

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Twitch: interaktivní dílna, kavárna či billboard?

Vedoucí práce: Mgr. Vera Kaplická Yakimova, Ph.D.

Autor práce: Václav Brixí

Studijní obor: Kulturní studia

2021

Prohlašuji, že jsem autorem/autorkou této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval/a pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

10. května 2021, České Budějovice

Václav Brixí

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Veře Kaplické Yakimové Ph.D. za trpělivé vedení mé bakalářské práce a za inspiraci a motivaci, kterou mi během jejího psaní poskytla.

## **Anotace**

Hlavním cílem předkládané bakalářské práce je analýza vybraného internetového portálu pro živá vysílání. Důraz je kladen na podrobný popis fenoménu live streamingu v kontextu jeho největšího zastupitele, platformy Twitch.tv. Práce nejprve detailně popisuje základní koncepty a funkce platformy v celé její šíři. Autor se posléze věnuje na základě zvolené metody stratifikaci zastoupených tvůrců do tří archetypálních kategorií. Práce se zabývá především otázkou interaktivity, která je pro live streaming stěžejní a definuje jej ve všech jeho podobách. Na základě toho je na stránkách jednotlivých kapitol interpretován streaming coby umělecká činnost a platforma samotná jako uměle vytvořený sociální prostor vhodný ke snadné sebe prezentaci.

## **Klíčová slova**

interaktivita, twitch.tv, streaming, streamer, platforma, komunita, vysílání

## **Annotation**

The main aim of this bachelor thesis is to analyze chosen live-streaming platform and the term itself. Particular emphasis is focused on the description of Twitch.tv and its functions. An important segment is the stratification of represented content creators into three archetypal groups. The central element of this thesis is the aspect of interactivity, which defines streaming in all of its forms. Based on this author tries to present streaming as an artistic activity and the individual channels as an artificially created space suitable for easy self-presentation.

## **Keywords**

interactivity, twitch.tv, streaming, streamer, platform, community, broadcast

## **Obsah**

<b>1. Úvod .....</b>	<b>7</b>
<b>2. Vymezení pojmu streaming .....</b>	<b>8</b>
2.1. Historie živých vysílání .....	9
2.2. Propojení streamingu s videoherním průmyslem .....	10
<b>3. Představení platformy Twitch .....</b>	<b>13</b>
3. 1. Základní funkce platformy.....	14
3.1.1. Live-chat a další nástroje pro komunikaci .....	14
3.1.2. Komunitní funkce .....	18
3.1.3. Monetizace platformy .....	20
<b>4. Archetypy tvůrců z hlediska formy a obsahu .....</b>	<b>23</b>
4.1. Kanály kladoucí důraz na obsah .....	23
4.1.1. E-sport.....	24
4.2. Kanály kladoucí důraz na formu.....	26
4.3. Důraz na jednotu obou aspektů u komunitních kanálů .....	27
<b>5. Sociální charakter platformy .....</b>	<b>28</b>
5. 1. Hierarchie kanálu .....	29
5. 2. Kapitálové transakce na platformě Twitch.tv .....	30
<b>6. Streaming coby umělecká činnost .....</b>	<b>34</b>
6. 1. Stěžejní role interaktivity .....	34
6. 2. Ukotvení umělecké hodnoty streamingu .....	37
6. 2. 1. Videohra jako sdružené umění .....	37
6. 2. 2. Streamer solitérním performerem .....	41
6. 2. 3. Vysílání z pohledu diváka.....	43
<b>Závěr .....</b>	<b>44</b>
<b>Seznam použité literatury a elektronických zdrojů.....</b>	<b>45</b>

# 1. Úvod

Internetová kultura a nové interaktivní formy zábavy jsou jednou z aktuálních otázek současných kulturních a mediálních studií. Novým fenoménem řadícím se do tohoto spektra je i live streaming, koncept živých vysílání na internetu. Předkládaná bakalářská práce s názvem *Twitch: interaktivní dílna, kavárna či billboard?* se zabývá největší platformou tohoto žánru a nabízí hned několik interpretací a možných úhlů pohledu.

Práce se pokusí stručně nastínit historii živých vysílání a jejich následné propojení s videoherním průmyslem, se kterým jsou spjata dodnes. Rovněž představí historii vzniku streamovacích platforem a zaměří svoji pozornost na největší z nich, Twitch.tv. Dále nabídne detailní představení této platformy včetně jejích funkcí a základních konceptů či principů. Opomenuta nebude ani monetizace platformy a hlavní komunikační prostředky.

Posléze bude v práci předložena stratifikace základních archetypů zastoupených tvůrců. Hlavní roli v tomto rozdělení budou hrát aspekty formy a obsahu. V rámci tohoto rozdělení práce nabídne okrajové představení fenoménu e-sportu neboli kompetitivního a organizovaného hraní videoher.

Jednou ze stěžejních otázek, které jsou v textu položeny, je analýza platformy Twitch.tv jako sociálního prostoru. Práce se pokusí zmapovat hierarchii, která panuje na jednotlivých kanálech a rovněž se zaměří na roli kapitálu (ekonomického i symbolického) v jednotlivých komunitách.

V závěrečné části se pak práce bude věnovat nahlížení na streaming jako na formu uměleckého vyjádření. Zaměří se především na interaktivitu jako na stěžejní prvek celé platformy. Svoji pozornost však bude věnovat i videohře v celé její šíři a pokusí se ji klasifikovat coby umělecký artefakt. Na závěr se bude věnovat i osobám streamera a diváka, které se pokusí v rámci zvolené teorie do estetické situace rovněž zahrnout.

## 2. Vymezení pojmu streaming

Pojem streaming v současné době označuje nejjednodušší formu sdílení audiovizuálního obsahu na internetu. Streamovaný obsah se rozděluje do dvou základních kategorií: video na požádání (video on demand) a přenos v reálném čase (live streaming, webcasting). Na principu první zmíněné kategorie fungují archivní weby s audiovizuálním obsahem, jedním z nejznámějších je v současné době portál Youtube společnosti Google<sup>1</sup>. Oblíbeným fenoménem posledních let je taktéž vznik filmových či seriálových knihoven typu Netflix či HBO<sup>2</sup>, které rovněž působí na základě konceptu „video on demand“. Druhý způsob, přenos v reálném čase, je v současné době silně zastoupený a získává na popularitě především díky vybudování stabilní internetové sítě a ohromnému technologickému pokroku v oblasti elektroniky<sup>3</sup>. V praxi se jedná o situaci, kdy jsou multimediální data recipientem stahována ve stejný čas, kdy jsou na web nahrána producentem<sup>4</sup>. Platformy pro živě streamovaný obsah, mezi jejichž hlavní představitele se mimo jiné řadí i Twitch.tv, zastupují v této situaci roli streamovacího serveru. Ten funguje jakožto prostředník, který předává jednotlivá data od vysílajícího k divákovi. Každá z těchto platforem pak nabízí unikátní vizuální styl a rastr doplňujících funkcí pro obě zúčastněné strany. Streamování audiovizuálního obsahu je v nynější společnosti běžnou záležitostí. Technologie pro přenos v reálném čase jsou snadno přístupné a využívají je tak nejen velké společnosti ale i individuální uživatelé internetu. Dá se tak s klidem říct, že se dostáváme do kontaktu se streamovaným obsahem v podstatě každý den. Za nárůstem popularity tohoto fenoménu dozajista stojí i možnost okamžité zpětné vazby a interakce recipienta s producentem obsahu, kterou se bude práce podrobněji zabývat.

---

<sup>1</sup> FECHEYR LIPPENS, Andrew. *A review of http Live Streaming*. 2010. [online]. [Cit. 21.12.2020]. Dostupné z: [https://issuu.com/andruby/docs/http\\_live\\_streaming](https://issuu.com/andruby/docs/http_live_streaming) Str. 3

<sup>2</sup> Tyto služby jsou obvykle označovány, jakožto streamovací platformy.

<sup>3</sup> SMITH, P.B., Thomas, OBRIST, Marianna a WRIGHT, Peter. *LiveStreaming Changes the (Video) Games* 2014. [online]. [Cit. 21.12.2020]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1145/2465958.246971> Str. 131

<sup>4</sup>FECHEYR LIPPENS, Andrew. *A review of http Live Streaming*. 2010. [online]. [Cit. 21.12.2020]. Dostupné z: [https://issuu.com/andruby/docs/http\\_live\\_streaming](https://issuu.com/andruby/docs/http_live_streaming) Str. 3.-4.



## 2.1. Historie živých vysílání

Ačkoliv byl první doložený přenos multimediálních dat po počítačové síti uskutečněn již roku 1992, pojem „streaming“ se poprvé objevil až v souvislosti s páskovými jednotkami, zařízeními pro záznam dat na magnetické pásky, které disponují především dlouhou životností a nízkou výrobní cenou. Tato zařízení se v anglickém jazyce taktéž označují právě termínem „streamer“. Na počátku devadesátých let 20. století použila firma Starlight Networks poprvé termín „streaming“ pro přehrávání audiovizuálního obsahu metodou „video na požádání“. Do té doby byl tento proces mylně označován nepřesným spojením „store and forward video“.<sup>5</sup> Další krok učinila společnost Real Networks, která v roce 1995 přišla s takzvaným audio streamingem (přehráváním zvukové stopy v momentě, kdy jsou data stahována)<sup>6</sup>. Tento pokrok sebou přinesl i reálnou možnost živě vysílat hudební skladby či celé koncerty, komentovaná sportovní utkání nebo taktéž rozhlasové hry.

V posledním desetiletí 20. století byly streamované události spíše nevšední raritou než běžnou praxí. Počátkem 21. století se však z on-line sdílení obsahu stala skvělá marketingová příležitost pro řadu menších i větších firem. Streaming se stal nástrojem, který kombinuje audiovizuální charakter televizního vysílání a interaktivní potenciál poskytovaný rozrůstající se internetovou sítí. Otevřelo se tak kompletně nové obchodní pole, které opět počala využívat společnost RealNetworks<sup>7</sup>, když do světa vypustila koncept placených streamovacích služeb. Jednalo se o nabídku populární hudby od tehdejších známých hudebních vydavatelství, menších videoher a posléze i vybraných filmových děl. Prvně se tak objevila metoda, kdy si zákazník pravidelně předplácí odběr či členství a je mu tak umožněn snadný a pohodlný přístup ke streamovanému obsahu. Po roce 2002 se začíná streaming na internetu sjednocovat pod univerzální formát videa

---

<sup>5</sup> GELMAN, A.D.; HALFIN, S.; WILLINGER, W. "On buffer requirements for store-and-forward video on demand service circuits" 1991 [online]. [Cit.22.12.2020] Dostupné z: doi:10.1109/GLOCOM.1991.188525

<sup>6</sup> Tamtéž

<sup>7</sup> Dříve známá pod jménem Progressive Network

softwaru Adobe Flash (dnes se již běžně používá rozšířenější kodek HTML5 video)<sup>8</sup>. Tato unifikace nahrála i pozdějšímu vzniku první veřejné streamovací sítě, YouTube. Ta byla oficiálně spuštěna 14. února 2005. Více než rok působila coby nezávislá společnost, dokud nebyla v roce 2006 odkoupena společností Google. V roce 2011 pak byla na YouTube zprovozněna podpora živých vysílání v reálném čase (live streamingu). Tentýž rok spatřil světlo světa i portál Twitch.tv<sup>9</sup>, který se záhy stal největší a nejvýdělečnější streamovací platformou pro videoherní obsah na celém internetu s více než 7 milióny unikátních diváků za první měsíc.<sup>10</sup>

## 2.2. Propojení streamingu s videoherním průmyslem

Po tom, co se v prvním desetiletí 21. století dostupnost internetu ve velkém rozšířila i do běžných domácností, začal narůstat i zájem o obsah streamovaný po internetu v reálném čase. Ranné popularizaci tohoto druhu zábavy pomohly především živá vysílání s videoherní tematikou. Na tehdejší portálu justin.tv byla před svou emancipací v dnešní době již vůdčí platforma Twitch.tv pouhou sekcí pro videoherní obsah. Zájem o videoherní segment však byl dle slov zástupců firmy značně vyšší než o jiné sekce<sup>11</sup>, a tak Twitch postupem času začal působit, coby samostatná platforma soustředící se především na videoherní průmysl.<sup>12</sup>

Popularizaci tohoto fenoménu pomohla i profesionalizace videoher, a to formou e-sportových přenosů, jež můžeme na základě jejich charakteristických rysů přirovnat k běžně vysílaným sportovním utkáním. Zájem o neaktivní sledování videoher tak během

---

<sup>8</sup> YOUTUBE. *Engineering and Developers Blog*. *YouTube now defaults to HTML5 <video>* [online]. [Cit. 1.2.2021] Dostupné z: [https://youtube-eng.googleblog.com/2015/01/youtube-now-defaults-to-html5\\_27.html](https://youtube-eng.googleblog.com/2015/01/youtube-now-defaults-to-html5_27.html)

<sup>9</sup> Koncept Twitch.tv se zrodil z předcházejícího projektu Justin.tv (2007–2011), který měli na svědomí Justin Kan a Emmett Shear.

<sup>10</sup> FORBES. *"The ESPN of Videogames"* Prosinec 2, 2013. [online]. [Cit 1.2.2021] Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2013/11/13/the-espn-of-video-games/?sh=4c8660ec3dd7>

<sup>11</sup> Tamtéž

<sup>12</sup> SMITH, P.B., Thomas, OBRIST, Marianna a WRIGHT, Peter. *Live-Streaming Changes the (Video) Games*. 2014. [online]. [Cit. 21.12.2020]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1145/2465958.2465971>. Str. 133

prvních 20 let 21. století rapidně vrostl. Role pasivního diváka se však objevuje již v rané fázi videoherního průmyslu. V padesátých letech 20. století se scházeli na veřejných akcích diváci, kteří sledovali „hráče“ obsluhující stroje na nichž byly spuštěny první interaktivní videohry. Ke konci 20. století byl do vybraných videoher implementován takzvaný „in-game spectator mode“, který poskytoval možnost sledovat dění ve hře prostřednictvím vlastního počítače. Sledující nicméně musel být připojen přímo do probíhající hry a zabrat tak místo potencionálnímu hráči, což díky omezeným serverům přinášelo značné limity pro počet diváků.<sup>13</sup>

Technologie live streamingu ovšem postupem času přinesla nové možnosti sledování, které nevyžadovaly účast diváka v probíhající hře. Prvním stupněm byly nástroje, jež se staly výkonnější obdobou dříve zmíněného „spectator modu“. Tato vylepšená verze diváckého nástroje již nebyla podmíněna přímou účastí ve hře, umožňovala divákům připojit se skrze vlastní počítač do jakékoliv probíhající hry. V listopadu roku 2010 zařadila tento nástroj do své nabídky i hra League of Legends od kalifornské společnosti Riot Games. Díky této funkci mohli jednotliví hráči sledovat vlastní hry, zápasy svých přátel nebo kompetitivní události e-sportové ligy.<sup>14</sup> Signifikantním rysem tohoto pozorovatelského rozhraní je fakt, že divák má k dispozici značně větší množství informací než sledovaný hráč, jako je tomu kupříkladu u sledování pokerových zápasů či fotbalových utkání. Například v tomto konkrétním případě hry League of Legends hráč vidí odhalenou pouze část bitevního pole, ve které se nachází on sám nebo jiná spojenecká jednotka. Oproti tomu divák má přístup k celé ploše a dokáže tak lépe pozorovat kompetitivní stránku hry. Tento koncept tak začíná podněcovat napětí a divácký potenciál e-sportu.

V nynější době se můžeme setkat taktéž s komentovanými utkáními kompetitivně založených videoher či sportovních simulátorů. V tomto případě komentující obsluhuje divácké rozhraní poskytované samotnou hrou a skrze streamovací platformu (např. twitch.tv) vysílá zápas s jeho komentářem pro další diváky. Svoji popularitu na streamovacích platformách si bezesporu získaly i hry pro jednoho hráče, které nemají kompetitivní charakter. Tento zdánlivý deficit však zpravidla nahrazují

---

<sup>13</sup> OTTEN, Martin. *Broadcasting Virtual Games in the internet*. 2001. [online]. [Cit 21.12.2020]. Dostupné z: <http://www.slipgate.de/download/BroadcastingVirtualGames.pdf> Str. 5

<sup>14</sup>LEAGUE OF LEGENDS, 2012, *League of Legends- Spectator Mode*, YouTube video. [online] [Cit 21.12.2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/oqT14k6BsC0>

propracovanějšími herními mechanikami, hlubším grafickým designem či narativní složkou.

### 3. Představení platformy Twitch

Od svého uvedení na scénu byla platforma Twitch.tv dominantním členem na trhu živého vysílání videoher. Za dlouhých devět let své působnosti prošla nejednou proměnou a rozšířila svoji nabídku i o další, ne videoherní kategorie. Ty přitáhly pozornost širšího publika a poměrně rychle nabraly vysokou sledovanost. Obrovský zájem o obsah z jiného spektra potvrzují i statistiky za rok 2020, ve kterých je na první příčce sledovanosti bezkonkurenčně kategorie věnující se mimohernímu obsahu „Just chatting“



Obr. 1 – Nejsledovanější kategorie na platformě Twitch.tv dle počtu hodin za rok 2020<sup>15</sup>

Na platformě je tedy již nějakou dobu možné narazit kromě předpokládané nabídky kompetitivních a nekompetitivních videoher i na kanály věnující se výtvarnému umění, hudbě, běžnému životu (IRL přenosům = In Real Life) atd. Variace obsahu je již nyní téměř nepřehledná a v rámci rozkvětu platformy se objevují stále nové a nové koncepty.

Zisku popularity dozajista napomáhají i propracované komunitní funkce platformy, monetizační prvky či podpora interaktivity. S vyšší sledovaností se však pojí i narůstající odpovědnost. Oči řady investorů spatřily v rapidně narůstajícím fenoménu nové marketingového pole, což vedlo vedení platformy k zpřísnění dohledu nad

<sup>15</sup>[online] [Cit. 24.2.2021] Dostupné z: [https://streamscharts.com/2020/games#nav\\_anchor](https://streamscharts.com/2020/games#nav_anchor)

publikovaným obsahem. Doposud tak vznikají neustále se upravující pravidla a restrikce, která mají za cíl regulovat obsah na platformě tak, aby byl vůči všem neškodný a nestranný.

### 3. 1. Základní funkce platformy

Za dobu své působnosti platforma Twitch.tv několikrát pozměnila svůj vzhled a v rámci vytvoření uživatelsky přístupného prostředí i některé základní funkce. Jejich princip je však i nadále v zásadě stejný. Tyto funkce jsem pro lepší orientaci rozdělil do čtyř obecných kategorií: nástroje pro komunikaci a interakci (live-chat), komunitní funkce, monetizační prvky a taktéž pravidla a restrikce.

#### 3.1.1. Live-chat a další nástroje pro komunikaci

Živý chat souběžně plynoucí s probíhajícím vysíláním je esenciálním aspektem nejen platformy Twitch.tv, ale celého fenoménu livestreamingu. Jedná se o nástroj, skrze který mohou sledující komunikovat vzájemně mezi sebou a rovněž s vysílajícím streamerem. Chat mají viditelně k dispozici všichni účastníci bez výjimky. Pro písemné vyjadřování je však potřebná bezplatná registrace. Výplň chatu je značně různorodá. Někteří z přispívajících pouze komentují dění na obrazovce, jiní vysílání doplňují o komediální připomínky a někteří například vedou rozpravy na rozličná témata s ostatními účastníky vysílání. Dvojice autorů Gifford Cheung a Jeff Huang rozděluje ve své publikaci *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator*<sup>16</sup> diváky e-sportových utkání do 9 obecných skupin na základě jejich charakteristických projevů v chatu. Tuto stratifikaci lze vztáhnout na jakákoliv vysílání, včetně nekompetitivních videoher a jiného než videoherního obsahu:

1. Přihlížející – typ diváka rozdělující se na dva poddruhy: *neznalý* (divák, který nezná základní principy a mechaniky hry) a *neinformovaný* (divák, který zná princip a mechaniky hry, ale není seznámen s dosavadním vývojem zápasu/vysílání)

---

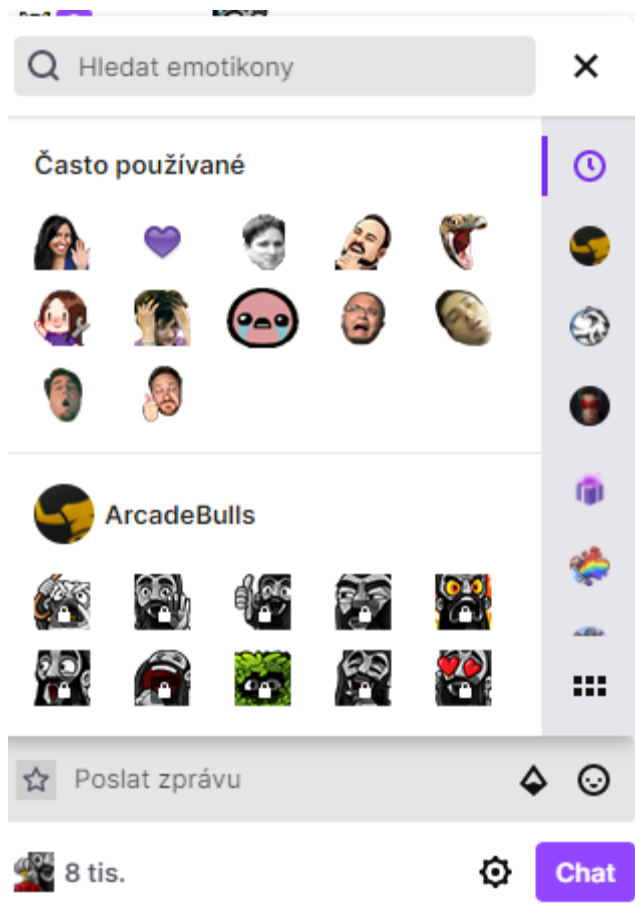
<sup>16</sup> CHEUNG, Gifford, HUANG, Jeff (2011) *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator* [online]. [Cit.2.3.2021]. Dostupné z: DOI: 10.1145/1978942.1979053

2. Zvědavý – divák snažící se sledováním vysílání vyplnit vlastní mezery ve znalostech daného téma
3. Inspirovaný – typ diváka sbírající zkušenosti sledováním. Svě zkušenosti následně uplatňuje ve svém vlastním podání.
4. Učennivý – obdobný typ diváka jako, Zvědavý. Klade však mnohem větší důraz na praktickou stranu přijatých znalostí
5. Nespokojený – typ diváka, který shledává sledování vysílání méně uspokojivým než provozování dané aktivity jím samotným. Konzumace obsahu je však uspokojivější než jeho ignorace.
6. Pobavený – jedná se o opak typu Nespokojeného. Pobavený divák vidí hodnotu ve sledování samotném.
7. Asistující – typ diváka, který využívá komunikační nástroje k upozornění vysílajícího na skutečnosti, které ve finále ovlivňují podobu obsahu.
8. Komentující – jedná se typ diváka, který je zároveň sledujícím i producentem upraveného obsahu (jedná se především a profesionální komentáře utkání).
9. Publikum – nepříliš zastoupený typ diváka, kdy pozici sledujícího představuje skupina dvou a více osob.

Divácké spektrum je velmi široké. Výše uvedené rozdělení v zásadě poukazuje na variabilitu diváckého vnímání. Ať už se jedná o videoherní obsah nebo například sledování malíře při jeho práci, může sledující zaujmout několik postojů. Může obsah vnímat jako prosté pobavení, může jej vnímat coby cestu k osvojení si nových dovedností (kupříkladu sledováním malířské techniky atd.), rovněž je mu k dispozici vnímat obsah coby podkres k sociální interakci s ostatními. Rozličnost jednotlivých diváckých typů tak poukazuje na velikostní charakter obsahové škály na platformě.

Vyjádřování na platformě Twitch.tv má specifickou podobu. Velkou část sdělení tvoří zkratky a emotikony, jež mají ve velice rozsáhlé internetové komunitě svůj přidělený význam. Jsou používány například jako reakce na situaci, jež nastala na obrazovce, pro přiblížení kontextu sdělení nebo pro přesnější vyjádření. Jednotlivé emotikony samy o sobě nesou určitou významovou hodnotu. Kombinace několika emotikonů však může nést význam naprosto odlišný. Dokážou tak fungovat coby autonomní písmo a univerzální jazyk pro všechny uživatele této platformy. Rozlišují se 3 sady emotikonů: 1) Globální – dostupné všem uživatelům na všech kanálech. 2)

Emotikony kanálu – dostupné všem uživatelům na vybraných kanálech, často je pro jejich zobrazení potřeba software třetí strany. 3) Předplatitelské emotikony – dostupné pouze předplatitelům daného kanálu. Často se jedná o variace na známé emotikony se signifikantními rysy kanálu.



Obr. 2 – Globální a často používané emotikony (nahore), Uzamčené emotikony pro předplatitele kanálu ArcadeBulls (dole)<sup>17</sup>

Vlastník kanálu (ne nutně vysílající) je podle pravidel platformy Twitch.tv do jisté míry odpovědný za veškerý obsah na obrazovce a v chatu.<sup>18</sup> Je tak vytvořena nutnost chat značně regulovat. K dispozici je vlastníkovvi kanálu hned řada nástrojů. Jednou z nejvíce využívaných pomůcek je automatické mazání nepohodlných slov či slovních spojení.

<sup>17</sup> [online] [24.2.2021] Dostupné z: <https://www.twitch.tv/arcadebulls>

<sup>18</sup> TWITCH.TV. *Twitch Community Guidelines Updates*. [online] [Cit. 24.2.2021]. Dostupné z: <https://blog.twitch.tv/en/2018/02/08/twitch-community-guidelines-updates-f2e82d87ae58/>



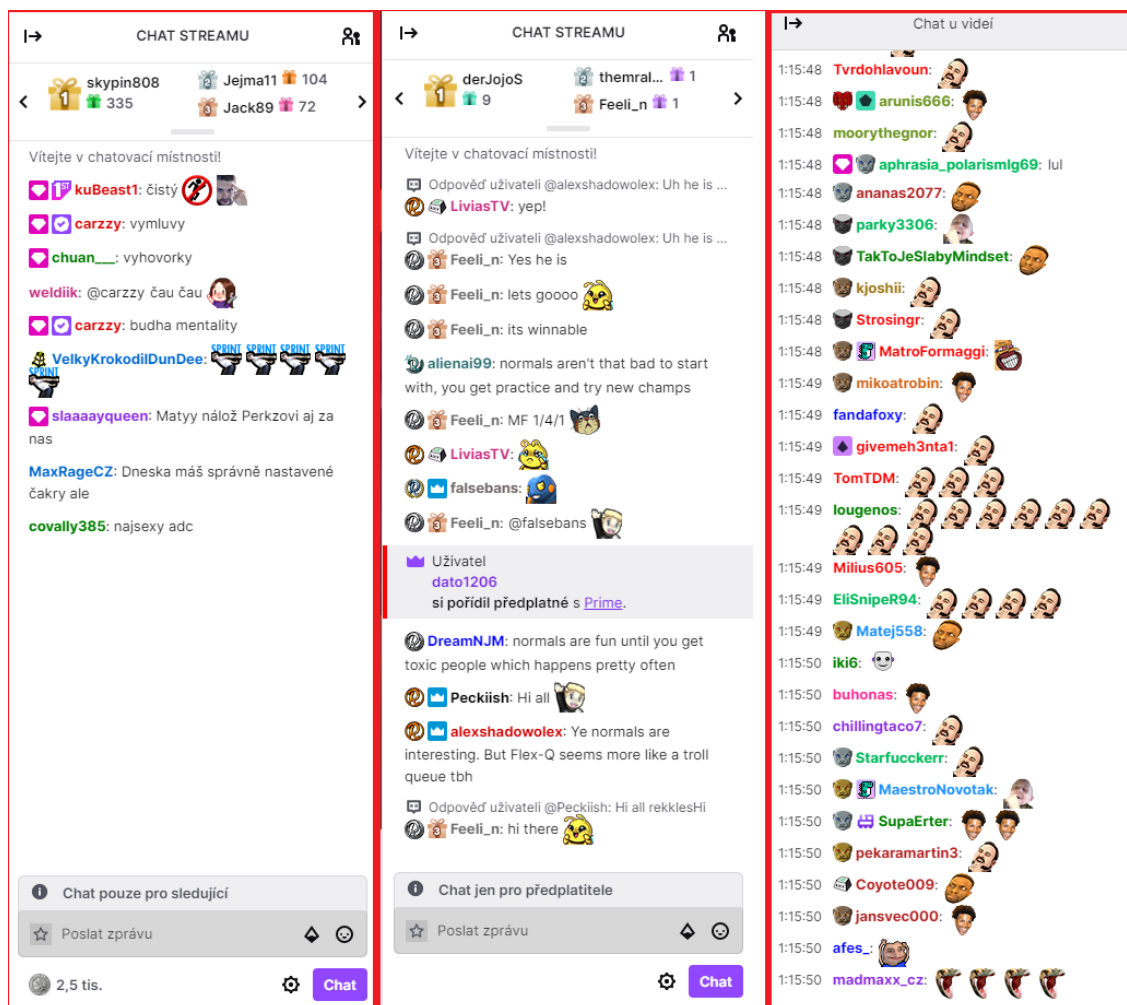
Většina kanálu má vlastní seznam slov, která jsou při odeslání zprávy neprodleně skryta. Tento seznam vytváří sám vlastník či správce kanálu a jeho obsah se často mění. Dalším nástrojem jsou pravidla, se kterými je každý nový návštěvník kanálu seznámen. Jedná se o benevolentnější doporučení ze strany vysílajícího, která mají za cíl vyvarovat se nežádoucím situacím v chatu. Tyto „přestupky“ pak individuálně prošetřují moderátoři kanálu. Funkci moderátora uděluje vlastník kanálu dle svého uvážení, zpravidla důvěryhodné a prověřené osobě. Moderátor je v chatu označen symbolem zeleného meče a disponuje oprávněním udělovat individuální omezení pro chatování (tzv. bany). Ty mohou mít dočasnou působnost nebo mohou být permanentní. Moderátor může rovněž regulovat rychlost a formu chatovacího okna. K tomu mu slouží několik základních nástrojů:<sup>19</sup>

1. Režim pouze pro sledující – umožňuje vlastníkovvi kanálu či moderátorům omezit chat pouze na všechny nebo vybrané sledující uživatele podle toho, jak dlouho již využívají funkci „sledování kanálu“<sup>20</sup> - od 0 minut (všichni sledující) až po 3 měsíce.
2. Režim R9K – speciální filtr navržený za účelem zamítání opakujících se zpráv.
3. Režim pouze pro předplatitele – umožňuje chatovat pouze moderátorům a předplatitelům kanálu.
4. Režim pouze s emotikony – umožňuje nastavit místnost tak, že budou povolené výhradně zprávy, které obsahují pouze emotikony.
5. Vymazání chatu – krajním řešením je pak kompletní vymazání chatu, které bez výjimky odstraní všechny přijaté zprávy v daném intervalu (v tomto případě není chat dostupný ani při zpětném přehrávání záznamu)

---

<sup>19</sup> TWITCH.TV. *Jak zvládat obtěžování v chatu*. [online] [Cit. 24.2.2021]. Dostupné z: <https://help.twitch.tv/s/article/how-to-manage-harassment-in-chat?language=cs#R9KMode>

<sup>20</sup>Funkce, která po zaškrtnutí tlačítka odesílá sledujícímu informace o kanále (kdy začíná vysílání, plánované přenosy atd.)



Obr. 3 – Chat v režimu pro sledující, chat v režimu pro předplatitele, chat v režimu pouze s emotikony (zleva doprava)<sup>21</sup>

### 3.1.2. Komunitní funkce

Kromě komunikačních funkcí mají stěžejní roli i funkce komunitní, které stratifikují jednotlivé sledující do několik různých kategorií, jejichž podrobnější analýza je rozvedena v jedné z následujících kapitol. Komunitní funkce platformy Twitch.tv mají dvě podoby: členské a bezplatné.

<sup>21</sup> [online] [Cit. 24.2.2021] Dostupné z: [www.twitch.tv](http://www.twitch.tv)

Hlavním komunitním aspektem je možnost měsíčního předplatného, KTE<sup>22</sup>. Za měsíční poplatek si může sledující předplatit svůj oblíbený kanál či vícero kanálů a využívat speciální funkce pro předplatitele. Jednou z nich je přístup k předplatitelským ikonám, které jsou běžným sledujícím nedostupné. Rovněž je předplatitel v chatu označený příslušným odznakem podle počtu předplacených měsíců (např. odznak nového předplatitele se liší od odznaku diváka, který si kanál předplácí již 3,6,12 nebo více měsíců). Vysílající či moderátor kanálu má taktéž možnost hromadně omezovat všechny sledující, kteří nejsou předplatiteli. Častá jsou i hlasování či rozdávání odměn<sup>23</sup>, kterých se mohou účastnit jen účastníci předplatitelského programu. Při vysílání některých konkrétních videoher mohou dokonce předplatitelé upravovat podmínky streamované hry skrze příkazy zadávané do živého chatu. Jako příklad může být udána hra *Immortal Redneck*, při jejímž vysílání mohou diváci na streamu hlasovat o tom, kterou z překážek bude muset streamer ve hře překonat. Ještě více je tak akcentován komunitní aspekt a esenciální role interaktivity. Předplatitelé taky získávají možnost sledovat videa na vyžádání pouze pro předplatitele a sledovat vysílání bez reklam (s omezenými výjimkami)<sup>24</sup>.

Svoje zastoupení v řadách komunitních funkcí platformy Twitch.tv mají i tzv. bity, symbolické platidlo, za které si mohou sledující jednorázově vybrat jednu z nabízených odměn<sup>25</sup>. V nabídce bývají především časově omezená privilegia, která mají běžní předplatitelé. Např. odemknutí jednoho předplatitelského emotikonu na 24 hodin, možnost odeslat zprávu, pokud je chat v režimu pouze pro předplatitele nebo taktéž barevně zvýraznit zprávu v chatu. O dalších odměnách rozhoduje sám správce kanálu. Může nabídnout speciální efekt, který se objeví na obrazovce, klíč ke hře atd. Sledující získávají bity za čas strávený sledováním vysílání. Každých 5 minut je divák odměněn menším množstvím bitů. Jednou za čas se na obrazovce může objevit miniatura

---

<sup>22</sup> Na platformě Twitch.tv jsou aktuálně dostupné 3 úrovně předplatného. Každá je dostupná za jinou cenu a nabízí další bonusové emotikony. Aktuální ceny k 24.2.2021 za jednotlivé úrovně předplatného: 4,99€, 9,99€ a 24,99€.

<sup>23</sup> V angličtině se používá termín „giveaway“ – internetová tombola při které se vybere jeden či více výherců z řad předplatitelů

<sup>24</sup> TWITCH.TV. *Bity a předplatné*. [online] [Cit. 6.3.2021]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/creatortcamp/cs-cz/get-rewarded/bits-and-subscriptions/>

<sup>25</sup> Tato funkce není přítomná na všech kanálech, jedná se o funkci, kterou musí vlastník kanálu přidat manuálně, je však pevnou součástí platformy Twitch.tv.

truhly nebo jiný streamerem zvolený symbol. Pokud na takovýto symbol divák klikne, získá další obnos bitů. Platforma i vlastníci kanálu tímto způsobem chtějí udržet pozornost diváku a odměnit je za jejich aktivitu. Jednorázovou sumu bitů může sledující obdržet i při aktivaci funkce „sledovat kanál“, darování předplatného nebo pokud se účastní tzv. nájezdu<sup>26</sup>. Pokud je sám předplatitelem, jsou všechny jeho zisky bitů násobeny podle úrovně jeho předplatného.

Stěžejní zastoupení interaktivity opět podtrhuje funkce, která umožňuje sledujícím vsázet bity na rozličné ankety vytvářené streamerem nebo jeho moderátory. Například herní streameři vytvářejí ankety při zdolávání nějaké náročné úrovně. Diváci pak vsázejí jimi zvolený obnos bitů na jednu ze dvou možností. Pokud zvítězí obdrží znásobenou hodnotu, kterou do ankety vložili. Pokud zvolili špatně, je jimi vsazený obnos odebrán ve prospěch kanálu. Vlastník kanálu pak od platformy inkasuje 80 % z jednoho centu USD za divákem použitý bit<sup>27</sup>.

### 3.1.3. Monetizace platformy

Způsobů, kterými mohou být vysílající na platformě Twitch.tv finančně odměňováni, je hned několik. V zásadě se mohou rozdělit do dvou kategorií: přímá podpora diváků a podílový zisk ze spolupráce.

Každý vysílající může po splnění určitých podmínek se společností Twitch uzavřít smlouvu. Společnost v současné době nabízí program „spolupráce“ a program „partnerství“. Tyto dva typy spolupráce se liší nejen ve výši podílu, nýbrž i v šíři poskytnutých výhod a funkcí. Pro možnost zařazení do méně lukrativního programu „spolupráce“ je nutné dosáhnout během jednoho měsíce následujících podmínek<sup>28</sup>:

- Dosáhnout 50 sledujících (followers)
- Odstreamovat alespoň 8 hodin
- Streamovat během 7 různých dnů

---

<sup>26</sup> Jedná se o situaci, kdy streamer přeměruje při konci vysílání své diváky na jiný právě aktivní kanál.

<sup>27</sup> TWITCH.TV. *Bits a předplatné*. [online] [Cit. 6.3.2021]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/creatortcamp/cs-cz/get-rewarded/bits-and-subscriptions/>

<sup>28</sup> TWITCH.TV. *Joining the Affiliate Program* [online]. [Cit. 8.3.2021]. Dostupné z: <https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=cs>

- Dlouhodobě udržet alespoň 3 unikátní diváky (do tohoto počtu se započítávají i diváci získaní skrze „nájezdy“ či hostování streamu)

Spolupracovníkům je umožněno poskytovat svým divákům možnost odebrání kanálu ve třech různých úrovních. Úroveň 1. – 4,99 €, úroveň 2. – 9,99 € a úroveň 3. – 24,99 €. Z této částky, kterou divák zaplatí pak spolupracovník obdrží 50 %. Zbylá část je odebrána v rámci pokrytí poplatků spojených s platbou a rovněž ve prospěch společnosti<sup>29</sup>. Mimo jiné je spolupracovníkovi umožněno využívat takzvané bity, jejichž funkce a monetizace je detailně popsána v předchozí podkapitole. Posledním monetizačním nástrojem plynoucím ze spolupráce je podílový zisk z reklam odvysílaných během živého vysílání. Jejich délku i frekvenci má ve svých rukou sám spolupracovník. Počet reklam potřebných k dosažení bonusu se u každého kanálu liší. Procentuální bonus k výplatě pak vychází ze zisků za reklamy, nikoliv z celkových výnosů, a vypočítává se za každý týden.

Pro možnost zažádat o zařazení do programu „partnerství“ je třeba splňovat o něco náročnější kritéria, než v případě „spolupráce“:

- Odstreamovat alespoň 25 hodin
- Streamovat během 12 různých dnů
- Dlouhodobě udržet alespoň 75 unikátních diváků (do tohoto počtu se nezapočítávají i diváci získaní skrze „nájezdy“ či hostování streamu)

Po dosažení těchto podmínek je vlastníkovvi kanálu umožněno zažádat o partnerství. Samotná žádost však nestačí. Kanál projde schvalovacím procesem a jeho vlastník se do 7 pracovních dnů dozví výsledek. V případě neúspěchu je možné kdykoliv v budoucnu zažádat o partnerství znovu. Tato rozhodnutí jsou individuální a mají je na starosti zaměstnanci společnosti Twitch.tv. Parametry, podle kterých kanály posuzují jsou ale bohužel neznámé.

---

<sup>29</sup>*Twitch.tv Twitch Affiliate Agreement*. [online]. [Cit. 8.3.2021]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/p/cs-cz/legal/affiliate-agreement/>

Partneři mají oproti spolupracovníkům řadu dalších výhod<sup>30</sup>. Jednou z nich je více kolonek pro předplatitelské a kanálové emotikony nebo například možnost upravit symbol kanálových bitů. Rovněž je jim poskytnuta sada nástrojů pro samosprávu těchto funkcí. Partner dále může oproti spolupracovníkovi nabídnout divákům možnost nastavení kvality vysílání nebo archiv se záznamy vysílání v rozmezí 60 dnů. Důležitou partnerskou výhodou je i možnost zpozdít vysílání až o 15 minut. Tuto funkci využívají především hráči kompetitivních videoher, aby neposkytli výhodu ostatním hráčům<sup>31</sup>. Partneři společnosti Twitch.tv mají taktéž prioritní postavení při řešení potíží. Je jim poskytována přednostní péče a mají kontakty na protekční technickou podporu. Jejich kanály jsou rovněž označeny certifikátem ověřeného kanálu, který vypovídá a o jeho legitimitě. Partneři mají možnost přímo komunikovat se správou platformy. Více sledované a odebírané kanály tak mohou zažádat o vyšší procentuální zisk z příchozích odběrů. Na konkrétní hodnotě už se pak musí dohodnout přímo vedení společnosti a vlastník kanálu.

Poněkud odlišnou kategorií monetizace na platformě Twitch je dobrovolná podpora diváků. Na rozdíl od odběru nedostane divák za odeslání jednorázové finanční částky žádnou protihodnotu. Systém takzvaných „donatů“ je naprosto nezávislý na platformě jako takové a je dostupný všem vysílajícím, ať už mají či nemají uzavřenou smlouvu o spolupráci nebo partnerství. Skrze software třetí strany, který streamer využívá je do vysílání implementován nástroj, díky němuž mohou sledující přispívat libovolné částky společně s textovou zprávou. Tato zpráva je zpravidla předčítána přímo programem za doprovodu krátké animace přímo na obrazovce vysílání. Obdobně zobrazován je i nově příchozí odběr kanálu. Minimální částku finanční podpory nastavuje sám streamer. Maximální částka však nijak omezována není, a občasně se tak na některých kanálech objevují naprosto ohromující částky, které se pohybují až v řádech desetitisíců Kč.

---

<sup>30</sup> *Twitch.tv: Joining the Affiliate Program* [online]. [Cit. 8.3.2021]. Dostupné z: <https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=cs>

<sup>31</sup> Angličtina pro tuto situaci využívá pojem „stream sniping“.

## 4. Archetypy tvůrců z hlediska formy a obsahu

Platforma Twitch.tv za dobu své působnosti vytvořila prostor pro rozličné druhy tvorby. Již dávno se nejedná pouze o platformu s videoherním obsahem, ačkoliv je s tímto segmentem zábavního průmyslu stále silně spjata. Každý tvůrce (streamer) je v nuancích trochu jiný, v zásadě však můžeme jednotlivé kanály stratifikovat do tří skupin na základě jejich vztahu k formě a obsahu. Respektive na základě toho, kterému z těchto dvou aspektů přiřkládají největší váhu a skrze který je protěžována hlavní složka zábavy.

Formu při aplikaci této teorie na streaming představuje vysílající/streamer. Důležitá je jeho osobnost, charakteristické rysy, fyzické vzezření, hlas atd. Opomenout se nesmí ani používaná nahrávací technika, vizuální stránka kanálu a spousta dalších parametrů. Obsah na druhou stranu představuje konkrétní výběr činnosti. Může se jednat o konkrétní hraní videohry, uměleckou činnost, edukativní přednášky či semináře nebo jinou formu látky. Obsah může být chápán i jakožto jedno určité zpracování dané látky, například při hraní tzv. sandboxových her. Sandbox (anglický výraz pro pískoviště) je typ hry která hráči nabízí pouze sadu nástrojů a otevřený svět. Jeden z nejznámější titulů tohoto typu je Minecraft od společnosti Mojang Studios. Hra sama o sobě neposkytuje žádný stálý obsah, skrývá však kompetitivní a kreativní potenciál, který někteří streameré rádi využívají kupříkladu k vzájemnému soutěžení podle stanovených pravidel. Nejaktuálnější konceptem je tzv. „speedrunning“, při kterém se hráč snaží docílit určitého bodu ve hře, a to v rekordním čase.

Tyto tři základní archetypy kanálů budou detailněji pospány v následujících podkapitolách.

### 4.1. Kanály kladoucí důraz na obsah

Kanály, které kladou důraz především na obsahovou část vysílání se zpravidla snaží nějakým způsobem potlačit přímý vliv hráče či vykonavatele činnosti na vysílání. Hlavním aspektem je děj probíhající na obrazovce. Velmi často u těchto kanálů chybí obrazový či zvukový záznam streamera. Zážitek ze sledování videohry či vytváření jiného druhu obsahu by mohl být komentářem či vizuální přítomností streamera skrze videokameru narušen. Cílem obsahově centralizovaných tvůrců je přitáhnout pozornost diváka na hodnoty, které poskytuje hra/látka samotná, popřípadě streamerova interakce

s ní. Streamerovy charakterové a fyzické rysy či jeho emoční rozpoložení jsou pro diváky těchto kanálů nežádoucím a nedůležitým prvkem. Snahou je předávat divákům obsah, co nejvíce oproštěný od streamerovy osobnosti. Tento typ kanálů je z důvodu odosobnění méně provázan s interaktivní složkou a spíše, než dialogickou situací připomíná monolog.

Jednostrannost komunikace však umožňuje vysílajícímu předávat svůj obsah jednoduše a „nerušeně“. Proto se s tímto konceptem setkáme spíše v případě obsahu edukativního nebo kompetitivního. Nejzastoupenější kategorií kanálů na platformě Twitch.tv, které kladou důraz na obsah, jsou přenosy e-sportových zápasů.

#### **4.1.1. E-sport**

Fenomén e-sportových videoher na platformě Twitch.tv můžeme rozdělit do dvou skupin. V první z nich by se nacházely kanály, které jsou obdobou sportovních televizních stanic. Zpravidla se zabývají pouze kompetitivními videohrami. Jsou zde zprostředkovávány s doprovodným komentářem malé i větší turnaje nebo ligové zápasy profesionálů, vyskytnout se ale mohou i rozhovory s odborníky nebo analýzy důležitých událostí e-sportového světa. Druhou skupinu v tomto rozdělení představují především osobní kanály hráčů tohoto typu videoher. Jsou zde zastoupeni bývalí či současní profesionální hráči, ale rovněž amatérští či poloprofesionální nadšenci. Tato kategorie streamerů neklade důraz na komunikaci a interakci s diváky, v mnoha případech tato složka dokonce chybí. Někteří z těchto hráčů si však postupem času najdou cestu ke svým divákům a začnou tvořit kolem jejich kanálů stabilnější komunitu. K vytvoření takového sociálního celku je však třeba řada dalších aspektů, které jsou detailně popsány v jednom z dalších segmentů této kapitoly.

Kanály zaměřující se na zprostředkovávání e-sportových událostí jsou dokonalým příkladem jejich nezávislosti na formě. Ligové i neligové zápasy jsou obvykle zachycovány skrze rozhraní pro sledující, které je implementováno přímo do hry. Při typickém vysílání ligového zápasu kupříkladu hry League of Legends je skrze software třetí strany vysílán obrazový i zvukový záznam výše zmíněného rozhraní pro sledující, vlastník či správce kanálu zpravidla umísťuje do viditelného prostoru na obrazovce rovněž dodatečné informace o probíhajícím zápase (názvy týmů, podrobnosti o události/turnaji, listinu hráčů, skóre atd.). Postupný průběh zápasu je pak v reálném čase komentován jedním či dvěma moderátory.



Divák, který utkání sleduje, je zaujat hrou samotnou či interakcí zúčastněných hráčů s ní. Moderátorův komentář je zde spíše pro upřesnění dění na obrazovce nebo případné doplnění důležitých informací. Pro divácké zaujetí není potřeba znát osobnost či rozpoložení zúčastněných hráčů či moderátorů. Hlavní prvek zábavy je vytvářen přímo hrou a její momentálním stavem. Divákova obeznámenost s pravidly hry nemá žádný vliv na faktor zábavnosti. Tento rozdíl se projevuje pouze v množství informací, které si divák ze sledování případně odnáší<sup>32</sup>.

Marginální roli formy u tohoto typu kanálů prokazuje i nemožnost přesně přiřadit autorství vzniklého obsahu. Vzhledem k počtu zastoupených článků můžeme jen těžko tento faktor ukotvit. Již v základu je tento typ obsahu nekoncepční a je tvořen z velké části právě hrou. Nemůžeme tak hráče, kteří s ní interagují označit za hlavní tvůrce obsahu. Rovněž musíme z pozice autorství vyloučit i hru samotnou v jejím prostém stavu, jelikož ta pouze poskytuje sadu nástrojů, mechanik a pravidel, které bez hráčského přičinění jsou pouze neživými a nečinnými jednotkami. Vysílající v tomto případě taktéž nemůže být označen za autora, jelikož je spíš zprostředkovatelem. Navzdory tomu, že jeho kanál poskytuje přidanou informační hodnotu, není to přímé vytváření obsahu, jako například u komplexního kombinování jednotlivých aspektů u komunitních kanálů. Poslední zúčastněnou složkou jsou komentátoři zápasu. Jejich činnost, tedy verbální komentování dění na obrazovce, by se mohla zdát na první pohled obdobná té, kterou vytváří streameré komunitních kanálů při své tvorbě. Navzdory veškerým podobnostem nemůžeme tyto dva zdánlivě stejné úkony řadit do jedné kategorie. Zatímco komunitní streamer svým komentářem vytváří nové hodnoty a je to neoddelitelná část finálního produktu, komentátor e-sportového zápasu pouze mapuje a verbálně popisuje průběh zápasu. Společně s faktem, že pozice komentátora není permanentní ani stěžejní stránkou kanálu, může být i tento aspekt z otázky autorství vyloučen.

E-sportové kanály na platformě Twitch.tv jsou ilustrativním příkladem těch kanálů, které kladou důraz pouze na obsah. Mají specifický přístup k práci s hlavní látkou, v tomto případě videohrou, a rovněž jedinečný způsob komunikace s diváky a živým chatem. E-sportové a jiné kanály protěžující aspekt zábavy skrze obsah samotný nedosahují parametrů charakteristických pro formu, jakými jsou například dialogická situace vysílajícího a chatu, konzistentní zastoupení osob podílejících se na tvorbě nebo

---

<sup>32</sup> Viz str. 9 – Rozdělení diváků e-sportovních utkání.

jasně ukotvená pozice autora obsahu. Neubírá jim to však na zábavnosti a pro publikum je tento typ tvorby stále divácky atraktivní.

## **4.2. Kanály kladoucí důraz na formu**

Kanály, které ukotvují hlavní složku zábavy ve formě samotné, jsou opak k výše popsanému konceptu obsahově centralizované tvorby na platformě Twitch.tv. Oproti kanálům popsaným v předchozí podkapitole zdůrazňují streameré formo-centrických kanálů podstatnost jejich osoby. Charakter, vzhled, životní styl a všechny další aspekty stahující se ke streamerovi jako jedinci jsou hybnou silou jejich tvorby. Nejčastější zastoupení nachází tento typ streamerů v sekci Prostě pokec (Just Chatting), ve které zpravidla vytváří obsah věnující se reakcím či komentářům k aktuálním situacím nebo takzvaným IRL (In Real Life) streamům. Jedná se o vysílání, v kterém streamer s kamerou zaznamenává svůj běžný život. Oproti jiným kanálům se vyznačují častými změnami prostředí. Zatímco běžný streamer vysílá ze svého studia nebo jiné stálé lokace, IRL streamer se společně se svou kamerou přesouvá mezi různými lokalitami, zatímco občasně komunikuje s živým chatem.

Zatímco u obsahově centralizovaných kanálů bylo problematickým přisouzení autorství, formo-centrické kanály na pevném ukotvení autorství staví. Stěžejní roli zde hraje fakt, že autorem tvorby je právě jedna určitá osoba (v ojedinělých případech skupina). Jedná se o hlavní konzistentní faktor, který tento typ tvorby poskytuje. Právě ona všudypřítomnost streamovy osoby je klíčovým prvkem zábavy. Fundamentální princip tohoto typu tvorby je s osobou streamera neoddělitelně spjat a nemohl by fungovat bez ní. Konkrétní výběr činnosti je pro atraktivitu vysílání podružný. V případě kanálů, které kladou důraz na obsah bylo v předchozí podkapitole řečeno, že je vliv formy nežádoucí a spíše obsahovou stránku omezuje. U formo-centrických kanálů je situace rozdílná. Vliv obsahu, tedy konkrétního výběru vysílané činnosti, ve většině případů nijak nenarušuje vysílání nebo nesnižuje jeho hodnotu. Na druhou stranu vysílání nikam neposouvá a nepřidává mu na kvalitě. Ve zkratce může být řečeno, že pro diváky těchto kanálů není podstatným faktorem, co se děje, nýbrž kdo tuto činnost provozuje.

### 4.3. Důraz na jednotu obou aspektů u komunitních kanálů

Poslední kategorií stratifikace na základě formy a obsahu jsou kanály, které kladou důraz na jednotu obou zmíněných aspektů. Tyto kanály se vyznačují zpravidla různorodějším obsahem. Rovněž jsou vysílající na těchto kanálech nazýváni uživateli Twitche „variety streamers“. Slovo variety pak může být přeloženo coby „rozmanitost“. Koncept vysílání těchto komunitních streamerů kombinuje v určité míře charakteristické rysy dvou předchozích kategorií. Tento typ kanálů je taktéž nejzastoupenějším na celé platformě.

Komunitní kanály netrpí problémem ztráty autorství. Streamer je zpravidla vlastníkem a správcem kanálu a rovněž velmi důležitou součástí vysílání. Nemůže však být řečeno, že by byl složkou hlavní. Na rozdíl od obsahově centralizovaných kanálů, není ze strany diváka hodnota vytvářena pouze interakcí s vybranou látkou. Nevytváří se tak striktní bariéra, která by oddělovala osobu streamera od probíhající činnosti, jako například v případě kompetitivních videoher. Rovněž je osoba streamera (forma) často spojována s jím vytvářeným obsahem. Dynamika spojení obou aspektů poskytuje dva klíčové faktory, které jsou divácky atraktivní. Forma poskytuje konzistentní prvek osoby streamera a jeho stálé přítomnosti, která osvěžuje a obohacuje obsahovou stránku, která na druhou stranu vytváří ojedinělý a unikátní zážitek během každého vysílání. Na rozdíl od komentátorů e-sportových zápasů nepopisuje komunitní streamer strojově dění na obrazovce, nýbrž vytváří nové hodnoty. Často samotný obsah vysílání tvoří pouhou kulisu pro streamerovo nezávislé vyprávění či komunikaci s chatem. Jedním z nejdůležitějších aspektů tohoto typu kanálů je důraz právě na komunikaci s diváky a rovněž jejich vliv na vysílání. Bariéra mezi streamerem a divákem je značně menší než u předchozích dvou kategorií. Divácké publikum přímo ovlivňuje vysílání. Stěžejní roli interaktivity se bude práce zabývat v jedné z následujících kapitol. Zmíněn však musí být i fakt, že forma i obsah fungují jednotně a navzájem se nijak neomezují. Fungují v harmonii, která nesmí být narušena přílišným protěžováním jedné složky nebo naopak jejím potlačením.

Konjunkce obou složek rovněž posouvá tento typ kanálů o něco dále a jak už bylo několikrát zmíněno přidává výslednému produktu nové hodnoty. V rámci jedné z dalších kapitol se práce pokusí tuto otázku rozvinout a dobrat se k výsledku, zdali může být streaming považován za uměleckou činnost a kde se ona umělecká hodnota případně ukrývá.

## 5. Sociální charakter platformy

Streamovací platforma Twitch.tv může být pojímána mnoha způsoby. Bezesporu ale může být řečeno, že se jedná o vytvořený internetový prostor, který dokáže plnit i roli sociálního pole. Podle Pierra Bourdieu je struktura pole dána jeho vnitřními pravidly jednání a rovněž je vždy pro dané pole specifická. Lze se tak dopracovat k autonomii pole, tedy nezávislosti jednoho pole na jiných. V poli se pak zpravidla svádí zápas o dominantní pozice, a taktéž o získání různých typů kapitálů<sup>33</sup>.

Na téměř všech kanálech vysílací platformy Twitch.tv je právě díky vlivu kapitálových zdrojů utvářena několikavrstvá hierarchie. Kapitál je jako v každém poli rozložen mezi aktéry nerovnoměrně a dochází tak k nerovnému ukotvení pozic. Vysílající kanály na platformě Twitch.tv a jejich komunikační prostředky jsou dostupné všem registrovaným uživatelům a není tak vytvářena žádná překážka pro vstup nových aktérů do tohoto pole. Některé z pozic jsou drženy určitými osobami, které není možné od jejich stanoviště nijak odloučit například streamer samotný. Přejít mezi ostatními vrstvami už tak složitý není. Je však zapotřebí do tohoto pohybu zainvestovat. Každý z aktérů vstupuje z pohledu na platformy do pole se stejným sociálním pozadím. Má vytvořenou novou pomyslnou identitu, která je označena pouze přezdívkou a případně profilovou fotkou. Uživatelův reálný sociální původ a zázemí není pro tuto platformu důležitý. Společně s faktorem anonymity zde každý uživatel může být kým chce. Šance na reálné bezprostřední setkání všech uživatelů jsou totiž mizivé a troufnu si říct, že v mnoha případech i naprosto nežádoucí. Uzavřené pole, které představuje sledovaný kanál, je prostorem dynamických vztahů obklopených věčným bojem a výměnou pozic, jež má za cíl strukturu pole změnit nebo se naopak postarat o její zachování.<sup>34</sup> Analýza rozpoložení pozic na kanále však musí podle teorie Pierra Bourdieu brát v potaz tři základní roviny společenské reality. 1) Analýzu pole v rámci mocenského pole a jeho vývoje v čase. 2) Rozbor vnitřní struktury pole a rozdělení pozic. 3) Zmapování vzniku habitů zastánců těchto pozic.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> BOURDIEU, Pierre. „Principles for a Sociology of Cultural Works,“ in *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Columbia University Press. 1994. Str. 181-812

<sup>34</sup> Tamtéž Str. 183

<sup>35</sup> BOURDIEU, Pierre. *Pravidla umění: vznik a struktura literárního pole*. Brno: Host 2010 Str. 282

## 5. 1. Hierarchie kanálu

Hierarchie na platformě Twitch.tv nemálo připomíná typickou feudální společnost a její stavové rozdělení. Na vrcholku moci i pozornosti je panovník, v našem případě streamer, jež je ve valné většině případů i vlastníkem kanálu. Ten má ve svých rukou nejen hlavní moc represivní, ale rovněž může udělovat rozličné funkce, které jsou na platformě vizuálně zdůrazňovány. Tyto funkce působí jakožto tituly, které jejich držitele posouvají velmi vysoko na hierarchickém žebříčku a ostatními vrstvami jsou v zásadě respektovány. Tato moderátorská funkce je v chatovacím oknu (hlavním komunikačním prostředku) označena ikonou bílého meče na zeleném pozadí. I tento symbol podporuje interpretaci moderátorů, co by zvolených představitelů stavu vojenského. Streamer na ně rovněž během jejich jmenování přenáší pravomoc udělovat postihy. Hlavním cílem těchto internetových vojevůdců je právě výměnou za určitá privilegia udržovat pořádek na kanále, a především v jeho chatu. Mohou totiž kromě krátkých omezení udělit uživatelům permanentní zákaz kanál navštěvovat. Streamer tyto funkce uděluje z rozličných důvodů. Často to jsou jeho přátelé z reálného světa, ale rovněž není neobvyklým jevem udělení moderátorské funkce na základě finanční podpory, jejíž výše značně převyšuje ostatní příspěvky. Cestu k této privilegované pozici si ale mohou najít i uživatelé, kteří svůj ekonomický kapitál na této platformě nevyužívají. Několikrát již byl uživatel jmenován na základě své zábavnosti a pohotovosti v chatu. Rovněž jsem se setkal i s případy, kdy byli do moderátorského postu uživatelé jmenováni na základě dlouhodobé divácké loajality vůči streamerově kanálu.

Další vrstvu této feudální internetové společnosti tvoří odběratelé kanálu neboli platící sledující, kteří jsou oproti běžným divákům v pozici takové kanálové šlechty. Jak bylo již řečeno v kapitole o představování platformy, odběratelé si mohou zvolit jeden ze tří měsíčních tarifů. Pokud pomineme možnost využívat větší množství emotikonů, je právě symbol před jménem v chatu tou nejdůležitější získanou hodnotou. Tento odznak se mění nejen podle úrovně předplatného, ale taktéž dle počtu odebíraných měsíců. Tyto pomyslné šlechtické tituly tak nejenže oddělují jednu vrstvu od druhé, ale rovněž vytvářejí jakousi sub-hierarchii v tomto konkrétním segmentu.

Poslední třídu pak sestavují buď pravidelní nebo jednorázoví sledující, kteří si za odběr na daném kanále neplatí. Tato skupina uživatelů neobdrží žádná privilegia ani výhody. Tvoří ale téměř ve všech případech největší procento diváků na kanále. I přes

své postavení ale nejsou streamerem opomenuti a zapojují se do dění během vysílání. Často jsou za svůj přínos obdarováni odběrem ze strany streamera nebo jiného diváka. Celé interpretaci nahrává i žertovné označování neplaticích diváku slovem „pleb“ (plebs v České republice a na Slovensku), které se používá na kanálech ze všech koutů světa.

V následujících podkapitolách bude detailněji rozebráno, jak se explicitně jednotlivé typy kapitálů na platformě projevují, a rovněž jaký konkrétní dopad mají na boj o pozice uvnitř pole. Rovněž bude nastíněno prolínání platformy Twitch.tv s jinými strukturami běžného života a taktéž na to, jak transakce kapitálových hodnot ovlivňují životu uživatelů mimo virtuální prostor.

## **5. 2. Kapitálové transakce na platformě Twitch.tv**

Ekonomický kapitál má zastoupení ve valné většině segmentů běžného lidského života. Rovněž je velmi snadno uplatnitelným druhem kapitálu a často je to nejjednodušší cestou k získání určité protiváhy. Na streamovacím portálu, kterým se tato práce zabývá, je role financí neméně silným prvkem. Oproti jiným polím je zde jejich uplatňování mnohem snazší a efektivnější. Míra anonymity, kterou vystupování na internetu poskytuje je právě jedním z aspektů, proč je zúročení vložených finančních prostředků efektivnější. Ostatní členové komunity v běžných případech neznají osobu a charakter, který se skrývá za přezdívkou. Jedná se o alter ego, které může být vytvořeno a upraveno podle potřeby. Každý může kdykoliv na platformu nastoupit s čistým štítem. Tento proces vytváření vlastního alter ega poskytuje mimo jiné i ideální podmínky k seberepresentaci podle vlastního gusta. Nedostatek jiného druhu kapitálu, než je ten finanční zde není na obtíž. Reálná osobnost je zde nepodstatná a nemůže nijak znehodnotit vytvořené alter ego. S výjimkou streamerů samotných. Ti sice mohou být v rámci mezí rovněž anonymní, jejich fyzické vzezření je však na rozdíl od sledujících velmi často všem na odiv.

Jak funguje monetizace na této platformě již bylo rozebráno v jedné z předchozích kapitol. Podstatnou informací je však fakt, že veškerá finanční podpora je zcela dobrovolná. Je tedy potřeba se hlouběji zamyslet, jaká je motivace diváka k nezištné finanční podpoře.

První formou podpory je již dříve zmíněné odebírání kanálu, která by se dala interpretovat coby nová a upravená forma mecenášství. Zatímco v původním smyslu

slova se spoléhalo na malou skupinu movitých osob k podpoře umění, tak streaming více připomíná davové financování (crowdfunding), jelikož cílí na velký počet lidí, kteří přispívají nižší částkou. Tato podpůrná finanční částka není pro sledování nikterak vyžadována, mohla by se tedy považovat za nezištnou. Není to ale tak úplně pravda. Platící divák totiž získá hned několik hmatatelných výhod. Nabízí se tedy hned několik důvodů pro rozhodnutí diváka dobrovolně a pravidelně platit za poskytovaný obsah.

Jedním z možných motivů je tendence finančně ocenit či podpořit kvalitu vzniklého obsahu. Ať už se jedná o umělecké či komediální kvality streamera, výkony zručných hráčů kompetitivně založených her nebo jiné přednosti vysílání. Situace je zde obdobná, jako u pouličních muzikantů, kteří nejsou finančně jisti velkými nahrávacími společnostmi a movitými hudebními producenty. Podstatu finanční podpory těchto hudebníků a jiných forem pouličního umění trefně vystihuje Dalibor Zíta v jeho webovém článku pro časopis Nový Prostor: „*Busking se od žebroty liší tím, že busker se nesnaží vyvolat soucit, ale naopak pobavit, zaujmout nebo ohromit kolemjdoucí. Pokud mu někdo hodí peníze, je to jeho svobodné rozhodnutí odměnit buskerovu snahu.*“<sup>36</sup> Celý tento koncept podpory vznikajícího obsahu lze jednoduše a výstižně aplikovat i na platformu Twitch.tv. Při nahlížení motivace k podpoře tímto způsobem je tak primární myšlenkou ocenění kvalitně odvedené práce.

Jak už bylo několikrát zmíněno, na platformě Twitch.tv není jiná forma monetizace než dobrovolná podpora od diváků. Důvodem pro finanční podporu tak bude nepochybně i suplementace streamerových příjmů za účelem zkvalitnění poskytovaného obsahu, popřípadě za účelem frekventovanějšího vysílání. Divákům je rovněž známo, že vysílání vyžaduje od streamera nějakou dávku energie, času a financí, z čehož logicky vyplývá, že bez finanční podpory by se mohlo stát, že jejich oblíbený streamer z platformy jednoduše zmizí. Fakt, že někteří z podporovatelů berou tento důvod k přihlášení odběru jako prvotní potvrzuje i studie *Understanding Digital Patronage: Why Do People Subscribe to Streamers on Twitch?* jež vznikla na New Jersey Institute of Technology. V rámci polostrukturovaných rozhovorů byla několika dobrovolníkům položena otázka, z jakého důvodu pravidelně odesílají finanční podporu svému oblíbenému streamerovi. V odpovědi jednoho ze zpovídaných dobrovolníků bylo

---

<sup>36</sup> ZÍTA, Dalibor. *Kladivo na pouliční umělce*. Nový Prostor. NP č.341 [online] [Cit.4.4.2021]  
Dostupné z: <http://novyprostor.cz/clanky/341/kladivo-na-poulicni-umelce>

shrnuto, že svůj odběr využívá coby formu finanční podpory, díky které napomáhá streamerovi dosáhnout jisté finanční svobody skrze níž se bude moci více věnovat vysílání<sup>37</sup>. Taktéž může tento přístup navozovat divákovi pocit, že se přímo finančně podílí na vzniklém obsahu.

Silným motivačním prvkem může být i touha začlenit se do fungující komunity. Přihlášení k odběru kanálu je téměř ve všech případech doprovázeno nějakým audiovizuálním signálem přímo na obrazovce. Což vede ke streamerově reakci a odesílatel podpory se v tu chvíli stává součástí vysílání. Rovněž se ve stejný moment řadí vedle ostatních odběratelů. Situace, ve které streamer v roli celebrity čte uživateli zvolenou přezdívku může divákovi navozovat pocit začlenění. Odběratel se tak z neplatícího sledujícího posouvá na post uživatele, který interaguje přímo s vysílajícím. Tato interakce vyvolává iluzi familiárního charakteru jejich vztahu a divák si může v určitých případech vytvořit ke streamerovi i vztah emoční. Tito emočně vázaní fanoušci dle výše zmíněného výzkumu častěji volí vyšší úrovně odběratelských programů<sup>38</sup>. Díky odběratelskému odznaku před jménem se stává více rozeznatelným v chatu a zapadá tak mezi ostatní platící diváky. Streamer povětšinou klade větší důraz na komunikaci s jeho odběrateli, kteří se díky této péči cítí více přijímaní a komunita se tak stmeluje.

Vklad ekonomického kapitálu ve formě odběru tak přináší přispěvateli jistou protihodnotu v podobě jiné formy kapitálu. Jednou z motivací k jednorázové či dlouhodobé podpoře však může být i jednoduchá snaha o navrácení investice. V případě odběru se takto smýšlejícím lidem mohou otevírat nové cesty a příležitosti. Může se jednat o získání určitých kontaktů, přístup komunikačních uzavřených chatovacích místností atd.

Jednorázová podpora tzv. „donation“ má na platformě zcela rozdílný charakter. V zásadě se jedná o situaci, kdy jakýkoliv uživatel (i ten neregistrovaný) zasílá skrze portál třetí strany, jehož odkaz je uveden pod vysíláním, libovolnou finanční částku. Důležitý je fakt, že zde může vyplnit jakékoliv jméno a přidat textovou zprávu, která se pak společně s audiovizuálním upozorněním zobrazí přímo na obrazovce. Ve většině případů je tato zpráva posléze přečtena automatizovaným programem či streamerem

---

<sup>37</sup> WOHN, Yvette a spol. (2019). *Understanding Digital Patronage: Why Do People Subscribe to Streamers on Twitch?* [online] [Cit.4.4.2021] Dostupné z: <https://doi.org/10.1145/3311350.3347160> Str. 105

<sup>38</sup> Tamtéž Str. 104



samotným. Toto poskytuje nejen prostor pro spoluvytváření obsahu ze strany diváka, ale rovněž jakožto nepřehlédnutelná inzerční plocha. Je to ideální nástroj ke krátkodobé uzurpaci pozornosti. Jedním z možných výkladů je tedy „donate“ coby placený reklamní prostor, namísto podpory streamující osoby. Vést podporovatele k zasílání velkých finančních částek může i touha po pozornosti či obdivu ostatních diváků.

Role ekonomického kapitálu na portálu Twitch.tv je široká. Přímá finanční podpora i jiné nepřímé varianty, jako například nákup předmětů s tematikou kanálu mohou mít rozdílné důvody. Ačkoliv se jednorázová či kontinuální podpora může zdát nezištnou, předchozích pár odstavců nám ukázalo, že tomu tak navzdory předpokladům nemusí být. Kromě ekonomického mají svoji roli ostatní typy kapitálu, které budou rozebrány v následující podkapitole.

## 6. Streaming coby umělecká činnost

Živá vysílání na internetu mají spoustu podob, jak už ostatně bylo naznačeno v předchozích kapitolách. Vyvstává zde však otázka, zdali by mohla být alespoň odnož komunitních kanálů, jež spojuje aspekty formy i obsahu, považována za jistou alternativu umění. Cesta k pojmání streamování coby moderního umění by mohla vést právě skrze jednotu obou složek. Tu zajišťuje všudypřítomný prvek interakce, na kterém tato odnož staví. Následující kapitoly detailněji rozeberou jednotlivé vrstvy vysílání, konkrétněji se zaměří na roli interaktivity a rovněž se pokusí nabídnout odpověď na otázku, kde by mohla být případná umělecká hodnota ukotvena.

### 6. 1. Stěžejní role interaktivity

Otázka interaktivity je jedním ze základních témat moderní internetové a virtuální zábavy. Dialogickou situací živého chatu a osobou streamera počínaje, přímým ovládním akčních videoher konče. Tato nová záliba v živých vysíláních a možnosti ovlivnit je svou vlastní kontribucí, jsou zářným příkladem divácké touhy po aktivitě. V rámci streamingu se aktivní složka diváka dostává na zcela novou úroveň. Již to není pouhá zdánlivě dialogická situace, jako například odhadování správných odpovědí při sledování vědomostních soutěží v televizi. Fenomén internetových živých vysílání staví sledujícího přímo do role potencionálně proaktivního článku podílejícího se na vytváření finálního obsahu.

Platforma Twitch.tv je v současné době portálem, který kombinuje různé charakteristické rysy rozličných virtuálních prostorů. Poskytuje možnost pasivního sledování obdobného vysílání televiznímu, nabízí komunikační prostředky, které jsou typické pro sociální sítě a nechybí ani přímé ovládní dění na obrazovce, které může připomínat hraní digitálních videoher. Interaktivní složka je všudypřítomná. Jednotlivé kategorie však rozdělují míra jejího využití. Škála interaktivity napříč všemi kategoriemi je opravdu velmi široká. V rámci některých kanálů je reakcí na zaslou zprávu do chatu pouze odpověď jiného sledujícího. V jiných případech může divák svoji, připomínkou vyvolat reakci streamera. Dokonce je v nabídce i kategorie *Twitchplays*, ve které diváci v živém chatu pomocí psaných příkazů přímo ovládají videohru běžící na obrazovce.

Ve své studii *Implications of New Interactive Technologies for Conceptualizing Communication*<sup>39</sup> se autorka Carrie Heeter pokouší popsat fundamentální znak mediální interaktivity. Ve zkratce zde popisuje, že přední charakteristickou vlastností interaktivity je skutečnost, že interakce mezi producentem obsahu (zdrojem) a divákem je započata na základě recipientovi (divákovi) akce. Různé typy obsahu však mohou povolovat rozdílné míry interakce. Konečný dopad divákovy akce na přímé vysílání tak bude ve všech kategoriích rozdílný. Interaktivita je jedním z mezníků, které oddělují stará a nová média. Ať už v oblasti informační, tak v oblasti zábavy. Autorka tedy mimo jeden definující znak vymezuje ve výše zmíněné studii 6 dimenzí interaktivity, které mohou být použity k přiblížení toho, čím může být interaktivita nových médií definována<sup>40</sup>.

První dimenze (*Complexity of Choice Available*) představuje interaktivitu coby možnost výběru obsahu. Autorka ji zde označuje jakožto „selektivitu“. Tuto možnost nabízí v omezené podobě televizní vysílání již několik desítek let. Dnes už je možné pozorovat evoluční vývoj této dimenze. Dalším krokem totiž byly nosiče VHS a DVD, které sledujícím poskytovaly navíc možnost sledovaný obsah pozastavovat a přetáčet. Nyní už je běžné využívání mnohých internetových televizí, jejichž koncept k dosažení těchto možností dokonce nevyžaduje zakoupení pevného nosiče, obdobně jako internetová zábava.

V dimenzi druhé (*Effort Users Must Exert*) popisuje autorka interaktivitu coby míru úsilí, kterou divák vynakládá pro získání informace (sledování). Studie byla prvotně publikována v roce 1989, není tedy divu, že autorka udává za příklad míru úsilí, kterou člověk musí vynaložit při cestě do videopůjčovny za účelem získání pevného nosiče. V dnešní době již vynakládání fyzického úsilí není zcela nutné. Stává se tedy tato dimenze lehce problematickou a je třeba zasadit ji do aktuálnějšího a konkrétnějšího kontextu. V rámci platformy Twitch není vyloženě potřeba vykonávat úsilí fyzické. K dosažení kýžené interakce je však potřeba vynaložit úsilí komunikační a napsat streamujícímu jedinci písemnou zprávu. V ojedinělých případech, kdy je živý chat v režimu, kdy jsou komunikační prostředky zavřené pro platící sledující, je nutné vynaložit i úsilí finanční.

---

<sup>39</sup>HEETER, Carrie. *Implications of New Interactive Technologies for Conceptualizing Communication*. [online]. [Cit. 15.4.2021]. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/246430415\\_Implications\\_of\\_New\\_Interactive\\_Technologies\\_for\\_Conceptualizing\\_Communication](https://www.researchgate.net/publication/246430415_Implications_of_New_Interactive_Technologies_for_Conceptualizing_Communication) Str. 226.

<sup>40</sup> Tamtéž Str. 221-225

V dimenzí třetí (*Responsiveness to the User*) je interaktivita představena coby schopnost média reagovat. Pro úspěšnou responzi je však podle Carrie Heeter, která se zde odkazuje izraelského vědce Sheizafa Rafeaeli<sup>41</sup>, potřeba určitá dávka „inteligence“ u obou zúčastněných stran. Jak u média, tak u diváka. Pokud uživatel na platformě Twitch.tv učiní akci například zprávou do chatu, může se mu dostat reakce v několika různých vrstvách. V první vrstvě zareaguje přímo streamer samotný na zaslanoou zprávu, rovněž se ozvou ostatní uživatelé chatu, kteří zprávu zaznamenali a pokud se jedná o speciální příkaz může v nuancích ovlivnit i dění přímo na obrazovce. Zapomenout nesmíme ani na možnou represivní reakci platformy v případě, že by zaslanoá zpráva nebyla slučitelná s platnými pravidly portálu Twitch.tv.

Dimenzí čtvrtou (*Monitoring Information Use*) je interaktivita nahlížena coby nástroj k monitorování postupu, kterým recipient/divák zachází se získanou informací a rovněž k následné zpětné vazbě. Noviny, rádia a televize dříve měly tyto možnosti značně omezené a dokázaly pouze přibližně odhadnout počet recipientů. Platforma Twitch umožňuje takřka bezprostřední komunikaci streamera s diváky, což vytváří prostor pro téměř instantní zpětnou vazbu. Rovněž je v nabídce funkcí možnost vytvořit vlastní anketu, čímž může vysílající vyzpovídat velký počet jedinců najednou a získat potřebná data, na jejichž základě může svůj obsah pozměnit. Krom toho existuje spousta analytických webů, které poskytují informace o počtu odvysílaných hodin, počtu diváků a další relevantní data.

Dimenze pátá (*Ease of Adding Information*) chápe interaktivitu jakožto škálu, do které mohou být divákem zadány určité informace, které jsou pak přístupné širokému publiku. Jinými slovy je zde interaktivita představena jako možnost šíření informací skrze dané médium. V této dimenzi figuruje platforma Twitch.tv ve dvou možných variantách. V jedné z variant můžeme platformu nahlédnout očima streamera, který svým vysíláním sdílí informace s velkou skupinou lidí. Nicméně můžeme se na platformu podívat i z pohledu běžného diváka, který své příspěvky sepisuje do veřejného chatu, který je neoddělitelně součástí vysílání a může pro ostatní sledující působit coby užitečná doplňující informace.

---

<sup>41</sup>RAFAELI, Sheizaf. *If the computer is a medium, what is the message: Explicating interactivity*. 1985. Dallas. International Communication convention

V závěrečné šesté dimenzi (*Facilitation of Interpersonal Communication*) autorka vykresluje interaktivitu v rámci usnadnění distanční mezilidské komunikace, která se dnes zdá být již samozřejmostí, ačkoliv v období publikování textu nebyla tato forma domluvy zdaleka tak běžná, jako je nyní. Posune-li se tato dimenze do dnešní doby, bude se toto vnímání projevovat právě v odlišnostech interaktivních a neinteraktivních médií. Platforma Twitch.tv, jak už bylo výše zmíněno, poskytuje možnost přímé komunikace s tvůrcem obsahu, a to navíc v reálném čase. Což může být pojímáno coby kýžený distinktivní rys, který oba typy médií rozlišuje. Zatímco televizní kanály, noviny či rádiová vysílání jednostranně promlouvají k divákovi, streamovací platformy se snaží spíše o situaci dialogickou.

Platforma Twitch.tv coby interaktivní médium je sítí, která bezesporu propojuje řadu charakteristických rysů internetových virtuálních prostorů. Jak potvrzuje i výše popsaná analýza je tato platforma v každé svojí části protkaná interaktivitou, která může být považována za pojící vrstvu, jež neoddělitelně svazuje diváka se streamerem a vysílaným obsahem. Tato jednota všech vrstev pak tvoří signifikantní rys komunitních kanálů, u kterých se pokračování této kapitoly pokusí odhalit potencionální přítomnost uměleckých hodnot.

## **6. 2. Ukotvení umělecké hodnoty streamingu**

Twitch.tv již byl v předchozích kapitolách interpretován coby sociální prostor či forma volnočasové zábavy. Hlavní téma této kapitoly je však streaming jako umělecká činnost. Již jsme si stanovili interaktivitu jakožto prvek, který spojuje jednotlivé vrstvy vysílání dohromady. Cesta k umělecké interpretaci živého online vysílání tedy vede skrze soudržnost všech zastoupených složek. Jednotlivé streamy budou z tohoto pohledu nahlíženy coby divadelní představení, popřípadě stand-upy. Kromě syntézy všech složek je totiž důležité i působení konkrétního vysílání v čase a vnímání kompletního produktu z pohledu diváka.

### **6. 2. 1. Videohra jako sdružené umění**

Streameři na komunitních kanálech mají oproti jiným kategoriím často poměrně rozmanitý obsah. Může se jednat například o reakce na dění ve světě, diskusi na rozličná témata s diváky nebo společné sledování videí. Nabídka je zde nepřeborná. Nejčastějším

druhem obsahu u komunitních kanálů jsou však stále videohry, které jsou spojovány s platformou od samého počátku. Tato podkapitola se tedy pokusí představit videohru coby sdružené umění a připraví tak prostor pro celkovou interpretaci streamingu jakožto umělecké činnosti. Ve vykreslování videohry v kontextu sdruženého uměleckého díla bude kapitola odkazovat na definice tohoto termínu od předních českých estetiků, především pak profesor Otakar Hostinský a jeho žák Otakar Zich.

Je to již více než 60 let od doby, co byla poprvé spuštěna první videohra<sup>42</sup>. Od toho momentu vývojáři napříč celým světem začali přicházet s nápady, jak technologického pokroku využít k tvorbě stále kvalitnějších videoher. Od počátku 21. století se tak v celé společnosti řeší otázka, zdali mohou být videohry považovány za umění<sup>43</sup>. Videohry už dávno nejsou jednoduchými kombinacemi naprogramovaných příkazů, vytvářející na obrazovce dvě protilehlé plošinky, které mají za cíl odrazit na stranu nepřítele čtvercovitý objekt vzdáleně připomínající tenisový míček. Již téměř tři desítky let jsou kreativními skupinami vytvářeny komplexní světy s bohatým příběhem a specifickou hratelností. Vznikají dechberoucí audiovizuální počiny i kompetitivní tituly spojující hráče z celého světa.

Ve studii *Sdružení umění – souborné umělecké dílo* od Otakara Hostinského<sup>44</sup> je popsáno několik podmínek, kterým musí sdružení umění podléhat, aby se mohly jednotlivé složky přetavit v souborné umělecké dílo. Ačkoliv se tato studie věnuje divadelní a hudební estetice, můžeme její teze aplikovat i na koncept současné videohry, která se rovněž skládá z řady složek, které jsou již klasifikovány jakožto umění. Podle Otakara Hostinského musí všechny zastoupené složky (jednotlivá umění) vykazovat tři druhy souladu, aby mohly být spojeny do nového složeného umění<sup>45</sup>.

Jedním z druhů souladu, které jsou zde popisovány je soulad „obsahu neboli látky“. Tento soulad spočívá v souhlasném charakteru hlavní myšlenky všech

---

<sup>42</sup> CHODOS, Alan. *This Month in Physics History. October 1958: Physicist Invents First Video Game*. APS NEWS. [online]. 2008. vol.7, no.9, [Cit.17. 4.2021]. Dostupné z: <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicschistory.cfm>

<sup>43</sup> KOLÁŘ, Vojtěch. *Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma Videohry a umění*. V *Umění a nová média*. Brno. Masarykova univerzita, 2011. Str. 111

<sup>44</sup> HOSTINSKÝ, Otakar. *Hudební krásno a souborné umělecké dílo z hlediska formální estetiky*. 1877.

<sup>45</sup> HOSTINSKÝ, Otakar. *Hudební krásno a souborné umělecké dílo z hlediska formální estetiky*. 1877. Str. 256 - 261

zúčastněných druhů umění. Jinými slovy se jedná o shodu v tématu. Jednotlivé složky by měly vyjadřovat obdobný smysl a zaujímat stejný postoj. Díky této shodě může dojít k úspěšnému vykreslení obsahu.

V případě videoher je látková jednota opravdu klíčovou hodnotou. Při vyprávění příběhu ve videohře nesmí být opomenut prvek, který ji od ostatních typů sdruženého umění odlišuje. A tou je právě interaktivita. Hráč při vnímání videohry provádí různé akce, na které videoherní svět reaguje. Při prozkoumávání vytvořeného světa k recipientovi promlouvají všechny přítomné složky. Oproti divadelnímu představení se ale od hráče očekává nějaký druh intervence. Psychická distance, jak ji popsal ve své studii Edward Bullough<sup>46</sup> zde není žádána ve stejné míře, jako u sledování filmu či divadelního představení. Hráč videohry si pro estetický požitek bezesporu musí uvědomit fiktivní charakter narativu a celého videoherního světa. Nicméně se od něho očekává snaha do děje zasahovat a pokusit se jej skrze dostupné možnosti hratelnosti ovlivnit. Recipient je tedy v případě videohry citlivý k detailům a možnost interakce podtrhuje důležitost obsahové/látkové soudržnosti. Pokud hráč svojí akcí nějakým způsobem ovlivní videoherní svět, je podstatné, aby se této změně podřídily i ostatní prvky. Právě ona hratelnost je „řídící složkou“ sdruženého uměleckého díla. Funkci řídící složky v kontextu divadelního umění v návaznosti na Otakara Hostinského popsal jeho žák Otakar Zich, coby prvek, který je nositelem zastoupených uměleckých složek. Sama o sobě je pak složkou fundamentální a nutnou, avšak sama o sobě nepostačující.<sup>47</sup>

Druhým souladem, který by mělo složené umění podle Otakara Hostinského dodržovat je soulad „formy projevu“. Tím má Hostinský na mysli soudržnost v určitých mimoestetických náležitostech, jež by měly být všemi uměleckými složkami v konkrétním díle dodržovány. Jednotlivá umění jednoduše musí zaujímat stejný postoj v prostoru i čase, aby mohla společně fungovat.

Třetím a závěrečným typem souladu je termín, který Hostinský označil jako „soulad v náladě“<sup>48</sup>. Tento druh je značně subjektivnější než předchozí dva. Cílem

---

<sup>46</sup> BULLOUGH, Edward. *Psychická distance jako faktor v umění a estetický princip*. Estetika, roč. 23, č. 1, 1995. Str. 10

<sup>47</sup> ZICH, Otakar a Ivo OSOLSOBĚ. *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. 2.(v Panoramě 1.) vyd. Praha: Panorama, 1986. *Dramatické umění (Panorama)*. Str. 32-34.

<sup>48</sup> HOSTINSKÝ, Otakar. *Hudební krásno a souborné umělecké dílo z hlediska formální estetiky*. 1877. Str. 261-263.

souladu v náladě je zajistit, aby všechny zastoupené složky evokovaly recipientovi stejné emoce a nálady. Všechny aspekty by ve složeném uměleckém díle měly korespondovat a vytvářet identické dojmy. Podle Hostinského by mohl být při nesouladu psychologický dopad na recipienta narušen a nebylo by dosaženo kýženého efektu. Tuto myšlenku však později vyvrací Jan Mukařovský ve své studii *K dnešnímu stavu teorie divadla*, ve které tvrdí, že mírný rozpor mezi jednotlivými složkami může být velice funkční coby charakterizace určité situace či vnitřních pohnutek, které nemohou být explicitně vykresleny<sup>49</sup>.

Ve videohře je zastoupena řada uměleckých složek, které mají potenciál být samostatným uměleckým dílem. Ať už se jedná o bohatý větvený narativ, hudební složku, která podkresluje průchod hrou nebo složku moderního výtvarného umění, které může nabývat rozličných podob od digitálního modelování videoherních kulis po ručně kreslené videoherní úrovně. Vše je pak koncentrováno a řízeno aspektem interaktivity, který můžeme v případě videoher nazvat hratelnost. Termín „hratelnost“ označuje souhrn veškerých vlastností, které daná videohra nese. Od ovládacích prvků přes audiovizuální a grafický design až po narativní prvky. V anglickém jazyce by tomuto významu odpovídal rozšířený termín „gameplay“, který je definován následovně: „*vlastnosti videohry, jako jsou její zápletky a způsob, jakým se hraje a ovládá, specifické grafické a zvukové efekty*“.<sup>50</sup>

Videohra v rámci této deskriptivní teorie může být považována pro účely práce za umělecké dílo. S tím, že pro vznik estetické situace je vyžadována hráčova interakce. Jak dokazuje tato kapitola videohra parametry umění v zásadě splňuje. Následující část se tedy pokusí popsat streamera coby solitérního performeru přidávajícího videohře dodatečné hodnoty. Tato syntéza dvou zdánlivě neslučitelných segmentů by pak mohla nabídnout odpověď na otázku, zdali může být streaming v rámci teorie složeného umění považován za uměleckou činnost.

---

<sup>49</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie I*. Brno. Strukturalistická knihovna. 2000. Str. 391-393

<sup>50</sup> *Gameplay*. In LEXICO: Oxford Languages [online] [Cit. 17.4.2021]. Dostupné z: <https://www.lexico.com/definition/gameplay> [překlad autora] Originál: „The features of a video game, such as its plot and the way it is played, as distinct from the graphics and sound effects.“



## 6. 2. 2. Streamer solitérním performerem

Internet se stal nejen místem pro snadné získání informací, ale rovněž prostorem pro určitou formu sebe prezentace. Řada věcí, které mají původ v hmotném světě se začaly objevovat na internetu ve svých virtuálních variantách. Divadelní přestavení, stand-up vystoupení i jiné formy performance si zde své zastoupení rovněž našly, nebo alespoň jejich internetové videozáznamy. Platformy jako Twitch.tv poskytují zdarma cestu k vytváření obsahu. Jediné, co člověk potřebuje je připojení k internetu a základní technika pro záznam zvuku a obrazu. Ve světě hmotném je k vystupování běžně potřeba scéna, často včetně kulis a rekvizit. Toto je hercům poskytováno ve vyhraněných prostorech, jako je například budova divadla. Jan Mukařovský se ve své studii *K dnešnímu stavu teorie divadla* odproštuje od nutnosti fyzického prostoru. Dramatický prostor je dle něho prostor naplněný významem<sup>51</sup>. Ve světě internetovém tedy může roli pódia či scény zastoupit běžný kanál na platformě jako je Twitch.tv a na něm webkamerou pořízené záběry streamera v jeho studiu.

Performance na internetu se rovněž značně individualizuje. Fenomémem internetové kultury je konceptuálně podobný one man show, což se do češtiny překládá jako „Divadlo jednoho herce“. I komunitní kanály na platformě Twitch.tv jsou vázány na jednu konkrétní osobu. Solitérní charakter vystupování na tomto portálu vytváří kontrast k běžným internetovým představením nebo televizním pořadům, které často staví právě na kolektivní zábavě. Za vzniklým obsahem navíc často stojí širší tvůrčí skupina. Koncentrace pozornosti na jednu osobu je charakteristickým rysem streamingu. Streamer rovněž jako divadelní herec působí živě na nějaké scéně, která se dá nazývat dramatickým prostorem. Největší rozdíl je v samotném obsahu. Herec je veden nějakým skriptem či scénářem, zatímco streamer nikoliv. Což je důležitý faktor, kvůli kterému se streaming nemůže řadit do stejné kategorie, jako „Divadlo jednoho herce“ a posouvá tento typ performance o něco dál. Mohlo by být namítnuto, že divadelní představení mohou být rovněž improvizovaná a předem neřízená. Rozdíl však stále spočívá ve skutečnosti, že herec vynakládá nějakou snahu ztvárnit dramatickou osobu zasazenou do příběhu. Vzniká tak herecká postava a pro kýžený efekt vlastní osoba herce na chvíli zaniká<sup>52</sup>. Streamer

---

<sup>51</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie I*. Brno. Strukturalistická knihovna. 2000. Str. 402-403

<sup>52</sup> ZICH, Otakar a Ivo OSOLSOBĚ. *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. 2.(v Panoramě 1.) vyd. Praha: Panorama, 1986. *Dramatické umění (Panorama)*. Str. 44-45

nemá oproti divadelnímu herci potřebu ztvárňovat žádnou scénářem zvolenou dramatickou osobu. Nevystupuje ale tak docela ve své vlastní osobě. Jak už bylo v předchozím segmentu této práce zmíněno, každý uživatel má na internetu jisté alter-ego. To platí i pro streamera vytvářejícího nějaké performativní hodnoty na jeho kanále. Právě toto internetové alias je rolí, kterou se snaží streamer následovat. Tato postava nemá žádné ukotvení v žádné formě příběhu, je však striktně vázána ke konkrétnímu herci a dramatickému prostoru.

Koncentrace pozornosti na jednu osobu tedy streaming a koncept one man show spojuje, jak je ale výše popsáno absence dramatické osoby zabraňuje spojování těchto dvou typů performance. Streamer nicméně stále působí v určité roli v dramatickém prostoru a využívá tyto skutečnosti k zaujetí svých diváků. Probíhá zde i interakce s obecnstvem v reálném čase, v čemž může být spatřena paralela s jiným druhem performance. A to konkrétně stand-upem.

Gregory Verne Dean, stand-up komik, který napsal na toto téma řadu knih v jedné z nich popisuje fundamentální prvek stand-up vystoupení<sup>53</sup>. A tím je podle něho provázanost s publikem. Hledat zpětnou vazbu v obecnstvu a následně ji využít pro jeho pobavení. Dobrý stand-up komik podle Deana vede s publikem pomyslný dialog, interaguje s ním. Tyto charakteristické rysy vykazuje během svého vysílání i komunitní streamer. S tím rozdílem, že jeho cílem nemusí být vždy pobavit. Trefnějším termínem by bylo slovo „zaujmout“, upoutat na sebe pozornost a nabídnout divákovi důvod k dalšímu sledování.

Závěrem této podkapitoly tedy může být řečeno, že streamer je uměleckým prvkem působícím na internetovém pódiu ve vytvořeném dramatickém prostoru. Díky všudypřítomné interakci, která je nosným prvkem celé platformy však nemůže být považován za hereckou postavu, jejíž vznik je podmíněn psychickou distancí diváka. Skutečnost, že v těchto podmínkách vystupuje streamer v roli, která je neoddělitelně provázána s jeho osobou a jeho vlastním dramatickým prostorem ho staví do pozice solitérního performerera nesoucího rysy, které jsou bližší spíše formátu stand-up komedie.

V případě aplikování teorie složeného uměleckého díla na streaming je funkce řídicí složky převedena na osobu streamera a samotná videohra funguje jako jedna ze zastoupených uměleckých složek. Tato složka, které byl předchozí kapitolou pro účely

---

<sup>53</sup> DEAN, Gregory. *Step by Step to Stand-up Comedy*. Heinemen Drama, 2000. Str. 124-126

této práce udělen statut uměleckého díla, pak zastupuje v kontextu streamingu uměleckou kulisu, popřípadě rekvizitu. To záleží na míře pozornosti, která je na ni soustředěna.

### 6. 2. 3. Vysílání z pohledu diváka

Posledním, ale neméně důležitým aspektem charakterizace streamingu coby umělecké činnosti je divák a jeho vnímání probíhajícího vysílání. Respektive je třeba se zaměřit na působení konkrétního vysílání v čase a prostoru, zmapovat kdy a kde jsou určité hodnoty předávány a kde vzniká divákům plnohodnotný estetický prožitek.

Otakar Zich si v rámci svého bádání všímá několika důležitých aspektů působení dramatického díla<sup>54</sup>. Fundamentálním aspektem dramatického díla je totiž jeho průběhovitost a pomíjivost. Totéž platí i pro streaming, ačkoliv není vedený předem napsaným scénářem. Otakar Zich ve své *Estetice dramatického umění* tvrdí, že dramatické dílo je konkrétní semknutí optických i akustických prvků, a to právě v onom momentě, kdy představení probíhá<sup>55</sup>. U živých vysíláních na platformě Twitch.tv tomu není jinak. Umělecké hodnoty jsou předávány právě díky opět zmiňované interakci. Odebrání možnosti sledovat streamovaný obsah v reálném čase by narušilo základy celého konceptu. Záznamy z jednotlivých vysílání jsou sice k zhlédnutí v internetových archivech, požitek z jejich recepce je však jiný a o poznání slabší.

Nejen solitérní performance streamera a umělecký potenciál jím vybrané látky k vysílání, ale i ojedinělost a pomíjivý charakter komunitních streamů posouvá tento internetový fenomén blíže k jeho umělecké klasifikaci.

---

<sup>54</sup> ZICH, Otakar a Ivo OSOLSOBĚ. *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. 2.(v Panoramě 1.) vyd. Praha: Panorama, 1986. *Dramatické umění (Panorama)*. Str. 14-17

<sup>55</sup> Tamtéž Str. 17

## Závěr

*Twitch: interaktivní dílna, kavárna či billboard?* si vzala za cíl zanalyzovat několik vybraných interpretací streamingu a jeho v současnosti největší platformy. Práce nejprve představuje platformu v celé její šíři a seznamuje čtenáře s jejími koncepty a základními funkcemi. Rovněž provádí stratifikaci jednotlivých tvůrců do tří archetypálních kategorií, a to na základě dvou aspektů: formy a obsahu. Dílčí otázky nastiňuje i název práce, jenž je metaforou ke třem základním problematikám.

Twitch coby *interaktivní dílna* představuje streaming jako formu umělecké činnosti, a to na základě studií předních českých estetiků. Práce rozděluje streaming na tři vrstvy. Videohru, streamera a diváka. Všechny tyto úrovně popisuje zvlášť a hledá rysy charakteristické pro uměleckou činnost. Videohru klasifikuje jako sdružené umění a vyzdvihuje její interaktivní potenciál. Osobu streamera na základě studií Otakara Zicha a dalších estetiků vyhodnotí coby solitérního performeru obdobného stand-up komikům. A rovněž práce poukazuje na pomíjivost a průběhovost jednotlivých vysílání. U osoby streamera i u charakteristiky diváckého vnímání práce opět silně akcentuje stěžejní roli interaktivity.

Část názvu mluvící o *kavárně či billboardu* nahlíží na platformu Twitch.tv jako na sociální prostor a místo ke snadné formě sebeprezentace. Tato část detailně popisuje hierarchii typického komunitního kanálu a vykresluje paralely mezi společenským rozložením panujícím na kanále a společenskou hierarchií feudální společnosti. Za pomoci pojmů Pierra Bourdieho pak vymezuje běžný komunitní kanál na Twitchi coby sociální pole a popisuje roli kapitálu na platformě a jaký vliv na tuto hierarchii kapitálové transakce mají.

## Seznam použité literatury a elektronických zdrojů

### Použitá literatura:

BOURDIEU, Pierre. „Principles for a Sociology of Cultural Works,“ in *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Columbia University Press. 1994 ISBN: 9780231082877.

BOURDIEU, Pierre. *Pravidla umění: vznik a struktura literárního pole*. Brno: Host 2010. ISBN: 978-80-7294-364-7.

BULLOUGH, Edward. *Psychická distance jako faktor v umění a estetický princip*. Estetika, roč. 23, č. 1, 1995.

DEAN, Gregory. *Step by Step to Stand-up Comedy*. Heinemen Drama, 2000. ISBN 978-0989735179.

FECHEYR-LIPPENS, Andrew. *A review of HTTP Live Streaming*. 2010 [online] Dostupné z: [https://issuu.com/andruby/docs/http\\_live\\_streaming](https://issuu.com/andruby/docs/http_live_streaming)

GELMAN, A.D.; HALFIN, S.; WILLINGER, W. "On buffer requirements for store and forward video on demand service circuits" 1991. [online]. Dostupné z: doi :10.1109/GLOCOM.1991.188525

HEETER, Carrie. *Implications of New Interactive Technologies for Conceptualizing Communication*. [online]. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/246430415\\_Implications\\_of\\_New\\_Interactive\\_Technologies\\_for\\_Conceptualizing\\_Communication](https://www.researchgate.net/publication/246430415_Implications_of_New_Interactive_Technologies_for_Conceptualizing_Communication)

HOSTINSKÝ, Otakar. *Hudební krásno a souborné umělecké dílo z hlediska formální estetiky*. 1877.

CHEUNG, Gifford, HUANG, Jeff. *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator* 2011 [online]. Dostupné z: DOI: 10.1145/1978942.1979053

KOLÁŘ, Vojtěch. *Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma Videohry a umění*. V *Umění a nová média*. Brno. Masarykova univerzita, 2011, IS BN 978- 80-210-5639-8.

MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie I*. Brno. Strukturalistická knihovna. 2000. ISBN 80-86055-91-4.

OTTEN, Martin. *Broadcasting Virtual Games in the internet* 2001 [online]. Dostupné z: <http://www.slipgate.de/download/BroadcastingVirtualGames.pdf>

RAFAELI, Sheizaf. *If the computer is a medium, what is the message: Explicating inter activity*. 1985. Dallas. International Communication convention

SMITH, P.B., Thomas, OBRIST, Marianna a WRIGHT, Peter. *LiveStreaming Changes the (Video) Games*. 2014 [online]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1145/2465958.246971>

WOHN, Yvette a spol. *Understanding Digital Patronage: Why Do People Subscribe to Streamers on Twitch?* 2019. [online]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1145/3311350.3347160>

ZICH, Otakar a Ivo OSOLSOBĚ. *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. 2.(v Panoramě 1.) vyd. Praha: Panorama. 1986. Dramatická umění (Panorama).

### **Použité elektronické zdroje:**

*FORBES*. "The ESPN of Videogames" Prosinec 2, 2013 [online]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2013/11/13/the-espn-of-video-games/?sh=4c8660ec3dd7>

*Gameplay*. In LEXICO: Oxford Languages [online] [Cit. 17.4.2021]. z: <https://www.lexico.com/definition/gameplay>

CHODOS, Alan. *This Month in Physics History. October 1958: Physicist Invents First Video Game*. APS NEWS. [online]. 2008. vol.7, no.9. Dostupné z: <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>

LEAGUE OF LEGENDS, 2012, *League of Legends – Spectator Mode*, YouTube video [online]. Dostupné z: <https://youtu.be/oqT14k6BsC0>

*TWITCH.TV. Bity a předplatné.* [online]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/creatorcamp/cs-cz/get-rewarded/bits-and-subscriptions/>

*TWITCH.TV. Jak zvládat obtěžování v chatu.* [online]. Dostupné z: <https://help.twitch.tv/s/article/how-to-manage-harassment-in-chat?language=cs#R9KMode>

*TWITCH.TV. Joining the Affiliate Program* [online]. Dostupné z: <https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=cs>

*TWITCH.TV. Twitch Community Guidelines Updates.* [online] Dostupné z: <https://blog.twitch.tv/en/2018/02/08/twitch-community-guidelines-updates-f2e82d87ae58/>

*YOUTUBE. Engineering and Developers Blog. YouTube now defaults to HTML5* <video> [online]. Dostupné z: [https://youtube-eng.googleblog.com/2015/01/youtube-now-defaults-to-html5\\_27.html](https://youtube-eng.googleblog.com/2015/01/youtube-now-defaults-to-html5_27.html)

*ZÍTA, Dalibor. Kladivo na pouliční umělce.* Nový Prostor. NP č.341 [online]. Dostupné z: <http://novyprostor.cz/clanky/341/kladivo-na-poulicni-umelce>