systém totálních závazků. Nepřijetí daru signalizuje neochotu navázat komunikaci, čímž je dárce záměrně ponižován (Mauss 1999: 74-84).

V Alžíru zase můžeme vidět jiný přístup k daru. Jak zmiňuje Peter Bourdieu: „Posbíral jsem v Alžíru celou řadu přísloví, jež všechna přibližně říkají, že dar je neštěstí, protože nakonec se musí oplatit. V každém takovém případě je prvotní akt zásahem do svobody toho, kdo přijímá. Obsahuje hrozbu: je třeba vrátit, a vrátit víc“ (Bourdieu 1998: 123). Dále poukazuje na dvě skutečnosti. Na důležitost role časového intervalu mezi darem a protidarem a na to, že protidar by měl být vždy odlišný od daru. Pokud nejsou dodržena tato dvě pravidla je to totéž, jako odmítnutí daru (Bourdieu 1998: 122-124).

Proč je systém daru, o kterém se bavíme v této práci, tedy donate zasílaný streamerům, tak razantně odlišný od těch, které známe z antropologie? Proč zde naprosto chybí reciprocita tak, jak ji vnímáme? V první řadě je třeba zmínit, že na Twitchi streamery obdarovávají většinou naprosto cizí lidé, které nikdy v životě ani nepotkali. Už to může být poměrně významný rozdíl. Kdy naposled jsme darovali něco takhle cizím lidem? Je vůbec možné, aby reciprocita fungovala i v tomto prostředí? Daleko více mi to připomíná charitativní dar, kdy člověk pomáhá potřebným. Ale vážně spadají mladí, často svobodní lidé bez rodin, vydělávající desítky a v mnohých případech i stovky tisíc korun českých měsíčně, do této skupiny? Obávám se že nikoli. Srovnal bych to se situací, kdy mladý student, který má hluboko do kapsy, vezme své poslední úspory, rozdělí je na polovinu a předá je někomu, kdo nemá existenční problémy, má na sobě oblek šitý na míru a přijel drahým novým autem. Ten mu za jeho peníze poděkuje, zeptá se ho, jak se má, neosloví ho jménem, jelikož nemá tušení, o koho se jedná, nic mu za to nedá a po těchto pár okamžicích, které mu věnoval, na něho zapomíná, nasedá do svého auta a odjíždí pryč. Tato situace se opakuje mnohokrát za den. Můžeme zde možná vidět jistou podobnost s potlačem, kdy diváci mezi sebou soutěží o to, kdo daruje větší obnos.

1.2 JUSTIN.TV

Základ pro Twitch.tv vytvořil v roce 2007 americký podnikatel Justin Kan. Ten zde ze začátku vysílal naprosto sám. Nebyl žádný jiný kanál. Obsah tvořil jeho každodenní život. Později, po velkém úspěchu, přišly i další kanály. V té době nebyla žádná pravidla, která by korigovala obsah vysílání. Kanály byly pouze rozděleny na „pro všechny“ a „18+“. Ke sledování druhé kategorie, musel být člověk zaregistrovaný. Tato platforma získala největší mediální pozornost v roce 2008. Když se v živém vysílání předávkoval Abraham K. Biggs omamnými látkami před svými diváky (Stelter 2008).

1.3 VZNIK TWITCH.TV

Samotný web byl založen v roce 2011. Od začátku se zde soustředili na živá vysílání videoher. To mělo obrovský úspěch, a tak se tu později objevovala i živá vysílání z obrovských e-sport turnajů. Mezi průkopníky patří League of Legends. V roce 2013 měl „Twitch.tv více než 45 milionů unikátních diváků, přičemž každý sledoval nějaký kanál více jak 100 minut“ (Ewalt 2014). V roce 2014 jej odkoupil Amazon, téměř za miliardu dolarů. Zde můžeme jasně vidět, jaký je potenciál živého vysílání. A Amazon ještě během pěti let zčtyřnásobil jeho hodnotu. Zprvu měl poměrně četnou konkurenci, ale během let ji postupně převálcoval nebo odkoupil. Díky tomu je dlouhou dobu majoritní poskytovatel živých přenosů. V roce 2017 vzniklo konkurenční prostředí na Youtube.com, kde byla založena také sekce pro živé vysílání, ale podle dat z roku 2018 dosahují průměrně pouhých 15 % unikátních diváků Twitche (Wikipedia 2019).

1.4 OBSAH PLATFORMY

Pokud jsme fanoušci videoher, můžeme si vybrat prakticky mezi všemi hrami, co existují a někdo je streamuje. Nezáleží na tom, jak stará je. Dokonce se zde v poslední době rozšířilo to, že sami vydavatelé her oslovují populární streamery a posílají jim ještě před vydáním kopie svých titulů, aby jim udělali reklamu. Někdy je to placená reklama, jindy ne. Vždy je to výnosné pro obě strany. Streamer získá větší publikum, jelikož je to divácky velmi vyhledávané a distributor lacinou reklamou, která zasáhne přesně danou cílovou skupinu, tedy hráče video her. Twitch se ovšem v posledních letech zaměřil i více na publikum, které zrovna nehledá živé přenosy z herních titulů. Pro ně tu vznikly sekce jako Art, Work, Music, Food and Drink, ASMR, Just Chatting, Talk show and Podcasts, IRL a mnohé další.

1.4.1 ART

V sekci Art můžeme nalézt umění všeho druhu. Mezi nejčastější patří bezesporu malování. Ať už na plátno olejovými barvy nebo digitálně na tablety. Daný performer má spoustu času, který může použít na interakci s chatem, který mu může online komentovat jeho dílo. Divácky je to velmi oblíbená kategorie. Není nikterak výjimečné, když streamer spojí příjemné s užitečným a kreslí na streamu i nějakou svoji zakázku. Občas můžeme narazit i na živý přenos z divadla nebo dílny uměleckého kováře. Neexistují téměř žádné limity, máte-li technické vybavení.

1.4.2 WORK

Kategorii Work odstartoval jeden muž ze Skandinávie, který začal vysílat to, jak jezdí jako řidič MHD. Měl obrovský úspěch, i když tam byl téměř nulový kontakt s diváky, jelikož se

musel soustředit na jízdu. Jediné, co stíhal, tak bylo děkování za zakoupené Subscriby a případné poslané Donaty.

1.4.3 MUSIC

Music, tedy hudba ke streamování neoddělitelně patří. V této kategorii však nalezneme hudebníky, kteří vytváří vlastní muziku. Variací je mnoho, od hraní na hudební nástroje, zpěv nebo vytváření elektronické hudby na počítači. Tento formát naprosto vybízí k písničkám na přání pro diváky. Není nic neobvyklého, když zde zahlédneme živé přenosy z koncertů od nějakého účastníka.

1.4.4 FOOD AND DRINK

V sekci Food and Drink můžeme nalézt všemožné amatérské kuchaře, kteří se snaží vařit pokrmy doma ve své kuchyni, ale i profesionály. Ti se překrývají s kategorií Work. Existují i kanály, kde se promítají starší pořady o vaření a není zde žádný performer. Pouze moderátoři v chatu řídí diskuzi a dohlíží na pravidla, aby nedocházelo k jejich porušování. Aby mohlo toto fungovat, musí mít majitel kanálu koupená vysílací práva. Bez nich to není možné a vysílání je pozastaveno.

1.4.5 ASMR

ASMR je velmi specifická a poměrně nová záležitost. Podle studie Emmy L. Barratt a Nicka J. Davise se jedná o smyslovou stimulaci části našeho mozku, nastolenou skrz poslech zvuků,

vytvořených díky speciálnímu typu mikrofonů (Barratt 2015: 14). U spousty lidí to navozuje pocit uvolnění a pohody, doprovázených brněním pokožky hlavy nebo zadní části krku. Tyto streamy jsou majoritně ženská záležitost. Nikdy jsem se nesetkal s tím, že by je provozovali muži.

1.4.6 JUST CHATTING

Just chatting kategorie, jak již z názvu vyplývá, je pouhá interakce performerera se svým chatem. Velmi často to můžeme vidět na začátcích a koncích např. herních streamů, kdy se streamer baví se svými diváky.

1.4.7 TALK SHOW A PODCASTY

Talk show a podcasty – jedná se o adaptaci předchozí kategorie, kde interakce streamera s chatem přechází na jeho hosta. Ve své podstatě je to obdoba diskuzních pořadů, které známe z televizních obrazovek.

1.4.8 IRL

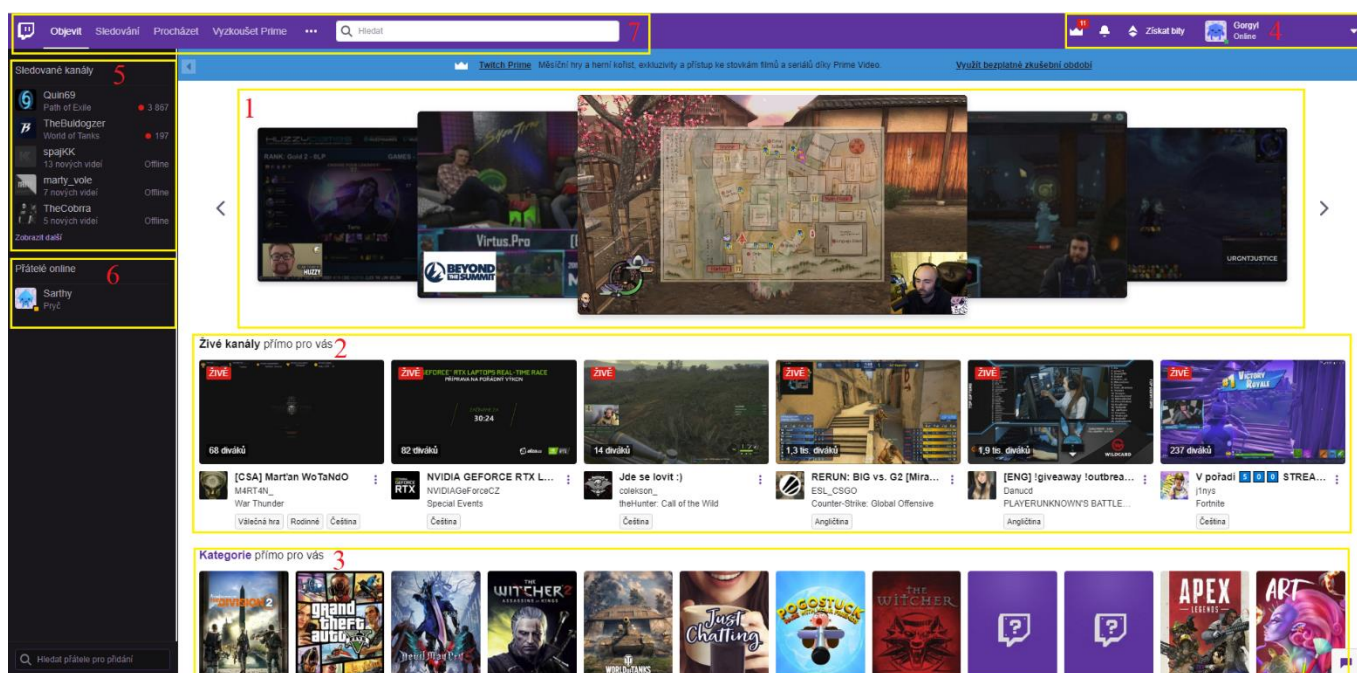
IRL, v této sekci nalezneme prakticky vše ostatní, co můžeme provozovat. Většinou je audiovizuální záznam přenášený přes mobilní zařízení, se kterým se snadno manipuluje. Ať už někde v přírodě na procházce, při sportování, v restauraci s přáteli, prohlídce v galerii nebo na herním veletrhu. Jediné, co Vám k tomu stačí, je chytrý telefon, mobilní data a software, který umožní vysílání.

1.4.9 HRY

A v neposlední řadě zde máme nejpočetnější kategorii, a tou je streamování her. Každá hra je samostatně oddělená, pro dobrou orientaci diváka. Může si tam přesně vybrat hru, kterou by rád sledoval a následně i streamera, co ji hraje. Existují streamy, které člověk sleduje, aby se v některé své oblíbené hře zlepšil, jelikož streamer např. působí jako profesionál. Sem zapadají nejčastěji online hry. Ti většinou vysílají pouze jednu tuto hru, ve které vynikají a je zrovna populární. Další velkou část jsou tzv. variety streameři. Ti hrají velké množství titulů a mají proto velkou základnu diváků. Již zde ani tak nejde o dosahované výsledky, ale o to, aby byl průchod danou hrou zábavný a divácky atraktivní. Občas se tyto dvě kategorie prolínají tak, že daný performer hraje většinu času jednu svoji primární hru a k tomu populární novinky na herním trhu.

1.5 VZHLED PLATFORMY

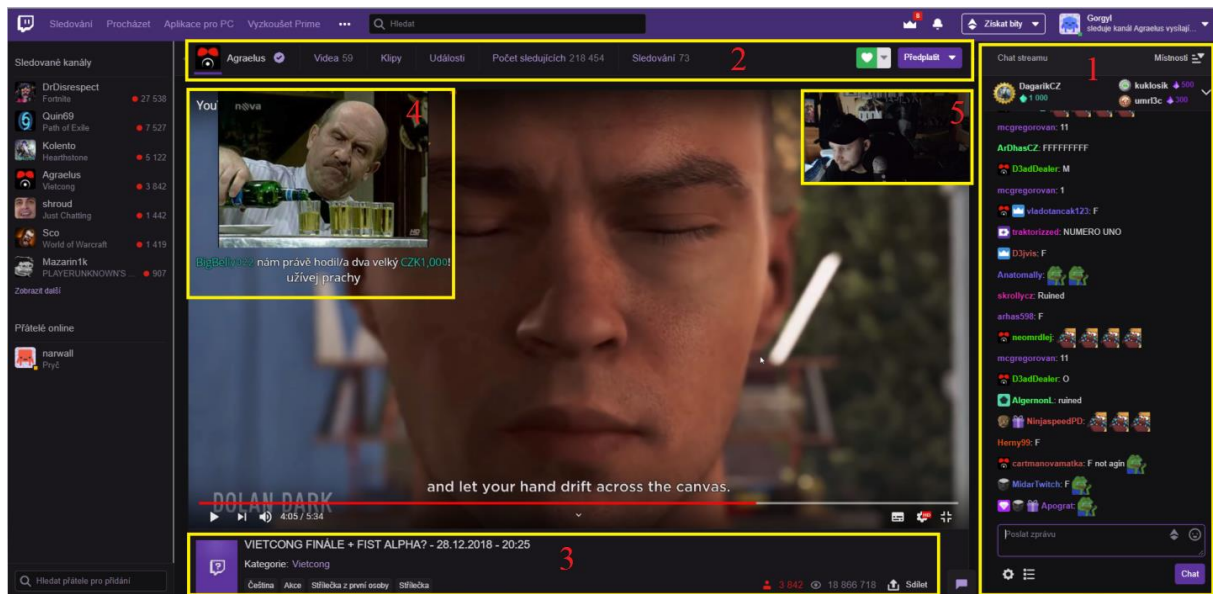
Jakmile si v našem prohlížeči otevřeme Twitch.tv a jsme registrovaný uživatel, zobrazí se nám něco podobného, jako na obrázku č. 1. Členění je velmi přehledné a intuitivní. Navíc je celá platforma přeložena i do českého jazyka, což manipulaci s ní ještě ulehčuje.



Obrázek č. 1 (Zdroj: Twitch.tv)

- V poli č. 1 jsou zobrazené náhodné streamy, bez jakékoli uživatelské preference. Jsou zde kanály, určené pro celé spektrum publika, tudíž zde nenajdeme žádné vysílání pro osmnáct a více leté diváky.
- Druhé a třetí pole se zobrazují pouze přihlášeným uživatelům. Výběr je situovaný podle toho, co jsme sledovali v poslední době. Lze zde najít i kanály pro dospělé publikum.
- Ve čtvrtém poli nalezneme univerzální uživatelský panel, kde jsou všechna nastavení (jazyk, barva okna, volba transparentnosti atd.). A nabídku placených služeb. Pokud streamujeme, tak je zde také řídicí panel pro vysílání.

- Páté pole je dle mého názoru nejdůležitější ze všech. Zobrazují se nám zde, právě vysílající, sledované kanály. Sledovat můžeme každý kanál, který chceme. Je to zcela bezplatné. Můžeme si zde nastavit upozornění na start vysílání. V tom případě obdržíme jednoduchý e-mail, na připojenou e-mailovou adresu, přes kterou máme zaregistrovaný účet.
- I na Twitchi si můžete najít „přátele“. V šesté sekci vidíme ty, kteří jsou právě online. Pokud bychom jim chtěli napsat, stačí dvakrát poklepat na jejich přezdívku a otevře se nám komunikační okno. Také se tu zobrazuje kanál, který právě sledují, mají-li to nastavené.



Obrázek č. 2 (Zdroj: Twitch.tv/agraelus)

Na obrázku č. 2 můžeme vidět již stream, který jsme si vybrali. Pozadí jsme si změnili na tmavé, takže výplňové plochy již nejsou bílé. Orientace je zase velmi intuitivní.

- V poli č. 1 je vidět chatovací okno. Každý kanál má svoje vlastní. Existuje několik možností nastavení, ale to si podrobněji popíšeme v samostatné kapitole, kde se budeme věnovat pouze chatu.

- V druhém poli vidíme jméno streamera, máme zde také možnost dostat se do záznamové videotéky, kde najdeme starší vysílání. Klipy jsou krátké, zachycené a vtipné nebo jakkoli zajímavé okamžiky ze streamu. Počet sledujících nám ukazuje, kolik lidí sleduje tento kanál a tím pádem se jim zobrazuje, když začne online vysílat. Pod pojmem sledování nalezneme kanály, které sleduje tento streamer. Ikonka zeleného srdíčka prozrazuje, že my sledujeme tento kanál. A skrz poslední, placené, tlačítko si můžeme kanál předplatit. Existuje zase více možností, ty si vysvětlíme později.
- Třetí pole je vyplněné názvem streamu. Dále je zde kategorie, kam vysílání spadá a značky dané hry. V pravé části je červeně napsán aktuální počet sledujících, celkový počet zhlédnutí a možnost pro sdílení na sociální síť.
- Ve čtvrtém poli je ukázka alertu (upozornění), v tomto případě na obdržený donate. Skládá se z krátkého videa, přezdívky dárce, částky a krátké zprávy pro obdarovaného.
- V posledním poli je webkamera, na níž můžeme vidět streamera. Ta je velmi důležitým prvkem celého vysílání. Významným způsobem zlepšuje interakci mezi performerem a jeho diváky.

1.6 CHAT

Je nedílnou součástí každého streamu. „Díky této možnosti interaktivní komunikace se živé vysílání na této platformě liší od obyčejného televizního vysílání, které je založeno na pouhé konzumaci audiovizuálního obsahu“ (Raes, 2015: 10). V dnešní době, chat podléhá poměrně přísným pravidlům, které stanovuje Twitch.tv, případně je ještě může poupravit majitel kanálu. Na jejich dodržování dohlíží jak streamer, tak jím zvolení moderátoři. Ti mají možnost udělit Timeout (časově vymezená blokáce psaní) nebo rovnou dají Ban (permanentní

zákaz přispívání do chatu). V obou případech může takto penalizovaný divák dál sledovat vysílání i číst, co lidé píší. Právě tato možnost interaktivní komunikace mezi sledujícími diváky a vysílajícím performerem je na Twitch.tv velice důležitá. Díky komunikaci ve stejném čase, dostává živé vysílání na této platformě úplně nový rozměr. Je to vícevrstvé propojení několika mediálních komunikací v jednu. Streamer komunikuje pomocí mikrofonu a webkamery audiovizuálně se všemi diváky, kteří mají poté možnost reagovat v chatu. Nejen s ním, ale i sami mezi sebou. Což často vytváří stejně zajímavé prostředí, jako je samotné vysílání. Dokonce můžeme vidět, že někteří streameři komunikují stejně se svými diváky přes chat, jako by to byli jejich přátelé, kteří jsou zrovna s nimi ve stejné místnosti, hrající stejnou hru (Scully-Blaker 2017:6).

Existují různá nastavení, pomocí nichž streamer nebo moderátoři mohou korigovat množství zpráv v chatu. Hlavním důvodem je přehlednost. Bez této možnosti by nebylo prakticky možné reagovat na cokoli v chatu u větších streamů.

- **Follow only** – přispívat mohou pouze ti diváci, kteří sledují tento kanál. Je zde také možnost nastavit, jak dlouhá tato doba musí být.
- **Sub only** – v tomto nastavení mohou psát pouze diváci, co mají zaplacený odběr.
- **Slow mode** – lze kombinovat s dvěma předchozími nebo i samostatně. Nastavuje interval, jak často můžete odeslat zprávu do chatu.

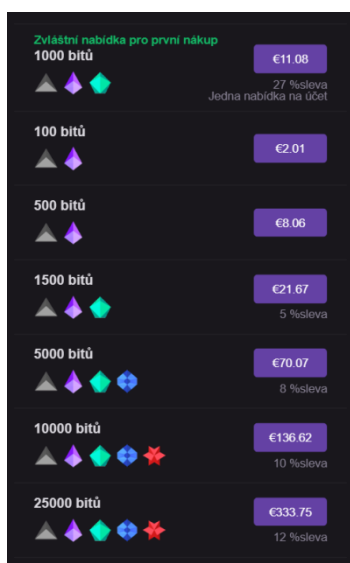
1.7 MONETIZACE PLATFORMY

Jedna z nejdůležitějších věcí, díky níž může tato služba fungovat. Můžeme ji rozdělit do 3 samostatných bodů. První jsou Subscriby, druhé jsou Bity a třetí jsou Donaty.

1.7.1 BITY

„Bity jsou virtuální předměty, které lze koupit a použít k fandění. Fandění probíhá v chatu. Je to vlastně zpráva obsahující bity a animované emotikony, kterými se zdůrazní váš příspěvek nebo oslava zajímavé události“ (<https://www.twitch.tv/bits>). Pořídit se dají přímo na Twitchi. Jedná se o jistou formu daru, zpřístupňující Vám jedinečné označení v chatu.

„Emotikony bitových drahokamů jsou animované drahokamy, díky kterým vaše fandění v chatu lépe vynikne. Čím víc bitů použijete, tím propracovanější animace drahokamu bude“ (<https://www.twitch.tv/bits>). Streamer získá 1 \$ za každých 100 bitů. V obrázku č. 1 níže můžeme vidět ceny. Je jasné patrné, že určité procento zůstává Twitchi. Tím je zřejmě



Obrázek č. 3 (Zdroj: [Twitch.tv/bits](https://www.twitch.tv/bits))

kompenzováno to, že nám to odemyká již zmíněné drahokamy, ozvláštňující nás, a poutají tak pozornost ostatních diváků v chatu. Bity si můžeme zakoupit přes platby PayPalu nebo Amazonu. Pokud chceme naše Bity darovat, stačí jít na stream, kam je chceme poslat, do chatu napsat: cheer, počet bitů a můžeme i zprávu, jež se zobrazí ve vysílání. Např. takto „cheer500 Ahoj, jak to dneska jde?“ Napsáním této věty do chatu, pošleme streamerovi 500 Bitů, tedy 5 \$ a pokud to jeho nastavení dovoluje, zobrazí se v živém vysílání to, kdo mu Bity

poslal, počet i naše zpráva, na kterou může zareagovat. Podle počtu poslaných bitů na jednotlivé kanály se mění i naše ikonka drahokamu v chatu před nickem. Viz obrázek č. 1. Jelikož zde není žádný poplatek za provedenou transakci, neexistuje ani minimální počet bitů, které lze poslat. Aby se ovšem streameři vyhnuli tomu, že se najde divák, posílající bity po jednom, nastaví si zobrazování upozornění až od určitého počtu výše. Obvyklá hodnota je jedno sto.

1.7.2 SUBSCRIBE

V českém překladu se setkáváme s dvěma možnými verzemi. Buďto předplatné nebo odběr. Běžně se používají všechna označení. Odběr si můžeme koupit pouze u partnerských kanálů. V praxi to znamená, že naprosto každý, kdo splňuje technické požadavky pro livestreaming, může streamovat na této platformě. Partnerem se staneme tehdy, splňujeme-li všechny podmínky. Ty jsou poměrně individuálně nastavené. Hlavní kritérium je sledovanost. Pokud např. streamujeme velmi populární hru, kde nejsledovanější kanály mají desítky tisíc diváků v průměru, budou podmínky vyšší, než pokud se zaměřujeme na něco, kde je průměrná sledovanost v řádů stovek diváků. Mezi další podmínky patří frekvence našeho vysílání.

Jestliže se tedy jedná o partnerský kanál, máte několik možností k získání předplatného. Krom toho že máte více možností, jak předplatné získat, je také více druhů odběrů. V tuto chvíli existují 4 verze. Twitch Prime, Tier 1, Tier 2 a Tier 3 subscriptions. Tzv. Twitch Prime předplatné je placená služba od Amazonu, pod který Twitch.tv spadá a umožňuje Vám po zaplacení 3 \$ na půl roku, využívat jejich služeb. Tam spadá, že si každý měsíc můžeme zcela bezplatně koupit předplatné na jednom, námi zvoleném, kanálu. Krom toho majitelé této služby dostávají digitální obsah do populárních her. Což jen zvyšuje popularitu služby Twitch Prime. Streamer dostane stejnou částku, jako kdybychom si koupili

Tier 1 předplatné a my získáme i stejné výhody. Mezi ně patří ikonka odběratele v chatu (proměnná podle počtu odebíraných měsíců za sebou). Přístup k emotikonům, které má každý kanál své vlastní. Číslo se zvyšuje podle toho, kolik je na kanálu maximální dosažený počet odběratelů. Konkrétněji podle Sub pointů. Tier 1 a Twitch Prime sub dávají 1 bod, Tier 2 sub dává 2 body a Tier 3 sub dává 6 bodů. Cena jednotlivých úrovní je rozdílná. První stojí 5 \$, druhá 10 \$ a třetí 25 \$. Přičemž performer z této částky obdrží pouze 50 % nebo v případě lepší partnerské smlouvy 70 %. Na tu lze dosáhnout po dlouhodobé spolupráci a opravdu dobrých výsledcích v této činnosti. Druhá a třetí úroveň nám poskytuje přístup k nejunikátnějším emotikonům na daném kanálu. První možnost získání odběru je tedy jeho koupě. Druhá je ta, že nám ho koupí někdo jiný. Může to být nějaký náš kamarád, jenž ho koupí přímo nám nebo i někdo naprosto cizí, který koupí předplatné např. pěti náhodným lidem v chatu, kteří ho ještě nemají. Díky této funkci, se počet odběratelů velmi výrazně zvýšil. Zeptal jsem se dvou českých streamerů, jak se to promítlo na jejich kanálech a oba se shodli na tom, že měsíční nárůst byl více než 30 % jejich dlouhodobého průměru. Důvod je podle nich poměrně jednoduchý. Lidem se otevřela nová cesta, jak podpořit své oblíbené streamery, tak to chtěli vyzkoušet. Další z důvod bylo obdržení odznaku dárce v chatu. A hlavně díky většímu počtu odběratelů je k dispozici více emotikonů, které většina lidí velmi ráda využívá.

Po obdržení předplatného se zobrazí živě ve vysílání upozornění. Streamer má možnost, si nastavit rozdílná upozornění pro každý druh předplatného. V allertu se zobrazí přezdívka, kolikátý měsíc za sebou si předplácí a zpráva, pošle-li nějakou.

Další výhodou předplatného je, že streameři velmi často pořádají různé ať už soutěže nebo jiné akce pro své odběratele, aby se jim tam zavděčili. Mnohdy se soutěží o různé hodnotné ceny, které do tzv. Giveawaye dávají sponzoři kanálu. V České republice to jsou nejčastěji e-shopy a prodejci herního vybavení. Zkrátka firmy, jejichž cílová skupina jsou

diváci Twitchu, nejčastěji mládež. Další možnost, jak se odvděčit svým odběratelům, je společné hraní s nimi, umožňuje-li to hra, jež streamer hraje. A zřejmě poslední benefit je ten, že streamer má možnost, si nastavit tzv. sub chat. Jedná se o to, že do chatu mohou psát pouze jeho předplatitelé. Číst ho mohou všichni. Tato funkce se využívá zejména při větším počtu sledujících, aby performer stíhal vůbec reagovat na to, co mu lidé píše. (Hamilton 2014: 7).

1.7.3 DONATE

Poslední možnost, jak finančně podpořit určitý kanál, je poslání přímého finančního daru, tzv. Donatu. Tato platba jde naprosto mimo Twitch.tv, tudíž obdarovaný získá téměř plnou sumu, kterou mu pošleme. Důvod, proč nezíská celých sto procent je takový, že určitou částku si z toho ukrojí platební systém – Paypal. Čím je dar vyšší, tím menší procento z ní si Paypal vezme. Jedná se o předmět našeho zkoumání a také o jednu z hlavních funkcí celé platformy, ke které je přizpůsobena nejen ona, ale i software, který přenáší audiovizuální záznam na naše obrazovky. Streamer má možnost nastavení si minimální částky, kterou lze poslat. Kvůli tomu, aby většina z oné sumy nepropadla jako poplatek za provedenou transakci Paypalu. Obvykle se setkáváme s částkou padesát korun českých nebo dvě eura. Platbu můžeme poslat v jakékoli měně. Horní hranice daru není v dnešní době nijak stanovena, tudíž je zde prostor pro často až astronomické částky. Mnohdy se jedná i o desetitisíce Kč. Po odeslání částky se zobrazí donate alert, tedy upozornění na to, že někdo poslal finanční dar. Je čistě na streamerovi, jak tento alert bude vypadat, pokud je to v rámci pravidel vysílání. Nezřídka kdy jsou také na různé částky rozdílná upozornění. Je nepsaným pravidlem, že čím větší je obnos, tím poutavější je jeho upozornění. Může to být prostý text, krátké video doprovázené hudebním podkresem nebo cokoliv jiného. Dále se v upozornění zobrazí jméno uživatele, text a darovaná částka.

Často také můžeme vidět tzv. donate goal ukazatel. Nejčastěji se používá tehdy, když streamer vybírá peníze na nějakou určitou věc. Může se jednat o vylepšení techniky ke streamování nebo přispívání na dobrou věc – např. charitu. Stanoví si částku, jenž by rád dosáhl a všechny obdržené peníze se tam přičítají, aby byla přesně vidět aktuální suma. Jeden z nejviditelnějších příkladů se stal v prosinci 2018, kdy proběhl charitativní stream na kanálu PlayStation Česko, kde se diváci složili na více než 250 000 Kč pro organizaci DEJME DĚTEM ŠANCI. Cílem tohoto projektu je usnadnit dětem start do samostatného života. Projekt je zaměřen na mladé lidi, opouštějící dětské domovy po dosažení plnoletosti nebo rovněž na podporu při studiu (Burian 2018).



Obrázek č. 4 (Zdroj: [Youtube.com/watch?v=1w_exRe0lnQ](https://www.youtube.com/watch?v=1w_exRe0lnQ))

Jsou ovšem i tací, kteří záměrně předstírají nějaké postižení, aby vzbudili lítost u svého publika a vylákali z nich jejich peníze účelově. Zřejmě nejznámější případ skvěle popsala Patricia Hernandez, která uvádí: „Angel Hamilton, známý pod přezdívkou zilianOP,

si jednoho dne zapomněl vypnout svoji webkameru, když vstával z vozičku. Do té doby tvrdil, že je ochrnutý a nemůže se jinak pohybovat. To vše se stalo před zraky jeho diváků. Jeho přítelkyně si všimla, že Hamilton nevypnul webkameru a začala křičet: „Stal se zázrak, ty chodíš!“ To bohužel neprošlo. Ani u jeho diváků ani i Twitch.tv, který mu zablokoval kanál a odstříhl ho tak od zdroje příjmů (Hernandez 2013).

Existuje zde i možnost Refundu – navrácení peněz. Tady jsou dvě možnosti. Pokud má streamer v popisu svého kanálu toto upozornění: „Toto je ochrana streamera, k obdrženímu finančnímu daru, který přijal. Kliknutím na platbu skrz Paypal tlačítko a dokončením transakce se zavazujete, že jste právoplatným vlastníkem peněz, které byly v této transakci použity a nemusí být navráceny zpět. Pokud ale toto upozornění na jeho kanále chybí, je nucen celou darovanou částku navrátit dárci. Toto můžeme vnímat jako trik, díky kterému dárci získal jistý sociální status a uznání u diváků i streamera, aniž by ho to cokoliv stálo. Pokud tato situace nastane, streamer to velmi často zveřejní např. v dalším živém vysílání, aby jeho diváci viděli, co je dotyčný zač nebo jaké k tomu měl důvody. Častým důvodem refundu je přepsání se nebo nepozornost při nastavování měny.

2 METODOLOGIE PRÁCE

Svůj výzkum jsem založil na jedné z nejrozšířenějších kvalitativních metod – rozhovoru. Rozhovory byly polostrukturované a účastníci měli možnost si dopředu prohlédnout jednotlivé otázky a připravit se na ně. „Polostrukturovaný rozhovor (též rozhovor pomocí návodu, částečně řízený aj.) se vyznačuje tím, že má připraven soubor témat/otázek, který bude jeho předmětem, aniž by bylo předem striktně stanoveno jejich pořadí. Mnohdy může tazatel formulace pokládaných otázek částečně modifikovat, nezbytné ale je, aby byly probrány všechny. Jiné aplikační varianty zase umožňují, aby tazatel případně pokládal doplňující dotazy“ (Reichel 2009: 111). Tuto metodu jsem si vybral z důvodu toho, že dotazováním zpravidla jednoho badatele, který pomocí otevřených otázek na jednoho účastníka výzkumu, může porozumět pohledu respondenta, aniž by ho nijak v jeho názoru omezoval (Švaříček, Šed'ová, 2007: 159). „Někteří metodologové chápou kvalitativní výzkum jako pouhý doplněk tradičních kvantitativních výzkumných strategií, jiní zase jako protipól nebo vyhraněnou výzkumnou pozici ve vztahu k jednotné, na přírodovědných základech postavené vědě. Kvalitativní výzkum postupně získal v sociálních vědách rovnocenné postavení s ostatními formami výzkumu“ (Hendl 2008: 47).

Informanty jsem získal na platformě Twitch.tv, kde jsem pozoroval živé vysílání, během něhož diváci, mezi nimi i moji respondenti, poslali dotyčnému streamerovi peněžní dar. Díky technickým možnostem a vizuálnímu zobrazení jsem přesně věděl, koho mám kontaktovat. Využil jsem proto možnosti osobní zprávy mezi jednotlivými uživateli a s daným divákem jsem se domluvil na spolupráci. Tímto způsobem jsem zkontaktoval všechny své respondenty. Následující komunikace a domluvení samotného rozhovoru bylo individuální.

Všechny rozhovory byly nahrány a informace v nich obsažené jsem později použil do praktické části své bakalářské práce. Některé odpovědi jsem se snažil co nejvěrněji parafrázovat, jiné jsem nechal v originálním znění respondenta, pro zachování autentičnosti.

Jedna z nejtěžších situací nastala, když jsem se rozhodoval, jak moc budu zasahovat svými pocity a zkušenostmi do výzkumu. V historii antropologie můžeme vidět na jedné straně Malinowského, který se snažil držet si odstup. Na druhé straně máme moderní antropologii, kdy sám badatel musí být součástí a reflektovat svoji roli v terénu (Toušek 2015: 14). Já jsem se rozhodl jít Malinowského cestou, tudíž jsem se snažil, do výzkumu nezahrnout své pocity a zkušenosti.

PRAKTICKÁ ČÁST

3 ROZHOVORY S RESPONDENTY

3.1 VĚK A POHLAVÍ MÝCH RESPONDENTŮ

Všichni mí respondenti (dále jen R) byli muži.

R1 – 16 let.

R2 – 19 let.

R3 – 19 let.

R4 – 20 let.

R5 – 23 let.

R6 – 23 let.

R7 – 25 let.

R8 – 26 let.

R9 – 28 let.

R10 – 33 let.

R11 – 47 let.

3.2 SEZNAM KLADENÝCH OTÁZEK

Co studujete/čím se živíte?

Máte rodinu?

Vzpomenete si, kdy a jak jste objevil streamovací platformu Twitch.tv?

Jak často a kolik hodin týdně zde sledujete živá vysílání?

Kolik a jaké české kanály pravidelně sledujete?

Vím, že finančně podporujete minimálně jednoho z těchto performerů (tak jsem na Vás také narazil), přispíváte třeba i na různé dobročinné akce?

Máte odhad, kolik jste již přispěl? Ať už na Twitch.tv nebo různým charitám?

Co vás vedlo k tomu, že jste podpořil právě tohoto streamera a při jaké příležitosti?

Jaká byla jeho/jejich reakce, čekali jste něco jiného a poslal byste mu své peníze i poté?

Použil jste někdy možnost refundu na svůj donate a co si o této možnosti myslíte?

Máte i jiné záliby/koníčky, do kterých investujete tolik času a financí?

3.2.1 CO STUDUJETE/ČÍM SE ŽIVÍTE?

R1 Je student elektrotechnické průmyslové školy. Nevykonává žádné brigády, místo toho pomáhá v rodinné firmě.

R2 Také studuje střední školu technického zaměření. Konkrétně je to chemická průmyslová škola. Letní prázdniny tráví na brigádách, aby si přivydělal.

R3 Byl v době rozhovoru zaměstnán v automobilce Škoda auto v Mladé Boleslavi jako montážní dělník. Uvádí ale, že teprve ve zkušební době.

R4 Je student bakalářského studia. Studuje obor geologie na přírodovědecké fakultě. Ve volných dnech chodí brigádně pomáhat na místní sportoviště. Kde, jak říká, dělá vše, co je potřeba. Od sekání trávníku, po sbírání míčků.

R5 Je studentem navazujícího studia mediálních studií. V době rozhovoru neměl žádnou brigádu.

R6 Je zaměstnaný v IT firmě, kde se věnuje programování. Pracuje tam přes rok a podle jeho slov, je nadmíru spokojený.

R7 Pracuje jako svářečí dělník. Podílí se na konstruování větrných elektráren. S prací je prozatím spokojený, ale přiznává, že to není práce na dlouhou dobu, protože je to velmi náročné a neprospívá to jeho zdraví.

R8 Je zaměstnancem kavárny, kde pracuje jako barman a přes víkendy si přivydělává v nočních klubech. Uvádí, že práci miluje, jelikož ho baví komunikace s lidmi. Během rozhovoru mi vyprávěl nejednu historku, kterou zažil při své práci.

R9 Pracuje čtvrtým rokem jako zakázkový konstruktér pro velkou celosvětovou firmu na brněnské pobočce. Jeho práce spočívá v navrhování nestandardních vysokonapěťových traf.

Práce ho bavila do doby, než se z ní stala skoro každodenní rutina. I přes svou vysokou kvalifikaci nemůže sehnat jiné zaměstnání, které by ho bavilo.

R10 Pracuje již řadu let v administrativě pro jistou korporátní společnost. Uvádí, že práce není nikterak zábavná, ale zaplatí mu složenky, což je pro něj nejdůležitější.

R11 Je osoba samostatně výdělečně činná. V devadesátých letech založil malou stavební společnost, zaměřující se na drobné zakázky. Firma mu podle jeho slov prosperuje, a to je jediné na čem záleží. S nadsázkou říká, když přežil ekonomickou krizi, tak už přežije všechno.

3.2.2 MÁTE RODINU?

Z celkového počtu jedenácti respondentů měli rodinu v době rozhovoru pouze dva. R7 a R10. Ostatní byli svobodní nebo měli krátkodobé vztahy, které nelze považovat za rodinu. R11 byl po rozvodu. Má dvě dospělé děti, se kterými se běžně stýká.

Jenom dva z celkových deseti plnoletých respondentů měli rodiny. Jelikož jsem vybíral své respondenty na základě toho, že odeslali finanční dar, můžeme zde tedy vidět jistou korelaci mezi rodinným stavem a využíváním financí na takovéto účely. Proto také majorita mých respondentů jsou svobodní muži.

3.2.3 VZPOMENETE SI, KDY A JAK JSTE OBJEVIL STREAMOVACÍ PLATFORMU TWITCH.TV?

R1: „*Jó, to si pamatuju. Bylo to při sledování Youtube videa u Herdyna, kde říkal, že večer bude tuhle samou hru streamovat na svém Twitchi. Jelikož byl večer, tak jsem klikl na odkaz pod videem a bylo to.*“ Dále udává, že to bylo někdy v lednu 2018.

R2 a R3 Shodně uvádí své přátele jako ty, co jim ukázali tuto streamovací platformu. R2 odhaduje rok 2015 a R3 po dlouhé úvaze říká 2014.

R4 Objevil Twitch.tv díky hře, kde byl odkaz k jejich streamovacímu kanálu, kde zrovna probíhal velký šampionát. Odhaduje to na rok 2016.

R5 Uvádí, že nechtěně kliknul na facebookovou reklamu, která byla shodou náhod na Twitch.tv. Kdy si nepamatuje.

R6: „*Twitch jsem si našel sám. Dřív jsem hodně hrával hru World of Tanks a při snaze zlepšit se, jsem nějakým způsobem narazil na lidi, co to česky streamovali a bylo to někdy v roce 2014, protože před i po jsem už tanky nehrál. Ovšem sledování Twitche mi zůstalo.*“

R7 Si nevzpomíná ani na jednu z těchto dvou věcí.

R8 Říká, že poprvé o tom slyšel od zákazníka v kavárně, když tam dotyčný měl notebook a zrovna sledoval nějaké živé vysílání. Kdy si nevzpomíná, jen se smíchem uvádí, že někdy dopoledne, protože si objednal snídani.

R9 Po chvilce hledání něčeho v mobilním telefonu říká, že to muselo být v roce 2011, protože to bylo v době, kdy hrál hru World of Warcraft: Cataclysm. A původce byl prý jeho spoluhráč.

R10 si nevybavuje ani jeden z těchto údajů.

R11 S úsměvem na tváři říká: *Poprvé jsem to viděl u svých dětí, kterým jsem to zakazoval, jelikož u toho trávily neskutečné množství času. Asi tak, jako já teď. Bylo to asi někdy v roce 2012, to jsem se akorát rozváděl.*

Podle zjištěných údajů můžeme vidět, že většina mých respondentů jsou víceletými diváky. Lze tedy říci, že peněžní dar zašle častěji dlouholetý divák než někdo, kdo objevil tuto platformu nedávno. Pouze jeden z nich uvádí, že Twitch.tv objevil teprve před rokem. Jak ilustruje moje vybraná skupinka diváků, k sledování této platformy se lze dostat různými cestami. Od přátel a spoluhráčů až k samotným hrám, které na Twitch.tv přímo odkazují.

3.2.4 JAK ČASTO A KOLIK HODIN TÝDNĚ ZDE SLEDUJETE ŽIVÁ VYSÍLÁNÍ?

R1 Je podle jeho svých každodenním divákem. Někdy u toho stráví tři hodiny, někdy zase půl dne. V průměru ale odhaduje okolo dvaceti hodin týdně.

R2 Jako jediný říká, že streamy sleduje většinou, jen když nic nejde v televizi. Od doby, co si našel přítelkyni, kterou živé vysílání příliš nezajímá, ale občas se s ním prý také na nějaký divá.

R3: *„Nikdy jsem to neměřil, ale když si vezmu třeba poslední týden, tak to bude asi dost, nebylo co dělat. Škola je v pohodě, venku je hmušně a všichni streameři teď hrají to nový Metro a Far Cry, na to mě baví koukat. Minimálně 15 hodin to určitě bylo, no.*

R4 Je také pravidelným divákem. Streamy sleduje většinou každý den po večerech pár hodin, než u toho usne. Maximálně prý osmnáct a dvacet hodin, pokud se teda nepočítá čas, kdy spí a vysílání stále běží.

R5 Kouká pouze ve všední dny. O víkendech nesleduje nic. Domnívá se, že jeho sledovací doba může být okolo 10 hodin týdně.

R6 Sleduje nejčastěji vysílání při práci. Má to jako živou kulisu při programování. Dvacet pět hodin týdně je podle jeho slov reálná hodnota.

R7 a R8 Nedokáží uvést čas. Sledují pouze zajímavá vysílání, o kterých dopředu vědí.

Nejčastěji se o nich prý dozvídají na sociálních sítích, kde snad každý pořádný streamer má profil a informuje o tom, co se bude dít, shodují se.

R9 Je každodenním divákem. Sleduje jak v práci, když to podmínky dovolí, tak doma, jestliže nemá, co dělat, říká. *„Někdy je to klidně i třicet hodin, ale jsou dny nebo i týdny, kdy to nezapnu vůbec, to je složitý říct. Napiš si tam okolo dvaceti, to by mohlo sedět.“*

R10 Kouká na živé přenosy jen v práci. Doma by ho prý manželka přetrhla. Odhadovaný čas je dle něho 10-15 hodin za týden. Taky musím sem tam pracovat, dodává.

R11 Sleduje streamy každý den, když má čas po práci. Jistě přes 15 hod týdně. Většinou do pozdních nočních hodin, jelikož nemá standartní pracovní dobu a podle svých slov si to může dovolit.

Většina z mých respondentů jsou pravidelnými diváky, kteří sledují živá vysílání s určitou (vlastní) frekvencí. Tu určuje jejich oblíbený obsah. Pouze tři uvedli, že záleží na vnějším faktoru, zda si pustí nějaký stream. Nejčastěji sociální sítě. Zbytek to má na pořadu pravidelného denního režimu. Dále osm informantů přiznává, že stráví deset a více hodin týdně sledováním živých vysílání na této platformě. Lze zde vidět velkou převahu sledujících, kteří touto činností tráví značnou část svého každodenního života.

3.2.5 KOLIK A JAKÉ ČESKÉ KANÁLY PRAVIDELNĚ SLEDUJETE?

R1 Uvedl, že na Twitchi sleduje stejné performery jako na Youtube, jedná se o tři a jsou to FattyPillow, Herdyn a Agraelus. Občas se podívá i na nějaké jiné, ale výjimečně a skoro nikdy ne opakovaně.

R2 Sleduje pravidelně pouze jednoho streamera, a tím je Agraelus. Dále uvádí, že si nikdy nenechá ujít jeho Drunk streamy (pití alkoholu ve vysílání) s Radovanem (kamarád Agraela). Nikoho jiného v době konání rozhovoru nesledoval.

R3 a R5 Sledují oba pravidelně tři české streamery. Jelikož se oba zajímají o hru Playerunkown's Battlegrounds jsou to Mazarin1k, SpajKK a TheCobrra, tedy performeři, kteří primárně hrají tuto hru a mají v ní kvalitní výsledky.

R4 Řekl, že je pravidelným divákem čtyř kanálů. Má rád tzv. Variety streamery (hrají pestré spektrum her). Jmenovitě: Agraelus, ArcadeBulls, Peacemaker a Herdyn.

R6 Také sleduje Agraela, ArcadeBulla a dále jednu Art streamerku, Clainu.

R7 Říkal, že sleduje pouze dva české streamy, konkrétně Xnapycz a DeeThana.

R8 Je také věrným divákem Agraela a k tomu občas sleduje Herdyna nebo SpajKKA.

R9 Uvedl největší počet českých streamů, kam chodí pravidelně jako divák. Osm. Konkrétně to jsou: Agraelus, Miken_TV, Sweezy, Standashow, Grolldir, Agraelus, ArcadeBulls a FattyhoPillowa.

R10 Je věrným fanouškem ArcadeBulla, který velmi často dle jeho slov vysílá v dopoledních hodinách. Dále sleduje kanál Mazarin1k a TheCobrru.

R11 Uvedl, že streamů sleduje velké množství, ale pravidelně se vrací pouze na tři kanály.

Jsou to Mazarin1k, Agraelus a Rik_leah.

Většina z mých respondentů sleduje pravidelně pouze pár specifických kanálů. Pouhý jeden respondent se výrazně liší. Ten je pravidelným divákem dvojnásobku vysílání než druhý v pořadí. Dále nejčastěji skloňované jméno je Agraelus, což koresponduje s tím, že tento streamer má největší komunitu, nejvíce odběratelů a největší počet pravidelných diváků na české streamerské scéně (Sedlák 2017).

3.2.6 VÍM, ŽE FINANČNĚ PODPORUJETE MINIMÁLNĚ JEDNOHO Z TĚCHTO PERFORMERŮ (TAK JSEM NA VÁS TAKÉ NARAZIL), PŘÍSPÍVÁTE TŘEBA I NA RŮZNÉ DOBROČINNÉ AKCE?

R1 Nepřispívá. Nevěří organizacím, které peníze vybírají. Není si jist, že celý darovaný obnos dostane ten, komu jej poslal a prý nechce podporovat nikoho jiného. Radši své peníze pošle někomu, o kom ví, že je použije všechny.

R2 Je pravidelným podporovatelem různých sbírkových akcí. *„Už mockrát jsem si kupoval takový ty kytičky nebo pastelky. Vždy to rozdávají moc milé holky, kterým nejde říct ne a ty drobný mě nezabijou.“*

R3 Říká, že poprvé loni posílal nějaké peníze na pomoc potřebným. Konkrétně to bylo přes adventní koncert. Už si nepamatuje, pro koho přesně peníze byly určeny.

R4 Občas daruje drobné lidem bez domova, které potkává na ulici ve městě. Co si ale pamatuje, tak nikdy neposlal ani halěr na žádnou dobročinnou akci.

R5 Říká, že vždy s rodiči posílají své peníze během adventních koncertů. Pouličním výběřčím nedůvěřuje. Dále uvádí případ z médií, kdy skupina mladých lidí vybírala dary na slepé a ukázalo se, že je to podvrh a peníze jdou k nim do kapsy.

R6 Uvádí, že dříve, když ještě studoval, tak běžně přispíval na výběrové dobročinné akce, které se pořádaly v jeho škole. Od doby, co je zaměstnan, prý nic takového neudělal.

R7 a R8 Se nezapojují do žádných dobročinných akcí.

R9 a R10 Přispívají v případě různých katastrofických událostí obětem neštěstí. Ať se jedná o výbuch sopky, lavinu nebo vlnu tsunami.

R11“ *Já mám adoptovaný jedno to děcko na dálku. Každý kvartál mu něco posílám na školní pomůcky a podobný věci. Myslím si, že tyhle děti to nejvíc ocení, a hlavně jim těch pár kaček strašně pomůže v životě a třeba se z té díry, kde žijou i díky tomu jednou dostanou.*“

Téměř dvě třetiny respondentů krom toho, že darují peníze skrz donate streamerům na Twitchi, tak se také snaží finančně pomáhat lidem v nouzi. Každý svým způsobem. Ať už se jedná o veřejné sbírky ve městech nebo mezinárodní charitativní akce. Zbylí informanti raději upřednostňují posílání finančních darů pouze svým oblíbeným performerům.

3.2.7 MÁTE ODHAD, KOLIK JSTE JIŽ PŘISPĚL? AŤ UŽ NA TWITCH.TV NEBO RŮZNÝM CHARITÁM?

R1 Řekl, že to ví naprosto přesně. Všechny jeho darované peníze šly performerům na Twitch.tv a bylo 6 000 Kč

R2 Uvádí, že na různé dobročinné akce mohl věnovat přes 500 Kč a streamerům poslal přes 4 000 Kč.

R3 Poslal 1 000 Kč na již zmiňovaný adventní koncert a na Twitchi rozposlal určitě více než 10 000 Kč. Přesnou částku raději nechce znát. Obává se totiž, že by číslo mohlo být i větší, to ale neví s jistotou.

R4 Neví, kolik mohl darovat lidem na ulici, ale skrz donaty prý poslal více než 7 500 Kč.

R5 Odhaduje, že na adventní koncerty mohl poslat přes 2 000 Kč. A na Twitch.tv asi stejně, přesně netuší.

R6 Se domnívá, že na charity mohl přispět okolo 500 Kč. Na Twitch.tv daroval již víc než 12 000 Kč

R7 Přispíval pouze na Twitchi a celková částka je podle jeho mobilního internetového bankovníctví 4 500 Kč.

R8 Se také nikdy nezapojil do žádné dobročinné akce a uvádí, že za život poslal osmkrát částku 666 Kč, což činí 5 328 Kč.

R9 Si vzpomíná na čtyři katastrofické události, kam posílal peníze. Vždy to bylo 1 000 Kč. Ve formě donatů odhadem přes 20 000 Kč.

R10 Odeslal více než 10 000 Kč na různé dobročinné účely. Suma, kterou poslal performerům, šplhá ke 3 000 Kč.

R11 Si nevybavuje, kolik peněz kdy poslal na dobročinné účely, ale je si vědom toho, že streamery podpořil svými více než 50 000 Kč.

Částka, kterou moji respondenti uvedli, že darovali, na tyto účely se pohybuje od 4 000 Kč do 50 000 Kč. Šest z nich darovalo od 4 000 Kč do 10 000 Kč. Další tři 10 000 Kč až 15 000 Kč. Dvě částky, které se naprosto vymykaly jsou 24 000 Kč a 50 000 Kč. Všechna tato čísla se

zdají být až astronomická, když si člověk uvědomí, že nic z toho posílat nemuseli. Vše bylo z jejich vlastní vůle, na pomoc nebo udělení radosti druhým.

3.2.8 CO VÁS VEDLO K TOMU, ŽE JSTE PODPOŘIL PRÁVĚ TOHOTO STREAMERA A PŘI JAKÉ PŘÍLEŽITOSTI?

R1 Uvedl, že finančně podpořil dva ze tří performerů, které sleduje. Oběma pomocí donatu poblahopřál k narozeninám a zbytek peněz poslal, když se chtěl na něco zeptat nebo na něco vtipně zareagovat tak, aby si toho vysílající všiml, což v takovém počtu diváků lze jedinečně pomocí finančního daru. Důvod, proč je podpořil je ten, že ho jejich tvorba velmi baví a chce jim něco dát nazpět. A tohle mu přišlo jako nejlepší možnost.

R2 *„No nejsem na to zpětně moc pyšný, ale všechny peníze jsem poslal Agraelovi v době, kdy hrál hru Jurassic World: Evolution a řekl, že toho největšího a nejnebezpečnějšího dinosaura pojmenuje po tom, kdo mu pošle největší částku, tak jsem neváhal. Zbytek bylo také jemu, když měli s Radovanem Drunk stream, aby si dali panáka. A proč jemu? Protože na nikoho jiného nekoukám.“*

R3 Řekl, že si to podle něho zaslouží. *„Všichni, kterým jsem cokoliv poslal, tak dělají tolik pro své diváky, jako snad nikdo na českém Twitchi. Samozřejmě, že hrají hru, která je k takovým příležitostem jak dělaná, ale nemuseli by to dělat. Nespočet hodin jsem strávil na jejich vysílání a byl na spoustě turnajích, konajících se jenom díky někomu z nich. Příležitosti, při kterých jsem jim posílal donaty byly všelijaký. Občas jsem jim chtěl jen něco říct, jindy zase poděkovat za to, co dělají. Jednou jsem také přispíval na lepší hardware, aby byl stream v lepší kvalitě.“*

R4 Uvádí, protože jsou prý nejlepší v tom, co dělají a zaslouží si za to nějaké finanční ohodnocení. Mockrát mu prý zlepšili náladu, když mu bylo mizerně, popřáli štěstí u maturity nebo u zkoušek. Po ukončení dlouholetého vztahu mu pomohli přijít na jiné myšlenky. Příležitosti byly prý různé. Někdy šlo o poblahopřání, jindy o formu poděkování za to, co dělají. Ať už se jednalo o stream samotný nebo vyslechnutí jeho problémů. Jednou taky pomáhal naplňovat tzv. Donate Goal (cílová částka), při kterém streamer vybírá peníze na určitou věc. Nejčastěji se jedná o vylepšení techniky pro streamování. Na co to bylo si už nevzpomíná.

R5 *„Měl jsem v tu dobu spoustu peněz, které jsem nepotřeboval, tak jsem si řekl, že udělám radost někomu, kdo dělá radost denně i mně. Navíc se mu ty peníze velmi hodily. Šetřil na novou webkameru, což není zrovna levná záležitost, tak jsem pomohl. Proč zrovna jemu? Protože na to, jak skvělé má streamy, nesleduje ho moc lidí a dělá to ve svém volném čase, tak aby z toho něco měl a náhodou nepřestal.*

R6 *„Peníze jsem posílal všem, co pravidelně sleduju. Přijde mi to správný, podpořit takhle někoho, koho sleduju tak často. Pokud koukáš na televizi nebo posloucháš rádio, taky platíš poplatky. Tady jsou sice dobrovolný, ale mně nedělá problém, zaplatit někomu za to, že mě třeba rok vkuse baví. Záleží samozřejmě na tom, jaký má kdo možnosti, rozumím, že si někdo nemůže dovolit poslat 2 000 Kč jako já někomu za večer. Nerozumím ale těm, kdo to sledují denně a nepřispěli nějakou formou ani korunu. Při jakékoliv příležitosti.“*

R7 *„Oba kluci mi mockrát poradili. Pokaždé, když jsem se na něco ptal, občas i na asi hloupý dotazy, tak mi odpověděli nebo ukázali to, na co jsem se ptal. Častokrát hráli něco na přání, co jsem jim napsal. Pak jsem oběma přál ke svátku i narozeninám.“*

R8 Uvádí, že podpořil tohoto streamera proto, že je nejlepší. Baví ho spoustu let a mockrát ho inspiroval. Ať už tím, že se vykašlal na školu a šel si za svým snem, dělá to, co ho baví, a to

ho živí. Příležitosti, při kterých mu posílal své peníze bylo dle jeho slov mnoho. Většinou při Drunk Streamech, ty mají prý nejlepší atmosféru a přímo k tomu vybízejí. „*Jo a jednou nebo dvakrát se přiznám, že jsem to tam poslal jenom kvůli tomu skvělému allertu na částku 666 Kč.*“

R9 „*Každému jsem to posílal z jinýho důvodu. Někde je to jediná možnost, jak napsat něco, aby si toho všimli, to většinou posílám malé částky. Jindy mi připadá, že oni ty peníze potřebují více jak já, zejména pak ty menší kanály. O to víc Vám jsou ti lidé pak vděční. Pokud pošlu 1 000 Kč někomu, kdo ji ten den dostal už třikrát, tak si na to zítra ani nevzpomene. Příležitosti všelijaký, třeba když jsem dostal prémie v práci, tak jsem je rozdál u menších streamerů, aby pokračovali ve skvělý práci, kterou podle mě dělají. Já bych to nedokázal takhle bavit lidi.*“

R10 Řekl, že podpořil právě tyhle streamery, jelikož mu jsou nejvíce sympatičtí, a protože vysílají i v dopoledních hodinách, což se moc často nevidí. Další důvod byl ten, že ho baví a že hrají občas i nemainstreamové hry, které má rád. Příležitosti, při kterých je obdaroval si nevzpomíná, prý to bylo naprosto spontánní, asi udělali něco, čím si to zasloužili.

R11 „*Pokud se mi někdo líbí a přijde mi, že do toho dává všechno, rád mu pošlu své peníze, aby si mohl dovolit třeba lepší vybavení nebo aby získal ještě větší motivaci pro to, co dělá. Zpravidla posílám donaty lidem, co se tím snaží živit, ti to podle mě nejvíc potřebují. A zároveň nemají stovky nebo tisíce stálých diváků. Jednou jsem poslal 10 000 Kč jedné moc šikovné holčině na tablet, aby mohla začít digitálně malovat. Byla podle mě moc nadaná a tohle jí otevřelo úplně nový možnosti. Někdy člověk zase pošle peníze jen proto, že může. Bud' abych někomu udělal jen radost nebo mu přispěl na živobytí.*“

Jak vyplývá z odpovědí mých respondentů, streameři mohou obdržet peněžní dar téměř v jakékoliv situaci. Vše, co k tomu potřebují, je zapnout vysílání. Divák nepotřebuje nějakou

speciální událost, jako je např. adventní koncert pro to, aby poslal streamerovi peníze.

Můžeme ovšem vidět, že streamer má možnost vytvořit takové prostředí, které k tomu jeho diváky přímo vybízí. Ať je to veřejná oslava jeho narozenin ve vysílání, vypsání donate goalu za nějakým účelem a spousta dalšího zde výše zmíněného.

3.2.9 JAKÁ BYLA JEHO/JEJICH REAKCE, ČEKAL JSTE NĚCO JINÉHO A POSLAL BYSTE MU SVÉ PENÍZE I POTÉ?

R1 Uvádí, že reakce nebyla nijak zvláštní. *„Prostě mi poděkovali stejně jako všem ostatním, kteří jim v den jejich narozenin poslali své peníze. Ani zdaleka nešlo o nejvyšší částky toho streamu, takže věci, jako několikanásobné poděkování, jednou při donatu a potom třeba na konci se fakt nekonalo, ale o to mi ani nešlo. Já to neposílal proto, abych měl nějaký uznání a lidi se o mně bavili ještě týden potom a byl jsem v deseti videích na Youtube. Takže ne, nečekal jsem nic jiného než to, že mi za to poděkují a třeba prohodí nějakou vtipnou hlášku nebo si vzpomenu na něco, co se mnou souvisí, jelikož mě znají z chatu už. To se stalo jenom u jednoho z nich. A to se ví, že mě to potěšilo. Ano, asi bych mu poslal donate i potom.“*

R2 *„No, na to si moc dobře pamatuju. Když jsem mu tam poslal ty peníze na toho dinosaura, tak mi řekl, že jsem magor, samozřejmě poděkoval a hned jakmile to šlo, tak po mně toho dinosaura i pojmenoval. Pak ještě dodal, že doufá, že mi ty peníze nebudou chybět. Poté zareagoval ještě na pár mých zpráv v chatu, což se divím, že je tam stihl postřehnout, ten den tam bylo fakt šíleně moc lidí. A co jsem od toho očekával je snad jasný, chtěl jsem, aby se ten zatracený dinosaurus jmenoval po mně. To se stalo a tu další konverzaci jsem bral jako bonus. Určitě, nevidím důvod, proč ne.“*

R3 *„Jejich reakce byla podle mě předvídatelná. Samozřejmě, že poděkovali. To je slušnost, a taky by jim nikdo už nikdy nic neposlal, kdyby to jednoduše ignorovali. Potom jsem si dokonce*

s jedním z nich zahrál i na streamu. Asi kvůli tomu, že mě znali ze všech těch turnajů, na kterých jsem byl, co oni pořádali. To jsem fakt nečekal. Jasně, že mě to nadchlo. A jeden můj kamarád mi do teď závidí. Jasně, že ano.“

R4 Říká, že ho překvapilo, že si na něho vzpomněl. Hned věděl, o koho se prý jedná a navázal na předešlou konverzaci. Jelikož mu do textu donatu popisoval svůj problém, tak ho vyslechl, řekl mu podobný případ, který sám zažil, něco málo mu poradil a pověděl mu, ať se drží, že zas bude líp. Jak uvádí, tak jinou reakci nečekal. Moc dobře zná lidi, kterým posílá své peníze a ví, co od nich může čekat. Nevidí důvod, proč by to neudělal znovu.

R5 Uvádí, že reakce dvou větších streamerů, kterým poslal donate, byly obvyklé, stejně jako u většiny podobných donatů. Poděkovali, pozdravili a odpověděli na případný dotaz. Na druhou stranu reakce nejmenšího streamera, kterým poslal svoje peníze, byla upřímná a plná emocí, uvádí. Bylo na něm prý vidět, jak mu to udělalo od srdce radost. Zrovna jemu plánuje v budoucnu zase něco poslat.

R6 *„Nevzpomínám si popravdě, ale rozhodně vím, že to nedělám kvůli jejich reakci. Nechápu ty, co to dělají jen kvůli tomu, aby se třeba zviditelnil na streamu nebo se pak mohli chvástat mezi známými. Podle mě na reakci vůbec nezáleží. Jednou jsem se rozhodl a žádná reakce na tom nic nezmění. Vidím to u sebe, že prostě někdy člověk nemá svůj den, má spoustu starostí a tím pádem jeho reakce nemusí být vždy úplně taková, jak by se očekávalo. Záleželo by na finanční situaci.“*

R7 Říká, že jejich reakce byla vřelá a pokorná. Pokud měli zrovna trošku víc času, tak se s ním i skrz chatovací okno dali více do řeči, ukázali mu vše, co chtěl vidět nebo mu řekli, ať chvílku počká, ale že pak mu to ukáží nebo řeknou, když měli odpovědět na komplikovanější dotaz, který chtěl trošku přemýšlení. Nečekal absolutně nic jiného, než se mu dostalo, za jeho peníze. Určitě jim něco pošle i v budoucnu.

R8 „Poděkoval mi, odpověděl na to, na co jsem se ho ptal, a to bylo asi vše. Nic víc jsem od toho nečekal. To máte jako v restauraci, pokud Vám někdo dá dýško, ať už je jakkoli velký, vždy mu poděkujete. Většinou nevíte, jakou mají ty peníze hodnotu pro něho, a hlavně jste rádi, že máte něco navíc. Podobně si myslím, že to funguje na Twitchi. Ne nadarmo se říká, že halíře dělají talíře. Pokud to moje finanční situace dovolí, tak určitě.“

R9 „Co si vzpomínám, tak jejich reakce byla hodně hlasitá a lekavá, jelikož jsem jim posílal donate během hraní hororové hry a oni měli nastavený allert, který by člověka vylekal i normálně a natož při té atmosféře, když je člověk celý našponovaný a bojí se udělat jakoukoliv akci v dané hře. Dostalo se mi oslovení typu: ty magore, chceš mě zabít? To jsem bral v tu chvíli samozřejmě jako lichotku. Ostatní donaty si moc nepamatuju, ale tenhle jeden mi utkvěl v hlavě. A ne, nic lepšího jsem ani čekat nemohl než takovou reakci. Jistě, že ano. Už jsme toho poslal tolik, že v tom nehodlám přestávat.“

R10 Uvádí, že některé reakce ho vyloženě zklamaly. Prý si jich dotyčný ani nevšiml. A tak posílal za několik minut další donate, aby ho na to upozornil a místo omluvy, kterou by každý čekal, se streamer začal vymlouvat, že se to může stát. Že je prý jenom člověk a jestli mu to vadí, tak mu neměl nic posílat. Je pevně rozhodnutý, že dotyčnému již nikdy nic nepošle.

R11 „Jo, tak já posílám své peníze jenom lidem, u kterých dopředu odhadnu reakci a vím, že mě to zahřeje u srdíčka trošku. Jak jsem mluvil o tom tabletu, jak jsem ho prakticky celý kupoval, tak se dotyčná streamerka radostí rozbrečela. Slíbila mi pak, že první věc, kterou na něm bude vytvářet, tak bude podle mě a obrázek potom dostanu. Visí mi doma v pracovně. Pokud jsem se setkal někdy s nečekanou reakcí, tak to bylo vždy jen v pozitivním slova smyslu. Nikdo mě nikdy nijak nezklamal. Nevidím důvod, proč ne.“

Pouze jeden respondent se setkal s ne zrovna pozitivní reakcí, na jeho zasláný donate a již je pevně rozhodnut, že dotyčnému streamerovi nikdy nic nepošle. Zbylých deset respondentů

mělo veskrze pozitivní ohlasy a uvedli, že pokud jim to jejich finanční situace dovolí, jistě budou svoji štedrost dotyčnému opakovat. Není tedy zas tak důležité, jak moc energicky a opakovaně dotyčný streamer reaguje na obdrženou částku, ale to, že pokorně poděkuje, věnuje dotyčnému trošku času a na něco se ho v rychlosti třeba zeptá. Zřejmě tyto projevy vděčnosti a drobná pozornost dárci od streamera nahradili reciprocitu, tak jak ji popisuje Marcel Mauss ve své knize.

3.2.10 POUŽIL JSTE NĚKDY MOŽNOST REFUNDU NA SVŮJ DONATE A CO SI O TĚTO MOŽNOSTI MYSLÍTE?

R1 Tuhle možnost nikdy nevyužil. Nerozumí streamerům, kteří nemají proti tomuto ochranu. Podle něho se tam potom každý může chvástat, jaký velký donate poslal a pak si ho vzít nazpět.

R2 Tuto funkci jednou využil. Prý mu to bylo trapné, ale potřeboval ty peníze zpět a řádně se omluvil a vysvětlil, proč. Vysílající vše pochopil a bez problému mu peníze poslal zpět. *„Asi po měsíci, když jsem měl nějaký peníze navíc, tak jsem mu poslal menší náhradu, když s tím měl zbytečný starosti. Myslím si, že je dobře, že tahle možnost existuje. Nikdy nevíte, co bude zítra*

R3 *„Já osobně jsem ji nikdy nevyužil, ale znám pár lidí, kteří v opilosti poslali opravdu vysoké částky a poté, když to druhý den zjistili, požádali o refund. Streameri na to jsou zvyklí. Podle mě je to dobrá věc, která s nadsázkou zachraňuje životy, když to někdy přeženete s pitím a potom vyvádíte hovadiny.“*

R4 Nikdy tuto funkci nepoužil a domnívá se, že to na Twitch.tv nepatří. Akorát to přidává zbytečné starosti vysílajícím, kteří poté musí provádět zbytečné úkony navíc.

R5 „Já si myslím, že je to dobře nastavený. Každý streamer má možnost, aby si dal do popisku streamu tu ochranu před refundem a má pak klid. Pokud ji tam nemá, je to jeho věc a musí pak počítat s tím, že se občas někdo najde.“

R6 „Víš, asi jsem trošku blázen, ale myslím si, že nemít pod streamem ochranu na refund a tím pádem lidem říkat, že jim ty peníze můžu vrátit, je vlastně ku finančnímu prospěchu streamera. Takhle to asi nedává moc smysl. Ale jen si vezmi, jak to na streamech vypadá. Někdo pošle velký donate a kupa lidí se k němu přidá s menšími. Nabaluje se to na sebe jako vločky na sněhovou kouli, když je správný načasování a vhodné podmínky. Takže ten první, který si to může teoreticky nechat refundnout, může rozjet tu kouli a potom se přidávají další a další lidé, protože chtějí být také vidět atd. Tenhle efekt se ale málokdy stává na kanálu, kde není možnost refundu, protože lidi vědí, že o ty peníze nenávratně přišli. Ovšem na kanálech, kde si mohou požádat o refund, tak to pošlou. To, že to mohou udělat přece neznamená, že to udělají.“

R7 O refund nikdy nežádal. Ovšem dodává, že nikdy neposílal žádné vysoké částky, které by překonaly 1 000 Kč. Dále dodává, že právě u větších částek to chápe, naopak ale u menších darů do 200 Kč tomu nerozumí.

R8 Nikdy nevyužil téhle funkce. Nevidí důvod, proč by zde vůbec měla být. Pokud dá prý v běžném životě nějaký dárek, taky ho nechce zpátky. Je to dobrovolné, proto by si to měl dle něho každý dopředu rozmyslet.

R9 Této možnosti také nikdy nevyužil. Dále dodává, že je to volitelná věc a je na každém streamerovi, jak se k tomu postaví a nastaví si to na svém kanálu.

R10 „*Nikdy jsem to nepoužil, jelikož jsem neměl tušení, že to existuje. Slyším to až teď. Kdybych to věděl, určitě si nechám své peníze poslat zpět za to, jak se choval ten, co ani nepoděkoval. Příště budu chytřejší. Je to dobrá věc. Podle mě o ní ale zas tak moc lidí neví.*“

R11 Ji také nikdy nepoužil. Nebyl prý důvod. Dále říká, že je to podle něho zbytečná věc. Lidé pak nemusí vůbec přemýšlet, když vědí, že peníze mohou dostat zpět. Což je špatně.

Možnost refundu využil pouze jeden z mých informantů. Další dále uvádí, že kdyby o této funkci věděl dříve, nechal by si také vrátit své peníze od streamera, který ho zklamal.

V názoru na užitečnost této funkce se již moji informanti zásadně rozcházejí. Šest z nich si myslí, že je to dobrá věc, která má na Twitchi své místo a je ku prospěchu všem tak, jak je nyní nastavená. Jeden z této skupiny (R6) dokonce rozvíjí myšlenku, že díky této možnosti streamer dokáže obdržet více peněz. Zbýlých pět informantů se domnívá, že refund nemá na této platformě co dělat. Dá se lehce zneužít, a naopak přiděluje zbytečnou práci majiteli daného kanálu. Tuto funkci můžeme vnímat jako možnost volby, kterou streamer má. Zda si dar ponechá nebo jej vrátí. V případě, že ale dar vrátí, porušuje tím jeden z totálních závazků, jenž vyřkl Mauss, a to povinnost dar přijmout.

3.2.11 MÁTE I JINÉ ZÁLIBY/KONÍČKY, DO KTERÝCH INVESTUJETE TOLIK ČASU A FINANČÍ?

R1 Udává, že od doby, co je na internátu, tak téměř žádné jiné koníčky nemá. Zároveň má starý notebook, který mu neumožňuje hrát nové herní tituly, tak je alespoň sleduje. Dříve hrál fotbal, ale to teď není možné, když nemůže pořádně trénovat. Tudíž většinu volného času tráví tímto způsobem.

R2 „*Nic jako mé záliby nebo mé koníčky už neexistuje. Jsou jenom naše záliby a naše koníčky. Snažíme se hodně cestovat po Čechách, na zahraničí nejsou moc finance ani čas. Žádný další koníček, který by konzumoval finance asi nemáme. Ale spoustu času se snažíme trávit v přírodě, když je venku hezky, ať už na procházkách nebo relaxaci na zahradě.*“

R3 Nemá žádné další koníčky. Uvádí, že když přijde domů z práce, tak mu nezbývá moc sil na nějaké další fyzické vybití energie a sledování twitchu a případné hraní her je to jediné, tak tráví většinu svého volného času.

R4 Říká, že krom sledování her je také hraje. Ovšem do hraní her neinvestuje téměř žádné finance. Dále ve volném čase hraje rekreačně tenis, který prý není zrovna laciná záležitost.

R5 „*Času určitě do žádného jiného koníčku tolik neinvestuju. Chodím s kamarády občas na florbal, ale to je asi jediná pravidelná akce, kterou provozuji. Stále jsem student, tudíž finance nejsou žádná sláva, takže mi ani nějak víc nezbývá na další investice.*“

R6 Uvádá, že má spousty zálib, kterým věnuje svůj volný čas. Často chodí do kina, čte komiksy, chodí na koncerty nebo sbírá popkulturní figurky. To vše prý zabere spousty času. Nesnáší nudu, stále potřebuje něco dělat. Zároveň mu nevádí investovat peníze do toho, co má opravdu rád.

R7 Má rodinu, tudíž většinu času tráví s ní. Rádi cestují a jezdí na kolech, což spolknou většinu financí, které zbývají.

R8 „*Od doby, co celé dny propracuji, tak jsem přestal s většinou sportovních aktivit, protože jsem kvůli směnám nemohl pravidelně docházet třeba na volejbal nebo basketbal. A jelikož rád trávím čas s ostatními lidmi, tak činnosti pro jednotlivce nejsou nic pro mě. Takže si tak, maximálně zajdu ven s přáteli nebo s někým občas na rande nebo kina. To je asi vše.*“

R9 „Samozřejmě, že mám i jiný koníčky. Krom sledování her je taky hraju. To jsem asi zapomněl říct. Mám dva monitory a na jednom většinou sleduji nějaký stream a na druhém hraji hru. Do samotného hraní investuju určitě i víc peněz, každá dobrá hra dneska stojí přes 1 000 Kč nebo i víc a já hraju skoro každou Tripple A věc, co vyjde.

R10 Uvádí, že určitě daleko více času i financí v rodině investují do sportu. V létě jezdí na kolech, v zimě jezdí lyžovat. Snaží se trávit většinu času s dětmi, dokud jsou malé a dokud to jde.

R11 „Nemám. Ani žádné hry nehraju. Asi je to smutný, ale fakt většinu svého volného času trávím takhle. Sledováním Twitchu. A finančně už asi vůbec ne.“

Šest mých respondentů říká, že nemají žádný koníček, kterému by věnovali tolik času a financí z různých důvodů. Zbylých pět tvrdí, že ve svém životě mají i další záliby, do kterých investují stejně nebo i více času i peněz.

3.3 ZÁVĚR PRAKTICKÉ ČÁSTI

V závěru této části bakalářské práce bych rád shrnul celý výzkum na základě zjištěných údajů.

Výzkum byl zaměřen na české diváky, kteří již finanční formou podpořili streamery na platformě Twitch.tv. Se všemi aktéry proběhl polostrukturovaný rozhovor. Některé se odehrály živě v pardubických a pražských kavárnách, zbylé byly uskutečněny pomocí internetových komunikačních technologií (Skype, Discord). Byly stanoveny následující výzkumné otázky:

1. Jaká je motivace finančních darů na platformě Twitch.tv v perspektivě M. Mausee?
2. Jaké jsou společné rysy a znaky dárců, tedy lidí, kteří jsou mými informanty?

Moji respondenti uvádí mnoho aspektů, kvůli kterým jsou ochotni zaslat své finance streamerům. Mezi hlavní důvody patří ten, že jejich sledováním tráví opravdu spoustu času a náramně se u toho baví. Často jim právě touto formou chtějí poděkovat, i když nemusí. Další důvody jsou čistě pragmatické. Často se chtějí na něco zeptat nebo poradit a chtějí, aby si toho dotyčný všiml. U větších streamerů je to téměř jediná šance, jak s nimi komunikovat. Často se mezi streamerem a divákem vytvoří takové pouto, že divák má potřebu mu pográtulovat k narozeninám nebo jiným životním úspěchům a dárkem jsou samozřejmě peníze. Jeden z dalších důvodů je snaha přispět při naplňování tzv. Donate Goalu, kdy streamer vybírá peníze na určitou věc. Výrazný, otravný, lekávy nebo jakkoli vyzývavý Donate Allert může být také důvodem, proč lidé zašlou Donate. V neposlední řadě je zde také skupina lidí, která touží po pozornosti.

Následná reakce streamera, po obdržení donatu je jeden z hlavních indikátorů toho, zda se obdarování bude v budoucnu opakovat nebo ne. V některých případech má dokonce i vliv na to, jestli divák použije funkci Refund a nechá si tak vrátit své darované peníze.

Druhá výzkumná otázka se snaží poodkrýt, kdo je nejčastějším chlebodárcem českých streamerů. Ze získaných dat můžeme jasně vidět, že v této činnosti naprosto dominují muži. Průměrný věk mých informantů je 25 let. Z toho usuzuji, že velká část obdržených Donatů je právě od svobodných finančně aktivních mužů, kteří zatím nemají rodinu a mohou si tak dovolit věnovat část svých financí na tyto účely. Krom toho, že přispívají streamerům, také dvě třetiny uvedly, že se zapojují do různých charitativních akcí.

Dále je vyšší pravděpodobnost, že Donate zašle dlouholetý fanoušek než někdo, kdo tuto platformu nebo dotyčného streamera objevil nedávno. Moji respondenti se také téměř všichni shodují v tom, že sledují omezený počet kanálů pravidelně. Mají řekněme své oblíbence, nejčastěji do čtyř streamerů. V polovině případů je právě sledování živých vysílání tím, do čeho investují nejvíce volného času i financí. Pouhých pět respondentů z jedenácti uvádí, že mají i jiné koníčky, které konzumují více peněz a času. Nejčastěji sport a hraní videoher.

ZÁVĚR

Tato bakalářská práce byla zaměřena na fenomén živého streamování na platformě Twitch.tv. Zprvu jsem se věnoval základním faktům, fungování a obsahu, jenž se zde vyskytuje, jelikož se domnívám, že ne každý se v tomto tématu orientuje a přišlo mi důležité to zmínit. Snažil jsem se názorně na obrázcích ukázat, jak streamování vypadá a jaké má streamer i divák možnosti. Stručně jsem přiblížil vývoj, který v tomto odvětví nastal. V další části jsem se detailněji zabýval monetizací živých vysílání. Pokusil jsem se rozklíčovat dvě hlavní otázky, které si tato práce kladla za úkol. Toho jsem se snažil dosáhnout detailními polostrukturovanými rozhovory s diváky české streamerské scény.

Samotné téma mě vždy velmi zajímalo. Sledováním živých vysílání jsem trávil spoustu času ještě před zadáním bakalářské práce. Nikdy jsem však nepatřil mezi lidi, kteří dobrovolně zasílají své finance zdejším performerům. Během pozorování některých z nich, jsem se rozhodl, zpracovat toto téma, jelikož množství kumulujících se financí mi přišlo enormní. Snažil jsem se proto dostat přímo k lidem, kteří jsou za to přímo zodpovědní. Tudiž k tzv. donátorům. I přes spoustu zamítavých odpovědí se mi podařilo získat 11 informantů, kteří byli ochotni poskytnout mi informace. Často velmi osobní. Za což jim mockrát děkuji.

Po zpracování tohoto tématu jsem si uvědomil, jak moc oblíbená tato scéna je. Nejenže tomu lidé věnují dlouhé hodiny svého času, ale mnohdy do ní investují i desítky tisíc korun českých, což mě naprosto zarazilo. Podle zjištěných výsledků se lze domnívat, že majoritní skupinu těchto lidí tvoří zejména mladí muži. Také můžeme vidět, že tradiční média jako televize, nejsou mezi touto generací tak oblíbená, jak tomu bývalo dříve. Z důvodu toho, že na Twitchi existují spousty specifických komunit, kde si každý může najít tu svou, která ho bude bavit a kde se bude cítit dobře (Dux 2018: 14).

Pokud srovnáme zjištěné výsledky s teorií Marcela Mause, zjistíme, že zde neplatí

system totálních závazků. Streamer nemá povinnost dar přijmout, resp. si ho ponechat. Kdykoli ho může darujícím vrátit, když tak uzná za vhodné, aniž by porušil jakékoli etické pravidlo, které je nastavené. Absolutně zde odpadá povinnost dar své komunitě dávat. Samozřejmě to udělat může formou nějaké soutěže, ale v žádném případě se nejedná o povinnost, nýbrž o dobrou vůli. A poslední závazek, tedy oplacení daru ve stejné nebo vyšší hodnotě zde také nenacházíme. I přes to, že donate chápeme jako finanční dar, tak se ukazuje, že nespĺňuje tři základní pravidla, vztyčená Marcelem Maussem.

POUŽITÉ ZDROJE

Barratt, E. L., N. J. Davis. 2015. *Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state*. Dostupné z: <https://peerj.com/articles/851.pdf> [23. 5. 2019].

Benedictová, R. 1999. *Kulturní vzorce*. Praha: Argo.

Bourdieu, P. 1998. *Teorie jednání*. Praha: Karolinum.

Burian, M. 2018. *Český playstation pořádá charitativní stream*. Dostupné z:

<https://www.zing.cz/novinky/96049715/cesky-playstation-porada-charitativni-stream/> [20. 5. 2019].

Dux, J. 2018. *Social live-streaming: Twitch.tv and uses and gratification theory social network analysis*. Dostupné z:

<https://pdfs.semanticscholar.org/4723/5c21e47de64a73ec973b6a08a60545e9c476.pdf> [30. 5. 2019].

Ewalt, D. 2014. *How Big is Twitch's Audience? Huge*. Forbes. Dostupné z:

<https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2014/01/16/twitch-streaming-video-audience-growth/> [15. 3. 2019].

Hamilton, W., O. Garretson, A. Kerne. 2014. *Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media*. Ecologylab. Dostupné z:

<https://ecologylab.net/research/publications/streamingOnTwitch.pdf> [16. 3. 2019].

Hendl, J. 2008. *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál.

Hernandez, P. 2013. *Gamer Accused of Faking Disability to Attract Donations on Twitch*.

Kotaku. Dostupné z: <https://kotaku.com/gamer-accused-of-faking-disability-to-attract-donations-472087848> [17. 3. 2019].

Mauss, M. 1999. *Esej o daru, podobě a důvodech směny v archaických společnostech*. Praha: Sociologické nakladatelství.

Raes, T. 2015. *Twitch TV: motives and interaction, a consumer perspective*. Dostupné z: http://projekter.aau.dk/projekter/files/213144986/CCG2015_Thesis_Twitch_TV_Tom_Raes.pdf [17. 3. 2019].

Reichel, J. 2009. *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Grada.

Scully-Blaker, R., J. Begy, M. Consalvo, S. Ch. Ganzon. 2017. *Playing along and playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance*. Dostupné z: <https://pdfs.semanticscholar.org/93eb/585ae68c3867fc02f3adb3cb7a1ef316b77a.pdf> [29. 5. 2019].

Sedlák, J. 2017. *Jiří Olšanský, Oldřich Štěrba: Twitch je lepší než Youtube. Streamer si vydělá i sto tisíc měsíčně*. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/jiri-olsansky-oldrich-sterba-twitch-je-lepsi-nez-youtube-streamer-si-vydela-i-sto-tisic-mesicne/> [18. 4. 2019].

Stelter, B. 2008. *Web Suicide Viewed Live and Reaction Spur a Debate*. The New York Times. Dostupné z: http://www.nytimes.com/2008/11/25/us/25suicides.html?_r=2&th&emc=th& [14. 3. 2019].

Švaříček, R., K. Šedřová. 2007. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál.

Toušek, L. a kol. 2015. *Kapitoly z kvalitativního výzkumu*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta filozofická.

Twth.tv/bits. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/bits> [25. 5. 2019].

Wikipedia. 2019. *Twitch.tv*. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Twitch.tv> [15. 3. 2019].