

UNIVERZITA PARDUBICE

FAKULTA FILOZOFICKÁ

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2021

LUKÁŠ KLOUČEK

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Livestreaming v České republice

Lukáš Klouček

Diplomová práce

2021

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. Lukáš Klouček**
Osobní číslo: **H19365**
Studijní program: **N6703 Sociologie**
Studijní obor: **Sociální antropologie**
Téma práce: **Streamování v České republice**
Zadávající katedra: **Katedra sociální a kulturní antropologie**

Zásady pro vypracování

Diplomová práce se bude zabývat fenoménem streamování na platformě Twitch.tv. Tato platforma každým rokem získává na popularitě a je neodmyslitelnou součástí života zejména spousty mileniálů, kterým nyní ovlivňuje život stejně, jako kdysi našim předkům vynález televize. Jedná se o interaktivní audiovizuální formu komunikace streamera s divákem. V diplomové práci bude použita aktuální antropologická teorie zaměřená na digitální etnografii a virtuální komunikaci, ke zjištění specifík této formy interakce např. jak si performer vytváří vazby s diváky, co k tomu potřebuje a jak je to ovlivňuje.

Rozsah pracovní zprávy:

Rozsah grafických prací:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- Byrne, S. 2019. Playing video games to fans ? and making a living. *The Australian Financial review*: 20. Dostupné z: <https://www.afr.com/technology/playing-video-games-to-fans-and-making-a-living-20190418-p51fiv> [8. 3. 2020]
- Deuze, M. 2015. *Media life: Život v médiích*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum. Studia nových médií.
- Dlouhá, M. 2012. Nová etnografie? *Antropowebzin* 3: 169-176. Dostupné z: <http://www.antropoweb.cz/media/document/2-art-dlouha.pdf> [8. 3. 2020]
- Goffman, E. 2018. *Všichni hrajeme divadlo: sebe prezentace v každodenním životě*. Praha: Portál.
- Herrera, D., K. Weigend. 2019. *Twitch: creating, growing, & monetizing your livestream*. Indianapolis, IN: Prima Games.
- Herrman, J. 2018. With Twitch, Amazon Tightens Grip on Live Streams of Video Games. *New York Times*. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/06/17/business/media/amazon-twitch-video-games.html> [8. 3. 2020]
- Jakubowitz, K. 2013. *Nová ekologie médií: konvergence a metamorfóza*. Zlín: Verbum.
- Latour, B. 2005. *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. New York: Oxford University Press.
- Luhmann, N. 2014. *Realita masmédií*. Praha: Academia.
- McQuail, D. 2009. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál.
- Novikov, K. 2009. MassMedia as influencing communication. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism* 1:76-84. Dostupné z: <https://doaj.org/article/782ead97af72492593b1f20d976d2222> [8. 3. 2020]
- Pink, S. 2016. *Digital ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: SAGE.
- Spitzer, M. 2014. *Digitální demence*. Brno: Host.
- Tomášková, R., S. Wilamová, C. Hopkinson. 2008. *Autorský záměr a jeho cesta k adresátovi: komunikační a textové strategie v masmediálním, komerčním a akademickém diskurzu*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě.
- Zajíčková, K. 2019. Sejdeme se po škole ve Fortnitu. *Respekt*. Dostupné z: <https://www.respekt.cz/spolecnost/sejdeme-se-po-skole-ve-fornitu> [8. 3. 2020]

Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Milan Durňak, Ph.D.

Katedra sociální a kulturní antropologie

Datum zadání diplomové práce:

30. března 2020

Termín odevzdání diplomové práce:

30. března 2021

doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.
děkan

PhDr. Adam Horálek, Ph.D.
vedoucí katedry

Prohlašuji:

Tuto práci jsem 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., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, 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.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 6. 6. 2021

Lukáš Klouček

PODĚKOVÁNÍ

V první řadě bych rád poděkoval mému vedoucímu bakalářské práce, Mgr. Milanu Durňakovi, Ph.D., za jeho rady, trpělivost a důvěru, kterou mi poskytl v průběhu psaní diplomové 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

Diplomová práce se zabývá Livestreamingem v České republice na poli digitální kultury a snaží se ukázat, jaký vliv má na současnou generaci. Propojuje živá vysílání na platformě Twitch.tv v rámci sítě aktérů s dalšími živými i neživými aktéry, kde sleduje jejich vzájemné vazby a věnuje se jejich vývoji i historii. Zároveň zmiňuje roli technologie, důležitost kultury prostředí jednotlivých aktantů, a také jejich uživatelské rozhraní. Uvádí spoustu příkladů pro lepší ilustraci a pochopení dané problematiky. A v neposlední řadě mapuje, jakým způsobem se celosvětová pandemie Covidu-19 podepsala na tomto novodobém fenoménu jako celku.

KLÍČOVÁ SLOVA

živé vysílání, ANT, Twitch.tv, digitální etnografie, digitální kultura, aktéři

TITLE

Livestreaming in the Czech Republic

ANNOTATION

The diploma thesis deals with Livestreaming in the Czech Republic, in the field of digital culture and tries to show the influence it has on the current generation. It connects live broadcasts on the Twitch.tv platform within the network of actors with other live and non-live actors, where it observes their mutual connections and focuses on their development and history. At the same time, it mentions the role of technology, the importance of the culture of the environment of individual actors, as well as their user interface. It shows a lot of examples to better illustrate and understand the issue. And last but not least, it shows how the global pandemic of Covid-19 has affected this modern phenomenon as a whole.

KEY WORDS

livestream, ANT, Twitch.tv, digital ethnography, digital culture, actors

OBSAH

1	ÚVOD	9
2	VÝZKUMNÉ OTÁZKY	11
3	METODOLOGIE PRÁCE	12
4	TEORETICKÉ PŘÍSTUPY	13
4.1	ACTOR-NETWORK THEORY – TEORIE SÍTÍ-AKTÉRŮ (ANT)	13
5	REFLEXE AUTOROVY ROLE V TERÉNU	15
6	STREAM JAKO MÉDIUM A SOCIÁLNÍ SÍŤ	19
7	REDDIT	20
8	DISCORD	22
9	INSTAGRAM & TWITTER & FACEBOOK	24
10	PATREON & ONLYFANS	27
11	YOUTUBE	29
12	ROLE TECHNOLOGIE	30
13	TWITCH.TV	35
13.1	OBSAH	37
13.1.1	ART	38
13.1.2	WORK	39
13.1.3	FOOD AND DRINK	39
13.1.4	ASMR	40
13.1.5	SOCIAL – JUST CHATTING	41
13.1.6	TALK SHOW A PODCASTY	41
13.1.7	IRL	41
13.1.8	VIDEOHRY	42
13.2	KULTURA PROSTŘEDÍ	43
13.3	SMLUVNÍ PODMÍNKY A PRAVIDLA CHOVÁNÍ	48
13.4	TWITCH CHAT	50
13.5	Monetizace	53
14	Vizualizace sítě	57
15	Závěr	60
16	Vysvětlení jednotlivých termínů	62
17	Použité zdroje	63
18	Seznam příloh	67

1 ÚVOD

Diplomová práce se zabývá poměrně novým fenoménem na poli digitální kultury, a to živým vysíláním na platformě Twitch.tv a mapuje aktérskou síť tak, jak ji definoval Bruno Latour. Zachycuje a ustavuje v rámci sítě každého aktéra, jenž do ní vstupuje. Zároveň rozebírá síť na jednotlivé aktéry a popisuje jejich roli. Do jisté míry také vysvětluje složité Black boxy, které jsou nezbytnou součástí i jednodušeji uchopitelné aktanty. Volba výběru tématu vychází z autorovy dlouholeté vášně, která se postupně během studia transformovala do oblasti výzkumného zájmu. Pomocí metod digitální etnografie, mnoholeté observace i aktivní participací v daném terénu z pozice insidera objasňuje fungování tohoto celku. Důvod, proč se práce ubírá tímto směrem a stanovuje si tento úkol, je masivní nárůst zájmu právě o tuto digitální kulturu, jež souvisí s více než rok trvající pandemickou situací po celém světě.

S enormním nárůstem počtu nových performerů přichází také boj o diváky, který se odehrává v rámci celé sítě, o níž práce pojednává.

Práce se zabývá elementy, jež vstupují do této aktérské sítě. Sleduje nové fenomény a vývoj, který nastal v rámci většiny aktérů. Kromě krátkého zmínění historie se zaměřuje i na uživatelské rozhraní, jeho důležitost a funkci jednotlivých platforem. Poukazuje na rozdíly u zdánlivě stejných služeb, ať už jde o to, jakými prvky se formují komunity nebo jakým způsobem jsou moderovány. Zmiňuje také důležitost vzhledu a fungování jednotlivých služeb. Popisuje možnosti, jež jsou uživateli nabízené a vysvětluje jejich funkcionalitu. V kapitole zabývající se Twitchem také monitoruje interakci mezi jednotlivými živými aktéry a zmiňuje symbolickou moc, kterou disponují různé entity. Nezbytnou součástí je také segment pojednávající o monetizaci, jelikož je nutné si připomenout, že se jedná o stále rostoucí ekonomický model s mnoha miliardovým obratem ročně. To je možné díky reklamním kampaním, které si na těchto službách hradí velké nadnárodní korporace, díky čemuž mohou mít vliv na formování celé této kultury.

Nechybí ani důkladné seznámení čtenářů s přístupem autora k tomuto tématu, vysvětlení jeho pozice insidera, a také mnoho příkladů, které se během téměř deseti let, co se touto oblastí zajímá, udály. Vyskytují se zde také krátké komentáře některých performerů k dané problematice, jež byly po vzájemné dohodě anonymně zveřejněny. Pomocí grafiky a spousty vysvětlivek se snaží i neznalého čtenáře uvést do této problematiky.

Práce není rozdělena na teoretickou a praktickou část, jak tomu v některých případech bývá, je proto nutno říci, přestože zde figuruje kapitola se základními teoretickými přístupy, prostupující celou práci, objevují se i jinde v práci, jestliže spadají přímo k určitému tématu. Je zde uvedeno množství dalších služeb, které jsou navzájem provázané a na základní bázi popsáné a vysvětlené, jak fungují a jakou roli mají v naší síti. Pro lepší orientaci a pochopení textu, byly vytvořeny poznámky pod čarou, vysvětlující méně známé termíny a technické parametry. V poslední části textu se věnuje vizualizaci, aby nešlo pouze o abstraktní výčet prvků, ale také o grafické sesumírování celé práce. Uvědomuji si, že ne všechny použité termíny, zejména pak ty technického rázu jsou všem známé, z toho důvodu byl vytvořený pomocný slovníček, vysvětlující jednotlivé termíny, nacházející se v závěru práce v kapitole 16.

Tato práce do určité míry volně navazuje na mou bakalářskou práci, která byla také o livestreamingu, ale zaměřovala se primárně na monetizaci platformy Twitch.tv. Byly použity také rozdílné metody, tehdy jsem se zaměřoval primárně na rozhovory s diváky. Zajímalo mě, co je motivuje k zasílání mnohdy velmi vysokých částek svým oblíbeným streamerům. Primárním teoretickým východiskem byly teze Marcela Mause, jež se mi podařilo vyvrátit a poukázat na to, že dar v jeho očích nemá stejné parametry jako dar (finanční) z pohledu diváka streamerovi. I to byl jeden z důvodů, proč jsem se rozhodnul v této práci použít nové teorie i metody, které dokáží lépe pracovat s tímto novodobým fenoménem.

2 VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Jaký je význam a role livestreamingu v současné digitální kultuře?

Jak vypadá a z čeho je složená aktéřská síť na Twitch.tv?

Ovlivnila nějakým způsobem pandemická situace jednotlivé aspekty digitální kultury livestreamingu?

3 METODOLOGIE PRÁCE

Po složitém rozhodování, kdy jsem bral na zřetel každý známý aspekt různých antropologických metod a přístupů jsem došel k závěru, že výzkum své práce postavím na digitální etnografii, dlouhodobé observaci a pozorování terénu, o němž budu psát. Kromě toho budou uskutečněny rozhovory s aktéry, kteří mi pomohou objasnit a nahlédnout na spoustu problémů.

Domnívám se, že inovativní charakter metod digitální etnografie, založený na hybridním výzkumu sociálního a technologického prostředí, výrazným způsobem obohatí kvalitu výběru prostředků určených ke sběru a zpracování dat. I kolektiv autorů v čele se Sarah Pink a Heather Horst si myslí, že “digitální etnografie nám umožňuje použití těchto neortodoxních přístupů a metod v rámci terénního výzkumu i při spolupráci s účastníky. Díky tomu umožňuje jít nad rámec disciplín a dává tak možnost vzniku zcela nových pracím v akademické sféře. Důvody, proč adaptovat různé metody se liší. Ať už je to v reakci na časové omezení, něčím narušenou povahu terénních sítí” (Pink 2016: 14-15).

Jako další důvod, proč jsem si vybral právě tyto metody a proč zmiňuje tyto adaptace, tak je pandemická situace, která spoustu věcí ztížila nebo učinila naprosto nemožnou. “Digitální etnografie není jen metodou nebo pouze součástí nějaké sady nástrojů k výzkumu. Celý přístup digitální etnografie je v budování a rozvíjení této teorie” (Pink 2016: 15).

4 TEORETICKÉ PŘÍSTUPY

Se změnou a vývojem světa v 70. letech 20. století bylo naprosto klíčové, aby se změnila, a hlavně přizpůsobila věda, která tento svět měla za úkol studovat. Transformace byla naprosto nutná. A to nejen v oblasti pole výzkumu, ale také v používaných metodách a praktikách. “V antropologii byly kritické reflexe formulovány ve sborníku *Reinventing anthropology* Della Hymese (1972). V tomtéž sborníku předložil koncepci reflexivní a kritické antropologie Bob Scholte” (Tošner 2007: 35). Díky těmto autorům se posunulo naše pole výzkumu i do oblastí, kde by to ještě před padesáti lety nikoho nenapadlo. Z univerzálních metod a postupů se časem přešlo i díky epistemologickému obratu k teoriím šitých na míru danému problému. Tímto vědě ve velkém přispěl Pierre Bourdieu, který v téže době publikoval svoji (*Distinction* 1984), kde nadeřinoval spoustu nových pojmů, které se používají dodnes a není náhoda, že některé z nich se objevují i v této práci.

Jak uvádí ve své knize Faye d. Ginsburg: “Nyní již uznáváme sociokulturní význam filmu, televize, videa a rozhlasu jako součást každodenního života v téměř všech částech světa, a tak přinášíme výrazné teoretické a metodologické přístupy, zabývající se tímto fenoménem. Uvědomili jsme si totiž, jaké místo mají média v moderní antropologii a pomocí různých praktik je začínáme mapovat” (Ginsburg 2002: 1). Zaměření antropologie na nový terén má podle stejné autorky za následek posun kupředu nejen teoretické a metodologické postupy v rámci oboru, ale také dalších disciplín, které s antropologií spolupracují (Ginsburg 2002: 2). Domnívám se, že pokud tato publikace vyšla o 15 let později, jistě by ve výčtu výše zmíněných příkladů byly také sociální sítě, které stejně jako zmíněná média zaplavila téměř všechny kultury, které ve své knize tak důkladně popisuje a zároveň ukazuje, jaký vliv na tu a tu společnost tato média měla.

4.1 ACTOR-NETWORK THEORY – TEORIE SÍTÍ-AKTÉRŮ (ANT)

Životní dílo francouzského sociologa Bruno Latoura, které vzniklo v době vlivu poststrukturalismu v osmdesátých letech dvacátého století s přispěním dalších sociologů Michaela Callona a Johna Lawa. Ve své teorii se zabývá pojmem aktér nebo chceme-li aktant nebo element. To, co činí tuto teorii unikátní, spočívá právě v tom, co sám Latour považuje za

aktanty. Proč zrovna aktant? „Chtěl se vyhnout pojmům, které mají zakořeněné konotace, ale stále budou srozumitelné, tak dospěl k pojmu aktant“ (Latour 2007: 54).

Latour Kromě živých účastníků, jako jsou lidé, zahrnuje i neživé objekty. Pod nimi si lze představit téměř vše. Došel totiž k závěru, že “zdroje všech akcí, jichž jsme svědky v naší společnosti, nemusí mít sociální základ nebo podklad, chceme-li” (Latour 2007: 64). Následně sleduje vazby (sítě), které mezi těmito aktéry vznikají. Latour tvrdí, že všichni aktéři si jsou rovnocenní a jsou stejně důležité, pro fungování každé sítě, ať už se jedná o živé nebo neživé aktéry.

Black box je označení pro zařízení, systém nebo objekt, který participuje v naší síti, avšak neznáme jeho přesné vnitřní fungování. Pracujeme pouze s tím, co nám nabízí. Téměř cokoli lze označit za Black box: počítač, algoritmus, internetovou službu, ale třeba i moderní auto, jenž je složené ze stovek dílků, u kterých my nemusíme znát jejich funkci, ale důležité je, že umíme ovládat auto jako výsledný produkt.

Také můžeme říci, že se jedná o heterogenní síť vzniklou spojením sociálních a technických elementů. Latour také vysvětluje, proč je metafora sítě tak trefná, přesná a silná. “Na rozdíl od látky, povrchu, oblasti nebo sféry, které vyplňují každý centimetr, síť nemusí. Zpravidla se také nejedná o stálé struktury, ale o dočasné” (Latour 2007: 242). Pokud bychom jednoho aktéra odebrali, celá síť buď přestane fungovat nebo se silně naruší její integrita. “Teorie sítí-aktérů je teoretickým přístupem, bez jasně definované metodologické linie a nikdy se nesnažila vymezit jednu metodu, jež by měla být jediná správná” (Nimmo 2011: 108-109). Tím, že umístíme nějaký element v naší síti a zároveň ho uvrhujeme do specifických vztahů v rámci celé sítě a dáváme mu jistou pozici. Jak je zřejmé, jedná se o velmi unikátní teorii v rámci sociálních věd, a to s sebou nese, že má i spoustu odpůrců, kteří tvrdí, že o neživé objekty by se primárně měly zajímat přírodní vědy. Mezi ty nejhlasitější patří např. americký sociolog Randall Collins nebo Steven Yearley z The University of Edinburgh. Ačkoli se jedná o celkem rozporuplnou teorii, existuje i v České republice řada akademiků, kteří ji využívají ve svých pracích. Jako příklad si uveďme Zdeňka Konopáska, Terezu Stöcklovou, Tomáše Kobese, Martina Švantnera nebo Ludka Brože z Etnologického ústavu Akademie věd České republiky.

5 REFLEXE AUTOROVY ROLE V TERÉNU

Již od dob Malinowského si výzkumníci v sociálních vědách pokládali důležitou otázku. A to, zda mají reflektovat svoji roli v terénu nebo nikoli. Jak dobře víme, již zmíněný Malinowski se vydal pozitivistickou cestou. Já jsem se naopak rozhodl, že svou roli v terénu chci a budu reflektovat, jelikož se domnívám, že to hraje velkou roli v této práci a nepřiznání si toho by byla jistě velká chyba. Tuto myšlenku opírám o tvrzení Laco Touška, vedoucího Centra aplikované antropologie a terénního výzkumu ze Západočeské univerzity v Plzni, který tvrdí, že: „v moderní antropologii musí být badatel součástí výzkumu a reflektovat svoji roli v terénu“ (Toušek 2015: 14). A také zároveň významného představitele reflexivity v moderní antropologii Paula Rabinowa, jenž ve svém díle „demystifikuje“ roli terénního výzkumu. Dále ukazuje, že velkou roli hraje povaha výzkumníka a jeho naladěnost na průběh, a hlavně výsledky výzkumu namísto pouze použitých výzkumných metod. (Rabinow 2020: 23-25) V této otázce se angažuje i Sarah Pink, která říká, že „reflexivitu lze také definovat jako způsob, kterým jako etnografové vytváříme znalosti na základě našich setkání s jinými lidmi a věcmi. Antropologové se tím začali daleko více zajímat v 80. a 90. letech 20. století. A také říká, že naprosto rozhodující je náš vztah k digitální kultuře a technologii“ (Pink 2016: 12-13).

Můj zájem o livestreaming na platformě Twitch.tv začal daleko dříve, než jsem vůbec tušil, že se jím jednou budu zajímat i pro akademické a studijní účely. Zprvu to byla volnočasová zábava, kterou jsem trávil nemnohé večery. Pro představu mi sledování livestreamu nahradilo sledování televize. Bylo to pro mě zkrátka daleko atraktivnější. Místo stěžování si na časté reklamy jsem měl možnost přímo pomocí chatu komunikovat s performery. Dnes v době, kdy livestream umožňuje daleko více platform, např. Instagram, Facebook, Discord nebo Youtube to nezní nijak zvláštně, ale před deseti lety to bylo výjimečné. Všeobecné povědomí o této službě téměř neexistovalo v České republice a pokud jsem někomu řekl, že jsem sledoval stream, málokdo i z mé generace věděl, o co se jedná.

Velká změna přišla s vysíláním velkých e-sportových turnajů. Jedním z prvních byl Světový šampionát v League of Legends v roce 2011, pořádaný na DreamHacku (e-sportový turnaj) ve Švédsku a jeho finále sledovalo online více než 210 000 diváků (Lolesport 2021). Z této doby také pramení tradice přenosu těch největších e-sportových událostí platformou Twitch.tv. V dnešní době již nemá monopol na vysílání, stejné přenosy můžeme vidět také na

Youtube.com, ale ze své zkušenosti vím, že majorita diváků je stejně pozoruje na Twitchi tak, jak byli zvyklí.

Během let jsem viděl vysílání stovek možná i tisíců streamerů, a to nejen z českého nebo slovenského prostředí, ale i ze zámoří. To mi umožnilo vidět, jak se různě vyvíjí a přebírají technologie, které se ve vysílání objevují, jako jsou divácky přitažlivá oznámení (Twitch Alerts), zobrazující se při obdržení Donatu nebo Subscribu. Dále využití metody green/blue/grayscale, dříve používaní se zejména při natáčení filmů ke změně pozadí scény tak, aby mohl být streamerův obraz součástí vysílání, a přitom nerušilo pozadí, které má za sebou normálně. Další přejatou věcí, která se postupně rozšířila napříč celou streamerskou komunitou je tzv. stream deck, sloužící k rychlému přepínání scén, přehrávání různých zvuků a umožňujícímu daleko snadnější a rychlejší manipulování s vysíláním po technické stránce. Mark Deuze nazývá tyto nové stroje, velmi často spjaté s nějakou mediální funkcí jako Antropotechnologii, a také do jisté míry varuje před extrémní mírou pohodlnosti, kterou nám tyto stroje dopřávají. Dostupné zdroje ukazují, že lidé obvykle technologie přijímají opravdu beze strachu (Deuze 2015: 28-29). Další velmi oblíbenou složkou živých vysílání posledních let je softwarová úprava obličeje různými pohyblivými filtry. Často se jedná o předělané a velmi populární emotikony, vyjadřující emoce, nálady nebo míru úspěšnosti. Mezi nejoblíbenější patří např. filtr klauna. Tato pokročilejší technologie je nejčastěji ovládaná moderátory, které si může každý streamer vybrat a kteří dohlíží na to, aby byla dodržována pravidla komunity, jak jednotlivého streamera, tak všeobecná pravidla, platící pro každého vysílajícího na této platformě. O této technologii Iluze mluví i Lev Manovich, který říká, že „iluze spojují tradiční



Obrázek č. 1 Stream deck controller (Zdroj: Amazon.com)

techniky klamu s novodobou technologií, kterou pak vnímáme jako novou realitu, to vše ovládané na dálku“ (Manovich 2018: 55-56). Mezi světovými průkopníky, využívajícími tuto technologii, byl novozélandský streamer Quin69. Další ukázkou technologie je GreenScreen na obrázku č. 2. Zelené pozadí, které se nachází za streamerem, se odfiltruje a dovolí to obraz tvůrce zasadit přímo do scény.



Obrázek č. 2 Ukázka GreenScreenu (Zdroj: twitch.tv/peacemaker)

Mnoho lidí se zajímalo, zdali jsem sám již někdy streamoval nebo jestli nepřemýšlím o tom, že bych streamovat začal, když se daným tématem zabývám, abych si jej sám na vlastní kůži vyzkoušel, popř. abych zúročil nabyté zkušenosti. Až donedávna jsem vždy odpovídal, že jsem neměl možnost sám vysílat, jelikož jsem nevladl dostatečnou technickou zařízení, jež by mi umožňovalo živě vysílat. To se ovšem změnilo a mezi mnou a livestreamem nebyla jiná překážka než ta, abych našel odhodlání a částečně i odvahu.

Po dlouhém přemlouvání přáteli jsem podlehl a začal občas streamovat sám. Můj streamovací debut se neodehrával na Twitchi, nýbrž na Discordu, kde je také možnost živého vysílání. Ze začátku mě sledovali zejména ti, kteří mě přemluvili, abych to vyzkoušel, ale postupem času přibývalo daleko více lidí, kteří měli zájem o moje vysílání. Jak se později ukázalo, hlavní zásluhu si připsal kamarád, který veřejně sdílel odkaz na můj stream a z jednotek diváků se během několika dnů staly desítky. Discord neumožňuje tak jednoduchý a uživatelsky příjemný přístup ke streamu, ale zase je daleko pohodlnější pro streamera, který nepotřebuje žádný software ke zpracování obrazu a zvuku, ale pouze stiskne pár kláves a je online. Za to velkou výhodou je, že s diváky může komunikovat pomocí mikrofonu a je tak možnost ihned s nimi navázat komunikaci, aniž by musel číst chat. Samozřejmě to má i své nevýhody, nelze se bavit s více lidmi najednou, pokud jich bylo více, začali jsme si mluvit navzájem do řeči atd. Nejčastěji jsem během těchto vysílání hrál buď hry World of Warcraft nebo Bloons TD 6, tudíž hry, při kterých má člověk dost času na interakci s diváky. Velmi oblíbené bylo také mé rozebírání situací, které nastaly během hraní těchto her.

Pomocí programu malování, kde jsme ilustrovali a debatovali o tom, co se dalo udělat jinak, lépe nebo různé humorné chvílky ze streamu.

Nejvíce mě překvapilo to, že se mne diváci ptali, jak mě mohou podpořit. Jeden z nich mi dokonce chtěl přispět nemalou částkou po zjištění, že mám nový počítač. Další mi sám od sebe, aniž bych ho mohl jakkoli zastavit, pořídil tzv. Discord Nitro, díky kterému můj stream mohl dosáhnout vyšší přenosové kvality. Několik dalších, po mém odmítnutí finančních darů, se rozhodlo, že mi alespoň něco pošlou v již zmíněných hrách za to, že mají na co koukat, něco nového se naučí nebo že jsem jim třeba poradil.

Další důležitý aspekt, který by neměl být opomíjený je jazyk, jenž užívají členové této zájmové skupiny. Jedná se o hráčský sociolekt. „Z hlediska sociolingvistického je u sociolektu výrazná funkce spojující společenství uživatelů, přičemž jeho postupné zvládnání a eventuální vlastní přínos k němu je spojen s postupným začleňováním jedince do skupiny. Současně je přítomna i funkce vymezující – malá až žádná srozumitelnost výraziva mimo skupinu ji vymezuje proti ostatním, nezasvěceným“ (Hubáček 2017). Tento slang se vyznačuje velkým přejímáním anglicismů. Tudíž člověk, který ovládá angličtinu, tak teoreticky dokáže velkou část těchto výrazů sám odvodit. Ze zkušenosti ovšem vím, že problém nastává, pokud se dotyčný, nezasvěcený, snaží dekodovat významy různých emotikonů, pomocí kterých se na Twitchi vyjadřuje téměř vše. Globálních emoji, společných pro všechny vysílání, je více než 500, k tomu každý kanál má desítky svých vlastních. Některé jsou pouze přetvořené verze těch globálních, ale zbylé mohou mít svůj speciální význam, který může být skryt i hráčské komunity, jelikož nemusí znát toho určitého streamera a jeho emotikony.

Jako každý sociolekt, i tento, jak zmiňuje Pierre Bourdieu v rámci celé své knihy, se šíří mimo svou distinkci a postupně ovlivňuje běžně užívaný jazyk tím, že propouští některé své výrazy a slovní spojení (Bourdieu 1984). I přes to, že se jedná o poměrně nový sociolekt, i tak můžeme již nyní zachytit nějaké výrazy v běžné mluvě nejen u mladších generací.

6 STREAM JAKO MÉDIUM A SOCIÁLNÍ SÍŤ

Co je to stream, jak ho chápeme a k čemu ho používáme? Zjednodušeně můžeme říct, že livestream je audiovizuální forma komunikace s aktivní participací diváka, sledujícího určitý obsah, jenž vysílá streamer v reálném čase a divák má možnost se aktivně podílet na jeho obsahu tím, že se zapojí do interakce. Je to tedy moderní typ média, který v sobě kombinuje aspekty několika různých typů služeb. Jako první se nabízí televize, jelikož i na streamu máme možnost pasivně konzumovat obsah, který vytvořil někdo jiný za nějakým účelem. „Stáváme se tím, co nazýváme“ (McLuhan 1991: 29).

Další velmi podstatnou roli na streamu tvoří komunikace. Ať už mezi streamerem a diváky nebo pouze mezi samotnými diváky. Pro určitou skupinu lidí může fungovat podobně, jako třeba Facebook nebo Twitter. Také zde masově probíhá komunikace, avšak v trochu jiné formě, než jsme zvyklí. Velký rozdíl spočívá v tom, že na livestream, probíhající na Twitch.tv, se vážou další, mnohem masivnější formy komunikace, probíhající na jiných platformách – Reddit, Discord nebo třeba Instagram. O tom více v dalších kapitolách. “Toto masivní používání médií přispívá nejen k nedostatečnému uvědomování si médií v našem životě, ale také to posiluje a urychluje současné splývání médií se všemi oblastmi života” (Deuze 2015: 123). Antropolog Keith Hart tvrdí, že prožíváme první fázi světové revoluce, revoluci strojů, ale také zároveň revoluci společenskou (Hart 2009: 24).

Na základě těchto faktorů jasně vyplývá, že livestream je chladné médium. Jak uvádí McLuhan ve své knize, existují dva typy médií. Horká a chladná. Rozdíl mezi nimi je definován obsahem dat, skrývajících se v jednotlivých médiích, horká jich obsahují daleko více než chladná média a zároveň horká média umožňují méně participace než chladná. Jako příklad velmi výstižně nastiňuje rozdíl mezi vysokoškolskou přednáškou, která je plná dat, a ne příliš často umožňuje participaci příjmové straně, zatímco seminář obsahuje často o poznání méně dat, ale na rozdíl od přednášky je téměř založený na participaci vyučujícího i studentů (McLuhan 1991: 33-41).

7 REDDIT

„Reddit představuje světovou, otevřenou sociální síť určenou k šíření obsahu, který je následně ostatními uživateli hodnocen prostřednictvím hlasování“ (It-slovník 2020). Sám sebe Reddit uvádí jako „The front page of the internet“ (Reddit 2020), tedy „Přední strana internetu“. Již ze samotné definice je hned patrné, proč právě tuto platformu používají streameři a jejich fanoušci. Každý větší streamer zde má možnost založení tzv. subredditu pro svůj streamovací kanál, který má možnost si buď on nebo jeho moderátoři spravovat a diváci zde mohou ukazovat své výtvořky, které zároveň mají možnost následně hodnotit. Hodnocení je velmi jednoduché. Ke každému příspěvku máte možnost dát buď palec nahoru, pokud se vám líbí nebo palec dolů, pokud vás nezaujal. Výsledné číslo je součtem těchto hlasů a hraje často roli v tom, jestli si daný příspěvek streamer prohlédne nebo ne. Tento fenomén sociálně mediální preference se objevuje i u dalších platform. Funguje to na principu, že sami diváci vyselektují např. z již zmíněných memů nebo komentářů to, na co se dotýčný podívá. Jako příklad můžeme uvést instagramové účty nebo právě subreddity, kde jsou stovky komentářů pod jednotlivými příspěvky nebo denně desítky memů a je zkrátka nemožné, aby byly projity všechny. Diváci tedy sami nepřímou ovlivňují to, čemu se dostane pozornosti.

Zde se dostáváme k samotnému důvodu, proč si streameři zakládají subreddity. Jedná se o divácky velmi oblíbený a zároveň pro streamera jednoduchý obsah jeho vysílání. Tuto strategii již několik let praktikuje např. největší český streamer – Agraelus, který má na začátku každého streamu tzv. meme review. Tedy čas určený k tomu, kdy živě na streamu sleduje, komentuje a sám hodnotí výtvořky jeho diváků. Dále existují i streameři, kteří zde pořádají různé soutěže a autoři těchto memů tak mají možnost vyhrát krom uznání i nějaké hodnotné dary. Nejčastěji zakoupení předplatného streamerem u sebe na kanálu. Reddit je jedním z celosvětově nejnavštěvovanějších webů vůbec. Oficiální čísla uvádějí, že každý měsíc jejich stránky navštíví přes 540 milionů unikátních čtenářů (Reddit, 2020). Reddit má samozřejmě podporu nejen ve webových prohlížečích, ale existuje i mobilní aplikace.

HERDDIT [@r/Herdyn](#) [16.0k](#) [11](#)
SUBSCRIBERS ONLINE

HERDDIT [@r/Herdyn](#)
Welcome to Herdyn
16.0k SUBSCRIBERS 11 ONLINE
Created 30. 1. 2018
[Join](#)

Help About
Reddit App Careers
Reddit Coins Press
Reddit Premium Advertise
Reddit Gifts Blog
Terms
Content Policy
Privacy Policy
Mod Policy

Reddit Inc © 2021. All rights reserved

114 [r/Herdyn](#) · Posted by [u/ThoseWereThatDays](#) 7 days ago
Nekonfliktní meme pepeLaugh
[Report](#)

This is my neighbour Czechia.
He is pain in my ass.

I play ice hockey. He plays ice hockey.

I play in the championship.
He plays in the championship.

He lost against Russia, I won. Great success!

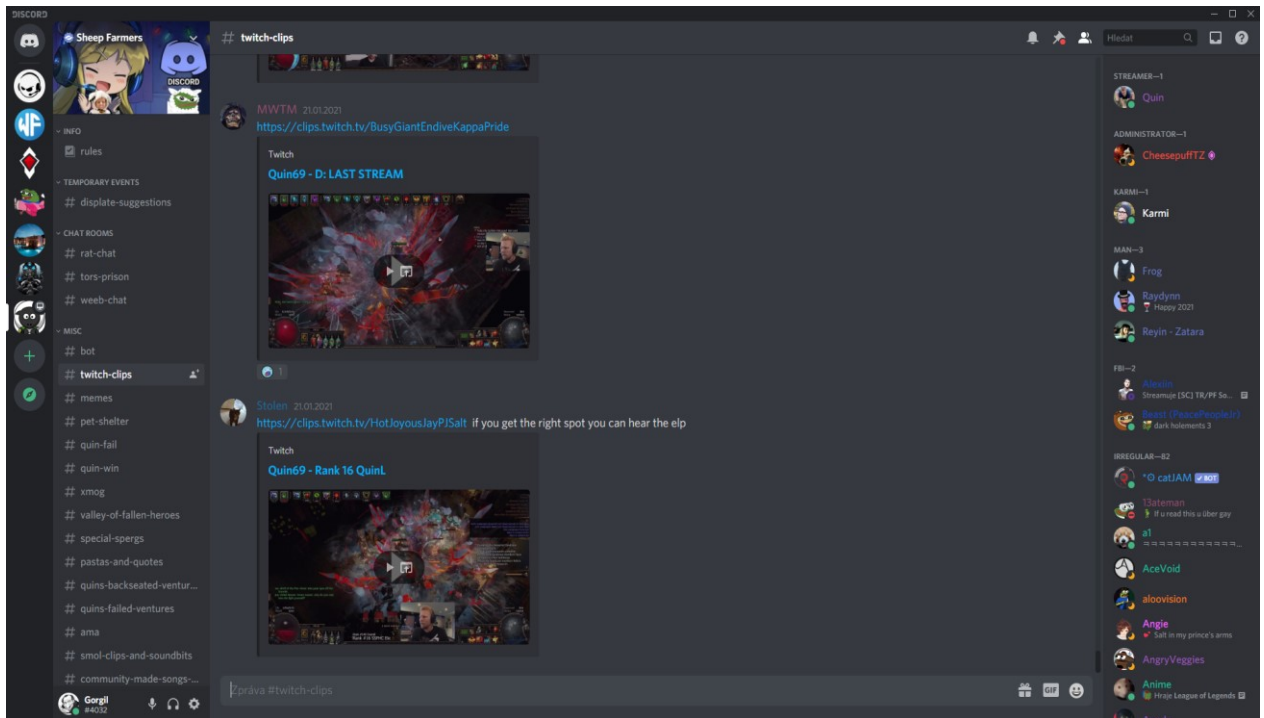
1 Comment [Share](#) [Save](#) [Hide](#) [Report](#) [Příspěvek](#) 97% Upvoted

Obrázek č. 3 Ukázka Reddit memu (Zdroj: [Reddit.com/r/Herdyn](https://www.reddit.com/r/Herdyn))

8 DISCORD

Bezplatná komunikační platforma, kterou zejména mezi mladými lidmi a hráčskou distinkcí netřeba představovat. Komunikační software, který naprosto předčil veškerou jeho prvotní konkurenci, za kterou lze považovat Skype a TeamSpeak. V dnešní době lze tvrdit, že konkurenci nemá. Toho si jistě všiml i Microsoft, založený Billem Gatesem. „Měl to být jeden z největších technologických obchodů letošního roku, společnost Microsoft chtěla koupit komunikační platformu Discord. Z miliardové akvizice ale nakonec nic nebude, protože oba podniky se nedohodly“ (Zoulová 2021). „Discord je místo, kde si můžeš snadno popovídat, kde snadno nastartuješ komunitu jakéhokoliv rozsahu s nástroji pro správu a vlastním nastavením a oprávněními, ať už jsi školní kroužek, hráčská parta, mezinárodní umělecká komunita nebo prostě skupinka kamarádů, která spolu chce trávit čas“ (Discord 2021).

Koronavirová krize nahrává podobným službám do karet, jelikož v současné době to může být jediná cesta, jak alespoň na dálku trávit čas se svými přáteli. „Poselstvím každého média nebo technologie je změna měřítka, tempa nebo modelu, které zavádí do lidských záležitostí“ (McLuhan 1991: 20). Důvod, proč je tak oblíbená mezi streamery je ten, že umožňuje nejen chatovou komunikaci mezi streamerem a jeho diváky, ale také verbální, pokud např. performer chce hrát a zároveň komunikovat s diváky. Tato aktivita je mezi diváky velmi oblíbenou. Zejména mladší ročníky často touží zahrát a popovídat si se svým oblíbeným streamerem, a právě toto Discord umožňuje. Další velice podstatnou roli hrají komunitní Discordy v tom, že se zde mohou scházet sami diváci, nehledě na přítomnosti streamera a vytvářet a prohlubovat tak vazby napříč komunitou.



Obrázek č. 4 Quin 69 Discord (Zdroj: Discord/quin69)

9 INSTAGRAM & TWITTER & FACEBOOK

Tyto tři největší a nejznámější sociální sítě záměrně uvádím najednou, jelikož jejich funkce pro streamery a jejich komunity je prakticky identická. V dnešní době jsme téměř každý z nás uživatelem jedné nebo i více těchto služeb. Tím pádem je to i nejjednodušší a nejrychlejší způsob, jak dostat informaci mezi své dosavadní diváky a potenciálně oslovit i ty nové, jelikož jak dobře víme, všechny tyto sítě záměrně ukazují všem uživatelům i příspěvky svých přátel nebo sledujících, což značně ulehčuje sdílení napříč společnostmi. “Žijeme v síťovém věku, to znamená dvě věci. Sice máme více “přátel” než jakákoli generace před námi, ale s daleko slabšími vazbami” (Collins 2015: 11). Každá z těchto sítí používá trochu jiné metody, jak umožnit uživatelům tvorbu komunit. Tyto komunity vzniknuvší na sociálních sítích do jisté míry nahradily ty tradiční, řekněme sousedské, jaké jsme znali do té doby (Horst 2013: 147). “To tak trochu nahrává a pomáhá antropologům, kteří díky sociálním sítím mají jednodušší přístup i do vzdálených komunit a zároveň vidí, z čeho mají obavy” (Collins 2015: 4). Digitální antropologií stejně tak jako sociálními sítěmi se zabývá stejnojmenná publikace, jež tvrdí, že “není vůbec žádné překvapení, že sociální sítě, nejnovější z hlavních digitálních médií se zdají také být doposud těmi nejrychlejšími, pokud jde o jejich schopnost stát se globální infrastrukturou” (Horst 2013: 146).

Facebook - “Je to rychlé a snadné” (Facebook 2021). Facebookové skupiny jsou v dnešní společnosti velmi známou věcí. Jsou vytvořené pro téměř každou zájmovou i jinou komunitu. Uživatelé v nich často sdílí své problémy, rady nebo zážitky. Také jsou studnicí memů, ze kterých si následně lidé dělají legraci. V našich sítích tvoří jeden z hlavních pilířů zprostředkovatelů různých sdělení směrem od streamera ke své komunitě. I Collins uvádí, že celý Facebook je protkán sítěmi, v kterých se nachází k dnešnímu dni přes dvě miliardy uživatelů (Collins 2015: 53).

Nejednou jsem si jako divák v průběhu let povšiml, že rapidně vzrostla čísla sledujících u několika kanálů, které jsem zrovna měl v oblíbenosti, a tak jsem se zajímal, co se stalo, že např. z průměrných 150 lidí, sledujících stream jich je dvojnásobek. Odpověď se téměř vždy ubírala tím stejným směrem. Performer na sebe upozornil pomocí sociálních sítí, včetně Facebooku, kde sdílel svůj streamovací kanál napříč různými, zejména herními komunitami a výsledek na sebe nenechal dlouho čekat. Můžeme tedy tvrdit, že sociální sítě mají přímý vliv na šíření a dosah livestreamingu jako takového v rámci naší společnosti.

I Instagram má svůj slogan, který ovšem jako ty ostatní není ihned viditelný, pokud se snažíme přihlásit. Zní “Zachyt’ a sdílej světové momenty” (Instagram 2021). Tato sociální síť funguje především na sdílení, jak již ze sloganu vyplývá, fotografií nebo videí. Informace se většinou přenášejí trochu jinou formou. A i na jiném principu funguje shlukování. Neexistují



Obrázek č. 5 Ukázka pozvánky na livestream (Zdroj: [Instagram.com/claina](https://www.instagram.com/claina))

zde skupiny, do kterých by se dalo přidat a uvnitř nich si psát, ale každý uživatel nebo např. firma má svůj účet, jenž lze sledovat prostřednictvím sledování jeho příspěvků nebo příběhů (krátká nahrávka, jež po 24 hodinách zmizí). Právě skrze tuto nahrávku se nejčastěji oznamuje, kdy začne např. živé vysílání na Twitchi. Další možností, jak lépe oslovit co největší obecenstvo, a to i bez nutností, aby vás sledovalo, je použití tzv. Hashtagů. Na základě vnitřního algoritmu, který nám ukazuje náhodné příspěvky se může stát, že díky předchozímu sledování určitých příspěvků, označených právě tímto stejným Hashtagem, se nám zobrazí i tento příspěvek. Toho využívají téměř všichni, kteří touží o co největší pozornost. Často můžeme vidět i několik desítek Hashtagů, díky kterým je dosah takového příspěvku daleko větší. Způsob, kterým se na Instagramu komunikuje se podle Collinse

ukazuje jako velmi efektivní a v dnešní době oblíbený (Collins 2015: 29-30, 115). I několik mých kontaktů, kteří se věnují streamování, se shodují na tom, že sociální síť, zejména pak Instagram má největší vliv na zisk nových diváků. A často je to také platforma, na kterou se nejvíce soustředí.

I přes to, že Twitter není v Česku zdaleka tak populární jako dvě předchozí sociální sítě, jistě si zaslouží zmínit. Jeho slogan je velmi výstižný. “Twitter je to, co se právě děje a o čem se právě teď mluví” (Twitter 2021). V poslední letech jsme si mohli všimnout, že významné instituce, celebrity nebo politici v České republice komunikují právě přes tuto sociální síť.

Média je sledují a velmi často na ně reagují nebo komentují jejich sdělení. Velkou raritou této sítě je, že na ní více jak tři čtvrtiny v České republice tvoří muži. Zbylé ostatní sítě to mají do roku 2019 velmi vyrovnané a odchylka je v jednotkách procent (Michl 2019). “Pokud si založíme Twitter, máme sice účet, ale stejně toho moc nevidíme. Stále jsme tzv. outsidersy. Všechn obsah i interakce, které toužíme sledovat, se nám otevřou až skrz spojení (Collins 2015: 59). Spousta placených partnerství se uzavírá právě přes tuto službu. Další z mých respondentů uvedl, že pokud komunikace neprobíhá přes e-maily, je to právě Twitter, kde si on sám sjednává většinu svých sponzorů, kterým na streamu následně dělá reklamu.

Pokud je streamer aktivní a má zájem stále rozšiřovat a upevňovat svoji komunitu lidí, tak si před každým vysíláním udělá na těchto sítích vlastní promo, reklamu, kde nejčastěji sdělí, v kolik hodin začne vysílat, co bude obsahem a na co speciálního se mohou jeho diváci těšit. Často je součástí i nějaký ten clickbait, který „má čtenáře zaujmout, šokovat a vzbudit zvědavost, za účelem co největší návštěvnosti“ (It-slovník 2020). Pro streamera je velmi důležité, aby byl neustále v kontaktu se svými diváky. Konkurence je obrovská a nikdo nechce přijít o diváky kvůli tomu, že nerozvíjí a neudrží tyto sítě.

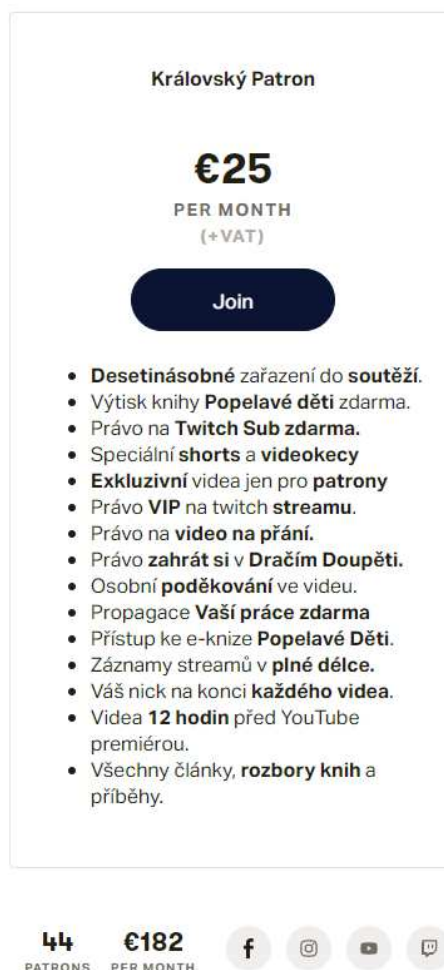
10 PATREON & ONLYFANS

Tyto dvě internetové platformy si jsou v mnohém velmi podobné. Obě fungují pouze na bázi předplatného a primárně jsou určeny pro skalní fanoušky jednotlivých uživatelů. V čem se ale poměrně razantně rozcházejí je to, jaký obsah po zaplacení několika euro poplatku, najdeme.

“Change the way art is valued” (Patreon 2021). Originální slogan této společnosti, který leccos prozrazuje. Je určený tedy primárně pro tvůrce uměleckého ražení, kteří sice svoji práci prezentují na jiných platformách, nejčastěji se jedná právě o Twitch.tv a Youtube.com, kde odkazují právě i na svůj Patreon, kde po zaplacení různě vysokého poplatku, obdržíte přístup k bonusovým materiálům, které běžně např. na livestreamu nebo videu nenajdete. Všechny tyto bonusy jsou modifikovatelné, záleží tedy na každém, jak si je nastaví a co jeho patroni obdrží za bonusy. Probíhají zde i různé soutěže, kde se zvyšuje vaše šance vyhrát na základě toho, jak vysoké předplatné si platíte. Standartně to bývá 6 stupňů. Na přiloženém obrázku můžeme vidět, jaké všechny bonusy získáme, pokud si budeme předplácet druhý nejdražší tarif tvůrce Lukas IV. Vidíme, že každý z bonusů si můžeme vybrat na jiné platformě, jedná se tedy o službu, která navzájem propojuje a tím pádem i vyztužuje naši síť. Dále vidíme i celkový počet patronů, který dotyčný umělec má a kolik z této služby měsíčně inkasuje. Jedná se tedy o naprosto transparentní službu. Celkově transparentnost je důležitou součástí livestreamingu. Jedná se o důležitý faktor a dělá ho do jisté míry unikátním. Nexistuje zde stříh, který by mohl měnit význam sdělení a většina streamerů také transparentně ukazuje, jaký má celkový počet odběratelů nebo kolik vybrali peněz na donatech. Nesmí chybět ani odkazy na sociální sítě nebo již zmíněný Twitch.tv a Youtube.com.

“Sign up to make money and interact with your fans!” (Onlyfans 2021). Tato služba vznikla v roce 2016

a od začátku fungovala velmi podobně jako Patreon. Také zde původně byly ve velké míře zejména umělci, kteří formou měsíčního předplatného nebo tzv. PPV (Pay-per-view), získávali



Královský Patron

€25
PER MONTH
(+VAT)

Join

- Desetinásobné zařazení do soutěží.
- Výtisk knihy **Popelavé děti** zdarma.
- Právo na **Twitch Sub** zdarma.
- Speciální **shorts** a **videokecy**
- **Exkluzivní** videa jen pro **patrony**
- Právo **VIP** na twitch **streamu**.
- Právo na **video na přání**.
- Právo **zahrát si** v **Dračím Doupěti**.
- Osobní **poděkování** ve videu.
- Propagace **Vaší práce** **zdarma**
- Přístup ke e-knize **Popelavé Děti**.
- Záznamy streamů v **plné délce**.
- **Váš nick** na konci **každého videa**.
- Videa **12 hodin** před YouTube premiérou.
- Všechny články, **rozbory knih** a příběhy.

44 PATRONS €182 PER MONTH f i y w

Obrázek č. 6 Ukázka patronství (Zdroj: Patreon.com/LukasIV)

ocenění za svou práci. Avšak netrvalo dlouho a tato služba, díky svým poměrně volným pravidlům, změnila směr, kterým se vydala. Resp. objevily se stovky účtů, díky kterým se o této službě pravidelně píše i v těch nejčtenějších novinách světa. Novinové titulky jednotlivých článků v New York times mluví samy za sebe. “How OnlyFans Changed Sex Work Forever” (Bernstein 2019) nebo OnlyFans Isn't Just Porn ;)” (Shane 2021). Důvod, proč se o nich bavíme v této práci je ten, že i velká řada, zejména streamerek na Twitch.tv používá tuto službu a jelikož nejsem předplatitelem ani jedné z nich, můžeme se pouze dohadovat, jaký obsah tam mají. Druhý novinový titulek nám dává jistou naději, že se tam vyskytuje i jiný obsah.

11 YOUTUBE

“Broadcast Yourself” tak zní slogan patrně nejznámější platformy k nahrávání uživatelských videí. Společnost byla založena v roce 2005 a hned další rok ji koupil Google (Hosch 2020). Na rozdíl od Twitchu je povědomí o jeho existenci daleko větší, a to i napříč různými věkovými skupinami. I přes to, že se Youtube nesoustředí v dnešní době pouze na to, co jej proslavilo – téměř nekonečný archiv videí, zaměřených od muziky, přes vlogy až k všelijakých návodům, či zlepšovákům, které nám mají ulehčit život, stále tvoří dominantní obsah. Jako minoritní můžeme brát jejich sekci se živým vysíláním, která ani zdaleka nedosahuje popularity, jaké se těší Twitch.tv. I mezi akademickou obcí je Youtube daleko více prozkoumaný než Twitch. Velmi důkladně se jí věnují a popisují v publikaci Digital Anthropology, kde Youtube popisují takto: „Jedná se o web pro sdílení videí, kde mohou uživatelé nahrávat, sdílet a zobrazovat širokou škálu uživatelsky generovaného videoobsahu, včetně filmů, televizních klipů, hudebních videí a amatérského obsahu” (Horst 2013: 120).

Avšak obě tyto služby jsou navzájem tolik provázané samotnými uživateli, že to nelze v této práci ignorovat. Pokud o někom tvrdíme, že je “Júuber”, je pravděpodobně zároveň i streamer. Zcela záměrně jsem využil toto žoviální a zčeštělé označení pro youtubera, jelikož narozdíl od streamera, je mezi určitou generací hojně využívané a jistým způsobem mainstreamové, na rozdíl od „strýmera“.

Autoři velmi často a rádi využívají tzv. dvojí monetizace jejich úsilí. V praxi to znamená, že ze živého vysílání, kde inkasují Subscriby atd., udělají sestřih, jenž následně nahrají na Youtube. A tam, pokud video splňuje zásady komunity, je zpoplatněno. Tato pravidla jsou mimochodem velmi podobná těm, které jsou platné pro Twitch. Důvod je jednoduchý, musejí vyjít vstříc stejným společnostem, majících u nich placenou propagaci. Spousta velmi úspěšných streamerů také vzešla právě z Youtuberů. Jako důvod bychom mohli vidět to, že Youtube vznikl dříve a také o něm bylo daleko větší povědomí i v letech, kdy už např. fungoval Twitch.tv. Jako příklad můžeme uvést patrně i největšího a nejznámějšího českého streamera Agraela, jenž původně začínal s tvorbou na Youtube. Spoustu let tvořil na obou platformách, ale cca v prosinci 2020 přestal natáčet videa na Youtube a věnuje se již pouze streamování na Twitchi.

12 ROLE TECHNOLOGIE

Je naprosto zřejmé, že aby mohly vzniknout podobné platformy digitální kultury, je zapotřebí existence techniky a technologie, která to umožní. Dnešní doba podobným fenoménům velmi nahrává. Rychlost, s jakou se tyto technologie upínají kupředu, nikdy nebyla tak velká. Stačí si vzpomenout např. na paměťové úložiště, kdy jsme se z Flash disků o velikosti 128 megabytů dostali během velmi krátké doby až na terabyty (milionkrát víc). Stejně jako v tomto případě šel vývoj i u dalších komponentů důležitých pro streamování velmi rychlou cestou. To s sebou neslo i další velmi důležitý fakt a to ten, že postupně zlevňovaly a stávaly se čím dál tím více dostupnými i pro méně majetné vrstvy populace. To umožnilo tak masivní rozšíření, kterého jsme svědky dnes.

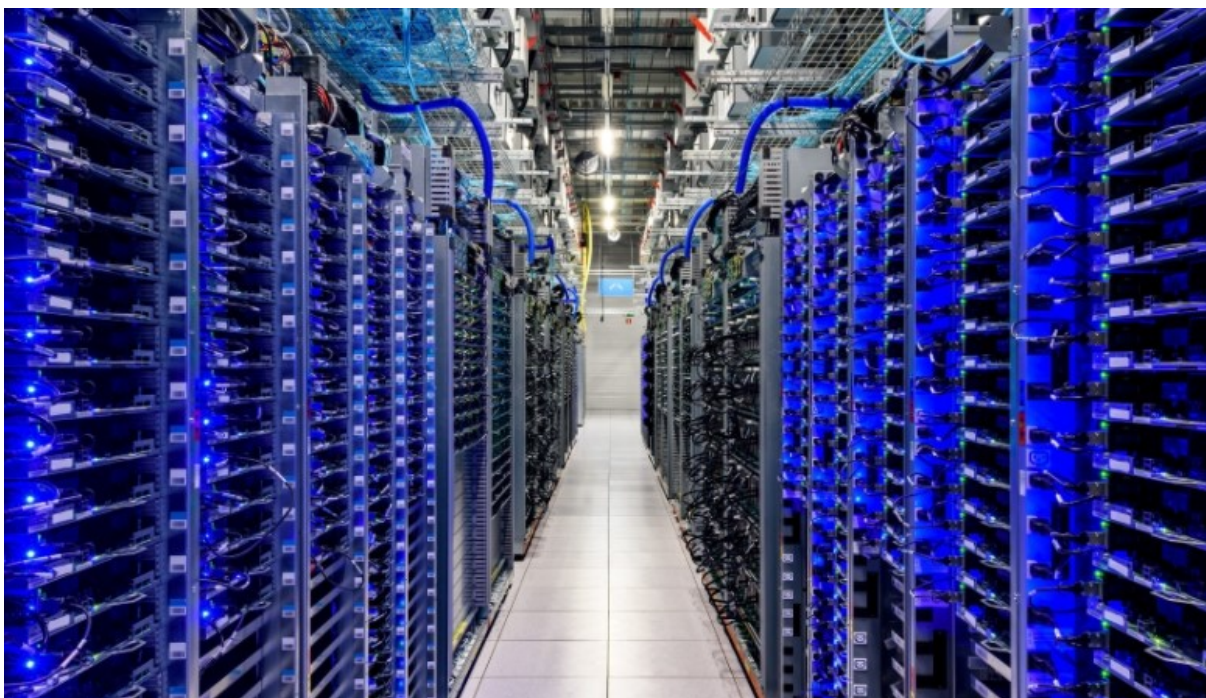
Kromě technického zázemí, hrál důležitou roli i internet, díky kterému je vůbec sledování možné. “Teprve v roce 2010 oznámil Český statistický úřad, že podíl českých domácností připojených k internetu překonal magickou hranici 50 %. Další důležitý milník nastal v roce 2012, kdy se masivně začalo šířit, nejen v České republice, mobilní internetové připojení” (Švarcová 2018). Na samotný internet můžeme pohlížet několika úhly pohledu. Jak pojednává Christine Hine ve své knize *Virtual Ethnography*, existují minimálně 3 přístupy k tomuto Black boxu, jenž nazýváme internetem. Samotný internet můžeme chápat jako kulturu, která nám dává prostor pro vyjádření se a setkávání (virtuální), probíhá zde také velká kulturní výměna napříč již etablovanými kulturami. V porovnání s face-to-face komunikací chybí spousta aspektů a není tak bohatá (Hine 2000: 14-15).

Druhý pohled uvádí internet jako kulturní artefakt. Skládá se z nepřehledně velkého množství technikálií, různých programovacích jazyků atd. Black box to však v této práci vystihuje naprosto nejlépe. Umíme s ním zacházet, také víme, k čemu je, ale téměř nikoho ze všech miliard uživatelů nezajímá, jak přesně funguje. Jedná se o produkt lidství, s nesmírným dopadem na většinu z nás, utvářený sociálními procesy a dává nám zpětně informace o nás samotných, jelikož my jsme jej stvořili a dále jej formujeme k našim službám (Hine 2000: 27-38).

“Podle třetího pohledu vše závisí na schopnosti internetu přenášet informace mezi počítači. Již v jeho počátcích byl předpovězen jeho budoucí možný a velký dopad na základě jeho distribučního systému pro informace“ (Hine 2000: 2).

Rychlé šíření zejména mobilního internetu urychlila “technologická revoluce” v podobě chytrých telefonů, bez kterých by si jistě někteří nedokázali život dnes představit. Již se nejedná pouze o zařízení k volání nebo posílání SMS. V posledních letech jsme svědky individualizace, otisku identit a prudkého nárustu funkcí, jež nám tato zařízení umožňují. Ať už se jedná o placení pomocí telefonu, internetového bankovníctví a o mnoho dalšího. Krátce poté přišly na svět i tablety a další elektronika, která měla dostatečně silný hardware, aby umožňovala sledování videí nebo právě živých vysílání.

Důležitou roli v celé naší síti hrají zejména 3 hlavní složky, spadající do těchto technologií. První jsou obrovské serverovny, které mají na starost sami společnosti, které poskytují nějakou službu. Jedná se o obrovské haly plné té nejvyspělejší technologie, díky nimž se obraz a zvuk dostane od zdroje k cíli. Tedy od streamera k divákovi. Kromě této funkce zastávají i další funkci, a to archivační.



Obrázek č. 7 Datacentrum – ilustrační obrázek (Zdroj: dc-nn.com)

Právě v těchto centrech se také ukládají a protékají všechna data, která na tyto platformy uživatelé vloží. Miliony gigabytů každý den. Těchto serveroven je obrovské množství a navzájem jsou propojeny. Důvod, proč nejsou uložena data jedné společnosti na jednom místě je ten, že pokud tato služba funguje celosvětově, bylo by velmi nepříjemné např. v Evropě čekat na odezvu serveru z Nového Zélandu. Proto společnosti mají strategicky rozmístěné tyto sklady informací napříč celým světem, aby poskytovaly co nejlepší službu. Figuruje zde řada

důležitých politických, ekonomických i sociálních faktorů, jež mají velký vliv na to, kde tato centra vyrostou. Např. západní svět, chápající Čínu jako bezpečnostní hrozbu jistě nepostaví své datacentrum tam, ale vyberou si jinou, méně rizikovou oblast. Jak je zřejmé z obrázku č. 8, rozměry těchto datacenter jsou masivní a lépe nám umožní pochopit roli tohoto Blackboxu.



Obrázek č. 8 Pohled na datacentrum – ilustrační obrázek. (Zdroj: Cbtnuggets.com)

Jako druhou důležitou složku můžeme brát vybavení, které potřebuje streamer, aby mohl živě vysílat. Je složené ze dvou hlavních komponentů – Softwaru a Hardwaru. V případě Softwaru existuje celá řada přenosových programů, které může performer používat. Nejrozšířenější je však OBS. Open Broadcaster Software, je velmi oblíbený z několika důvodů. I pro nepříliš zkušeného amatéra má až intuitivní ovládání, které zvládne téměř každý, kdo někdy pracoval s podobnou technologií. Zároveň poskytuje i ty nejmodernější služby, jaké v tomto odvětví existují a dává tak možnost streamerovi nastavit vše tak, jak si přeje. A na rozdíl od svých konkurentů je volně dostupný, není tedy třeba nic platit nebo stahovat neaktuální verze. Kromě tohoto přenosového programu je samozřejmě zapotřebí funkční operační systém, jenž umožní hladký chod, ideální a také velmi oblíbený je Windows 10. Dalším velmi často používaným softwarem je Streamlabs, který do jisté míry dokáže nahradit i OBS, ale zároveň poskytuje další funkce. Nejčastěji se používá spolu s OBS. Ve Streamlabs si performeři mohou nastavit různé alerty, které se ukáží, když je někdo finančně podpoří atd. Nejen že tato aplikace reaguje na nějakou akci od diváků, ale také zároveň velmi přehledně

ukáže streamerovi vše, co si nastaví. Nejčastěji se jedná o jmenný seznam diváků, kteří zaklikli Follow, Subscribe nebo Donate, aby jim mohli jmenovitě poděkovat.

Hardware, tedy technika, která umožňuje hladký chod obsahu, jenž performer vysílá, je naprosto klíčová. Představme si, jak náročné jsou např. nové hry, které jsou mezi diváky tak populární a do toho ještě musí zbýt dost výkonu na to, aby se obraz zpracoval a odeslal přes serverovnu až k divákovi, streamuje-li tedy dotyčný streamer z počítače. Může také streamovat např. pomocí mobilního telefonu. Tímto způsobem vysílají nejčastěji IRL streameři, kteří zkrátka nemohou mít desktopový počítač s sebou na svých toulkách světem. Ovšem u tohoto obsahu se automaticky počítá s horší kvalitou obrazu. Zde hraje většinou důležitější roli připojení, jelikož nemůže být pevné. Řešení, pro co nejlepší kvalitu přenosu a zároveň i kvalitní herní zážitek pro streamera, přišlo teprve nedávno. Není známé, kdo jej vymyslel, ale jedná se o tzv. Dual stream PC setup. Tedy o použití druhého streamovacího počítače, který bude zpracovávat zvuk a obraz z prvního – herního. Tím se dosáhne té nejvyšší možné kvality, které lze. Je zřejmé, že to s sebou nese vysoké pořizovací náklady, avšak z vlastní zkušenosti vím, že pokud se někdo rozhodne pro toto řešení, rychle se mu investované zdroje vrátí. Kromě počítače s myší a klávesnicí je také nesmírně důležitá webkamera, díky níž mohou diváci vidět své oblíbené streamery, jak se tváří a co dělají během různých situací. Movitější performeři používají místo webkamer kvalitní digitální fotoaparáty s celou řadou funkcí, a hlavně perfektním obrazem. V některých studiích, odkud se vysílá, nechybí ani profesionální světla, která mají také velký vliv na kvalitu přenášeného obrazu.

Další samozřejmostí je již zmíněný přístup ke kvalitnímu internetu, který je nezbytný pro všechny tři zde popisované složky. Minimální rychlost internetu by měla být 5 Mb/s pro download i upload. Cokoli nižšího by mohlo způsobovat problémy. Jako ideální rychlost připojení služba uvádí dvojnásobek té minimální (Twitch 2021). Důležitá je také i stabilita. Nic neodradí od sledování streamu tak, jako nestabilní přenos. Zde můžeme opět uvést celou řadu příkladů, co se děje, pokud vypadává vysílání. Streamera na to nejčastěji upozorní diváci v chatu, kteří začnou psát F – jako vyjádření soucitu, že „umřelo“ živé vysílání. Podle známého sloganu – „Press F to pay respects“. Streameři většinou reagují tím, že restartují vysílání, jestli se nejedná o nějakou drobnou technickou vadu nebo začnou informovat diváky díky mobilnímu internetu v telefonu a pomocí Twitchchatu, že je vše v pořádku a situaci řeší, ať chvilku vydrží, že se na tom pracuje. I krátký výpadek může zapříčinit to, že přijde o velkou část diváků, neochotných čekat. Počet se odvíjí od situace.

Třetí a poslední složkou je technika a technologie potřebná k přijímání obrazu. Jde o tu nejméně nákladnou a nejvíce rozšířenou z těchto tří. Jako přijímač nám poslouží běžný chytrý telefon, klidně i starší notebook, tablet, chytrá televize a desktopový počítač. Nezbytné je připojení k internetu.

Adaptace hraje velmi výraznou roli i na poli byznysu. Velké společnosti, o kterých je zmiňováno v této práci, tak všechny mají své aplikace vyvinuté pro všechny tyto druhy přijímačů. Podporované jsou také všechny druhy operačních systémů. Ať už se jedná o Mac, Windows, Android atd. Důvod je velmi jednoduchý. Jde jim o co nejjednodušší a nejhladší chod svých produktů na všech používaných zařízeních, aby měli co nejvíce uživatelů.

13 TWITCH.TV

Twitch.tv je streamovací platforma umožňující každému, kdo je přihlášený, má potřebné technické zázemí a kvalitní připojení k internetu, aby živě vysílal obsah slučující se s pravidly komunity svým divákům. Zároveň umožňuje i nepřihlášeným uživatelům sledovat tato živá vysílání, ovšem s jistými omezeními. Aby se uživatelé zpřístupnily všechny možnosti, které tato služba skrývá, musí být přihlášený. Hlavní rozdíl mezi touto streamovací platformou a televizí, kterou můžeme do jisté míry brát jako předchůdce nebo alternativu, minimálně ve vyplňování času svých diváků, jsou následující. Obsah na Twitch.tv je tvořen „zdola“. Neexistuje žádná centralizovaná redakce, která by řídila dramaturgii, co se kdy, kde a jak bude vysílat. Jediné, co je plošně regulované, tak jsou pravidla, která musí být dodržována a na které dohlíží jednotliví komunitní správci, aby vše probíhalo v rámci mantinelů, které jsou jasně stanoveny a každý streamer s nimi musí souhlasit, aby mohl začít živě vysílat.

Abychom mohli vůbec mluvit o aktérských sítích napojených a vytvářených streamery na Twitch.tv, musíme si tuto platformu pro živá vysílání velmi jasně a srozumitelně vysvětlit, jak vlastně funguje, stručně se ponořit do její historie a zároveň se podívat, jak vypadá v dnešní době. To vše je totiž nezbytné pro to, abychom mohli sít' dále mapovat a rozuměli jsme vazbám, které vznikají.

„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“ (Klouček 2019: 11).

Vznik Twitch.tv se datuje k červnu roku 2011. Založena byla již zmíněným Justinem Kanem a Emmettem Shearem. Na rozdíl od svého předchůdce v podobě Justin.tv, byl Twitch.tv od samého začátku stvořen pro živé přenosy videoher. Zprvu zde bylo pár desítek až stovek kanálů, mohli bychom je nazvat průkopníky, avšak jak se světem začal šířit E-sport, tak rostla i popularita a všeobecné povědomí o existenci této služby, zaměřující se právě na živé přenosy z této oblasti. Jmenovitě se zde odehrávaly turnaje ve videohrách jako je Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends. Oba tyto videoherní giganti vysílali své šampionáty právě přes

Twitch.tv a zároveň ve svých herních rozhraních propagovali své Twitch.tv kanály, aby měli co největší sledovanost. Tyto hry se těšily velké popularitě, a proto si diváci a budoucí streameři (Shroud, Marty_vole) našli cestu k této platformě pro živá vysílání. Postupně se zde objevili i profesionální hráči, kteří streamovali svůj „trénink“ a zároveň si tím i do značné míry přivydělali. O tom více v kapitole zaměřené na monetizaci. Krátce po příchodu profesionálních hráčů na scénu, přišla i daleko početnější skupina streamerů, a to obyčejní hráči, splňující dostatečné hardwarové požadavky. Ti většinou nemohli nabídnout ten nejkvalitnější gameplay, ale za to často poskytovali o mnoho lepší zábavu a lidé je sledovali pro pobavení.

Další důležitý milník pro tuto společnost nastal v srpnu roku 2014. Amazon Jeffa Bezose koupil Twitch.tv za 970 milionů amerických dolarů od jeho původních majitelů J. Kana a E. Shearema (Gittleson 2014). Ve své době se jednalo o největší a neznámější službu pro živé přenosy na světě. V dnešních dnech již tuto možnost poskytuje daleko více platform. Můžeme mezi ně zařadit Youtube.com, Instagram nebo i Facebook. I přes to, že každá z těchto služeb se soustředí na trochu jiný obsah živých vysílání, ani zdaleka spolu nepokryjí obsah, který nabízí divákovi Twitch.tv. Např. v oblasti vysílání hraní her, Twitch.tv přenese více jak 90 % veškerého obsahu, který je ke shlédnutí na internetu, denně má přes 27 milionů návštěvníků a 6 milionů streamerů streamuje alespoň jednou měsíčně (Epstein 2021). Aktuální hodnota Twitch.tv jako společnosti se pohybuje někde okolo 15 miliard amerických dolarů.

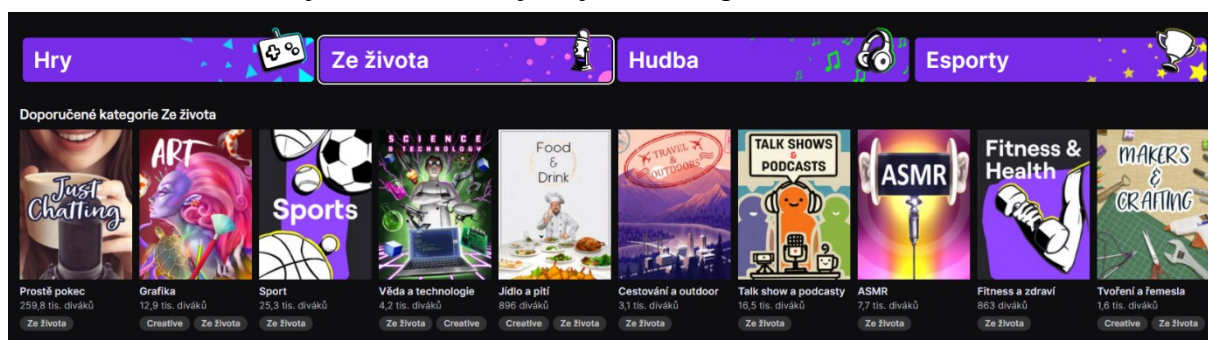
Víme tedy, že platforma patří jednomu ze dvou nejbohatších lidí na světě, za poslední roky roste neuvěřitelným tempem, na rozdíl od velké části spektra podnikání ji nijak negativně neovlivňuje aktuální pandemická situace, naopak ze své zkušenosti a svého pozorování vím, že streameři zažívají v posledním roce rekordní počty diváků i aktivní předplatné na svých kanálech. „Herní průmysl v posledních letech představuje odvětví s vysokým růstem a jen za rok 2020 stouply jeho výnosy o 37 %, protože pandemie zvýšila poptávku po hraní jako formu socializace a zábavy. Mnoho tradičních volnočasových aktivit je kvůli COVID-19 omezeno a herní průmysl se tak nejenže výrazně rozrůstá, ale navíc dosahuje i velkých zisků“ (Garnry 2021). Do této sekce průmyslu samozřejmě spadá i Twitch.tv, jehož prostřednictvím se nejčastěji představují právě nové herní trháky společnosti.

13.1 OBSAH

Content, který platforma Twitch.tv je tak obsáhlý a různorodý, že prakticky nemá konkurenci, co se týče objemu přenášovaných dat. Pokud bychom jej chtěli k něčemu připodobnit, jednalo by se pravděpodobně o kabelovou televizi, kde máme na výběr každý den ke sledování více než 200 tisíc programů, které se ještě během měsíce obměňují. Většina z nich sice nevysílá každý den, ale jen několik hodin týdně, ale z předešlých čísel je nadmíru jasné, jak obrovský má divák výběr.

Dříve byla naprostá většina všech živých přenosů zaměřena na livestreamy videoher, což zejména v dnešní době již neplatí z několika důvodů. V čase covidových karantén si k Twitchi našla cestu spousta lidí, kteří dříve mohli např. cestovat, vystupovat před lidmi na živo v divadlech, na ulici nebo kdekoli jinde a chybí jim obecnost, což teď samozřejmě není možné. V době psaní této práce dokonce platí zákaz vycestování za hranice okresu bez jasného a písemného důvodu, zároveň sportovat a pohybovat se smí pouze v rámci katastru obce, kde člověk bydlí a mnoho dalšího. Lidé tedy tráví daleko více času doma a někteří z nich si najdou cestu k Twitchi. „Zatímco v lednu roku 2020 bylo evidováno okolo 4 milionů aktivních streamerů a v únoru 3,7 milionu, tak po vyhlášení prvních karantén a zákazů vycházení se počet streamů téměř zdvojnásobil, v měsících duben a květen na 7,2 milionu“ (Lifestyleasia.com 2020).

Čtyři hlavní obsahové podkategorie jsou: Hry, Ze života, Hudba a Esporty. Dále se některé z nich rozvětvují na další, které jsou ještě více specifické viz obrázků níže.



Obrázek č. 9 Kategorie na Twitch.tv (Zdroj: Twitch.tv/directory)

Toto rozdělení pomáhá zejména novým divákům, kteří zatím nefollowují žádné kanály, aby si našli to, co se jim bude líbit, bez obtíží. Pokud se jim nějaký kanál zalíbí, mohou jej jednoduše followovat (zařadit do oblíbených) a snadněji ho bez hledání najdou.

Domnívám se, že toto rozdělení je důležité nejenom pro uživatele této platformy, ale i pro naši aktérskou síť. Každá skupina i podskupina je něčím specifická. Láká určité spektrum diváků, které by jinak ani nenapadlo, že někdo může vysílat zrovna to, co dotyčného zajímá a o čem neměl dopředu tušení, na co tu může narazit. Jasná a přehledná struktura je základ v dnešní době přehlcené informacemi, kde se každý snaží zaujmout. V následující části textu se budeme věnovat jednotlivým hlavním sekcím, které nám Twitch.tv nabízí.

13.1.1 ART

V této sekci máme kanály, zabývající se nejrůznějšími typy umění. Za poslední rok se právě tato sekce nejvíce rozrostla. Důvodů můžeme nalézt jistě více. Prvním je bezpochyby ten, že ze dne na den zmizela možnost přímého kontaktu s diváky, resp. byly zakázána většina platform z epidemiologických důvodů, kde do té doby mohli umělci vystupovat (divadla, živé koncerty, vystupování na ulici). Jako druhý bych uvedl přirozený vývoj i v tomto odvětví. Je možné, že by se to stalo i bez pandemie, ovšem tu takto můžeme vnímat jako silný katalyzátor.



Obrázek č. 10 Bob Ross (Zdroj: [Bbc.co.uk/programmes/m000hjkz](https://www.bbc.co.uk/programmes/m000hjkz))

Dříve jsme zde vidávali zejména malíře a všelijaké kreslíře, kteří malovali ať už klasickými barvami na plátna nebo digitálně pomocí různých softwarů na tabletech nebo počítačích, což lze brát téměř jako klasické odvětví, které spolupůsobil právě v online prostředí této streamovací platformy. Nechybí ani streamování velmi známého televizního pořadu Boba Rosse – The Joy of Painting na kanále BobRoss, který má desetitisíce aktivních sledujících, kteří se kochají mistrností tohoto již zesnulého malíře z Floridy. Dříve jsme mohli narazit

většinou na amatérské zpěváky, kteří si tzv. nanečisto zkoušeli, jaký bude ohlas na jejich tvorbu. Nyní zde můžeme potkat performery, kteří běžně dříve vystupovali na koncertech nebo hudebních festivalech a teď nemají tu možnost, a proto se rozhodli, že si najdou obecenstvo tímto způsobem. Nechybí zde ani méně tradiční druhy umění, jako je např. Bodyart nebo tanec. Není neobvyklé, že všichni tito vysílající si pomocí svého vysílání shánějí zakázky, na kterých potom pracují naživo, před očima diváků.

13.1.2 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“ (Klouček 2019: 12). Vysílání tohoto obsahu se také velmi rozšířilo od dob, kdy jsem o něm referoval ve své předchozí práci. I v České republice máme několik úspěšných streamerů, zabývajících se výhradně tímto obsahem. Příkladem je kanál uživatele travajs_69, jenž již delší dobu streamuje zemědělské práce ze sedadla traktoru nebo i kombajnu celoročně. Na rozdíl od již zmíněného Skandinávce se daleko více věnuje svým divákům, např. téměř neustále interaguje s chatem. Velmi často zde také můžeme narazit na různé programátory, kteří si zpestřují práci komunikací s Twitch chatem. Zároveň svým divákům předávají své znalosti a často jim pomáhají s jejich problémy, týkajícími se této problematiky.

13.1.3 FOOD AND DRINK

Druhý a také velmi často používaný výraz pro tuto sekci je Social Eating. Ten pravděpodobně daleko více vystihuje, o co v této kategorii jde. Pro někoho, kdo nezná Twitch.tv to může vypadat zvláště, ale lidé se vážně dívají na to, jak si ostatní pochutnávají na svém jídle. Kanály zde můžeme rozdělit na dvě rozdílné sekce. Do první spadají streamy, které označí svůj obsah vysílání Food and drink pouze po dobu toho, když jedí jídlo a poté zase přepnou na jinou

kategorii, které se věnovali před tím. Do druhé můžeme počítat kanály, které se přímo na tento obsah zaměřují a někteří na něm mají dokonce i postavenou kariéru. Jeden z nejúspěšnějších youtuberů, Furious Pete, jenž má více jak 5 milionů odběratelů na Youtube.com, což je ekvivalent followera na Twitch.tv, nikoli placený odběr, také často vysílá živě právě v této sekci. Specializuje se na dvě věci. První je cestování po světě a ochutnávání lokálních pokrmů a tou druhou je závodění v požívání, je tedy profesionálním jedlíkem. Jemu podobných je velká řada dalších streamerů. Velmi často zde tito streameři dávají hodnocení restauracím a podnikům, na jejichž jídle si pochutnávají. Stejně jako v herním průmyslu i zde můžeme vidět reklamy na různé společnosti nebo restaurace. Díky těmto streamerům se tedy aktérské sítě vázané na Twitch.tv propojují a upevňují vazby i na tento sektor služeb.

13.1.4 ASMR

Zkratka pro autonomní senzoryckou meridiánovou reakci. Z výzkumu Nicka Davise a Emmy Barratt víme, že ji umožňuje moderní technologie velmi citlivých mikrofonů. „Náš mozek reaguje na poslech těchto zvuků a vyvolává mravenčení“ (Barratt 2015: 1). „Jedná se o subjektivní zážitek, při kterém se rapidně zvýší krevní aktivita v oblasti mozku a má to za důsledek brnění pokožky“ (Keiles 2019). Z popisků většiny streamů, zabývajících se tímto obsahem se dále dozvíme, že aby ASMR správně fungovalo, je třeba sluchátek, která lépe přenesou zvuk než reproduktory telefonů nebo počítačů a také, že se nejedná o univerzální jev, který funguje pro všechny. Někdo zkrátka nereaguje nijak na poslech těchto zvuků. Jedná se o sekci, kde masivně dominují streamerky. O oblíbenosti nejen této sekce hovoří čísla z března roku 2021, kdy streamerka Amouranth, která se tedy kromě jiného věnuje právě i ASMR, vedla v žebříčku nejvíce sledovaných hodin,

13.1.5 SOCIAL – JUST CHATTING

Stále více a více populární kategorie. Pokec streamera s jeho diváky do jisté míry nahrazuje chybějící sociální interakce v době pandemie, lidem zkrátka chybí komunikace a toto je jedna z cest, která se nabízí. Podobně jako u Food and Drink kategorie i zde je velká část vysílání pouze dočasná a často zařazená na konec nebo začátek vysílání. Např. největší český streamer Agraelus ji vždy zařazuje právě takto, aby se pobavil se svými diváky před hraním nějaké hry. Má to samozřejmě více účelů. Kromě udržování vazeb se svým obecnstvem také tímto způsobem čeká, dokud nepřijde více lidí kvůli hlavnímu obsahu, v jeho případě nějaké videohře. „Meme review“ tedy přehlídka nebo posouzení Memů (nejčastěji obrázků nebo video s vtipným nebo kontroverzním obsahem šířený pomocí internetu), které vytvořili nebo našli diváci a nahráli je na místo k tomu určené. K nahrávání a následnému hodnocení těchto memů se používají primárně dvě služby. Jednou je Reddit a druhou Discord. O obou podrobněji ve vlastní kapitole.

13.1.6 TALK SHOW A PODCASTY

Tuto dříve značně rozšířenou kategorii hlavně na mezinárodní scéně v posledních letech udupalo konkurenční prostředí na Youtube.com, kde se asi podobným projektům vede lépe než na Twitch.tv. Nikde jsem nenašel žádné vysvětlení, proč tomu tak je, ani nikdo z tázaných neodpověděl, proč odešli z Twitche na Youtube. Moje domněnka je taková, že na Youtube je pravděpodobně větší divácká základna a tyto pořady tam lépe prosperují.

13.1.7 IRL

In Real Life – ze života. Název pro kategorii, která v sobě ukrývá několik dalších podkategorií pro snadnější vyhledávání a orientování. Sport je první z nich. Nutno říci, že se jedná pouze o přenos živého sportu. Žádné videohry zaměřené na sport zde nenajdeme. Nejčastěji se jedná o

nějaké amatérské zápasy/soutěže několika jednotlivců, hrajících třeba kopanou, ale občas jsou zde k vidění i přenosy zápasů různých sportovních odvětví s desítkami tisíc diváků, např. MMA.

Věda a technologie jsou další subkategorií v této sekci. Živé přenosy několika ptačích budek naráz s komentářem autora – ornitologa nebo pokusy s chemikáliemi podobné těm, co známe z hodin chemie ze základních a středních škol jsou přesně tím, co zde můžeme vidět.

Ačkoli není příliš přívětivá doba pro cestování, na Twitchi můžeme i nyní najít přenosy z těchto aktivit. Téměř vždy se jedná o přenosy s horší kvalitou přenosu, neboť je prováděný přes mobilní telefony a mobilní data.

Tvoření a řemesla jsou poslední větší podkategorií. Je plná domácích kutilů a různých modelářů, kteří si zde zkouší svoji zručnost. Také zde můžeme nalézt kupu návodů téměř na vše, pokud si projdeme záznamy vysílání. V tomto je ovšem daleko uživatelsky příjemnější konkurenční Youtube, který se zaměřuje na natočená videa. Pokud bychom chtěli např. vysílat skládání Lega nebo pletení vlněných ponožek, zařadíme se do této kategorie. Koncept IRL streamování do jisté míry připomíná tzv. lifelogging a lifestreaming spojený do jednoho. Oba tyto termíny vznikly před více než dvaceti lety. “Lifestreaming je časově řízený tok dokumentů, který funguje jako diář vašeho elektronického života. A Lifelogging, tedy zaznamenávání a zveřejňování všedních zážitků s cílem sdílení veškerých informací života jednotlivce” (Deuze 2015: 86).

13.1.8 VIDEOHRY

Jedná se o největší segment, jež nám platforma nabízí. Díky tomuto obsahu je nyní Twitch.tv tam, kde je. Na špičce pomyslné livestreamové pyramidy. Ze začátku to byla právě tato kategorie, která sem lákala všechny ty diváky a hlavně performery. Quin69, novozélandský streamer jednou na svém vysílání řekl, že důvod, proč streamuje právě zde je ten, že Twitch je zkrátka nejlepší. V aktuální situaci nemá konkurenci. Avšak pokud v budoucnu vznikne něco lepšího pro něho i jeho diváky, nemá problém přejít.

I v dnešní době připadá majorita všech živých přenosů právě na tuto sekci. Twitch.tv si uvědomuje, jak náročné pro diváka může zorientovat se, proto nabízí třídění podle her, sestupně

podle počtu diváků. Pokud si již vybereme hru, mezi prvními jsou zpravidla kanály vysílající v našem jazyce, popř. podle námi nastaveného jednoduchého filtru nebo předchozího sledování, jsme-li přihlášení. Pod nimi jsou zase sestupně podle počtu diváků seřazeny zbylé kanály s tímto obsahem.

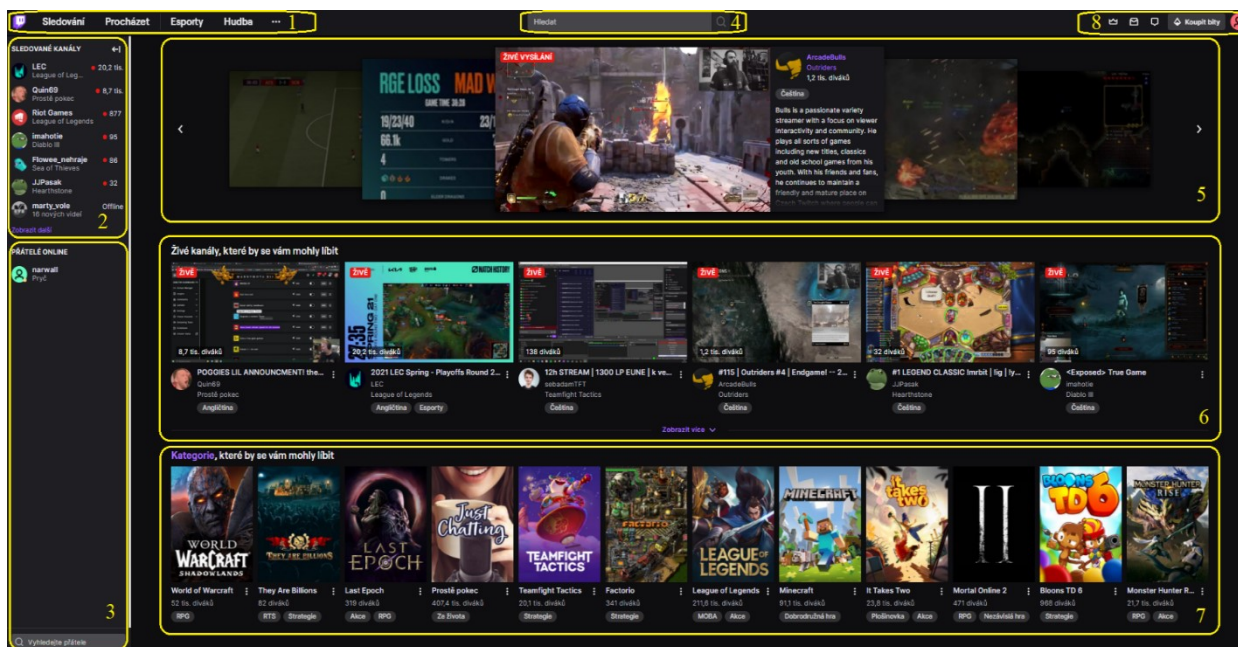
13.2 KULTURA PROSTŘEDÍ

Kultura rozhraní má nesmírný vliv na celistvost celé naší sítě. Jinými slovy ji můžeme pojmenovat User Interface (UI). Tvoří pevný základ, na který se dále navazuje zbytek aktérů. Další velmi důležitou roli zde hraje User Experience (UX). Obě tyto složky v rámci Blackboxů mají několik společných parametrů, a také několik odlišných. Obě jsou zaměřené na uživatele tak, aby co nejvíce vyhovovaly jejím potřebám, avšak UX je pro uživatele neviditelný, na rozdíl od UI, které je tvořeno právě vizuálně. UX je dále navržen tak, aby splnil uživatelské požadavky, zatímco UI je množina vizuálních návrhů, animací a interakcí, aby co nejlépe naplnilo požadavky UX. Součástí celé struktury je samozřejmě i kód, ale to už bychom se dostali do úplně jiné roviny (Bandyopadhyahy 2015 :157). Rozdíl mezi nimi a také jednotlivé vrstvení v rámci tohoto Blackboxu velmi názorně ilustrují následující obrázek.



Obrázek č. 11 Rozdíl mezi UI a UX (Zdroj: cojeuxui.cz)

“S růstem nejen sociálních médií se vyvíjí i uživatelská rozhraní, jsou atraktivnější a často jsou do nich začleněny i kulturní charakteristiky, jež je proměnlivá např. podle zvoleného jazyka, jelikož výzkumy naznačují, že pro uživatele je pohodlnější při interakci s uživatelským rozhraním, pohybovat se ve své vlastní kultuře” (Almakky 2015: 107). Za léta své existence si Twitch.tv dává velmi záležet, aby byl uživatelsky co nejpříjemnější a nejpřehlednější. “Termín kyberkultura lze definovat prostřednictvím futuristické a technologicky utopistické perspektivy, jako symbolický kód nové informační společnosti, jako soubor kulturních postupů a životních stylů souvisejících se vzestupem síťové výpočetní technologie” (Kozinets 2010: 12). Na následujícím obrázku si ukážeme, co první uvidí uživatel, který si ve svém internetovém prohlížeči zadá Twitch.tv. Defaultní jazyk webu je čeština pro uživatele připojené z České republiky, ale na výběr jsou i desítky jiných jazyků.



Obrázek č. 12 Ukázka prostředí (Zdroj: Twitch.tv)

Pro přehlednost jsem vymezil a očísloval jednotlivá pole, aby byla snazší orientace v obrázku. První pole je takový jednoduchý rozcestník nebo křížovatka, chceme-li. Fialovo bílá ikonka Twitchu nás vrátí vždy na tuto prvotní obrazovku, jestliže se dostaneme někam, kam jsme nechtěli. Tlačítko „sledování“ otevře seznam všech našich sledovaných kanálů, na kterých máme tzv. follow. Urychluje to orientaci mezi kanály, sledujeme-li jich více. Esporty, hudba a ikonka tří teček nás dostane již do jednotlivých kategorií, které jsme si popisovali výše.

Druhé pole je vyhrazené čistě pro sledované kanály. Jedná se o rychlejší způsob, jak si pustit našeho oblíbeného streamera, který právě vysílá. Nevýhoda toho ovšem je, že tam nejsou

všichni, pokud je online více sledovaných streamerů. V tu chvíli je jednodušší použít tlačítko sledování z předešlého pole.

Třetí pole je vyhrazené pro tzv. přátele, které můžeme znát např. z Facebooku. Na první pohled je vidět, že minimálně v mém případě nejde o velmi využívanou funkci. Na spodní hraně máme funkci vyhledání přátel, kdybychom se chtěli s někým spojit. Jediná funkce, kterou nám přidání si někoho do přátel přinese je ta, že můžeme vidět, co zrovna sleduje, má-li to dotyčný nastavené a zároveň rychlejší posílání soukromé zprávy adresátovi.

Čtvrté pole je standartní vyhledávač, kde si můžeme najít rovnou danou kategorii, jež nás zajímá, kanál nebo i samotného uživatele, kdybychom chtěli někoho kontaktovat.

Páté pole je velmi zajímavé. Je jedním z cílů každého streamera se tam dostat. Jedná se o výběr z kanálů, nejčastěji v uživatelské jazyce, které se automaticky spustí a je to tak naprosto nejlepší reklama, kterou přímo na Twitchi může daný kanál mít. Je velká šance, že pokud někdo zapne Twitch.tv poprvé, jako první si rozklikne právě tento kanál a již další nebude ani hledat. Je velmi složité se tam dostat z několika důvodů. Konkurence je obrovská, neexistují žádné přesně vypsání podmínky, co musí kanál splňovat, aby se tam mohl objevit, takže to streamer nemá téměř možnost ovlivnit. Známých je pouze pár parametrů, které jsou téměř podmínkou. Family friendly obsah – žádné vulgarismy nebo nijak urážlivé věci ve vysílání. Dále bezúhonnost, co se týče porušování pravidel komunity této platformy. A to je prakticky vše. Objevují se zde kanály všech různých velikostí, od desítek diváků až po desítky tisíc diváků. Nikdo přesně neví, podle čeho dalšího, popř. kdo tyto kanály vybírá. Musíme si uvědomit jednu zcela zásadní věc. Nejedná se pouze o reklamu na zmíněný kanál, je to svým způsobem i reklama na Twitch.tv samotný. Nabídne-li nezajímavý obsah novému potenciálnímu divákovi a ten ho nijak neosloví je možné, že tohoto diváka již nikdy nezíská.

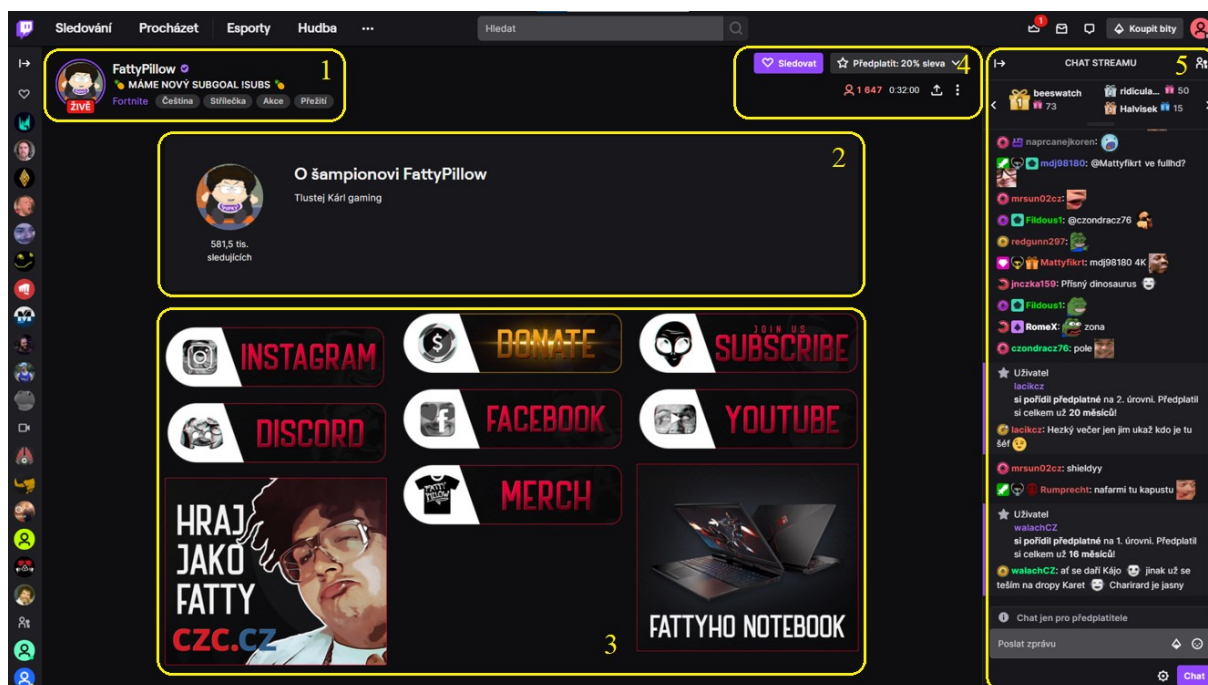
Šesté pole funguje na základě předchozího sledování pro přihlášené uživatele. Nabízí nám touto zjednodušenou formou kanály, které by se nám mohly líbit, ať už na nich máme follow nebo ne.

Sedmé pole funguje naprosto stejně jako předchozí, jen místo jednotlivých kanálů nám dává na výběr celé kategorie.

Poslední pole je uživatelský panel, kde můžeme vidět, jestli jsme obdrželi nějaké dárky, které si můžeme vyzvednout např. v nějakých hrách. Těmto dárkům se říká tzv. dropy a již podle názvu je získáváme tak, že nám spadnou do klína pouze za sledování nějaké kategorie nebo streamera. Pod druhou ikonkou se skrývají upozornění, např. pokud nám někdo koupí

předplatné nebo pokud jsou na námi sledovaném kanálu k dispozici již zmíněné dropy. Třetí ikona nás upozorní, píše-li nám někdo soukromou zprávu. Čtvrtá slouží ke koupi bitů. Twitch měna, která je podrobněji popsána v kapitole monetizace. A poslední ikona nám otevírá panel nastavení, kde si můžeme nastavit např. jazyk, tmavý nebo světlý motiv, dále věci kolem vysílání, pokud sami vysíláme a pár dalších věcí.

Další nesmírně důležitou roli v naší aktérské síti hraje popisek, který nalezneme pod každým živým vysíláním. Je to místo, kde se celá síť propojuje a jednoduchým způsobem umožňuje každému divákovi, aby se jedním kliknutím dostal na úplně jinou platformu, sociální síť nebo cokoli, co si tam daný streamer nastaví. Na následujícím obrázku si podrobně rozebereme to, co se tam nachází a k čemu se co používá.



Obrázek č. 13 Ukázka popisu streamu (Zdroj: Twitch.tv/fattypillow)

V prvním poli vidíme avatara streamera, jenž je poznávací značkou každého, kdo na Twitch.tv vysílá a podle kterého ho většina diváků také pozná. Pokud bych já sám followoval FattyhoPillowa, z jehož streamu je tento obrázek, tato ikonka by se mi zobrazovala v liště úplně na levé straně rozhraní mezi dalšími kanály, které aktuálně vysílají a já je sleduji. Dále tam vidíme název kanálu, kterým je již zmíněný FattyPillow, název přímo dnešního vysílání a v posledním, řádku je název hry, aktuálně Fortnite a filtry, podle kterých bychom ho také mohli najít.

Druhé pole je stručný popis, co o sobě autor uvádí. V tomto případě je velmi stručný, ale jsou i několikrát delší a říkají daleko víc o majiteli kanálu. Také zde můžeme vidět počet sledujících, kterých je téměř 600 tisíc, což je na české poměry respektu hodné číslo, vezmeme-li v potaz, že jeho cílová skupina jsou většinou pouze diváci, rozumějící češtině.

Třetí pole je naprosto klíčové pro tuto práci. Jedná se o interaktivní tlačítka, které nás přeměrují na dané sociální sítě jako je Instagram nebo Facebook v tomto případě. Stále častěji tam i v našich končinách můžeme najít u jiných streamerů Twitter. Dále tam vidíme odkaz na komunitní Discord, kde spolu mohou stovky a tisíce jeho fanoušků hlasově komunikovat. Více v samostatné kapitole o Discordu, který je v dnešní době nedílnou součástí téměř každého streamera. FattyPillow je také jeden z nejúspěšnějších českých youtuberů, nechybí tedy ani odkaz na jeho Youtube, který je krom jiného plný právě klipů z jeho živého vysílání na Twitch.tv. Tlačítka Donate a Subscribe souvisí s monetizací platformy. Automaticky přeměrují diváka dále, aby si mohl zakoupit předplatné (Subscribe) nebo poslat Donate. O tomto více v kapitole zabývající se monetizací platformy.

Do této doby všechny výše zmíněné odkazy byly vcelku běžné a má je na svých kanálech naprostá majorita streamerů. Ovšem tyto tři poslední odkazy, nacházející se na spodku třetího pole, jsou výsadou větších a známějších streamerů. První odkaz nás přeměruje na internetový obchod s elektronikou Czc.cz. Jedná se o placenou spolupráci s tímto e-shopovým gigantem na českém trhu. Toto je jasným důkazem, jaký má streamování investiční potenciál. Další tlačítko nás odkáže přímo na e-shop streamera, na kterém si můžeme koupit všelijaké věci s jeho tematikou a vzory. Nejčastěji oblečení nebo drobné dárkové a užitkové předměty. Poslední odkaz je opět na stejný internetový obchod, kde můžeme vidět přímo notebook, který streamer vlastní. Zde se jedná o velmi důležitou roli neživého objektu, v našem případě aktéra, který se aktivně svými technickými vlastnostmi podílí na obsahu a přímo jej vytváří. Jeho kvalita je naprosto rozhodující, jelikož ovlivňuje hned několik aspektů. Přímou vymezuje to, co daný streamer může vysílat, jelikož většina her nebo aplikací mají vysoké technické požadavky a samotné streamování je ještě zvyšuje. Rozhodující je i kvalita připojení, proto velmi často také vidíme inzerci internetových providerů, jelikož bez stabilního a vysokorychlostního připojení není streamování téměř možné, a také poskytovatele kvalitních VPN (virtuální soukromé sítě). „Zatímco dříve šlo o pouhou technologickou novinku, dnes jde o nezbytný nástroj. VPN v podstatě chrání vaše online soukromí, aby na vás nikdo nemohl cílit reklamy, aby vás nikdo nemohl online sledovat a aby vás nikdo nemohl diskriminovat na základě vaší polohy“ (Empey 2019).

Čtvrté pole je univerzální součástí každého vysílání, kde můžeme najít tlačítko pro sledování kanálu a opět možnost pro předplatné pro případ, že by streamer neměl nastavené extra další tlačítko, jaké můžeme vidět ve třetím poli. Jedná se totiž o funkci Twitchu, ze kterého mají svá procenta, pokud si někdo předplatí kanál. Z jasných důvodů tedy nechtějí riskovat, že si streamer neudělá pomocí grafiky další tlačítko pro předplacení kanálu a oni tak přijdou o potenciální podíl z této služby. Dále je tu k vidění aktuální počet diváků, který se průběžně mění, aniž bychom museli stránku aktualizovat. Časomíra, ukazující, jak dlouho již vysílání probíhá a další dvě tlačítka. První nám umožňuje tento kanál sdílet např. na svých sociálních sítích a druhé slouží k nahlášení streamera, jestliže porušil pravidla komunity nebo někoho jakkoli urazil. Najde-li se více takových nahlášení, Twitch.tv to začne řešit a streamer může být potrestán podle norem, se kterými souhlasil.

13.3 SMLUVNÍ PODMÍNKY A PRAVIDLA CHOVÁNÍ

Jedná se o velmi důležitou rovinu, která vymezuje mantinely pro participování v této službě. Pravidla se velmi často mění a všichni uživatelé jsou povinni s nimi být seznámeni a dodržovat je, jinak hrozí restrikce. Pro streamery to je nejčastěji zákaz živého vysílání na určitý čas podle míry porušení pravidel, které se dopustili. Běžným divákům je nejčastěji zrušen účet. Ani Twitchi se nevyhnula dnešní “politická hyperkorektnost”, která jak zmiňuje Cynthia Roper „má své kořeny ve snaze eliminovat vyloučení různých skupin na základě používání jazyka. Což odkazuje na Sapir-Whorfovou hypotézu, která říká, že naše vnímání reality je určováno našimi myšlenkovými procesy, které jsou ovlivněny jazykem, který používáme“ (Roper 2020). Jinými slovy řečeno, pokud o tom nebudeme mluvit, nebude to existovat. Důvod, proč se tato pravidla neustále zpřísňují a rozšiřují je ten, že na platformu tlačí společnosti, které si platí inzerci. Nejčastěji jde o obrovské nadnárodní firmy, které si nepřejí, aby jejich logo bylo spojované s jakoukoli z níže zmíněných věcí.

Pro představu, jaké normy v dnešní době platí jsem se rozhodl některé uvést a zmínit i příklady jejich porušení z dřívějšíka. Je zakázáno porušování platných místních zákonů a mezinárodních právních předpisů. V roce 2019 byl díky divákům zabanován řidič, který řídil opilý a chvástal se tím, jak může v opilosti řídit. Tento příklad odporuje hned i dalšímu zakazu, a to sebedestruktivnímu chování. Kdy sebe i další ohrožoval na životě svou neopatrnou jízdou.

Do další skupiny zákazů patří nenávistné chování, obtěžování a diskriminace na základě těchto parametrů: „rasa, etnikum, barva pleti, kasta, národnostní původ, stav přistěhovalectví, náboženské vyznání, pohlaví, gender, genderová identita, sexuální orientace, postižení, vážný zdravotní stav nebo status veterána“ (Twitch.tv 2021). Díky tomuto zakazu je na Twitchi uděleno pravděpodobně nejvyšší procento všech trestů. Ve streamerské komunitě koluje označení tzv. N-bomba (hanlivé označení pro černocha), která pokud se objeví ve vysílání a je nahlášena, znamená to zákaz činnosti podle kontextu na dobu jednoho týdne až natrvalo.

Samozřejmě i zde existuje možnost odvolání se, ale osobně neznám případ, kdy by se velmi vážné porušení pravidel prominulo. Streamer má i povinnost dbát na to, co se píše v chatu. Pokud by se cokoli z výše vyjmenovaného objevilo v chatu od diváků a nebyl nijak potrestán, vina připadne také streamerovi, jelikož se nenávistný obsah šíří v jeho komunitě a on s tím nic nedělal. Existuje spousta možností, jak se tomuto vyvarovat. Nejjednodušší je udělat tzv. blacklist slov, která když kdokoli napíše, Chatbot smaže a případně udělí timeout nebo ban uživateli, který jej napsal. Další možností je manuální smazání moderátorem nebo streamerem.

Do další skupiny patří nahota, pornografie a další sexuální obsah. Všechno toto je samozřejmě zakázané. I zde platí velmi tvrdé postihy a ne jeden i český streamer byl zabanován. Ještě loni byla hranice jasně stanovena, co je a co není za hranou tohoto pravidla. Ovšem jak uvádí Connor Bennett ve svém článku, toto pravidlo dovoluje streamování v plavkách, ovšem za podmínky, že jsou nošeny ve vhodném prostředí. Což znamená bazény, pláže nebo také vířivky“ (Bennett 2021). Tzv. Hot Tub streamy jsou novinkou posledních měsíců a v komunitě mají neskutečnou popularitu. Existují také odpůrci, kteří tvrdí, že je to za hranou a že to na této platformě nemá vůbec co dělat. Označují to za pornografii. Např. streamerka Amouranth, viz obrázek, která vždy na streamech upozorňovala na své tělo, tak již prakticky nic jiného ani



Obrázek č. 14 Amouranth (Zdroj: Twitch.tv/amouranth)

nevysílá, na každém streamu má desítky tisíc lidí, kteří skrze donaty roztáčí její „kolo štěstí“, jenž následně rozhodne, co udělá. Kritici již sepisují petici, aby tento obsah buď

zmizel nebo ať je dostupný pouze pro dospělé publikum. Což je problém, jelikož Twitch.tv do této chvíle nikdy nechtěl po divákovi, aby se prokazoval dokladem o jeho plnoletosti a ani není jisté, jestli by to bylo, díky GDPR a dalším podobným zákonům o ochraně osobních údajů ve světě, možné. Svě o tom ví i známý český streamer Opat. “Je to sotva pár dní, kdy se Opat04 konečně vrátil na streamerskou scénu po 3 měsících nedobrovolného volna. Jeho chvíle na Twitchi ale netrvaly moc dlouho. Opat obdržel ban za nahou fotku na Steamu (videoherní služba), kterou mu podstrčil jeden nepřející divák” (Jiránek 2021). Jak je vidět, ne vždy je na vině streamer. Je otázkou, jak a jestli se dá proti podobnému jednání “diváků” nějak bránit nebo kompletně předejít. Existují jisté možnosti, které díky přepínání scén zakryjí všechna riziková místa, kde by potenciálně mohlo dojít k podobným excesům. A spousta streamerů to také tak dělá. Jak je ale vidět, stačí jedno malé zaváhání a celá kariéra může náhle skončit nebo stagnovat po dobu zabanování účtu.

13.4 TWITCH CHAT

Tzv. TwitchChat je to, co se nachází v pátém poli. Jedná se o naprosto nepostradatelnou součást každého kanálu. Mezi fanoušky této platformy se o TwitchChatu mluví jako o živých bytostech. Každý je specifický a svým způsobem unikátní a odráží v sobě daného streamera. Některé jsou tzv. toxické, dělají si srandu nebo pomlouvající všechny okolo včetně streamera samotného. Jiné mohou být nápomocné, pakliže se někdo v chatu na něco zeptá, lidé mu poradí. Samotné chatování mezi lidmi upevňuje jejich vzájemné vazby, a kromě toho také výrazně posiluje vazbu k samotné službě, pomocí níž chatují (Horst 2013: 47, 177).

Chat řídí tzv. moderátoři, které si streamer může vybrat a oni spolu s ním zodpovídají za to, že jsou dodržována pravidla, jak platformy, tak samotného kanálu. Někde je např. zakázané psát jiným jazykem než uvedeným v pravidlech, se kterými samozřejmě divák musí souhlasit, aby mohl posléze něco napsat. Zároveň mohou udělit „timeout“ – časový zákaz psaní do chatu, urazil-li někdo někoho nebo hrubě porušil pravidla a v případě hrubého porušení mají možnost permanentního zabanování daného uživatele, takže ze svého účtu již nemůže přispívat do chatu, avšak i nadále může vysílání sledovat.

Role moderátorů jednotlivých kanálů velmi výrazně roste. Častokrát se již jedná o placené zaměstnance, kteří zprostředkovávají divákům další obsah. Ať už formou tzv. Gamblingu, o tom podrobněji níže nebo částečnou možností na dálku ovládat samotné živé vysílání. Tito moderátoři získávají kromě své symbolické moci, kterou mají nad diváky, také přímou moc nad streamerem. „Podle Latoura získávají díky této možnosti jedinečný druh moci, ovládnání na dálku v reálném čase (Manovich 2018: 198). V celém tomto centralizovaném pojetí moci můžeme do jisté míry vidět i Foucaultův Panopticon. Původně se jednalo o koncept věznice, který můžeme znát i z Česka, kdy ze středu vybíhají jednotlivé bloky a tvoří tak hvězdicí. Pointa je taková, že do každého místa v tomto objektu je viděno právě ze středu, kde jsou dozorcí (Foucault 1977: 249) - v našem případě moderátoři. Celý objekt je vlastně ideálního tvaru, jelikož stačí minimum dozoru na udržení klidu (Foucault 1977: 205). Jednotky moderátorů jsou schopny dohlížet na desetitisíce diváků díky podobnému principu centralizované moci.

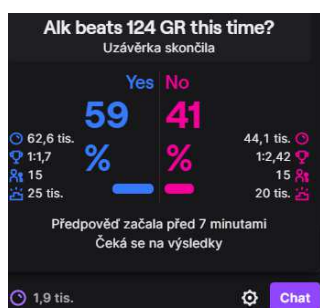
Abychom si mohli uvést příklad, je nutné vysvětlit následující pojem – Subathon. Jde o novinku z jara letošního roku, která má velký úspěch. Jedná se o vysílací maraton, kdy každý donate, subscribe nebo darování bitů, prodlouží čas, po který probíhá Subathon. Je na streamerovi, jak si nastaví pravidla, ale pro představu se jedná třeba o minutové prodloužení, rovnající se ekvivalentu 100 Kč. Čím větší a populárnější streamer, tím má samozřejmě menší jednotku času za tytéž peníze.

Uvedeme si příklad Subathonu novozélandského streamera Quin69, aktuálně patřícího do žebříčku padesátky s největším počtem předplatitelů. V mnohém byl totiž naprosto jedinečný a pro streamerskou komunitu i přelomový. Přes právě své moderátory využíval na dálku efektů jako nikdy nikdo dříve. Jako většina větších streamerů má své studio, ze kterého vysílá. V jeho případě se jedná o samostatný domek. V něm měl nainstalovaných několik kamer, mezi kterými šlo přepínat. Tudíž ať se hnul kamkoli během Subathonu, diváci měli přehled, co dělá. Kromě kamer v kuchyňce měl dokonce kameru i v ložnici a také v koupelně. Diváci jej měli na očích celých 13 dnů, po které trval Subathon, a to i během spánku, sprchování (v plavkách – pravidla Twitchu nedovolují odhalování) nebo když vyrazil do města, vysílající IRL stream. Také moderátoři jej budili velmi nepříjemně, pomocí imitace omračujícího granátu, silnou světelnou a hlasitou zvukovou explozí, pokud spal moc dlouho. Subathon zakončil Hot Tub streamem (stream z vířivky), majícím za úkol zparodovat některé streamerky, věnující se pouze tomuto obsahu. Samotná vířivka se dala ovládat na dálku, takže moderátoři měli plně ve své režii, co se bude dít. Paradoxem zůstává, že jeho podřízení jej měli celý ten čas ve své moci.

„Moc je uplatňována v rámci celé společnosti a podle Foucaulta se jedná o způsob jednání, jímž jedni působí na druhé“ (Foucault 2003: 214). Pro streamery je Subathon velmi vyčerpávající a náročný zejména, mají-li rodinu, což je příklad i Quina69. Důvody, proč toto podstoupil, byly primárně dva. Prvním bylo vybrání peněz pro děti trpící silnou formou autismu, kteří potřebují asistenci v každodenním životě a druhým bylo finanční zadostiučinění svým moderátorům, kteří s ním dlouhodobě spolupracují a každý den dělají jeho živé přenosy daleko zábavnější.

Pomocí chatu vzniká unikátní interakce, která je pro Twitch.tv tak specifická, a právě která láká jak mnoho diváků, tak i streamerů, že si během streamování mohou číst a reagovat na své diváky s minimální prodlevou, a také diváci se mohou v reálném čase zeptat streamera na to, co je zajímavé. To je naprosto unikátní věc, která se masivně rozšířila až se vznikem této platformy. Vazba mezi diváky v chatu a streamerem je velmi pevná. Zejména tam se tvoří komunita kolem performerů, která postupně proniká i na další přidružené sítě a weby.

Další velmi oblíbenou funkcí, která je propojená s chatem, je tzv. Gamble. Jedná se o poměrně novou funkci, která funguje na základě toho, že člověk za sledování určitého streamu získává body. Body lze získávat rychleji, má-li člověk koupené předplatné. Tyto body lze následně vsadit na sázky vypsane nejčastěji moderátory. Podle poměru vsazených bodů se mění kurz a sázet se může prakticky na vše, co lidem dovolí jejich představivost. Lze je posléze



Obrázek č. 15 Ukázka vypsane sázky (Zdroj: Twitch.tv/Alkaizer)

využít i na další věci. To už je ale v režii každého streamera, co nastaví a co mu také jeho technické zázemí dovoluje, jelikož možnosti jsou opravdu široké. Od zvýraznění zprávy v chatu, přes puštění písničky až po aplikování různých filtrů na obličej streamera. Každá akce má samozřejmě jinou cenu. Na něco divák našetří za den sledování, na něco za měsíc. Od toho je tu právě Gamble, aby byla možnost body znásobit, ovšem s rizikem ztráty.

Nežádka se stane, že se chat trochu vymkne kontrole, a proto existují různá omezení a regulace na TwitchChat. Existuje několik možností, jak dosáhnout klidného chatu, na který se dá reagovat. První způsob je zapnutí Follower only módu, který dovolí přispívat do chatu pouze uživatelům, sledujícím kanál nějakou streamerem určenou dobu. Nejčastěji např. 10–30 minut. Dalším způsobem je zapnutí Subscriber only módu, v němž mohou zase psát pouze předplatitelé. Nejčastěji to můžeme vidět na větších kanálech, kde by jinak bylo naprosto nemožné, aby streamer na cokoli v chatu reagoval, jelikož zprávy by se tam mihaly tak rychle, že by to zkrátka nebylo možné. Toto se nejčastěji kombinuje s tzv. Slow módem, který jak vyplývá z názvu zpomaluje chat tím, že každý uživatel může napsat např.

jednu zprávu za minutu. Poslední dvě možnosti, které si nyní zmíníme, nejsou sice tak hojně využívány jako ty předchozí, ale také mají své uplatnění. Unique mód zabraňuje posílání dvou stejných zpráv za sebou. Tím se předchází tomu, aby se spamovaly tzv. CopyPasty – tedy texty často nulového významu, ale znemožňující čtení ostatních zpráv. Poslední regulací chatu je tzv. Emote only mód, během kterého lze posílat pouze smajlíky.

13.5 Monetizace

Monetizace Twitchu je téma natolik rozsáhlé, komplexní a složité. Věnoval jsem se mu již ve své bakalářské práci a nyní zde budu prezentovat i některé zjištěné skutečnosti. V této jedné podkapitole bude představen hrubý nástin toho, jak vše funguje. Proč je vůbec monetizace tak důležitou složkou celé platformy? Odpověď je jednoduchá. Byla vytvořena pro tvorbu zisku svému majiteli. Zprvu jako Justin.tv a poté od roku 2014 koupený Amazonem Jeffa Bezose. Pokud by nebyla výdělečnou platformou, jistě by dávno zanikla. Jeho vlastníci velmi brzo pochopili, že k profitu vede více než jen jedna cesta.

Zprvu tou jednou cestou byly reklamy, které můžeme znát téměř z každého webu. Malé a náhodné, postupně cílené reklamy, jak se rozvíjela technologie. Jistě každý zažil to, že hledal určitou věc na internetu a během chvilky měl většinu reklam, zobrazujících se mu při surfování spojenou právě s tou danou věcí, kterou dříve hledal, ačkoli před tím se mu nikdy neukázaly. Druhý způsob, jak Amazonu Twitch.tv v dnešní době vydělává je ten, že u streamerů, splňujících určité podmínky, umožňuje zakoupení tzv. Subscribu. Zakoupí-li si divák toto předplatné, získá jisté výhody oproti běžnému uživateli, který jej nemá koupený. Mezi ty hlavní patří možnost využití emotikonů daného kanálu. Počet se různí podle nejvyššího dosažené počtu subscribů. Některé kanály tedy mají patnáct unikátních emoji a jiné klidně přes padesát. Tento počet nijak nemá vliv na cenu subscribu. Způsob, jakým z toho má Amazon zisk je takový, že běžný streamer má smlouvu, zajišťující mu 50 % z ceny předplatného. Větší a starší kanály mají častokrát výhodnější smlouvu s Amazonem a z předplatného jim zůstává 70 % a ti největší světoví streameré mají dokonce z každého předplatného 90 % a zbytek si bere Twitch.tv.

Existují celkem čtyři typy předplatného. Tier 1 stojí 5€, tier 2 vyjde diváka na 10 € a třetí tier je za 25 €. Tyto tři úrovně umožňují, aby si každý vybral, jak moc chce daného performerera podpořit. Vyšší úrovně skýtají výhodu pouze v tom, že se odemkne jeden extra emotikon za úroveň 2 a další za nejvyšší úroveň. Čtvrtá možnost předplatného plyne jako bonus, jste-li předplatitelem tzv. Amazon Prime. Jedná se o službu podobnou Netflixu nebo HBO GO, která nabízí výběr z filmů a seriálů, které můžete sledovat online, kdykoli se vám zachce. Systém je propojený s Twitch.tv a je možnost bezplatného předplacení jednoho vybraného kanálu. Každý měsíc je možnost změnit příjemce a tím podpořit někoho jiného a získat přístup k jeho emotikonům. Další výhodou předplatného je možnost psaní do chatu, pokud je omezený pouze pro předplatitele. Tato možnost se velmi často využívá, je-li na vysílání velký počet diváků a streamer s nimi chce mít možnost stále komunikovat, aby znemožnil lidem bez předplatného psát do chatu a mohl se věnovat přednostně těm, kteří ho finančně podpořili. K předplatnému se také divák může dostat tak, že mu jej někdo daruje. Velmi často se na streamech objeví někdo, kdo daruje desítky předplatných náhodným divákům nebo i sám performer tzv. hodí do chatu pár sůbů, pokud např. prohraje nějakou sázku nebo v něčem neuspěje. Bezkonkurenčně nejvíce předplatných je vždy darovaných v září, jelikož z anglického September přesmyčkou vzniká „Subtember“, během kterého jsou vždy velké slevy na předplatné. Celkový počet subscribů, ovlivňující množství dostupných emotikonů pro každý kanál se většinou navyšuje právě v září díky této akci.

Kromě předplatných má divák možnost také dobrovolně poslat finanční dar, tzv. donate, který přijde vlastníkovvi kanálu na PayPal. Tyto peníze nijak nepodléhají Amazonu, nemá z nich ani halíř. Pouze maličkou část si vezme PayPal za transakci. Tato forma podpory sice neposkytne výhody jako předplatné, ale performer zase získá téměř celou částku, kterou divák odeslal, aniž by z toho profitoval Twitch.tv. Nejčastěji se využívá na malé nebo naopak přemrštěně velké několikatisícové částky. Stejně jako u předplatného má tento divák možnost streamerovi a zároveň i všem sledujícím něco sdělit, prostřednictvím zprávy, která se zobrazí ve vysílání v reálném čase.

Poslední forma, kterou lze finančně podpořit streamera jsou tzv. Bity. Kupují se přímo od Twitche a slouží k fandění a samozřejmě také k obdarovávání svých oblíbených performerů. Využívání této funkce zpřístupňuje různá a dobře viditelná označení v TwitchChatu. Jinými slovy lze říci, že každý na první pohled pozná, že tuto funkci využíváte, ať už píšete do jakéhokoli chatu. Samozřejmě čím více bitů rozdáváme, tím výraznější je naše označení. Kurz je pevně stanovený, takže 100 bitů odpovídá jednomu americkému dolaru. Streamer vždy

obdrží celou částku. K jejich používání také netřeba žádné externí aplikace nebo služby. Stačí pouze napsat do chatu např. „Cheer, 100 všechno nejlepší“ a automaticky se ukáže alert s naším jménem, že darujeme streamerovi 100 bitů a text. Aby se streameři vyhnuli spamu, většinou nastavují minimální hranici pro darování bitů.

Stejně jako ve všem existují streameři, kteří to dělají ve svém volném čase a jako koníček a občasnou podporu ze strany diváků berou jako bonus a indikátor toho, že to dělají dobře a diváky to baví. Toto je velmi častý vstup do role streamera na české scéně. Častokrát to lidé pouze chtějí vyzkoušet a po pár hodinách zjistí, že je to baví, že komunikace s chatem je osvěžující element, který jim do té doby chyběl, aniž by o tom věděli. Postupem času se z koníčku, který peníze stojí, stane koníček, který peníze generuje a začnou tak přemýšlet o pravidelných streamech, vytvoří tzv. „Stream Schedule“, aby bylo dopředu zřejmé, kdy bude vysílat. Přesně takto vypadá pomezí mezi občasným streamováním pro zábavu a „Full-time streamingem“ jakožto regulérní živností.

Co motivuje diváky k tomu, aby takto podporovali streamery jsem zjišťoval ve své bakalářské práci a došel jsem k těmto závěrům. „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“ (Klouček 2019: 50-51). Toto vše má samozřejmě svou roli v síti aktérů, která se pojí s jednotlivými streamery. Pomocí monetizace vznikají velmi pevné vazby



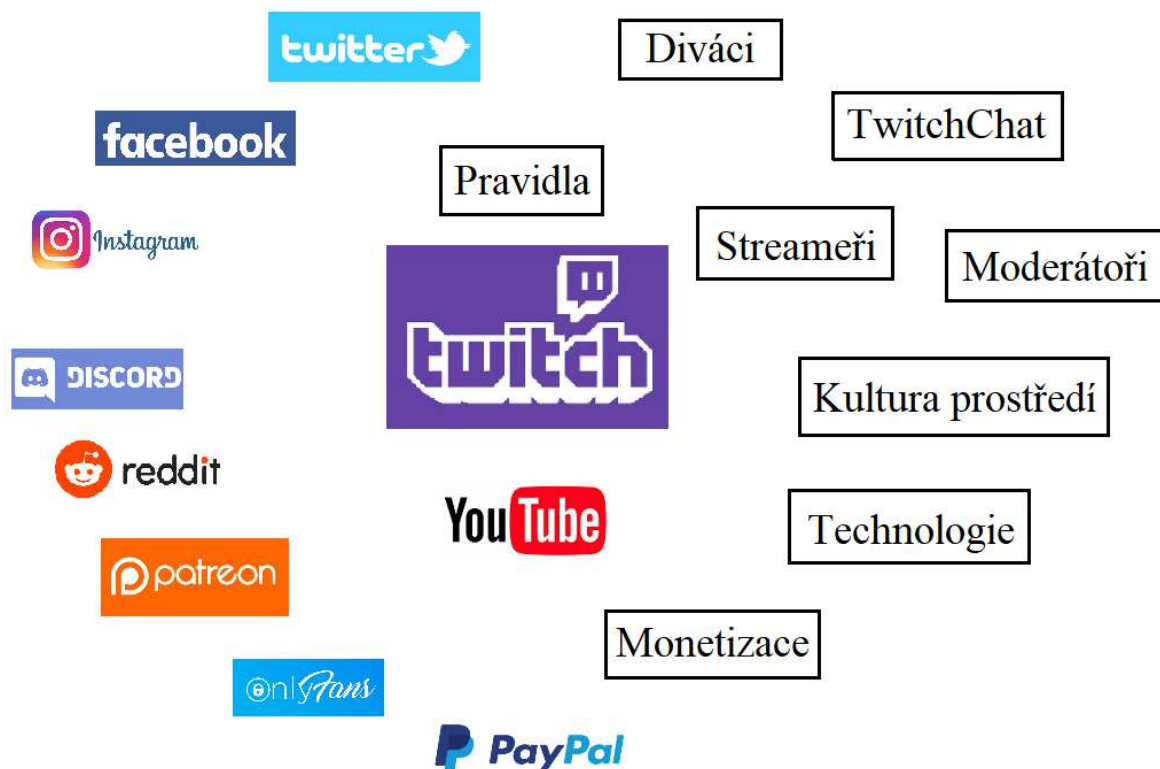
Obrázek č. 16 Ukázka donate alertů (Zdroj: Twitch.tv/agraelus)

mezi živými aktéry – streamerem a jeho divákem a zároveň to také ilustruje, do jaké míry jsou všechny tyto služby propojené a na sebe navzájem navázané. Nesmírnou roli zde také hraje UI a UX. „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 Alert 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“ (Klouček 2019: 50-51).

14 Vizualizace sítě

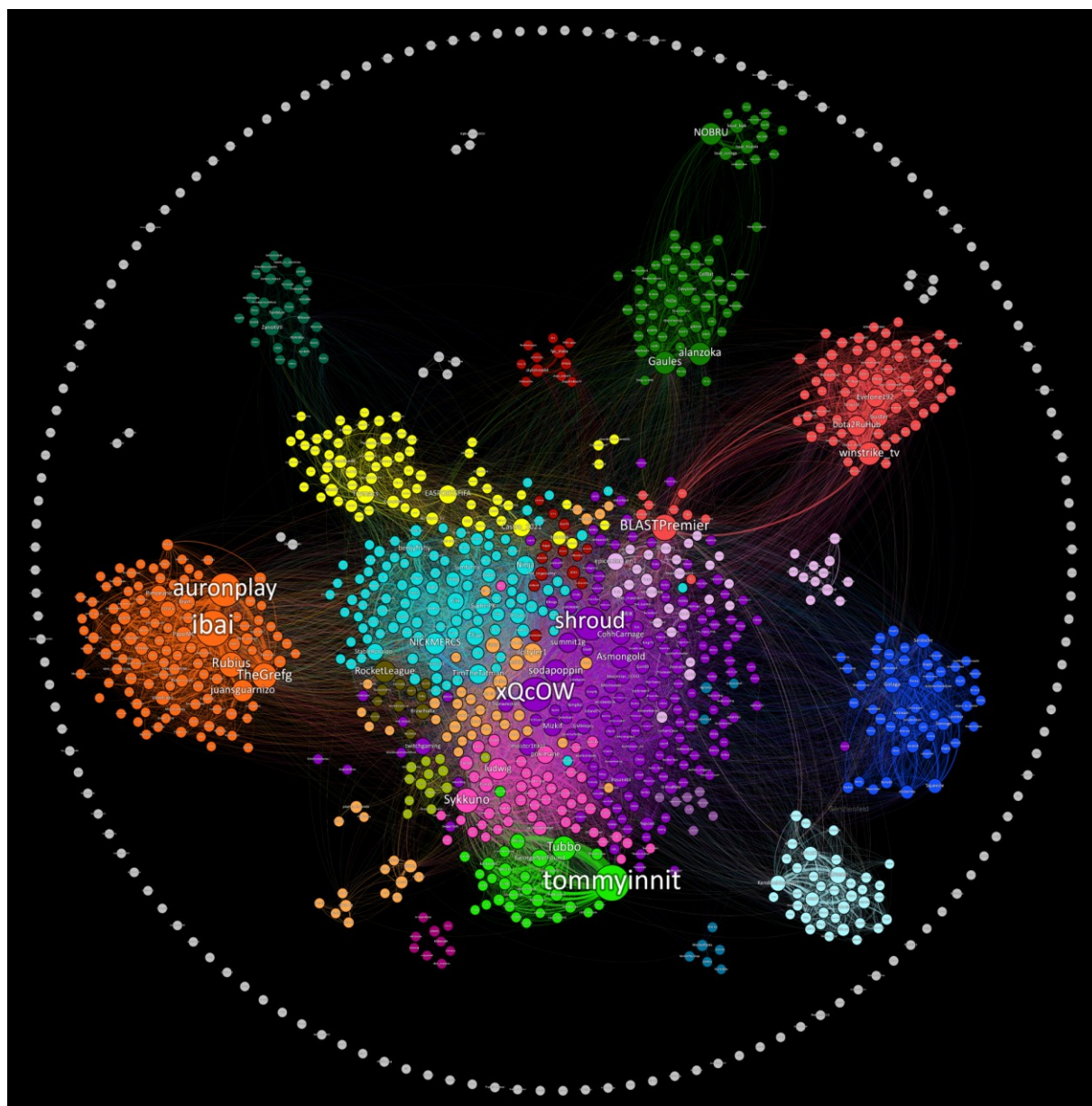
Tato kapitola vznikla pro co nejlepší představu, kolik aktérů do této sítě zasahuje a vstupuje. Nachází se v ní dvě rozdílné vizualizace. První představuje aktérskou síť, která se formuje kolem centrálního bodu našeho výzkumu – Twitchu. Dlouho jsem přemýšlel, jak znázornit vazby mezi jednotlivými aktéry, jako je tomu v případě druhého obrázku, ale došel jsem k závěru, že je to nemožné, jelikož žádná společnost neposkytuje tato data volně i když pro akademické účely. Rozhodl jsem se tedy, že tyto vazby nechám volné a na základě této práce si každý čtenář dokáže udělat svůj vlastní obrázek podle popisovaných skutečností. Je zřejmé, že vazba mezi streamerem a diváky bude silnější než mezi konkurenčními společnostmi, které ale zase naopak spojují jejich uživatele atd. Síť zcela záměrně není nijak ohraničena, jelikož do ní bezesporu vstupují i další, ne tak viditelní aktéři.



Obrázek č. 17 Ilustrace aktérské sítě (Zdroj: autor práce)

Druhý, profesionální, graf znázorňuje to nejdůležitější, na čem jsou všechny tyto platformy postavené. Jsou to diváci. Konkrétně diváci, sledující různé kanály na Twitch.tv a jejich následný přesah mezi další streamery. Jinými slovy, jak píše sám autor tohoto modelu “Snažil

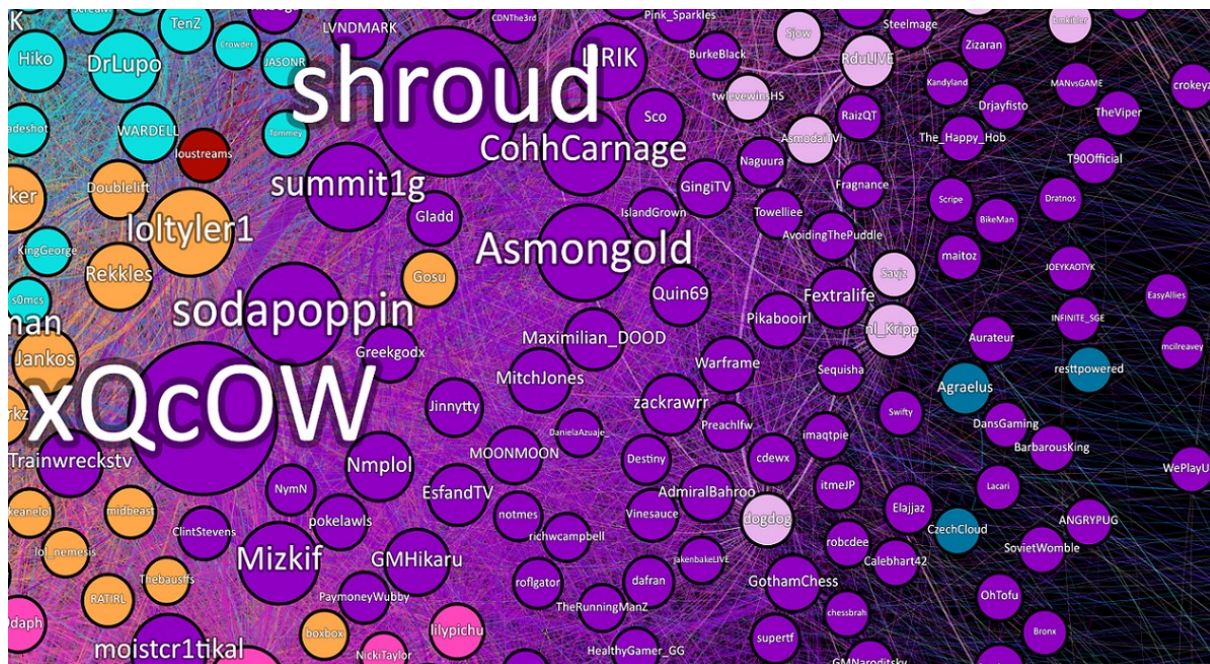
jsem se zmapovat z veřejných dat komunity, existující na této platformě, abych získal lepší pohled na platformu jako celek a pochopil cirkulaci diváků mezi jednotlivými kanály. Každá barva prezentuje jinou skupinu, jež vznikla na základě sběru dat. Fialová představuje anglicky mluvící diváky, oranžová zase španělsky. Mimo velké jazykové skupiny vznikly také komunity jako diváci League of Legends, Minecraftu” (Gershenfeld 2020).



Obrázek č. 18 Ukázka divácké sítě (Zdroj: Towardsdatascience.com)

Samozřejmě se nejedná o všechny streamy, jde pouze o výčet těch nejsledovanějších. V detailu můžeme vidět jména i českých streamerů, jako jsou Agraelus nebo třeba CzechCloud. Vidíme, že se nachází ve shluku fialové barvy, jež představuje anglicky komunikující publikum. Jelikož

tito zmínění performeři streamují v rodném jazyce a jejich obecenstvo jsou převážně Češi, případně Slováci vyplývá nám z toho, že český divák nejčastěji sleduje anglicky mluvící streamery, pokud se rozhodne, že nebude sledovat vysílání v češtině.



Obrázek č. 19 Detail divácké sítě (Zdroj: Towardsdatascience.com)

15 Závěr

Téma diplomové práce bylo zaměřené na Livestreaming v České republice, konkrétně na aktérskou síť, jež vzniká kolem tohoto fenoménu. Celá práce byla koncipována tak, aby seznámila a osvětlila problematiku tohoto fenoménu v rámci nové digitální kultury i někomu, kdo se v ní nepohybuje téměř jednu dekádu jako sám autor a zároveň, aby byla obohacující i pro zkušené matadory v této sféře. Jsou zde tedy detailně vysvětleny jednotlivé důležité prvky, bez kterých by se tato aktérská síť neobešla. Jelikož se jedná o digitální realitu, její součástí je i technologie, jež umožňuje její fungování a také rozmach. Díky pozici insidera a mému dlouhodobému zájmu jsem mohl do práce uvést celou řadu příkladů, které nejlépe ilustrují daný problém. Kromě toho se v práci nachází několik ilustračních obrázků, které jsou podrobně popsány, aby byl čtenář obeznámen s kulturou prostředí, v níž se pohybuje.

Jak jsem již zmiňoval, můj vztah k tématu je dlouhodobý a začal daleko dříve, než jsem se mu začal akademicky věnovat. Díky tomu jsem mohl prezentovat svoji observaci zde v této práci a zároveň jsem měl otevřenou cestu k samotným performerům, kteří mi byli vždy nápomocní, když jsem potřeboval s něčím pomoc, poradit nebo důkladně seznámit a vysvětlit. Za to bych jim chtěl moc poděkovat, a také za to, že jsem mohl, ač anonymně, uvést jednotlivé části z našich rozhovorů na určitá témata.

I přes to že během mého psaní této práce vrcholila pro naši generaci bezprecedentní situace ve formě globální pandemie, uvědomil jsem si, jaké mám štěstí, že můj terén jí není nijak závažně zasažený, ba naopak je silnější než kdy dříve. Stále více a více se dostává do povědomí společnosti, a ta si uvědomuje, že se jedná o novou alternativní formu socializace v rámci celé této aktérské sítě. Počet aktivních tvůrců vzrostl téměř o 50 % během posledního roku, to ukazuje, jak silnou roli a velký rozmach zažívá livestreaming v současné digitální kultuře.

Jak vyplývá z prezentovaných dat, které jsem zpracoval na základě principů a metod digitální etnografie, a také své dlouhodobé participativní observace, je zcela jasné, že síť aktérů kolem livestreamingu na platformě Twitch.tv je gigant, kde se pohybují miliony lidí v rámci celého světa, působí v ní ty největší a nejúspěšnější společnosti jako např. Facebook nebo Youtube. Bylo by samozřejmě bláhové myslet si, že tomu není i naopak. Tzn. že i Twitch.tv působí v rámci jiných sítí jako jeden z aktérů v rámci celé této moderní digitální kultury, kterou antropolog Keith Hart chápe jako revoluci světovou, revoluci strojů, ale také jako revoluci

společenskou (Hart 2009: 24). Nikdy dříve naše společnost nevyužívala cyberprostoru pro komunikaci jako v uplynulých měsících a letech. Pouze budoucnost ukáže, jestli šlo pouze o výkyv a zase se vrátíme ke klasické formě sociálního kontaktu nebo jestli se jedná o nový trend. Většina aktérů, vstupujících do této sítě, chápe důležitost vazeb mezi dalšími službami a ať už díky svému rozhraní nebo celkovému přístupu sami napomáhají utužování vazeb a vzájemnému propletení a interakci. To mluvíme nejen o virtuálních vazbách, ale také o těch sociálních. Jeden příklad za všechny, Patreon dokonce umožňuje svým uživatelům, aby si automaticky jeho předplatitelé mohli vyzvednout předplatné i na Twitchi v rámci stejného kanálu, jemuž jsou patrony.

Během psaní celé práce se mi potvrzovalo, že mnou vybrané sociálně vědní teorie a použité metody, k jejichž využití mi dodal odvalu můj školitel a vedoucí práce, fungují v rámci výzkumu tohoto novodobého fenoménu, spadající pod digitální kulturu, naprosto výtečně a bezproblémově. Zároveň se domnívám, že role livestreamingu a celkově digitální kultury dosáhla takové výše, že pokud chceme pohlížet na společnost jako celek, řekněme holistickým pohledem, musíme brát vždy v potaz i tuto její součást, která se během několika mála let proměnila ze zábavy pro malou uzavřenou skupinu lidí do masivního fenoménu, ovlivňujícího život milionům lidí po celém světě.

16 Vysvětlení jednotlivých termínů

Alert – oznámení

Ban – permanentní zablokování přístupu, zákaz činnosti

Clickbait – upoutávající návnada pro kliknutí

Donate – finanční dar

Donate Goal – cílová částka, snažící se dosáhnout

Drop – dárek, obdrženy díky sledování

Emoji – smajlík, emotikon

E-sport – soutěžení v hraní videoher

Hashtag – psáno #, označení pro klíčové slovo

Follow – bezplatné sledování

Chat – okénko pro psaní zpráv

Chatbot – program na automatické moderování chatu

Cheer – oslavit

Meme – nový formát pro vtipný obsah

Nick – přezdívka

Post – vyvěsit, ukázat

Refund – vrácení (peněz)

Spam – nevyžádané zprávy jdoucí rychle za sebou, otravné

Stream Schedule – vysílací plán

Subscribe – předplatné (Youtube – zdarma, Twitch – placené)

Timeout – dočasné zablokování přístupu, zákaz činnosti

17 Použité zdroje

Almakky, H. R. Sahandi, J. Taylor. 2015. *The Effect of Culture on User Interface Design of Social Media*. Dostupné z: <https://publications.waset.org/10000156/the-effect-of-culture-on-user-interface-design-of-social-media-a-case-study-on-preferences-of-saudi-arabians-on-the-arabic-user-interface-of-facebook> [3. 2. 2021].

Bandyopadhyahy, K. R. Buck. 2015. *From UI to UX. Building Ethnographic Praxis in a Usability Engineering Culture*. Dostupné z: <https://anthrosource.onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/1559-8918.2015.01047> [26. 4. 2021].

Barratt, E. L., N. J. Davis. 2015. Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flowlike mental state. Dostupné z: <https://peerj.com/articles/851.pdf> [26. 11. 2020].

Bennett, C. 2021. Twitch apparently bans „hot tub“ from official channel’s chat. *Dexerto*. Dostupné z: <https://www.dexerto.com/entertainment/twitch-apparently-bans-hot-tub-from-official-channels-chat-1574346/> [1. 5. 2021].

Bernstein, J. 2019. How OnlyFans Changed Sex Work Forever. *New York Times* 9. 2. 2019. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2019/02/09/style/onlyfans-porn-stars.html> [4. 5. 2021].

Bourdieu, P. 1984. *Distinction: a social critique of the judgement of taste*. Cambridge: Harvard University press.

Collins, S, M. Durington. 2015. *Networked Anthropology: A primer for Ethnographers*. Londýn: Routledge.

Deuze, M. 2015. *Media life: Život v médiích*. Praha: Karolinum.

Discord.com. 2021 Dostupné z: <https://discord.com/> [26. 1. 2021].

Empey, Ch. 2019. Co je VPN a jak funguje? Váš základní průvodce. *Avast.com*. Dostupné z: <https://blog.avast.com/cs/co-je-vpn-a-jak-funguje> [22. 4. 2021].

Epstein. A. 2021. Twitch is the undisputed champion of video game streaming. *Qz.com*. Dostupné z: <https://qz.com/1966986/twitch-owned-by-amazon-is-the-dominant-force-in-live-streaming/> [23. 2. 2021].

- 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/?sh=3448126e797d> [25. 11. 2020].
- Facebook. 2021. Dostupné z: <facebook.com> [25. 4. 2021].
- Foucault, M. 1977. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Pantheon books.
- Foucault, M. 2003. *Myšlení vnějšku*. Praha: Herrmann & synové.
- Garnry, P. 2021. Vítězné tažení herního průmyslu: Výnosný byznys, který v pandemii jen kvete. *Kurzy.cz*. Dostupné z: <https://www.kurzy.cz/zpravy/582006-vitezne-tazeni-herniho-prumyslu-vynosny-byznys-ktery-v-pandemii-jen-kvete/> [27. 2. 2021].
- Gershenfeld, K. 2020. Insights from Visualizing Public Data on Twitch. *Towardsdatascience.com*. Dostupné z: <https://towardsdatascience.com/insights-from-visualizing-public-data-on-twitch-a73304a1b3eb> [3. 5. 2021].
- Ginsburg, F. D. 2002. *Media Worlds: Anthropology on New Terrain*. University of California Press.
- Gittleson, K. 2014. Amazon buys video-game streaming site Twitch. *BBC NEWS*. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-28930781> [21. 3. 2021].
- Hart, K. 2009. An Anthropologist in the World Revolution. *Anthropology Today* 26 (6), 24, 25.
- Hine, C. 2000. *Virtual Ethnography*. Londýn: Sage.
- Horst, H., D. Miller. 2013. *Digital Anthropology*. Londýn, Bloomsbury.
- Hosch, W. 2020. "YouTube". *Britannica*. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/YouTube> [11. 5. 2021].
- Hubáček, J., M. Krčmová. 2017. Sociolekt. CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/SOCIOLEKT> [21. 1. 2020].
- Hymes, D. 1972. *Reinventing Anthropology*. New York: Pantheon
- Instagram. 2021. Dostupné z: <Instagram.com> [25. 4. 2021].
- It-slovník.cz. 2021. *Co je to Reddit?* Dostupné z: <https://it-slovník.cz/pojem/reddit> [24. 1. 2021].

- It-slovník.cz. 2020. *Co je to Clickbait?* Dostupné z: <https://it-slovník.cz/pojem/clickbait> [24. 1. 2021].
- Jiránek, D. 2021. Opat po pár dnech opět zabanován. *Grunex.com*. Dostupné z: <https://www.grunex.com/article/opat-po-par-dnech-opet-zabanovan/12537> [24. 5. 2021].
- Keiles, J. Lauren. 2019. How A.S.M.R Became a Sensation. *New York Times*. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2019/04/04/magazine/how-asmr-videos-became-a-sensation-youtube.html> [23. 4. 2021].
- Klouček, L. 2019. *Livestreaming v České republice*. Univerzita Pardubice.
- Kozinets, R. 2010. *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. Londýn: Sage.
- Latour, B. 2007. *Reassembling the Social – An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- Lifestyleasia.com. 2020. *Twitch, an online gaming site, records 3.5 milion new streamers since January 2020*. Dostupné z: <https://www.lifestyleasia.com/ind/gear/tech/twitch-an-online-gaming-site-records-3-5-million-new-streamers-since-january-2020/> [27. 3. 2021].
- Lolesports.com. 2021. *History of worlds*. Dostupné z: https://promo.lolesports.com/en_US/worlds/history [21. 2. 2021].
- Manovich, L. 2018. *Jazyk nových médií*. Praha: Karolinum.
- McLuhan, M. 1991. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon.
- Michl, P. 2019. Infografika: Sociální sítě v Česku v roce 2019. *Focus-age.cz*. Dostupné z: https://www.focus-age.cz/m-journal/aktuality/infografika--socialni-site-v-cesku-v-roce-2019_s288x14828.html [3. 5. 2021].
- Nimmo, R. 2011. Actor-Network Theory and Methodology: Social Research in a More-Than-Human World. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/290486656_Actor-Network_Theory_and_Methodology_Social_Research_in_a_More-Than-Human_World [3. 5. 2021].
- OnlyFans. 2021. Dostupné z: onlyfans.com. [3. 5. 2021].
- Patreon. 2021. Dostupné z: patreon.com [3. 5. 2021].

Pink, S., H. Horst, J. Postill, L. Hjorth, T. Lewis, J. Tacchi. 2016. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Londýn: Sage.

Rabinow, P. *Reflexe terénního výzkumu v Maroku*. Praha: Malvern.

Reddit.com. 2021. *Statistics*. Dostupné z: <https://www.reddit.com/r/statistics/> [27. 1. 2021].

Roper, C. 2020. Political correctness. *Encyclopedia Britannica*. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/political-correctness> [26. 4. 2021].

Shane, C. 2021. OnlyFans Isn't Just Porn ;). *New York Times Magazine* 21. 5. 2021. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2021/05/18/magazine/onlyfans-porn.html> [3. 5. 2021].

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& [26. 11. 2020].

Švarcová, A. 2018. Historie internetu v Česku. Od podivínů ke světu sítí. *Kvalitní-internet.cz*. Dostupné z: <https://www.kvalitni-internet.cz/historie-internetu-v-cesku-od-podivinu-ke-svetu-siti> [13. 5. 2021].

Tošner, M. 2007. Postmoderní a kritická antropologie, *Antropowebzin* 2-3:35. Dostupné z: http://www.antropoweb.cz/media/webzin/webzin_2-3_2008/3_POSTMODERNI_A_KRITICKA_ANTROPOLOGIE.pdf [1. 5. 2021].

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

Twitch.tv. 2021. *Bity*. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/bits> [23. 1. 2021].

Twitch.tv. 2021. Smluvní podmínky. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/p/cs-cz/legal/community-guidelines/> [1. 5. 2021].

Twitter. 2021. Dostupné z: [Twitter.com](https://twitter.com) [22. 4. 2021].

Zoulová, L. 2021. Miliardový obchod nedopadl. Microsoft platformu Discord nekoupí. *Novinky.cz*. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/internet-a-pc/software/clanek/miliardovy-obchod-nedopadl-microsoft-platformu-discord-nekoupi-40357732> [21. 3. 2021].

18 Seznam příloh

Obrázek č. 1 Stream deck controller (Zdroj: Amazon.com)	16
Obrázek č. 2 Ukázka GreenScreenu (Zdroj: twitch.tv/peacemaker).....	17
Obrázek č. 3 Ukázka Reddit memu (Zdroj: Reddit.com/r/Herdyn).....	21
Obrázek č. 4 Quin 69 Discord (Zdroj: Discord/quin69)	23
Obrázek č. 5 Ukázka pozvánky na livestream (Zdroj: Instagram.com/claina)	25
Obrázek č. 6 Ukázka patronství (Zdroj: Patreon.com/LukasIV)	27
Obrázek č. 7 Datacentrum – ilustrační obrázek (Zdroj: dc-nn.com).....	31
Obrázek č. 8 Pohled na datacentrum – ilustrační obrázek. (Zdroj: Cbtnuggets.com).....	32
Obrázek č. 9 Kategorie na Twitch.tv (Zdroj: Twitch.tv/directory)	37
Obrázek č. 10 Bob Ross (Zdroj: Bbc.co.uk/ programmes/m000hjkz)	38
Obrázek č. 11 Rozdíl mezi UI a UX (Zdroj: cojeuxui.cz)	43
Obrázek č. 12 Ukázka prostředí (Zdroj: Twitch.tv)	44
Obrázek č. 13 Ukázka popisu streamu (Zdroj: Twitch.tv/fattypillow)	46
Obrázek č. 14 Amouranth (Zdroj: Twitch.tv/amouranth	49
Obrázek č. 15 Ukázka vypsání sázky (Zdroj: Twitch.tv/Alkaizer	52
Obrázek č. 16 Ukázka donate alertů (Zdroj: Twitch.tv/agraelus)	55
Obrázek č. 17 Ilustrace aktérské sítě (Zdroj: autor práce)	57
Obrázek č. 18 Ukázka divácké sítě (Zdroj: Towardsdatascience.com)	58
Obrázek č. 19 Detail divácké sítě (Zdroj: Towardsdatascience.com).....	59