

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Katedra psychologie

OSOBNÍ VÝZNAMNOST LIVE STREAM KARIÉRY

PERSONAL SIGNIFICANCE OF LIVE STREAM CAREER



Bakalářská diplomová práce

Autor: **Jakub Pisklák**
Vedoucí práce: **PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D.**

Olomouc
2019

Poděkování:

Rád bych poděkoval zejména panu PhDr. Janu Šmahajovi, Ph.D., vedoucímu mé bakalářské práce, za odborné vedení, rady a podporu jak při psaní, tak ve studiu.

Moc děkuji respondentům, kteří byli ochotní a našli si čas na rozhovor. Setkání s nimi byla milá, otevřela mi zajímavé pohledy na jejich svět.

Kromě nich patří velký dík rodičům za jejich trpělivost, laskavost a neskonalou podporu, bez které bych dnes nebyl tam, kde jsem.

Prohlášení:

Místopřísežně prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma: "Osobní významnost live stream kariéry" vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedl jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne

.....

Jakub Pisklák

Obsah

Úvod.....	1
TEORETICKÁ ČÁST.....	3
1 O platformě Twitch.tv.....	4
1.1 Historie Twitch.tv.....	5
1.2 Partnerský program.....	6
1.3 Uživateli generovaný obsah.....	7
1.3.1 Videohry a hry.....	7
1.3.2 Typy videoherních streamů.....	9
1.4 Sociální aspekt Twitch.tv.....	9
1.4.1 Online komunikace.....	10
1.4.2 Sociální opora.....	12
1.4.3 Online vztahy.....	13
1.4.4 Divácká komunita.....	14
2 Osobní významnost.....	17
2.1 Seberealizace.....	17
2.1.1 Maslowova teorie potřeb.....	17
2.1.2 Murrayho teorie potřeb.....	19
2.1.3 Rogersův pohled na seberealizaci.....	19
2.1.4 Adler a potřeba sebeuplatnění.....	20
2.1.5 Práce jako forma seberealizace.....	20
2.1.4 Seberealizační aspekt budování live stream kariéry.....	22
2.3 Osobní růst streamera.....	22
2.3.1 Sebe prezentace.....	23
2.3.2 Sebepoznání.....	24
3 Současné výzkumy z oblasti live streamingu.....	27
PRAKTICKÁ ČÁST.....	29
4 Výzkumný problém.....	30
4.1 Cíle výzkumu.....	30
4.2 Výzkumné otázky.....	30
5 Metodologický rámec výzkumu.....	32
5.1 Výzkumný soubor a jeho výběrová kritéria.....	32

5.1.1 Kritéria výběru respondentů:.....	33
5.2 Charakteristiky výzkumného souboru:.....	34
5.3 Metoda tvorby dat.....	34
5.4 Interpretativní fenomenologická analýza.....	35
6 Etická stránka výzkumu.....	36
7 Deskripce dat.....	37
7.1 Ukázka z analýzy dat.....	37
7.2 Sebereflexe výzkumníka.....	39
7.3 Jednotlivé případy.....	40
7.2.1 John.....	40
7.2.2 Jordan.....	44
7.2.3 Franklin.....	47
7.2.4 Steve.....	49
7.2.5 Roger.....	51
7.3 Společná analýza významných témat.....	54
8 Oповědi na výzkumné otázky.....	57
9 Diskuze.....	59
10 Závěr.....	63
Souhrn.....	64
Seznam použité literatury.....	67
Seznam příloh diplomové práce.....	73

Úvod

Ve své práci se zabývám relativně novým fenoménem live streamingu, se zaměřením na jeho tvůrce, streamery. Zaměřuji se na přínosy, které jim jejich kariéra přináší, a také na ztráty, které s tím souvisí. Ačkoliv se jedná o celosvětový fenomén, rozhodl jsem se zabývat se pouze českou scénou. Vidím v tom praktické využití získaných poznatků, roli zde hraje kulturní kontext, ve kterém tvůrce žije. Lze tak předpokládat, že při širším záběru by poznatky nebyly tolik poplatné našemu kulturnímu prostředí.

Důvodem, proč jsem si jako téma své práce zvolil právě streamery, je má divácká zkušenost. Jako divák jsem sledoval postupné a změny ve streamerově chování, názorech, pohledech na svět a na společnost.

Každá profese nás svým způsobem tvaruje. U live streamingu to není jiné. Tyto osobnostní změny mě zaujaly natolik, že jsem se rozhodl zaměřit se na ně ve své výzkumné práci. Výzkumů na téma *live streaming* postupně přibývá, což svědčí o jisté atraktivnosti a komplexnosti tohoto fenoménu. Z těchto výzkumů je zatím jen velmi málo věnováno právě samotným streamerům, dle mého názoru se jedná o podstatný prvek celého fenoménu a jako takový by měl mít své výzkumné podklady.

Proč se live streamingu výzkumně věnovat? Proč se mu věnovat právě z psychologického pohledu? Na první pohled nejsou jeho psychologické aspekty příliš patrné. Pokud však odhlédneme od hraní videoher a jiného obsahu, který je velmi rozmanitý, můžeme vidět vznikající vztahy, v mnoha případech silnou vzájemně se podporující komunitu, celou řadu kyberpsychologických fenoménů a v neposlední řadě právě osobnost streamera. Komunita a *streamer* jsou ve vzájemně působícím vztahu. *Streamer* se učí od komunity a komunita od streamera. Ten může být pro mnohé diváky vzorem a nejedná se tu pouze o mladou generaci. Procesy mezi diváky a streamerem konfrontují streamera s jeho chováním, postoji a názory, opět by se i v tomto případě dalo mluvit o vzájemném působení. Jak je vidět, jedná se vskutku o interakčně bohaté prostředí. Právě prvek interakce mezi tvůrcem a diváky je něco, co do této doby ve sledování televize nebo videí chybělo. Z pasivního sledování se tak stává sledování aktivní.

Samotná kariéra streamera mě vede k zamyšlení nad dnešní dobou a naší sdílenou představou o práci. Některé formy činnosti jako formu práce neuznáváme nebo se na ně díváme s despektem. Určité formy práce se pojí s vyšší prestiží než jiné.

Práci trávíme značnou část svého času, snažíme se vybalancovat poměr práce a volného času. Liší se naše postoje k práci - od utrpení přes nutné zlo ke smyslu života a formě seberealizace. Zamýšlím se tu nad tématem práce právě proto, že *live streaming* nemusí být pouze forma zábavy, lze z něj udělat živobytí. A právě v dnešní době rozmachu možností internetu se rozšiřují i možnosti obživy, které s sebou přinášejí nové výzvy a příležitosti. Lze říci, že se tak narušuje tradiční představa práce. Je možné, že se současným tempem rozvoje elektroniky a online prostředí se významně změní i běžné formy práce jako takové. Přibývající změny jsou patrné již dnes. Píši zde toto zamyšlení, abych vám, čtenářům, přiblížil svůj pohled na *live streaming* a své myšlenky, které se vynořovaly při psaní této práce.

V teoretické části se věnuji popisu platformy Twitch.tv a rozboru psychologických aspektů, které jsem výše nastínil. V empirické části pak představuji svůj fenomenologicky zaměřený výzkum na prožívání, zisky a ztráty, které sebou přináší streamerská kariéra.

TEORETICKÁ ČÁST

1 O platformě Twitch.tv

V první kapitole se zaměřuji na popis platformy Twitch.tv, která *live streaming* zprostředkovává a vytváří pro streamery zázemí. Nejprve se věnuji popisu samotné platformy, následuje část, kde se stručně věnuji její historii. V dalších částech se věnuji popisu partnerského programu, který streamerům umožňuje mít *streaming* jako své živobytí, a na typ obsahu, který je možné na Twitch.tv sledovat. V poslední části se zabývám sociální stránkou live streamingu, který lze považovat za klíčový aspekt celého fenoménu.

Než se budu věnovat samotnému popisu, vymezím pojem **live streaming**.

Jeho definice se nesečkáávají s žádnou terminologickou problematikou, vybral jsem tedy jednu, která se mi zdála vhodná svou srozumitelností. Originální znění je v angličtině, zde uvádím volný překlad: *live streaming* umožňuje **veřejné vysílání audio a video přenosu** své obrazovky, společně se sdílenou možností chatu. Osobně bych do definice zahrnul i přenos webkamery, který je ve výzkumech vždy uváděn (Hamilton, Garretson, & Kerne, 2014).

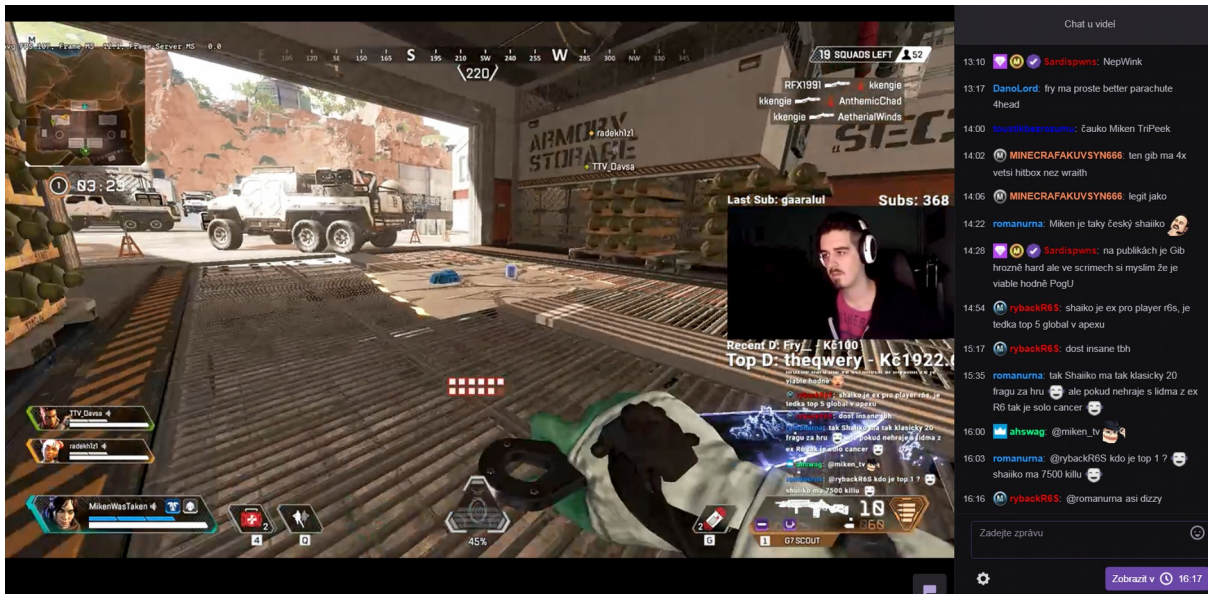
Twitch.tv je dnes hlavní, mateřskou, platformou pro live streaming. Po jeho spuštění v roce 2011 následoval okamžitý úspěch. V reakci na takový rozmach, implementovaly možnost live streamingu například YouTube a Facebook (Gandolfi, 2016). Už v roce 2014 se stal jednou z nejnavštěvovanějších internetových stránek v USA. Twitch v roce 2015 využívalo až 28 milionů aktivních diváků měsíčně. A počet aktivních diváků a streamerů stále roste (Ottelin, 2015).

Díky webkameře, přenosu audia a videa a vbudovaného chatovacího okna, mají diváci možnost **interagovat** nejen mezi sebou navzájem, ale i přímo se streamerem. Účast na streamu nevyžaduje žádný poplatek, stejně tak založení účtu na Twitch.tv. Registrací získáte možnost aktivně se zapojit do komunikace v chatu. Možnost takové interakce je jednou z hlavních výhod, která diváky přitahuje (Hamilton et. al, 2014).

Valná většina kanálů se zaměřuje na videohry všech žánrů. Velké oblibě se těší kategorie *E-sports*, která se věnuje kompetitivnímu hraní. A ačkoliv by se mohlo zdát, že volba videoher jako hlavního obsahu je monotónní, opak je pravdou. I když dva streameři hrají stejnou hru, nikdy ji nehrají stejně. Navíc si divák může vybrat mezi retrogameingem (Jedná se o hraní starých, „klasických“ videoher. Tato záliba je často spojena

se sběratelstvím.), *walkthrough gameplay* (Video ze hry koncipované jako průvodce pro ostatní hráče či diváky.), již zmíněné *e-sports* a například také podcasty (*talk-show*), věnované vidohrám a hernímu průmyslu. Twitch navíc umožňuje vysílat i jiný obsah než videohry. Lze tu tak najít například kategorii *Creative*, kde lze sledovat streamery věnující se kresbě, hraní na hudební nástroj nebo jiné kreativní či umělecké činnosti.

Mimo to v sekci IRL (In Real Life) můžou diváci sledovat vysílání například z festivalů nebo cest (Gandolfi, 2016).



Obrázek č.1: Pohled na stream během vysílání (printscreen)

1.1 Historie Twitch.tv

Co vedlo ke vzniku takové platformy jako je Twitch.tv? Platforma jako taková vznikla v roce 2011, ale ne na zelené louce. Jedná se o odnož starší platformy **Justin.tv.**, která vznikla v roce 2007. Podobně jako Twitch, i Justin.tv zaznamenal během dvou let velký úspěch, k roku 2009 měl 15 milionů diváků měsíčně (Farrington, & Muesch, 2015).

Původní orientace Justin.tv bylo vysílání zaměřené na životní styl. Popularita narůstala a jednou z nejoblíbenějších kategorií se staly **videoherní streamy.**

To vedlo k tomu, že byl založen **Twitch.tv** jako odnož zaměřená pouze na videoherní streamy. Ten se stal tak populárním, že v roce 2014 svou mateřskou platformu přerostl a Justin.tv byl zrušen. V témže roce došlo ke koupi Twitch.tv společností Amazon za 970 milionů dolarů (Ottelin, 2015).

1.2 Partnerský program

V této části popisují způsob, kterým lze položit **základ streamerské kariéry**. Zaměřují se na partnerský program a na to, co je potřeba proto, aby se *streamer* mohl stát jeho součástí.

Streamerem se jedinec stává v okamžiku, kdy klikne na svém účtu na tlačítko zapnout vysílání. V tomto okamžiku mu však ještě jeho činnost nepřináší žádný výdělek. Pokud splní určité **podmínky**, může si zažádat o partnerský program. Aby byl do tohoto programu přijat, musí mít průměrně 75 diváků, vysílat minimálně 12 dní během posledních 30 dní a celkově mít odstreamováno 25 hodin. A jeho tvorba nesmí porušovat pravidla platformy (Twitch, 2017).

Streameři, kteří se stanou partnery, tak získávají příjem z reklam, které se přehrávají před začátkem vysílání, příjem z takové reklamy se pohybuje mezi 2-5 dolary za 1000 zhlédnutí. K tomu můžou svým divákům nabídnout možnost předplatného. **Předplatitel** platí měsíčně 4,99 dolarů, které se rovnoměrně dělí mezi Twitch a streamera. Předplatitelé nemají při sledování streamu reklamy, mohou používat speciální emotikony a v chatu jsou označeni speciální ikonou (Hamilton et. al, 2014).

Streamer také může nastavit chat do modu *Sub-only* (sub = subscriber, volně přeloženo jako předplatitel), což znamená, že do něj mohou psát pouze předplatitelé. Tato možnost slouží buď jako motivace pro diváky stát se předplatiteli, nebo jako nástroj na zpřehlednění a vyčištění chatu od přílišného ruchu, spamu a zahlcujícího množství reakcí (Scully-Blaker, Begy, Consalvo, & Ganzon, 2017).

Mimo zmíněné výhody většina streamerů umožňuje předplatitelům rozhodovat o výběru hry nebo se účastnit různých soutěží, *givawayů* a podobných aktivit. Kromě partnerského programu mají streameři možnost dostat od diváků libovolnou peněžní částku ve formě **daru** (donation) přes PayPal. Tato částka náleží celá streamerovi. Zmíněné zdroje příjmů, často obohacené o sponzorství, při určitém počtu diváků stačí, aby se mohl *streamer* věnovat své tvorbě na plný úvazek (Ottelin, 2015).

1.3 Uživateli generovaný obsah

V této podkapitole se věnuji typu obsahu, který lze na Twitch.tv sledovat. Věřím, že k doplnění celkového obrazu streamerské kariéry je to víc než vhodné.

Twitch.tv patří mezi internetové stránky označované jako **Web 2.0**. Tento typ se v posledním desetiletí značně rozšířil. Obsah na těchto stránkách netvoří skupina administrátorů, ale samotní uživatelé (Farrington, 2015). Přes širokou rozmanitost obsahu, ze kterého si může divák vybrat, jsem zvolil videohry jako základní typ obsahu a jeho variace, které zde blíže popíši.

1.3.1 Videohry a hry

Hra je v Psychologickém slovníku definována jako jedna ze základních lidských činností. V dospělosti má hra cíl ve hře samé, přináší pocit radosti a uvolnění (Hartl, & Hartlová, 2009). Při definici videohry vycházím z definice autorů Valentine a Jensen, kteří ve své práci z roku 2016 předefinovali pojem videohra, aby odpovídal současné podobě videoher a zachycoval tento pojem v celé jeho šíři. Uvádím zde český překlad „*Interaktivní herní zážitek, ve kterém hráč prozkoumává možnosti mechanických zařízení, objevuje vizuální, auditivní, filmové a příběhové prvky a/nebo sociální interakce* (Suchá, Dolejš, Pipová, Maierová, & Cakirpaloglu, 2018, 26).“

Existuje řada teorií, které hru vysvětlují z různých pohledů. V kontextu live streamingu je zajímavé podívat se na hru z **humanistické perspektivy**. Ta klade důraz na dva aspekty, **individuální** a **skupinové**. V individuálním aspektu uspokojuje hráč své zájmy a potřeby, hra tak může sloužit ke svobodnému experimentování. Ve skupinovém aspektu se jedná především a rovinu socializace a komunikace. V kontextu live streamingu převažuje jednoznačně skupinový aspekt hraní. Ačkoliv se tento pohled nezaměřuje na online prostředí, věřím, že do něj významně přesahuje (Duplinský, 2001). Nyní se již konkrétně zaměřím na videohry a jejich charakteristiky.

Šmahel a Konečný (2006) uvádí čtyři charakteristiky virtuálního prostředí. První z nich je **reprezentace**, která tvoří základ pro vytvoření virtuálního prostředí. Každý hráč toto prostředí vnímá jinak, upravuje si ho na základě své osobnosti. Právě proto žádní dva hráči hru nikdy nehrají stejně. To, co do hry, jako základního podnětu, projikují, je už z principu individuality zcela odlišné. Druhou charakteristikou je **interakce**, kdy je spolu

hra a hráč ve vzájemné interakci a navzájem se ovlivňují. Některé hry staví hráče před nutnost volby, například ke které frakci se přiklonit, nebo před morální dilemata. Na základě rozhodnutí, které hráč učiní, se hra následně odvíjí zcela jinak a předkládá mu jiný obsah, než který by si zpřístupnil, pokud by se rozhodl jinak. Třetí charakteristikou je **výzva**, která je základem všech her. Podněcuje hráče k překonávání překážek, k neustálému zlepšování. Obtížnost hry by tedy měla vzrůstat úměrně k hráčově narůstajícím dovednostem. Čtvrtou a poslední charakteristikou je **bezpečí**. Neúspěch nevede k nevratným důsledkům, jaké by mohly nastat v reálném životě (Basler, 2016).

Proč jsou videohry natolik přitažlivé? Jedním z důvodů je snadná dostupnost her, téměř každá domácnost disponuje alespoň jedním počítačem. Mimo snadnou dostupnost je tu fakt, že hry mají jasně a pevně daná pravidla. Umožňují nám vyzkoušet si chování a role, které jsou pro nás nedosažitelné nebo například společensky nežádoucí. Příkladem může být videoherní série Grand Theft Auto, známá kontroverzí a tím, že hlavní postava je ukázkovým antihrdinou. Pátý díl této série je světově nejdělečnejší hrou, dosud se prodalo 15 milionů kusů (Hajda, 2018). Videohry nám umožňují uniknout z reality, od každodenních problémů a povinností (Vargová, 2013).

Na Twitchi se lze setkat se všemi žánry her, od akčních po strategické. Výzkumy přinesly zjištění, že důležitější než samotný žánr hry je přístup a **způsob**, jakým hráč hru hraje (Sjöblom, Törhönen, Hamari, & Macey, 2017). Budu se tomu věnovat v následující části.

Při streamování můžeme sledovat **změnu pocitu** ze hraní hry. Hráč ji již nehraje pro sebe, pro svou vlastní zábavu, ale hraje ji pro pobavení někoho jiného. Výzkumy ukázaly, že rozhodujícím faktorem je počet diváků. S vysokým počtem diváků se pro streamera stává velmi obtížné hrát hru společně s chatem. Pocit společného průchodu hrou a navození určité intimity se s narůstajícím počtem diváků ztrácí. Tato situace nastává, když je streamer už natolik zaměřen na bavení co největšího počtu diváků, že již hraje pouze pro ně (Smith, Obrist, & Wright, 2013).

V následující části se tedy zaměřím na styl, jakým *streamer* může hru hrát, aby po diváky přidal něco navíc, než je obsah samotné hry.

1.3.2 Typy videoherních streamů

Lze rozlišit několik forem videoherních streamů. Smith, Obrist a Wright (2013) rozlišují tři: *E-sports*, *Let's plays* a *Speedrunning*. Tyto tři typy patří podle autorů mezi nejpobulárnější. Stručně je zde popíši pro přiblížení streamerské tvorby.

V případě **E-sports** se jedná o kompetitivně hrané videohry. Cílem streamera je hrát hru co nejefektivněji, dosáhnout co největšího počtu bodů nebo například skončit jako poslední přeživší. Komunita kolem *E-sports* je velmi velká. Podobně jako v tradičních sportech i zde můžeme nalézt profesionální ligu a soutěže (Sjöblom et. al, 2017).

Speedrunning je v určitých aspektech podobný *E-sports*. Streamer se pokouší hru co nejrychleji dohrát. Hlavní důraz je kladen na výzvu hry a streamerovu zručnost. *Speedrunning* od hráče vyžaduje velmi dobrou znalost hry a jejích mechanik, případně bugů a dovednost hru ovládat (Webster, 2013).

Posledním typem je **Let's Play**. Na rozdíl od předchozích dvou forem se komunita kolem *Let's play* nesoustředí na kompetitivnost ani na hráčovu zručnost. Hraje hru pro potěšení ze hry samé, z jejích mechanik a příběhu. Je charakteristická svou uvolněnou hravou atmosférou. Zde je důležité, jak je *streamer* při hraní hry nebo v kombinaci se hrou zábavný. Co *streamer* hře přidává. Právě zde se tvoří základ pro popularitu jednotlivých streamerů, kdy se do jejich stylu hry projikuje jejich osobnost, postoje a názory. *Let's play* lze popsat jako společné putování hráče a komunity příběhem hry. Streamerův komentář je většinou odlehčený, humorný a někdy velmi autentický, například u hororových her či dojemných okamžiků (Smith et. el. 2013).

1.4 Sociální aspekt Twitch.tv

Jak jsem již zmínil, sociální aspekt live streamingu je velmi významná část jeho úspěchu. Právě interakce s diváky dělá ze streamu to, čím pro streamera a diváky je. Ty nejdůležitější zde blíže popíšu.

1.4.1 Online komunikace

Komunikace v reálném čase je klíčovým faktorem. Live streamingu. Jak jsem již uvedl výše, probíhá komunikace zejména prostřednictvím chatu, alespoň ve směru divák - divák. *Streamer* může na zprávy od diváků reagovat i slovní odpovědí prostřednictvím mikrofону. Možnost mezilidské **interakce v reálném čase** je hlavní kvalitou Twitch.tv. Právě proto bych se v této části chtěl tomuto aspektu věnovat.

Obecně lze komunikaci definovat jako: „*Přenos myšlenek, emocí, postojů od jedné osoby ke druhé* (Hartl, & Hartlová, 2009, 265).“ Tato obecná definice platí zvláštěv kontextu live streamingu, jak bude zřejmé dále v textu. Komunikaci je možné dělit podle různých kritérií. Pro účely této práce je možné použít základní dělení na verbální a nonverbální, ke které se mohou pojit paraverbální prvky (Výrost et al., 2008).

Při teoretickém popisu online komunikace v kontextu platformy Twitch.tv vycházím z **Weaverova a Shannonova** modelu komunikace. První částí komunikačního procesu je podle tohoto modelu informační zdroj. V kontextu live streamingu lze jako tento zdroj považovat streamera a jeho tvorbu. Z jeho strany probíhá přenos informací prostřednictvím mikrofону a webkamery, příležitostně chatu. Komunikačním partnerem jsou všichni diváci, kteří *stream* sledují, je zde otázka, zda lze za komunikačního partnera považovat i pasivní diváky, kteří do chatu nepíší. Zdrojem komunikačních šumů mohou být problémy s internetovým připojením, tedy problémy technického rázu, ale také absence nonverbální komunikace ze strany diváků. Absence této složky se nutně podepíše na zpětné vazbě, kterou *streamer* dostává (Weaver, & Shannon, 1949).

Online komunikaci během streamu lze charakterizovat jako multimediální a **synchronní**. To znamená, že je při ní využita kombinace textu, obrazu a zvuku a všechny komunikující strany jsou online v ten samý okamžik (Šmahel, 2006).

Charakteristiky chatu jako komunikačního kanálu se mění v závislosti na počtu diváků. Při velkém počtu diváků, kteří současně píší do chatu, není možné číst každou zprávu, objevuje se jich příliš mnoho. V takovém případě se stává, že se v chatu semknou menší diskusní skupinky nebo místo osobní komunikace divák-streamer vzniká tzv. **Crowdspeak** (Volně přeloženo jako hlas lidu, kdy diváci společně, jedním hlasem komunikují se streamerem.). Komunikace ve směru celý chat streamer Při prvním pohledu se může *Crowdspeak* zdát chaotický a nesmyslný, pro diváky je však zcela smysluplný a koherentní. Tým výzkumníků Gardner, Horgan, Rickman a Liu (2018), který

se Crowdspeakem zabýval, použil k vysvětlení tohoto fenoménu **Sinclairovu teorii lexikální itemů**. Podle této teorie je hlavním komunikačním prvkem významová jednotka. Může se jednat o slovo, příkaz, copypastu či frázi a v případě Twitcht.tv **specifické emotikony**, které si streamer nechává vytvářet na míru. Často se vztahují k událostem na streamu či ve streamerské komunitě. Také slouží k vyjádření divácké reakce. Když chat reaguje na streamerovo jednání ve hře, řeší nějaké situace, použije opakování těchto emotikonů a dalších významových jednotek. Streamerovi je tak ze strany diváků vyjadřována podpora nebo pobavení či vztek a mnoho dalšího (Ford, Gardner, Horgan, Rickman, & Liu, 2017).

Další možný koncept, který by mohl sloužit k popisu komunikace v chatu, je koncept francouzského antropologa **Lévi-Strausse**. Dle jeho koncepce nemají jednotlivé prvky význam samy o sobě, jejich jednotlivý význam je odvozen od společné historie a kulturního kontextu, ve kterém se vyskytují. Tato myšlenka velmi dobře vysvětluje užívání a význam specifických emotikonů a frází, které se během vysílání v chatu objevují. (Lévi-Strauss, 1962).

Stromeři tedy ve výsledku dělí svou pozornost mezi chat a hraní hry a snaží se průběžně odpovídat na otázky či se vyjadřovat k diskusi, která v chatu probíhá. Snaží se držet diskusní linku a na vybrané komentáře a názory přímo reagovat. Tento způsob komunikace není možný vždy, například pokud je zrovna *streamer* v části hry, která si žádá jeho plnou pozornost. V takovém případě je udržení diskuse na moderátorech nebo se častěji celá pozornost přesune na dění ve hře. (Crawford, & Rutter, 2007).

Další formou komunikace, kterou bych tu rád zmínil, je možnost přiložit **zprávu k daru**, který jako divák můžete poslat. Jedná se o libovolnou peněžní částku, která se přepíše streamerovi na účet. Zpráva, kterou k tomuto daru přiložíte, se zpravidla čte nahlas před ostatními diváky. Často obsahuje nějakou otázku, ale také poděkování za streamerovu tvorbu, vyjádření podpory nebo má formu žádosti, například ohledně volby hry. Specifikem tohoto druhu komunikace je právě to, že je spojena s peněžní částkou. Může se jednat o částku v řádu stokorun, ale i tisícikorun. Reakce na takový typ zprávy se různí od streamera ke streamerovi (Ottelin, 2015). Respondenti mého výzkumu uvádí, že obdržet touto formou peněžní částku, vyvolává smíšené pocity - radost z podpory a finanční částky oproti divnému pocitu, že vám tu částku někdo tímto způsobem dal.

Online komunikace s sebou přináší celou řadu výhod, ať už se jedná o možnost rozmyslet si odpověď během psaní nebo větší otevřenost. U online komunikace se většinou předpokládá delší čas na odpověď, tím se časová rovina online komunikace liší od komunikace v reálném životě. Dále poskytuje příjemnější prostředí pro navazování kontaktů jedincům, kteří mají v běžném životě s navazováním kontaktů potíže. S otevřeností se pojí i snadnější exprese emocí, zejména u mladších uživatelů. Velkým nedostatkem je oproti tomu absence nonverbální komunikace, alespoň v běžné podobě. Vzhledem k tomu, že v běžné komunikaci nese nonverbální a paraverbální složka valnou část informací, vzniká tak široký prostor pro nesprávné pochopení předaného sdělení. K tomu napomáhá širší prostor pro projekci našich představ a očekávání. Komplexní obraz o našem komunikačním partnerovi je tedy značně nepřesný. Dalším rozdílem je snadnější ukončení komunikace a ignorování nepříjemné jednosměrné komunikace. Nereagovat na ni je v online prostředí výrazně snadnější (Šmahel, 2006).

1.4.2 Sociální opora

Sociální opora je definována jako: „*Vztahová opora v prostředí, v němž člověk žije, zvyšuje odolnost vůči stresu a chuť přežít i životní prohry a krize*“ (Hartl, 2009, 374).

Může sociální opora vzniknout v online prostředí?

Williamsův koncept sociálního kapitálu v sobě zahrnuje dvě dimenze, a to **bridging**, volně přeloženo jako přemostění, a **bonding**, kterou lze popsat jako vytváření emočních vazeb. Dimenze přemostění v sobě zahrnuje nsvázanost nebo nepředpojatost vůči věku, profesi, či etniku, ale nezahrnuje v sobě tvorbu emoční podpory. Ta je součástí dimenze *bonding*. Pro online prostředí hraje významnější roli dimenze vytváření emočních vazeb. (Williams, 2006).

Řada studií ukázala, že jedinci, kteří jsou společně v určitém prostoru, se mnohem spíše stanou přáteli. Jedná se o tendenci vyhledávat společnost druhých, tato tendence, označovaná jako **afiliace** je jednou z našich základních pohnutek. Mezi účinky **afiliace** lze zařadit redukci stresu a úzkosti. Je to zejména kvůli pocitu emoční podpory, jedné ze složek, konceptu sociální pomoci (Hewstone, & Stroebe, 2006). V online prostředí

můžou být jedinci blízko sebe v rámci své virtuální identity, ale zpravidla jsou od sebe značně fyzicky vzdáleni v reálném světě. Současné výzkumy se nemůžou jednoznačně shodnout, zda čas strávený online interakcí má vliv na vznik *offline* sociální opory (Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012).

Emoční podpora však hraje nejdůležitější roli pro zlepšení jedincova stavu. Ta může v dostatečné míře probíhat i online a pojí se tak s Williamsovou dimenzí *bonding*. Stream komunitu lze tedy považovat za místo, kde lze takovou podporu dostat a tím ji i považovat za zdroj sytící tuto lidskou potřebu (Yan, & Tan, 2014).

1.4.3 Online vztahy

Vztah je možné vymezit jako dlouhodobé interpersonální působení dvou a více jedinců, kteří jsou spojeni určitou emoční vazbou a odpovědností (Hartl, 2009). Vztahy jsou nedílnou součástí našich životů, své místo mají i v našich životech online.

Snadnost navázání vztahu v online prostředí je důležitým prvkem pro jedince, kteří jsou si v sociálních situacích nejistí. Roli hraje rovněž snadná dostupnost potenciálních komunikačních partnerů a pocit bezpečí daný možností anonymity. Nespornou výhodou internetu je spojení s lidmi z celého světa, vztahy tak nejsou vázány na konkrétní místo a můžou být udržovány na delší vzdálenost. Rovněž samotné udržování vztahů je jednodušší (Šmahel, 2006).

Každá výhoda se však neobejde bez nevýhody. Za nevýhodu či riziko lze jednoznačně považovat fenomény, jako je *cyberstalking*, *sexting* či *cybergrooming*, před kterými je potřeba být na pozoru (Eckertová & Doležal, 2013).

Důležitou otázkou je **kvalita online vztahů**. Šmahel (2006) popisuje nižší kvalitu online vztahů oproti vztahům v běžném životě. Výsledky výzkumů ukazují, že jsou online vztahy kratší a spíše povrchní. Stejně na online vztahy nahlíží i Subrahmanyam a Greenfield (2008). Dle jejich zjištění poskytují online přátelské vztahy menší emoční podporu než přátelské vztahy v reálném světě. Významným faktorem při vytváření vztahu je **znalost druhého člověka**. V online prostředí bývá tato znalost nedokonalá a zkreslená naší projekcí, kterou si doplňujeme chybějící informace. Roli zde hrají komunikační faktory popsané výše.

Fenomén, který stojí za povšimnutí, je příliš rychlé sebeodhalení, ke kterému v online prostředí dochází. Lehkost, se kterou jedinec odhalí informace, o které by se jinak zdráhal podělit, je dána anonymitou, asynchronitou a dalšími prvky, které s sebou sebou online prostředí přináší. Tento jev je popisován jako **efekt disinhibice**. Lze na ni nahlížet jako na formu experimentování a sebeaktualizace, v takovém případě mluvíme o benigní disinhibici. Ale může se také jednat o toxickou disinhibici, kdy je například jedinec velmi vulgární v chatu nebo navštěvuje stránky zaměřené na kriminalitu, násilí a pornografii (Suler, 2004).

1.4.4 Divácká komunita

Dalším aspektem sociální stránky platformy Twitch je **divácká komunita**, která se kolem streamera vytváří. Komunita je definována jako společenství lidí v určitém prostoru, které spojuje společný zájem, což velmi dobře popisuje diváky na platformě Twitch.tv (Hartl, 2009).

Proč vlastně lidé sledují *live stream* místo toho, aby si hru zahráli sami? Výzkumy uvádí dva důvody. Podle prvního jsou přitahováni **unikátním obsahem** konkrétního streamu. A za druhé se rádi účastní **interakce** s dalšími diváky (Hamilton et. al, 2014).

Sjöblom a Hamari (2016) vymezují **pět typů divácké motivace**. Afektivní, kognitivní, osobně integrativní, sociálně integrativní a uvolnění tenze. U afektivní motivace divák hledá zábavu. Většinou sleduje menší počet variabilních streamerů. U kognitivní motivace divák cílí na informace, které může od streamera získat, případně se něčemu naučit. U streamů je pro ně atraktivní interakce a celkově osobnější přístup než u jiných informačních kanálů. Sledují spíše menší počet streamerů. Pokud je motivem uvolnění tenze, usiluje divák o odreagování a rozptýlení od každodenních starostí a preferují sledování většího počtu streamerů. Diváci s motivací osobní integrace usilují o včlenění do komunity, budování si svého místa. Chtějí být streamerem a diváky poznávání a uznávání. Preferují spíše menší streamy, kvůli menšímu počtu diváků a lehčímu začlenění se do komunity. U velkých streamů narážejí na příliš velký pohyb v chatu a tím obtížnější začlenění. **Sociální integrativní motivace** se váže ke komunitě a sociální integraci (Sjöblom et. al, 2016).

Ačkoliv mohou být motivace diváků různé, jedno je pro všechny společné. Kolem streamu vznikají divácké **virtuální komunity**, které lze podle Rheingolda (1993), který termín vymezil, definovat jako technologickou komunikací umožněné společenství lidí, kteří mají společné zájmy. Mnoho Twitch komunit lze charakterizovat jako účastnické komunity. Jsou specifické otevřeností a podněcováním členů k aktivní účasti ve sdílených činnostech (Macek, 2011).

Podle George Simmela jde o příjemný pocit z toho být spolu (Simmel, & Hughes, 1994).

Podle konceptu Raye Oldenburga (1997, in Hamilton et al., 2014) lze Twitch komunity vyložit jako **online třetí místa**, ve kterých vznikají neformální komunity, které se zformují kolem sdílené sociální identity a společné zkušenosti diváků. Oldenburg definuje koncept třetích míst jako neformální veřejný prostor, kde se lidé věnují komunikaci, která je často hravá a odlehčená. Tématem jsou streamerovy reakce a chování ve hře, incidenty společné historie nebo současné kulturní dění. Příkladem třetích míst v reálném světě mohou být kavárny a bary. Jedná se tedy o místa, která slouží k pravidelnému neformálnímu přátelskému setkávání. Jako první místo Oldenburg uvádí rodinu a druhé místo se vztahuje k práci. Tyto části Oldenburgovy koncepce zde nebudu dále rozvíjet.

McMillan a Chavis přicházejí s **konceptem smyslu komunity**. Ten se skládá ze čtyř složek: členství, vliv, naplnění potřeb a emoční propojení. Status členství se buduje osobní investicí času, energie a často také peněz pro podporu streamera a komunity. Ať už se jedná o placení předplatného pro sebe nebo například věnování předplatného někomu jinému. Další formou může být tvorba emotikonů, *meme* nebo podpora streamera peněžní částkou ve formě daru. Členství má diferenciací funkci, určuje kdo do komunity patří a kdo ne. Jedinci jsou přitahováni ke skupinám, kde mohou mít určitý vliv. U *stream* komunit se může jednat o formu hlasování o výběru hry či volby rozhodnutí v rámci určité hry. Podle McMillana a Chavise komunita naplňuje emoční potřeby členů. V rámci *stream* komunit je to tím, že mnoho lidí sleduje *stream* pro sociální interakci s dalšími lidmi, se kterými se mohou identifikovat (McMillan & Chavis, 1986).

Třetí místa mají své **pravidelné návštěvníky**. Tito lidé mají značný vliv na formu celé komunity a tvoří její jádro. Udávají styl a krok. V začátcích streamerovy kariéry byli tito lidé většinou mezi prvními předplatiteli. Tím, že se jedinci objevují pravidelně, budují důvěru a umožňují ostatním zapamatovat si je. Streamerů vnímají pravidelné diváky jako

své přátele. Tvoří velmi pozitivní prvek pro jejich *stream* komunitu. Členové komunity si mezi sebou vyvinou specifické spojení založené na sdílené historii a individuální identifikaci s ostatními členy. Je zde přímá úměrnost mezi pozitivní emoční zkušeností a silou emoční vazby ke skupině. Jádro se věnuje budování komunity tím, že moderují chat, vítají diváky, podporují účast v chatu. Jsou nositeli a ochránci norem komunity (Hamilton et. al, 2014).

V této kapitole jsem se věnoval popisu platformy Twitch.tv a přiblížení jejích psychologických sociálních aspektů. Po seznámení s obsahem a kontextem streamerské tvorby následuje kapitola věnovaná osobní významnosti *live stream* kariéry.

2 Osobní významnost

Po popisu platformy Twitch.tv, která tvoří kontext celé streamerské kariéry, se v této kapitole zaměřuji na její osobní významnost. Na subjektivní zkušenost, kterou pro streamera představuje. Tuto zkušenost zasazuji do konceptů **seberealizace** a **sebepoznání**. Celkově se tak pokusím vyložit *live streaming* jako cestu k osobnímu rozvoji a formě obživy. Věřím, že tento pohled pomůže přiblížit pro mnohé zatím abstraktní fenomén streamerství a přispěje tak k pochopení tohoto nového fenoménu v jeho lidském, psychologickém aspektu.

2.1 Seberealizace

Seberealizaci nebo též sebeaktualizaci lze vymezit jako potřebu sebenaplnění, tendence realizovat své možnosti (Plháková, 2003). Maslow (1970) pojmem sebeaktualizace a seberealizace vnímá jako synonymum. Ve své práci vycházím z tohoto pohledu. Pro teoretické ukotvení seberealizace, nejprve popíšu seberealizaci v rámci teorie motivace Abrahama **Maslowa** a následně teorii Henryho **Murryho**. Navazuji na ně pohledy Carla **Rogerse** a Alfreda **Adlera**. Na toto teoretické zakotvení naváží zasazením seberealizace do kontextu lidské práce, která se již přímo vztahuje k tématu live streamingu a streamerské kariéry.

2.1.1 Maslowova teorie potřeb

Maslow ve své teorii zdůrazňuje jedinec jako **integrovaný komplexní celek**. Z této premisy vyplývá, že jedinec je vždy motivovaný jako celek, ne pouze jeho část. Pokud je jedinec ve svém snažení úspěšný, setkává se se zvládnutelnou výzvou, jeho integrace se posiluje. Pokud však narazí na situaci, která je nad jeho síly, má tendenci desintegrovat (Madsen 1979).

Druhou premisou je princip **homeostázy**, který vymezil Bradford Cannon. Organismus usiluje o homeostázu relativním uspokojením fyziologických potřeb, které podle Maslowa stojí na spodním základě hierarchie. Pokud nejsou uspokojeny potřeby na této úrovni, není umožněn rozvoj potřeb na vyšším stupni. Toto tvrzení však není

jednoznačné. Existuje řada výjimek, kdy jedinec naplňoval své vyšší potřeby, ačkoliv byly jeho fyziologické nebo základní potřeby ve značném deficitu (Plháková, 2003).

Po fyziologických potřebách následují potřeby bezpečí, sounáležitosti a lásky. Z jejich saturace vystupuje potřeba uznání a prestiže. Jedná se o první z potřeb směřujících k dosažení nějakého cíle, nezávislosti či rozvoji sebevědomí a kompetencí. Pokud nejsou tyto potřeby dostatečně naplněny, vedou k pocitům slabosti a méněcennosti. Je důležité rozlišovat mezi úspěchem, který je výsledkem našeho vlastního úsilí a kompetencí, a úspěchem, který se dostavil snadno, dán osudem nebo souhrou vnějších okolností. Cesta za streamerskou kariérou není jednoduchá a je velmi časově náročná. *Streamer* tak investuje značnou část svého úsilí a energie, aby ho jeho kariéra bezpečně uživila. Je to výsledek jeho odvedené práce a nabyté kompetence. Nejstabilnější sebehodnocení vychází podle Maslowa právě z úspěchů docílených naší kompetencí a vůlí (Maslow, 1970).

V otázce sebehodnocení je důležité mimo motivace rovněž zvážit Rotterův koncept **místa kontroly** a Bandurův koncept **self-efficacy**. Oba tyto koncepty se významně podílí na tvorbě sebehodnocení (Deci & Ryan 1985).

Vrcholem hierarchie potřeb je potřeba **seberealizace**, což je, dle Maslowa, touha po sebenaplnění. Uspokojení této potřeby přináší lidská činnost, ať už umělecká, pracovní nebo veskrze lidská, například ve formě rodiny. Seberealizací je tak chápán celkový rozvoj a prohloubení sebepoznání, které v kontextu live streamingu popisují následující kapitole. V hierarchii patří mezi růstové potřeby, které jsou charakteristické tím, že nikdy nejsou zcela saturovány, a naopak stále rostou. Život je tak podle Maslowa linií rozhodnutí, která nás posouvají dál, nebo naopak vracejí zpátky. Každé růstové rozhodnutí vede jedince blíž k sebeaktualizaci (Maslow, 1970).

Právě pro osobní růst je velmi důležité přesvědčení o naší zdatnosti. Pokud máme nízké self-efficacy, nevěříme svým schopnostem, pak nemáme tendenci jednat (Bandura 1997). Mimo tento osobní faktor zde působí prostředí. Pokud nemáme možnost kontrolovat nebo alespoň ovlivnit síly, které na nás působí, hrozí, že se v jedinci rozvine naučená bezmocnost a místo rozvoje bude stagnovat v apatii (Seligman, 1975).

Sebeaktualizovaný člověk by se měl podle Maslowa vyznačovat plnějším vnímáním reality, akceptováním sebe sama a přírody, spontaneitou, přirozeností. Měl by se zaměřovat na řešení problémů, být autonomní a tvořivý. Měl by udržovat harmonické vztahy. Celkově lze sebeaktualizovaného jedince popsat jako harmonického, vyrovnaného a stabilního. Na otázku, zda lze plně sebeaktualizace dosáhnout, se odpovědi různí (Madsen, 1979).

2.1.2 Murrayho teorie potřeb

Murray ve své teorii definuje potřebu jako: „*Sílu v oblasti mozku, která organizuje vnímání, myšlení, snažení a jednání v určitém směru, s cílem změnit existující neuspokojivou situaci.*“ (Plháková, 2003, 366).

Jednotlivé potřeby dělí na primární (viscerogenní) a sekundární (psychogenní). Je zde tedy podobnost mezi rozdělením na nižší a vyšší potřeby jako v teorii potřeb dle Maslowa. Sekundární potřeby jsou dle jeho teorie v povahovém uzpůsobení a tvoří tak základ osobnosti. Murray uvedl seznam dvaceti psychogenních potřeb, který později rozšířil i o potřeby viscerogenní. Nicméně seznam neodráží hierarchii, jako je to Maslowovy teorie. Ze zmíněného seznamu bych na tomto místě rád uvedl dvě potřeby, které svým způsobem souvisí se seberealizací, ačkoliv se o ní Murray konkrétně ve své teorii nezmiňuje. Jedná se o **potřebu úspěšného výkonu**, která je vyjádřena vzorcem překonávání překážek. Vztahuje se tedy k posunu sebe sama dál k růstu. Druhou potřebou je **potřeba tvoření**, která se manifestuje tvorbou něčeho nového. Dle Murrayho teorie je možné podle objektu, na který jedinec upne svou potřebu, poznat jeho osobnost. Obě zmíněné potřeby, úspěšný výkon a tvorbu, lze velmi dobře naplnit *live streamingem*, kdy při své tvorbě musí svůj obsah neustále posouvat dál, tvořit něco nového, aby si udrželi zájem diváků. O svém úspěšném výkonu *streamer* dostává okamžitou zpětnou vazbu od diváků a tím je tato potřeba neustále sycena. Pokud tedy on sám a jeho diváci vnímají výkon jako úspěšný (Murray, 1938).

2.1.3 Rogersův pohled na seberealizaci

Základní tendencí jedince je růst, aktualizovat se. Rogers tuto tendenci chápe jako pnutí k **posunu vpřed**, k nezávislosti, dospělosti. Tendenci k přeorganizování své osobnosti a vztahu k životu do stavu, který je brán jako vyspělejší, zralejší. Je to potřeba, která

je evidentně v celém organismu a lidském životě – stávat se **autonomním**, vyvíjet se, dospívat. Tato tendence je schovaná za vrstvami psychických obran, ale existuje v každém z nás a čeká na správné podmínky, aby se vypustila a vyjádřila (Rogers, 1961).

Podle Rogerse jedinec směřuje k seberealizaci, pokud akceptuje vlastní zkušenosti a vnímá svět realisticky. Pokud k této akceptaci nedochází, orientuje se na své psychické obrany, takové zaměření nesvědčí o zdravém vývoji jedince (Balcarová, 2013).

Live streaming nabízí možnou cestu k samostatnosti. Zejména k finanční. Umožňuje tak například adolescentům a jedincům v období vynořující se dospělosti nabýt samostatnosti a získat tak alespoň část statusu dospělého (Arnett, 2000).

2.1.4 Adler a potřeba sebeuplatnění

Adler ve své individuální psychologii hovoří o **potřebě sebeuplatnění**. Respektive o usilování o nadřazenost (Drapela, 2011). Jedná se o silnou lidskou potřebu dosáhnout úspěchu, jak například v práci, tak ve společnosti a životě vůbec. Souvisí s ní potřeba sebeúcty, sebeutváření a seberealizace a úspěchu. Potřeba sebeuplatnění se saturuje také materiálním vlastnictvím (Kohoutek, 2008). Streamer si na Twitchi i mimo něj budují své místo, pověst a prestiž. Právě takové aspekty saturují potřebu po sebeuplatnění velmi dobře.

2.1.5 Práce jako forma seberealizace

Práci lze vymezit jako: „*Činnost zaměřená na výdělek, výživu, uspokojení potřeb*“ (Hartl, 2009, 446). Zaměstnání má ve společnosti nezastupitelnou roli pro udržení sebeúcty, strukturuje nám čas a vede nás k činnosti a rozvoji. Dodává našemu světu jistotu a perspektivu (Giddens, 1999).

Hledáme činnosti, které nám přinášejí pocit uspokojení, pocit smysluplnosti. Z principu individuality, ne každého naplňuje stejný typ činnosti, to se neodmyslitelně odráží na **volbě povolání**. Samotná volba však je ovlivněna řadou faktorů, mezi které patří například výchova a prostředí, ve kterém vyrůstáme. Často se tak stane, že se věnujeme zaměstnání, které nás nenaplňuje a slouží pouze jako zdroj obživy, plní tak jen svou instrumentální funkci (Mareš & Katrňák 2008).

Od nástupu do základní školy se v životě jedince objevuje činnost, které je nutné se věnovat. Vzdělávání se tak překlene do výkonu povolání. V zaměstnání trávíme značnou část našeho času, právě to je důvod proč by měla práce plnit víc než svou instrumentální funkci (Jelínková, 2012).

Mareš dělí aspekty práce do tří skupin. Jedná se o již zmíněný **instrumentální aspekt**, sociální aspekt a **aspekt seberealizační**. Ne pro všechny jedince jsou tyto aspekty stejně významné. Zde se odráží Maslowova hierarchie potřeb, záleží na které pozici v hierarchii se jedinec nachází (Mareš, 2001).

V severozápadní Evropě je možné pozorovat posun od důrazu na instrumentální aspekt práce k jejímu seberealizačnímu – expresivnímu aspektu (Halman et. al, 1996).

V posledních letech je možné zaznamenat významný posun od práce na plný úvazek k **práci na volné noze** a k práci na zakázku. Velmi dobře je tento posun vidět v médiích, reklamě, produkci a dalších podobných oborech, kde většinu pracovní síly tvoří lidé na volné noze (Ursell, 2000).

Pro práci na volné noze (*freelancing*) je potřeba iniciativa, energie, jistá dávka troufalosti a ochota dělat chyby (Knight & Morgan, 1991). Meeker ve svém výzkumu uvádí, že 51 % zaměstnanců by upřednostnilo víc flexibilní rozvrh a 35 % by rádo zvolilo dočasné zaměstnání nebo práci na dálku či z domova (Younger, 2018). Právě možnost větší flexibility popisují pracující na volné noze jako klíčový popud pro opuštění práce na plný úvazek. Elchardus a Smith (2008) uvádí flexibilitu a ambicióznost jako výraz touhy dosáhnout seberealizace. Dalším faktorem je lepší *wokr-life* balance, vyšší kontrolu nad tím co, kdy a kde budu dělat.

Hlavní výzvou **práce na volné noze** se tak stává volba toho, co budu dělat. Pokud bych měl stručně shrnout, v čem vidí lidé na volné noze smysl tohoto stylu práce, jednalo by se určitě o vyšší autonomii, růst a posun vpřed, lepší *work-life* balanc a v neposlední řadě různorodost a novost, kterou v sobě *freelancing* přináší (Younger & Oliveira, 2017).

U live streamingu lze uvažovat o zařazení mezi *freelance* profese. Jako *streamer* si rozhodujete, jaký typ obsahu budete tvořit, v kolik a kdy budete vysílat a kolik času ze svého dne věnujete na přípravu či jiné úkony spojené s vaší profesí. *Live streaming* tak odráží značnou část kvalit práce na volné noze. K tomu lze přidat, že není potřeba žádná kvalifikace či vzdělávání, aby jedinec mohl začít streamovat.

Právě z těchto charakteristik vzniká atraktivnost live streamingu, ať už jako zábavy, vedlejšího příjemnou nebo práce „na plný úvazek“.

2.1.4 Seberealizační aspekt budování live stream kariéry

V předchozí části jsem uvedl, že ke streamování není potřeba žádná kvalifikace či vzdělání. To, že není kde se naučit „být streamerem“ vede nutně k tomu, že každý *streamer* si svou cestu musel najít sám. Sám se učil a sám si rozvíjel své dovednosti a znalosti. To, že jsou teď tam, kde jsou je výsledek jejich věnované energie a času. Množství času, které tak své kariéře věnovali není malé. Johns a Woodcock (2017) ve svém výzkumu uvádí, že někteří streameři vysílali až patnáct hodin denně, aby svůj „*business*“ zavedli. Jiní například odstreamovali přes sedmdesát hodin týdně, bez jediného dne volna. Později se jejich pracovní doba ustálila na 4-6 hodin denně. K tomu se však nepočítá práce mimo vysílání, ke kterému patří jednání s partnery, kontrola a údržba techniky, komunikace s komunitou a informování se o aktuálním dění, jak obecně, tak ve vztahu ke svému typu obsahu.

Dotazovaní streameři uváděli, že ačkoli může být *live streaming* časově i co se týče pracovní zátěže opravdu náročný, je to práce, která je motivuje v jejich nitru. Ryan, Rigby a Przybylski (2006) uvádí, že *live streaming* je typ práce, který vám vrátí to, co do ní dáte. Pocit být zkušeným a kompetentním streamerem je ten, který vám přinese pocit seberealizace a osobní pohody.

2.3 Osobní růst streamera

V následující kapitole se věnuji **osobnímu růstu** streamerů. Respektive příležitosti k růstu, kterou Twitch.tv nezáměrně umožňuje. Mluvím tu o příležitosti, protože záleží na jedinci, nakolik a zda tuto možnost využije. Mimo to lze samozřejmě uvažovat o **nezáměrném rozvoji** komunikačních a dalších měkkých dovedností, který je dán už jen tím, že *streamer*, uvažujme denně, stráví komentováním svého vysílání a interakcí s diváky kolem 4-6 hodin (Johns, 2017).

Zmíněnou příležitostí je **záznam**, který automaticky vzniká po každém vysílání. *Streamer* má tak možnost zpětně pozorovat své chování a reakce ze záznamu určeného pro diváky. Tak vzniká cenný materiál pro **sebereflexi**. Vzhledem k relativně dlouhé době

vysílání se pro streamera stává velmi obtížné udržovat nějakou masku nebo jinak záměrně měnit své chování. V jednotlivých podkapitolách tento pohled dále rozvíjím v kontextu sebe prezentace a sebepoznání.

2.3.1 Sebe prezentace

Pojem sebe prezentace popisuje způsob, jakým jedinec vystupuje na veřejnosti, jak na jiné působí (Strnadová, 2011). Leary a Kowalski (1990) vnímají sebe prezentaci jako totožnou s managementem dojmu, tedy jako způsob, jakým ovlivňujeme, jak nás druzí vnímají.

Lewis (1989) uvádí jako základní prvky sebe prezentace držení těla, postavu, tělesnou kondici, mimiku, sebeúctu a styl oblékání. Z výčtu je zjevné, že mezi základními prvky chybí projevy chování, a komunikační styl. Prvky, které hrají u streamera zásadní roli. Na druhou stranu produkce jako styl oblékání a sebeúcta jsou u streamera neméně důležité faktory.

Live streamaning je forma vystoupení, pro popis sebe prezentace tak budu vycházet z Goffmanova **dramaturgického** pojetí, kdy je však nutné zohlednit online kontext jejich vysílání.

Podle Goffmanna (1959) se snažíme působit v našich rolích přesvědčivě. Tak aby druzí lidé - diváci měli dojem, že věci jsou skutečně takové, jaké se zdají být. Přitom sám jedinec - herec může být se svým výkonem ztotožněn či neztotožněn. V prvním případě jedinec věří realitě, kterou předvádí. Ve druhém případě nikoli. S každým z těchto pólů se pojí určité jistoty a obranné mechanismy.

Pokud naše maska - role odráží naše sebe pojetí, je tato maska naším pravdivějším já a stává se součástí nás samých. Analogicky lze odvodit proces v opačném směru, kdy se s naší maskou neztotožňujeme (Macgowan, 1908, in Goffmann, 1959). Pokud by se tedy streamer neztotožňoval se svou maskou či nebyl alespoň z části autentický, inklinoval by k cynismu a celá tato diskrepance by se negativně podepsala na atmosféře vysílání a divácké komunitě. Jak jsem již výše zmínil, udržet konzistentní masku, se kterou se neztotožňujeme, několik hodin v kuse během živého vysílání je velmi obtížné. Jedná se tak o další specifikum *live streaming* oproti tvorbě na YouTube, kde jsou videa obvykle v délce půl hodiny.

Tento proces **přenosu atmosféry** zmiňují i samotní streameři, kdy uvádějí, že si sami všimli projekce jejich osobnosti a nálady na *stream* a diváckou komunitu. Pokud je například *streamer* spíš klidnější a respektující, jeho vysílání přiláká podobné diváky. Podobně dochází i k odrazu výše zmíněné případné diskrepance (Hamilton et. al, 2014).

Streamerův projev během vysílání lze tak předpokládat z většiny za autentický. Tato premisa umožňuje pokračovat k části věnované sebepoznání.

2.3.2 Sebeoznání

V rámci sebepoznání se zaměřím na sebesystém, který Blatný (2003) definuje jako: „*Souhrnné označení všech aspektů obsahu sebereflexe. Zahrnuje obsahovou i procesuální stránku jáství, jakož i dynamiku jejich vzájemného ovlivňování.*“

Dílčí oblasti **sebesystému** tvoří sebepojetí, sebehodnocení označující hodnotu našeho já, a poslední oblastí je seberegulace, která se vztahuje přímý vliv našeho činného já, sebepojetí a sebehodnocení na naše chování. Vztahují se k němu i strategie sebe prezentace, ať už vědomé, nebo nevědomé (Výrost et. al, 2008).

Sebeoznání nás vede k objektivnější a hlubší představě nás samých, o našich vlastnostech, vzhledu, schopnostech, motivech a dalších osobnostních vlastnostech. Všechny tyto informace, pokud je přijmeme, vedou k úpravě našeho sebeobrazu (Holeček, Miňhová & Pruner, 2007).

Sebeobraz jako takový v sobě zahrnuje náš vlastní pohled na sebe sama. Mimo něj se skládá ze zrcadlového já, představy, kterou o nás má okolí. Jádrem celého sebeobrazu je mnohdy i nám skrytá složka reálného já. Tedy našich skutečných vlastností. Poslední složkou je ideální já, naše představa toho, čím bychom chtěli být, jedná se o potenciál pro rozvoj, ale i o hrozbu, pokud je naše ideální já značně nereálné a nedosažitelné (Holeček et al. 2007).

Joseph Luft a Harry Igham ve svém modelu uvádí čtyři kvadranty, jak jsou znázorněny v tabulce níže.

	VÍM JÁ	NEVÍM JÁ
VĚDÍ DRUZÍ	1. OTEVŘENÝ	2. SLEPÝ
NEVĚDÍ DRUZÍ	3. SKRYTÝ	4. NEZNÁMÝ

Obrázek 1.: Okénko Johari (Kolařík, 2014)

Otevřený kvadrant v sobě zahrnuje to, co je známé nám i druhým. Slepý kvadrant se vztahuje k tomu, co nám je skryto, ale druzí to o nás vědí. Třetí kvadrant je opakem druhého a obsahuje to, co je známo nám a druhým ne. V posledním kvadrantu se nachází to, co o sobě nevím a neví to o nás ani druzí. V rámci sebepoznání usilujeme o rozšíření otevřené oblasti na úkor zbývajících (Kolařík, 2014).

Sebepoznání málokdy přichází samo od sebe. Je potřeba se vystavovat novým situacím, introspekci a kontaktu s lidmi. Míček (1984) uvádí některé způsoby sebepoznání, pro kontext live streamingu jsou významné zejména prosté registrace vlastního chování, kdy si třídíme subjektivně významné prožitky z nějakého časového období. Dále sebepozorování, kdy jedinec sleduje sám sebe v situaci tady a teď. Pozoruje, co v něm například reakce diváků vyvolává. A interakce s druhými lidmi, kdy můžeme být konfrontováni s naším názorem či postojem. Všechny výše zmíněné metody jsou streamerům dobře přístupné a čekají tak jen na své využití. *Stream* je velmi dobrá příležitost rozšířit svůj sociální okruh a porovnat své názory s názory druhých lidí, se kterými se většinou nestýkáme.

Ke zmíněným bych přiřadil již zmíněný **záznam z vysílání**, který streamerovi slouží jako materiál pro reflexi. Jeho výhodou je jeho časové délka, audio a video složka a téměř neustále se odehrávající interakce. Další výhodou je pravidelnost. Kdy *streamer* může své jednání zpětně sledovat po každém svém vysílání. **Reflexí** se snažíme upřesnit zážitek, který je spojen s určitou oblastí našeho sebesystému. Může být konkrétně zaměřená například na postoje či vlastnosti (Valenta 2006). Využití audio-video záznamu není nic neznámého. Záznamy se využívají například v terapeutické praxi, koučinku či ve sportu.

Jak jsem uvedl v úvodu do této kapitoly, snažil jsem se na *live streaming* nahlížet z pohledu seberealizace a nastítnit potenciál pro sebepoznání, který tvůrcům nabízí. Tuto kapitolu bych rád zakončil myšlenkou Alfreda Adlera (1999), nesmíme zapomenout na to, že dědičnost a prostředí jsou determinující faktory. Udávají nám však jen rámeček, to jak na něj odpovíme, je dáno jen námi. *Live streaming* je nový fenomén. Věřím, že i on je formou odpovědi na rámeček, kterým se náš život snaží formovat. Jak divákům, tak streamerům něco přináší. Co přináší právě streamerům, je otázkou empirické části této práce. Před ní se ještě věnuji stručnému přehledu dosavadních výzkumů live streamingu a především výzkumům s podobnou oblastí zájmu.

3 Současné výzkumy z oblasti live streamingu

V této kapitole se věnuji popisu vybraných dosavadních výzkumů live streamingu. Výzkumy jsem vybíral podle vztahu k tématu mé práce, jak jsem již uvedl, jedná se o relativně nový fenomén a dosavadních výzkumů není mnoho. Po seznámení s platformou Twitch.tv a přiblížení pojmu osobní významnost, cílím k překlenutí teoretického zakotvení v praktickou část této práce.

První studie věnovaná live streamingu s názvem *Watch me Playing, I am aProfessional: a First Study on Video Game Live Streaming*, jejíž autoři Kaytoue, Cerf, Meira a Raïssi (2012) se věnovali live streamingu v souvislosti s rozmachem *E-sports* a tendenci své hraní vysílat. V práci popisují vznik komunit, predikci popularity a představují tu svůj systém hodnocení streamů.

Jedná se vskutku o první studii platformy Twitch.tv. Samostatná platforma byla v době publikace jejich výzkumu teprve rok spuštěná (Gandolfi, 2016).

Fenomén live streamingu se rozhodla prozkoumat řada výzkumů z různých oblastí, ale pozornosti psychologie zatím téměř unikal. Většina výzkumů z psychologického spektra se zaměřuje na **motivaci** diváků *stream* sledovat. Výzkum autorů Hamilton, Garretson a Kerne (2014), kteří ve své práci zmiňují dva důvody pro sledování streamů. Jedná se o unikátní obsah, který *streamer* produkuje, a o sociální interakci uvnitř divácké komunity.

Dalším výzkumem z oblasti motivace je práce autorů Sjöblom a Hamari (2016). V pojednání *Why do people watch others play video games?* na vzorku 1097 respondentů vymezili **pět typů motivace** diváků *live stream* sledovat. Stále se však jedná o výzkum zaměřený na diváky, a ne samotné streamery.

Scully-Blaker, Begy, Consalvo a Gonzon (2017) se v práci *Playing along and playing on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance* věnují analýze streamerů. Zabývají se však koncepty hry ve smyslu hraní s někým a hraní pro někoho, kdy sledují posun mezi těmito dvěma póly. Nicméně se jedná o práci, se zaměřením na streamera, a ne čistě na diváky.

Významnou prací ve vztahu k mé bakalářské práci je výzkum autorů Woodcocka a Johnsona (2017), kteří se ve své práci **"It is like a gold rush"**: The Lives and Careers

of Professional Video Game Streamers on Twitch.tv zabývají velmi podobnými otázkami jako já v této práci. Autoři zkoumají život a kariéru streamerů, co je ke streamování přivedlo, každodenní činnosti a jejich budoucí očekávání ve vztahu k jejich kariéře.

Poslední výzkum, který bych tu rád zmínil, je bakalářská práce Jiřího Válka (2015) s názvem: Streamování počítačových her v České republice: kvalitativní studie. Autor se zabývá otázkou významu live streamingu pro streamera, jejich motivací, sebeprezentací a uživateli generovaným obsahem. Jedná se o **první českou studii** věnovanou live streamingu. Při analýze dat autor vychází z online etnografie a k analýze dat využívá tamtickou analýzu, ačkoliv podle mého názoru by bylo vhodné vzhledem k formulaci výzkumných otázek uvažovat právě o fenomenologicky zaměřeném výzkumu.

V této kapitole jsem se věnoval stručnému představení dosavadní vědecké práce v oblasti live streamingu. Nyní následuje empirická část mé práce, kde představuji svůj výzkum osobní významnosti live stream kariéry.

PRAKTICKÁ ČÁST

4 Výzkumný problém

Předmětem mé bakalářské práce je fenomén live streamingu se zaměřením na streamerskou kariéru a samotného streamera. Jedná se o nový fenomén, který již stihl přilákat zájem akademické obce. Výzkumníci na *live streaming* nahlíželi z mnoha oblastí a úhlů pohledu. Psychologii však zatím téměř unikali. Většina výzkumů z tohoto spektra se věnovala oblasti motivace. Zejména motivaci diváků. Samotným streamerům se zatím věnoval pouze zlomek výzkumů, některé jsem uvedl v předchozí kapitole.

V teoretické části jsem se zabýval seberealizací a sebepoznáním v kontextu streamerské kariéry. Na *live streaming* v tomto výzkumu nahlížím jako na cestu k hlubšímu sebepoznání a rozvoje měkkých dovedností. Jako na způsob využití svého potenciálu a na způsob obživy, který mimo instrumentální složky sytí i naše vyšší potřeby.

Jak může jedince posunout hraní videoher před anonymním online? Co se při streameování může naučit? Jaké to je být streamerem a jak to ovlivní váš život? Může mít hraní videoher před diváky vyšší smysl než jen zábava? Na tyto otázky odpovídám svým výzkumem.

4.1 Cíle výzkumu

Z výše nastíněných otázek se odvíjí cíl výzkumu a následně i výzkumné otázky. Vytyčil jsem si popsat osobní zkušenost streamerů s fenoménem live streamingu. Konkrétně se zaměřuji na osobní zisky a ztráty, které vznikají jako vedlejší produkt jejich profese a odrážejí se na nich samotných. Cílem je zmapovat vliv live streamingu na osobní rozvoj a život streamera.

4.2 Výzkumné otázky

Výzkumem odpovídám na následující výzkumné otázky:

První výzkumná otázka: *Jaká je zkušenost streamerů s fenoménem live streamingu?*

Touto otázkou se snažím zmapovat vliv *live stream* kariéry na streamera. Popsat, jak ovlivnil *live streaming* streamerův život.

Druhá výzkumná otázka: *Jaké má live streaming pro streamery přínosy?*

Cílem této otázky je přiblížit, jak *live streaming* posunul streamera dál, co se *streamer* nového naučil nebo v čem se zlepšil.

Třetí výzkumná otázka: *Jaké přináší live streaming pro streamery ztráty?*

Analogicky k předchozí otázce cílím na to, jak *live streaming* posunul streamera zpět. Lze ji rovněž vyložit jako zmapování negativních vlivů *live streamingu* na život streamera.

5 Metodologický rámec výzkumu

Povaha cílů výzkumu a znění výzkumných otázek mě vedla k volbě kvalitativně zaměřeného popisného typu výzkumu. Niterní prožitky vztahující se ke *streamingu* jsou z vědeckého hlediska zatím téměř *terra incognita*. Kvalitativní výzkum je charakteristický idiografickým přístupem a svou pružností, která umožňuje reagovat na průběžně se vynořující témata a skutečnosti. Rovněž vnitřní zkušenost s konkrétním fenoménem je vždy jedinečná a neopakovatelná i přes některé společné znaky. Hlubková analýza případů jednotlivých respondentů tak může přinést významnější porozumění než kvantitativní šetření (Hendel, 2016). Právě z těchto důvodů jsem se rozhodl pro kvalitativně zaměřený výzkum. Práce se na *live streaming* dívá z fenomenologické perspektivy. K analýze vytvořených dat jsem, opět vzhledem k povaze výzkumu, formulaci cílů a výzkumných otázek, zvolil Interpretativní fenomenologickou analýzu, zkráceně IPA.

5.1 Výzkumný soubor a jeho výběrová kritéria

Populace streamerů je velmi obtížně uchopitelná. V základu každý uživatel platformy Twitch.tv s vytvořeným účtem se po kliknutí na tlačítko „vysílat“ stává streamerem. To je i jeden z faktorů, proč nejsou přístupné žádné oficiální přehledy či seznamy. Na email s prosbou o informace jsem bohužel od Twitch.tv nedostal odpověď. Je tedy možné, že vzhledem k nedostatku informací o populaci není výzkumný soubor příliš reprezentativní vzhledem k populaci. Nicméně nárokům, fenomenologického typu výzkumu odpovídá reprezentativností jednotlivých respondentů, dle nároků Interpretativní fenomenologické analýzy, které zmiňuji níže v textu. Rovněž Walker (2014) ve své práci zmiňuje nezveřejňování dat ze strany *live stream* platform.

Výzkumný soubor vznikl na základě záměrného výběru. IPA vyžaduje homogenitu výzkumného souboru a zároveň požaduje reprezentativnost probanda vzhledem ke zvolenému fenoménu. Záměrný výběr byl tak logickou volbou (Kostínková & Čermák, 2013).

Kontaktování potenciálních probandů probíhalo na několika komunikačních kanálech. Jako první jsem potenciální probandy kontaktoval přes emailové adresy, které jsou uvedeny buď v popisu jejich kanálu na Twitch.tv nebo na jejich kanálu na YouTube, pokud se zároveň věnují i tvorbě na Youtube. Emailové adresy se ukázaly jako efektivní

způsob pro doručení zprávy, ale ne pro získání odpovědi, stejně tak facebookové stránky. Napadlo mě kontaktovat streamery přímo během vysílání, což se v kombinaci se zprávou na Facebook nebo email ukázalo jako fungující strategie. Streameři odpověděli, že email obdrželi, ale že se k němu buď nedostali, nebo zapomněli odpovědět. Část respondentů reagovala již na email či zprávu, a nebylo potřeba hledat jiné médium. Celkově jsem kontaktoval 19 streamerů, z nich pět souhlasilo s účastí ve výzkumu.

5.1.1 Kritéria výběru respondentů:

Jak již bylo zmíněno, IPA vyžaduje homogenní soubor. Rozhodl jsem se pro výběr mužů, streamerů. Tím pádem jsem z možnosti výběru vyloučil na základě pohlaví ženy streamerky, dále streamery, kteří se věnují převážně nebo výhradně jinému typu obsahu, než je hraní videoher. Konkrétně se jedná o kategorie: *IRL*, *Creativ* a kategorie věnující se kontaktu s komunitou, jako je například kategorie *Just Chatting* (Kostíková, 2013).

Mužské pohlaví:

Žena jako streamerka se setkává s jinou formou zátěže a dalšími faktory, které u mužů zcela schází a tím pádem jsou i její zkušenosti a prožívání jiné. Například sexuální narážky a podobně. Hamilton (2014) ve svém výzkumu tuto mou hypotézu potvrzuje.

Zaměřit se na ženy jako streamerky vnímám jako zajímavou oblast, která by sama o sobě stála za výzkum.

Hraní hry jako náplň streamu:

Důvod je opět to, že kategorie *IRL* a *Creativ* mají své specifické charakteristiky a tím pádem se liší i zkušenosti tvůrců tohoto obsahu.

Partner Twitchu:

Získat partnerský status není jednoduché. Vyžaduje to mnoho práce a času. Streamera se statusem partnera lze považovat za tvůrce, který se chce streamování vážně věnovat.

Vysílá pravidelně pro průměrně 75 diváků, což je minimum pro podání žádosti. A je to jeden z prvních kroků pro to, aby se mohl streamováním živit.

Počet diváků:

Minimální počet diváků jsem stanovil na 200. Takový počet považuji za adekvátní pro reprezentativního streamera vzhledem k české scéně, kde celková divácká základna zatím není tak velká jako v zahraničí.

5.2 Charakteristiky výzkumného souboru:

Pro přehled jsem v tabulce uvedl charakteristiky jednotlivých respondentů.

přezdívka respondenta	věk	doba na Twitch.tv	průměrný počet diváků
John	25	4 roky	500
Jordan	30	5 let	650
Franklin	22	7 let	350
Steve	30	4 roky	350
Roger	34	7 let	200

Tabulka 1.: Charakteristiky výzkumného souboru

5.3 Metoda tvorby dat

Pro metodu tvorby dat jsem zvolil polostrukturované interview. Metodu jsem zvolil pro její pružnost, která umožňuje reagovat na témata, která se vynořují v průběhu rozhovoru, možnost přirozené komunikace a mnohé další výhody (Miovský, 2006). S respondenty jsem se rovněž domluvil na dodatečném kontaktu, aby se mohli vyjádřit k tématům a otázkám, které do výzkumu přinesl jiný účastník a nebyly tak v původním setu, který jsem postupně upravoval. Průměrná délka interview se pohybovala v rozmezí od hodiny a půl. Z původního záměru realizovat interview tváří v tvář sešlo z důvodu časových možností respondentů. Interview jsem realizoval přes Skype a Discord a pro záznam zvuku jsem použil program OBS studio, které mnozí youtubeři a streameři používají pro vysílání a nahrávání své tvorby. Set otázek je přiložen jako příloha číslo 4.

Samotné rozhovory se nesly v přátelském duchu. Pomohlo tomu i to, že je zvykem si ve streamerské profesi tykat, ať už se znáte, či ne. O tomto zvyku jsem byl poučen už po zaslání průvodního dopisu nebo při zahájení interview.

5.4 Interpretativní fenomenologická analýza

Cílem Interpretativní fenomenologické analýzy je porozumění odžitě zkušenosti, daného jedince. Takové porozumění je však nutně subjektivní i vzhledem k interpretativní pozici výzkumníka. Subjektivita je zde vnímána jako přednost a je výzkumníkem reflektována. Ve svém teoretickém podkladu je IPA ukotvena ve fenomenologii a hermeneutice, oba tyto směry se v průběhu analýzy setkávají. Při analýze dat jsem přistupoval k jednotlivým případům samostatně a začínal jsem u každého z nich s identifikací jejich vlastních témat. Během analýzy se ukázalo, že některá témata jsou u různých případů totožná, v takových případech jsem využíval označení z předchozích případů. Nyní popíšu v obecných krocích svůj postup. Krok číslo 6 je finálním krokem, který následuje až po analýze všech případů (Kostínková, 2013).

- 1. Sebereflexe** spočívá na výzkumníkovi, měl by reflektovat svou zkušenost s tématem. Zajišťuje výzkumníkovu transparentnost, během reflexe si uvědomuje své motivy a prekoncepty.
- 2. Opakované čtení** jehož cílem je seznámit se se získaným materiálem natolik, aby si výzkumník dokázal představit, jaké to je, být v respondentově světě.
- 3. Počáteční poznámky** se pojí k nejpodrobnější části analýzy, je potřeba být zcela otevřený vůči datům, nezavrhovat žádný materiál a zachytit podstatné informace.
- 4. Rozvíjení vzniklých témat** a současná redukce dat a našich poznámek tím, že se pokoušíme pojmenovat témata, která z textu vystupují.
- 5. Hledání souvislostí** je část analýzy, kde se výzkumník zaměřuje na hledání souvislostí mezi tématy z předchozí část analýzy.
- 6. Hledání vzorců napříč příklady** je poslední fází analýzy, kdy se po analýze jednotlivých případů výzkumník přesouvá ke komplexnějšímu pohledu ve snaze najít společné prvky a témata napříč jednotlivými případy. Analýza se tak posouvá na teoretičtější úroveň (Kostínková, 2013).

6 Etická stránka výzkumu

Na začátku interview byli respondenti informováni o účelu výzkumu a jeho cílech. Následovalo seznámení s právy účastníka výzkumu. Každý z respondentů se výzkumu účastnil z vlastní vůle a věděl o tom, že může kdykoliv spolupráci ukončit a případně neposkytnou souhlas s použitím již získaných dat. Rovněž věděl, že výsledná data budou anonymní. Seznámil jsem respondenty s tím, jak bude s daty nakládáno během analýzy, jak budou uchovávána a kdo k nim bude mít přístup.

Informovaný souhlas proběhl slovně před zahájením samotného interview a je tedy nahrán společně s konkrétním interview.

Etických rizik bylo ve výzkumu velmi málo. Jedná se o známé osobnosti v prostředí platformy Twitch.tv a v hráčských komunitách. A jak sami streameři uvedli, velká část informací, které v interview zazněly, jsou v podstatě veřejné.

Jediné riziko, na které jsem probandy upozorňoval, byla možnost, že se během rozhovoru dostaneme k nějaké citlivé nebo nezpracované oblasti. Pokud by tato možnost nastala, byl jsem připraven nabídnout své dovednosti a znalosti z krizové intervence a vzniklou újmu v případě zájmu ošetřit. Během žádného rozhovoru ke zmíněné možnosti nedošlo a zmíněné riziko se přešlo s pobavením.

Struktura informovaného souhlasu je přiložena jako příloha číslo 3.

7 Deskripce dat

V této části se věnuji deskripci získaných dat. Nejprve prezentuji ukázky z analýzy dat, po nich následují popisy zkušeností jednotlivých respondentů. U každého případu jsou blíže popsána významná témata, která vzešla z analýzy. Zakončením této kapitoly je souhrnná studie vycházející z analýz jednotlivých případů.

7.1 Ukázka z analýzy dat

Na levé straně jsou uvedena témata, na pravé straně poznámky.

Finance	<i>Je to skvělý. Zase, ono je trapný to říkat, ale já to připodobňuju k práci. Jakmile ti z práce přijdou navíc nějaký extra prachy, který jsou navíc výrazně větší než bejvaj. Tak to je znamení toho, že jste odvedli fakt dobrou práci. <u>A v rámci tohohle je to fakt pěkný ohodnocení.</u> Já si pamatuju příslovi, který jsme kdysi dávno používali, a to: od té doby, co existují peníze, tak není třeba děkovat. Nicméně jako já to tak neberu. <u>Stále je těm lidem třeba poděkovat.</u></i>	Je to, jako když ti přijdou peníze navíc.
Business	<i>Odvedli fakt dobrou práci. <u>A v rámci tohohle je to fakt pěkný ohodnocení.</u> Já si pamatuju příslovi, který jsme kdysi dávno používali, a to: od té doby, co existují peníze, tak není třeba děkovat. Nicméně jako já to tak neberu. <u>Stále je těm lidem třeba poděkovat.</u></i>	Znamení, že to děláš dobře – dýško.
Komunita	<i>Ten pocit je skvělej, ale ten pocit byl jinej, když jsem to nedělal na fulltime. Předtím to bylo jé fajn, ono se to někomu líbí, ale když to děláš na fulltime, tak napůl to člověk očekává. Je to trochu jinej přístup, než by lidi dokázali asi vnímat. <u>Ale řekněme, že když tady do toho dáváš 160 hodin za měsíc, tak očekáváš něco zpátky i od těch lidí, co na tebe koukaj.</u></i>	Rozdílný pocit od přechodu na fulltime.
Business	<i>Ten pocit je skvělej, ale ten pocit byl jinej, když jsem to nedělal na fulltime. Předtím to bylo jé fajn, ono se to někomu líbí, ale když to děláš na fulltime, tak napůl to člověk očekává. Je to trochu jinej přístup, než by lidi dokázali asi vnímat. <u>Ale řekněme, že když tady do toho dáváš 160 hodin za měsíc, tak očekáváš něco zpátky i od těch lidí, co na tebe koukaj.</u></i>	Očekáváš za to něco zpět.
Časová náročnost		

Obrázek 2.: Ukázka tvorby poznámek a témat 1

Smysl	<i>Jak dostávám různé zprávy, že se dívají lidi, kteří jsou třeba v nemocnici, v práci a že je baví mě sledovat, že můžu vyplnit jejich prázdná místa. A ty lidi jsou potom spokojený a tak, <u>utíkají jim práce, nebo jsou v nemocnici.</u></i>	Můžu vyplnit jejich prázdná místa.
Komunita	<i><u>nemůžou nic dělat, že jim to pomůžu.</u> Podle mě jsou někteří lidi prostě <u>lonely.</u> Nemají úplně moc s kým hrát</i>	Jsou lonely – osamělí.

<p>Komunita</p> <p>Smysl</p>	<p><i>a tak.</i></p> <p><i>Četl jsem studii, že se víc lidí teď léčí s depresema a právě podle mě hodně lidí je právě takhle lonely a ten stream jim právě takhle pomáhá, že kámoši nemají třeba vždycky čas a ten streamer tam vždycky bude, každéj ten den. Taková existenční záplata, že se na to můžou spolehnout a já to měl taky podobně. Díval jsem se večer na streamery, byl jsem už unavenej, nechtělo se mi hrát. Tak jsem si do postele pustil stream a bylo to fajn.</i></p>	<p>Existenční záplata pro osamělé.</p>
--	---	---

Obrázek 3.: Ukázka z tvorby poznámek a témat 2

<p>19. Svoboda (4.172, 5.184, 5.192)</p> <p>20. Prostor pro vyjádření (4.179)</p> <p>21. Nezávislost a flexibilita (4. 184, 5.187)</p> <p>22. Vlastní podnik „Hospoda“ (5.192, 5.203, 13.557,)</p> <p>23. Tlak, že nemůžeš přestat (5.207)</p> <p>24.</p>
--

Obrázek 4.: Ukázka z chronologického seznamu témat (v závorce číslo stránky a řádku)

<p><u>Časová náročnost</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rozvrh - Tlak, že nemůžeš přestat <p><u>Sebevědomí</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zdatnost - odolnost - přijetí - snaha vyjít s každým - potřeba obhajovat se
--

Obrázek 5.: Ukázka z hierarchického seznamu témat

7.2 Sebereflexe výzkumníka

Než přikročím k popisu jednotlivých případů, uvádím zde svou sebereflexi výzkumníka. Pro svou sebereflexi jsem využil techniku Prázdná židle, kterou autoři Čtyř přístupů k analýze textu doporučují. Technika samotná však pochází z Gestalt psychologie. Sebereflexe má sloužit ke zvýšení validity výzkumného procesu a pomáhá výzkumníkovi dle hermeneutiky uzávorkovat své zkušenosti (Smith et. al, 2009).

Proč jsem si zvolil *live streaming* jako téma své diplomové práce?

Téma streamerství jsem si vybral proto, že mi je svým způsobem blízké. Sám jsem fanoušek videoher a sledoval jsem *gameplaye* na YouTube a později na Twitchi. Zajímalo mě, jak vypadají nové hry, které na své sestavě nespustím, nebo jak projít některou část ve hře, a uvědomil jsem si, že mě ta videa vlastně baví. Baví mě jakým způsobem youtuber svá videa komentuje, co ke hře samé přidává. I dnes si rád některá videa pustím.

Je to zvláštní, máte pocit, že toho tvůrce z těch videí znáte. Občas třeba zavzpomíná, jaké to bylo, když nějakou hru hrál jako malý nebo když chodil do školy. A často si u jeho vzpomínek vybavíte ty své. A většinou velmi podobné. Youtuber, kterého jsem sledoval postupně přešel na platformu Twitch.tv a začal se věnovat streamům, a to mě začalo bavit ještě víc.

Bylo to úplně jiné, lidé se bavili v chatu, on na to reagoval, byla tam webkamera, bylo to zkrátka jiné a podle mě i lepší. Sledoval jsem ho cca od svého prvního ročníku střední školy až dosud. Všiml jsem si, jak se mění, a to včetně svých názorů a postojů. Je to samozřejmě dáno i vývojovým obdobím. Všichni se neustále měníme, ale nesmíme opomenout roli prostředí. Ta nám udává formu a snaží se nás do ní napasovat.

Napadlo mě, že když denně bavíte cca čtyři hodiny například tři tisíce lidí, musí to mít nějaký dopad na vás samé. V něčem vás to posune dopředu, a v něčem dozadu. Může to přinést spoustu pozitivního a byla by škoda, kdyby tento fenomén zapadl. Narazil jsem i na *stream*, který jsem opravdu nečekal, že uvidím. Jedná se o streamerku s Tourettovým syndromem, to že může dělat něco, co ji baví a její znevýhodnění ji v tom nebrzdí tolik zpátky, může si sama organizovat čas a hlavně má šanci aspoň tímto způsobem sociálně žít, to je pro mě potvrzení toho, jaké přínosy v sobě může *live streaming* skrývat.

Vím, že mě samému pomohlo, když jsem si večer před přijímacím řízením pustil *stream*, bylo to uvolňující, veselé, odlehčené. Pomohlo mi to, být víc v klidu. Dokážu

si představit, že podobný efekt to má i na jiné lidi. Jistě, není to bez rizik a negativních dopadů, ale taková už je povaha věci.

Jestli za výběrem tématu byl i nějaký skrytý motiv? Asi ano, doufal jsem a těšil se, že se budu moct setkat se streamery, které přímo sleduji. To se dokonce z části splnilo.

Jestli je tam třeba i nějaká závist? Možná ano, někdy si říkám, jak by to bylo fajn a lehké. Jen zapnout počítač u sebe v pokoji, bavit se s lidmi, hrát videohry a mít z toho peníze. Vidím v tom lehkost, která mě láká. Ve skutečnosti to ale tak lehké asi není. Na *live streamingu* se mi líbí, že to můžete začít dělat téměř ze dne na den. Nemusíte kvůli tomu, co vás baví procházet roky studia, zkoušek a atestací. Stačí jen zapnout *stream*. Osobně *live streamingu* fandím a sám příležitostně některé streamery sleduji. Je tak možné, že během své práce budu přihlížet spíš k jeho pozitivním aspektům.

7.3 Jednotlivé případy

V této kapitole postupně představím zkušenost jednotlivých streamerů. Jejich zkušenost je prezentována formou jednotlivých případů. Začínám stručným popisem respondentovy kariéry a navazuji podrobnějším pohledem na jednotlivá významná témata, která vzešla z analýzy.

Považuji je za významná ze dvou důvodů. Prvním z nich je četnost, se kterou se v textu objevovala, a druhým je obsahová bohatost a vztah k cílům a otázkám tohoto výzkumu.

7.2.1 John

John je pětadvacetiletý streamer, který svou kariéru zahájil před čtyřmi lety. *Live streaming* má jako svůj hlavní zdroj příjmů a v současnosti mu umožňuje pohodlně vyžít.

Než se začal věnovat své tvorbě, objevoval se jako host na vysílání jiného streamera. Jako host se setkal s pozitivním ohlasem diváků, a když mu kamarád nabídl počítač, ze kterého by bylo možné streamovat, rozhodl se to zkusit. „*Na tom počítači už šly vzdáleně dělat nějaký videa a začít streamovat. A tak jsem si řekl, že to prostě zkusím, jaký to je.*“ Svě tvorbě se začal věnovat na vysoké škole, ve které však nechtěl pokračovat. Hlavním motivem pro věnování se *live stream* tvorbě naplno, bylo sestěhování

se s jeho přítelkyní, kdy vyvstala otázka finančního zajištění. V té době měl již dostatečnou podporu a naspořeno tak, že mohl nájem pokrýt svým výdělkem ze streamování. *„Když to bude fungovat, tak to bude super. Když ne, tak bude streamování koníček a budu dělat nějakou normální práci.“* V tomto období vyšla platforma Twitch svým tvůrcům vstříc akcí Subtember, ve které se objevila možnost předplatného o polovinu levnější, což všem streamerům zvedlo počet jejich předplatitelů. *„No a od té doby najednou zjišťuji, že se tím můžu živit daleko lépe, než kdybych se živil někde jinde, nějakou normální prací, kterou bych se svým vzděláním a praxí dostal.“*

Na jeho denní režim má vliv to, že většina jeho večerních streamů trvá přibližně do jedné či druhé hodiny ranní. Vysílá každý den a během jednoho dne s přestávkou většinou třikrát. Jeho vysílání průměrně sleduje půl tisíce diváků. *Live streaming* pro něj mimo živobytí znamená svobodu, autonomii a flexibilitu.

Časová náročnost

John se věnuje streamování na denní bázi. Často vysílá i během svátků. Je to dáno tím, že například právě o svátcích se lidé chtějí něčím zabavit a relaxovat. S tím se pojí i osmá hodina večer, kdy je hlavní vysílací doba pro většinu streamerů. Stejně je to například s celovečerním filmem v televizi.

S časovou náročností *live streamingu* se podle Johna pojí ještě další faktor. *„Jde o to, že ty v tom streamování nemůžeš polevit. Nemůžeš si dát třeba měsíc pauzu, protože tě to nebaví. Když to uděláš, může to mít fatální důsledky.“* Právě to John vnímá jako nevýhodu *live streamingu*. *„Tlak, že prostě nemůžeš přestat.“* Tento tlak není jedinou nevýhodou, kterou John se svou kariérou spojuje.

Jedná se o večerní časy vysílání, díky kterým se nemůže dostatečně věnovat svým přátelům. Sám však uvádí, že neví, jak moc to souvisí se streamováním samotným a jak to souvisí s jeho věkem.

Vlastní podnik

John *live stream* kariéru přirovnává k podnikání. *„Jsi prostě podnikatel. Představ si, že máš hospodu, kterou každé den otevřeš a bude narvaná.“* Pro Johna jeho kariéra streamera představuje svobodu volby co, kdy a jak bude dělat. Znamená pro něj

nezávislost a flexibilitu, být sám sobě šéfem. Kariéra streamera tak umožňuje značnou autonomii ohledně časového rozvrhu, obsahu a intenzity, s jakou se live streamingu budete věnovat. Pro Johna jeho kariéra znamená opravdu hodně. *„Je to jediná věc, kterou jsem ve svém životě asi dokázal, znamená to, že jsem se někam dopracoval.“*

Platforma Twitch podle něj poskytuje rovné šance, *„každý tu může být „slavnej“ nebo něco na ten způsob. A je jen na tobě, co s tím uděláš.“* Úspěch ve streamerské kariéře je možná i o to víc odměňující, kdy v podstatě soutěžíte s nekonečnou konkurencí *„Nikdy nevíš, kdo to zapne. A může to zapnout kdokoli.“*

Smysl

John se live streamingu věnuje čtvrtým rokem. Jeho pocit ze své tvorby a kariéry se za tu dobu nezměnil. *„Cítím se pokaždý stejně jako na začátku. Těším se, až si pokecám s lidmi. Probereme cokoli, zahrajem hru.“* Ačkoli se ze začátku setkal i s negativními ohlasy ohledně darů a předplatného ve smyslu „je to žebrání a tahání peněz z lidí“, objevovaly se i zprávy, které ho naopak podpořily. Jednak to byla pozitivní zpětná vazba, ale i menšinové zprávy od diváků, kteří byli hospitalizováni či zažívali ve svých životech jiná obtížná období. A sledování streamů jim pomohlo se od problémů odreagovat. *„Většina se kouká, že se třeba nuděj v práci, nebo je to pro ně příjemnej relax večer, ale každá taková zpráva ti dá hlubší jistotu o tom, že to, co děláš má nějaký smysl.“*

John vnímá smysl i v samotné komunitě, která se kolem jeho streamu vytvořila. Kdy se díky němu navázala řada nových přátelství.

Sebevědomí

Pozitivní zpětná vazba a již zmíněné zprávy Johna podpořily nejen v pokračování ve své tvorbě, ale také jako člověka. Sám sebe nevnímá jako někoho s velkým sebevědomím.

„Já nejsem člověk, který má nějak přehnaně velký sebevědomí, je teda větší od té doby, co jsem začal streamovat. Ale i přesto jsem byl ve věcech hrozně nejistej a pochyboval jsem o sobě.“

Dříve si hate komentáře vztahoval víc k sobě, byl vůči nim citlivější. Právě takové komentáře mohou sebevědomí významně narušovat. *„Jsem člověk, kterého to docela dost*

mrzí, ale zároveň jsem se naučil, že s tím stejně nemůžu nic dělat. Musíš si uvědomit, že ten člověk nemá ucelený obrázek tebe jako osobnosti“ John také zmínil, jak na takové komentáře dřív reagoval. *„Sáhodlouze jsem odepisoval, že nemá pravdu a měl jsem hrozně velkou potřebu se obhajovat, teď už to tak nemám.“* Komunikace v reálném čase, vyžaduje jiný typ reakce než například komunikace prostřednictvím komentáře pod článkem. U Johna tento rozdíl mohl přispět k posunu k funkčnějšímu reagování na takové komentáře.

Téma sebevědomí se úzce pojí s tématem vlastního podniku, kdy vědomí investované energie, času a možnost vidět a požívat výsledek své práce značně přispívá k posílení sebevědomí. *„Streamování mi dodalo sebevědomí a pocit toho, že jsem v něčem dobrý.“*

Komunita

Live streaming bez diváků postrádá smysl. „Pokud se na nás nebude nikdo koukat nebo s námi interagovat, je to v podstatě zbytečný.“ Podle Johna je podstatou streamování kontakt s lidmi. Se svou komunitou zatím uspořádal přes osmdesát srazů. Řádově se na nich setká kolem dvaceti pěti lidí. Ke společným zážitkům s komunitou přidává vánoční stream. *„Byl tam velký hype na suby a donaty (dary a předplatné) a lidi dávali velkej support ve formě různých zpráv. Pak jsem hrál ještě chvilku na kytaru. Tak to bylo hrozně hezký a milý.“* Svou komunitu popisuje jako pohodovou a otevřenou, kdy dokáží civilizovaně debatovat. Jako příklad uvádí diskusi o výchově a školství, která probíhala před interview. Johnovi dalo streamování řadu nových kontaktů a umožnilo mu rozšířit svůj vlastní pohled na svět o pohledy a názory svých diváků.

Peníze od diváků vnímá rozporuplně. Je raději, pokud se ho diváci rozhodnou podpořit formou předplatného, dostávají tak něco zpátky. Ať už výhody chatu pro předplatitele nebo speciální emotikony, u darů tyto výhody nejsou.

„Je hrozně hezký od těch lidí, že to dělají. I když nemusí, nic se jim za to nevrátí. Žádná hodnota, ale právě proto je ti to trošku blbý.“

7.2.2 Jordan

Jordanovi je třicet let a live streamingu se věnuje pět let. Před začátkem své streamerské kariéry pracoval dlouhou dobu v telekomunikacích a svou poslední pozici event manažera již kombinoval se streamerstvím jako svou druhou prací.

S live streamingem se seznámil přes e-sports turnaje, kterých se s jejich týmem účastnil. *„Viděl jsem, že někteří, které znám, streamují na nějakých podivných stránkách. Což byl tenkrát Justin.tv. Řekl jsem si ok, to vypadá zajímavě, tak jsem zkusil zapnout stream.“*

Jordan měl *live streaming* jako „zábavnou věc navíc“ při své práci v telekomunikacích a postupně se pro něj měnil v živnost. V době, kdy se stal event managerem pro *gameing* akce se v jeho životě odehrálo několik věcí, které jeho dráhu otočilo jiným směrem. Jednou z nich byl velmi náročný rozchod s přítelkyní a druhou výhra Mistrovství České republiky s jejich *e-sport* týmem. A k tomu všemu v té době rovněž řešil krádež identity. *„A já se v ten den rozhodl, chlapi, sereme na to. Jdeme na fulltime.“*

V současné době Jordan odstreamuje 50-60 hodin týdně. Vysílá denně, kdy jeho pracovní den začíná v jedenáct. Nejprve se věnuje tvorbě videa na YouTube a následuje práce pro partnery. Kolem čtvrté pouští *stream* a vysílá až do jedné. Jeho vysílání sleduje v průměru 400-900 diváků. *„Myslím, že mi to dalo to moje místo, kde já mám teď být. Nějaký můj smysl.“*

Časová náročnost

Než se začal live streamingu věnovat naplno, bylo množství času stráveného prací opravdu velké. Začínal v devět ráno a končil kolem deváté večer. *„Akorát, že já jsem byl člověk, který byl schopný pracovat na dvě stě procent. Takže mi nedělalo problém přijít v deset domů a pak ještě do jedné streamovat.“* Nyní se věnuje práci čtyřicet hodin týdně. Do toho však nezapočítává komentování turnajů či příležitostné streamy na jiném kanále.

Hlavní vysílací čas je kolem osmé večer, stejně jako u jiných médií. K tomu patří i víkendy a svátky, kdy se lidé chtějí bavit a hledají, čím vyplnit svůj čas. S víkendy a svátky má Jordan problém. *„Zvykl jsem si nepracovat přes víkend, ale jako streamer bys měl vysílat i o víkendu. Takže se snažím i během nich a svátků být online.“* Čas o víkendu a svátcích je chápán a využíván jako volný čas pro sebe, přátele či rodinu, a právě proto

při práci během těchto dnů vzniká pole pro konflikty či neshody. *„Já třeba pořád držím to, že vánoční stream ne, ale minulý rok byl a teď jsem fulltime streamer. Prostupuje to můj život. Takže možná by dávalo smysl ho udělat. A možná i kvůli těm prachům, jako třetí pohled.“*

Business

Jordan vnímá svou streamerskou kariéru jako business a přistupuje k ní pragmaticky. Výjimečnost streamerské kariéry vidí v jejím aktuálním rychlém růstu. *„Nedokážeš zažít u jinýho businessu takový rozmach, jako byl na Wallstreet v devadesátých letech. Ty teď můžeš být součástí něčeho, co roste.“*

Streameři a YouTubeři jsou veřejně známé osoby a pro svůj dosah k velkému počtu diváků jsou atraktivními partnery pro různé společnosti, ať už z oblasti gameingu, tak mimo ní. *„Streameři jako já jsou využívány pro reklamu. Táhle toho týpka sleduje milion diváků za měsíc, tak mu dáme sluchátka, zkusíme si tím vyboostovat prodej. Já jsem za to rád, protože díky tomu můžu fungovat s tím, co dělám.“* Autonomie a svoboda streamerské profese je z jeho pohledu vyvážena nutností se uživit. Právě proto schvaluje přísnější pravidla, která Twitch.tv prosazuje a otvírá tak pole větší komerci. *„Nemáš žádný systém, žádný režim. Reálně si můžeš dělat, co chceš, ale zároveň nechceš chcípnout hlady.“*

Vzhledem k tomu, že Jordanova hlavní hra je založená na logickém uvažování a matematice, je pro něj obtížné udržet ji jako zábavný obsah, jak pro diváky, tak chvílemi i pro sebe. Sám pro sebe si klade otázku *„Co jsem schopnej pro ty lidi udělat navíc tak, aby je to bavilo? A musím přiznat, že je to megatěžký, protože to není samozřejmost. Spousta streamerů funguje tak, že zapne stream a naser si.“*

Co Jordan vnímá jako problémy své streamerské kariéry, jsou virtuální práce, která mu nepřináší takové uspokojení jako například jiné profese a to, že se jedná o typ práce, kdy jedinec stále sedí. Poslední problém si však sám kompenzuje cvičením. Největší problém, se kterým se potýká, je nejistota. *„Nikdo neví, co tady bude za rok, za tři, za pět... nevím, jak dlouho mě to bude žít. Na druhou stranu je to kurevsky vzrušující! Když se s tím sžiješ, tak je to zajímavější než běžnej job.“*

Smysl

Live streaming umožňuje Jordanovi být tím, čím je. „Můžu se vyjadřovat tak, jak jsem, nemusím nějakým způsobem vystupovat jako někdo jiný.“ Dal mu pocit toho, že je teď na správném místě. „Je to aktuálně to, co já jsem, můžu se tím živit a zároveň realizovat a mám možnost dělat, co mě baví.“ Dělat činnost, ve které nenachází smysl, považuje Jordan za to nejhorší. Pokud by teď měl změnit své zaměstnání, tak i se zkušenostmi, které má z předchozích pozic, by pro Jordana bylo velmi obtížné se rozhodnout a najít něco, co by chtěl dělat. „Pořád mi připadá, že ta práce má smysl. Mám tu komunitu, pomáhám jí růst a něco pro ni dělám. V současné době hledám zajímavější cíl co v tom dělat.“

Komunita

Jordan svou tvorbou cílí na věkové rozpětí patnáct až dvacet čtyři let. Díky své aktivitě v *e-sports* na svých prvních streamech narazil na lidi, které znal. Tato vzpruha na začátku se později ukázala i ve své druhé podobě, kdy se Jordan setkal s lidmi, kteří znali jeho osobní informace a šířili je mezi veřejnost. To je teď podle Jordana záležitost minulých dní. Od té doby se jeho komunita značně rozrostla. „*Jakmile ti přicházejí noví lidi, tak ten content nebo to, co hraješ, je zdravý.*“

Divácká základna je u live streamingu velmi úzce spjatá s příjmem streamera. „*Reálně je to dost často o penězích. Trochu to bagatelizuju. Potěší mě, když se divák vrací.*“

Dary od diváků Jordan přirovnává k bonusu z práce. „*Je to znamení toho, že jste odvedli fakt dobrou práci. Ten pocit je skvělejší, ale od té doby, co to dělám na fulltime, to člověk napůl očekává.*“

Popularita a „sláva“ je něco, co si užívá, zároveň však uvádí, že tím ztratil svůj soukromý osobní život. „*Kdykoli jsem v metru, tak někoho potkám. Je to neustálý. Na MČR nejsem schopný projít halu, aniž by mě někdo nezastavil.*“ Jordan svou popularitu popisuje jako únavnou, ale zároveň skvělou.

7.2.3 Franklin

Franklinovi je 22 let. Live streamingu se věnuje od patnácti let. Byl semiprofesionálním *e-sports* hráčem. Mimo turnaje se věnoval tréninku dalších hráčů a zájemců. A pro účely tréninku potřeboval prostor pro sdílení své obrazovky s někým dalším. Na jeho vysílání se objevovali i náhodní diváci a zůstávali tam. Postupně začal vysílat, i když trénoval sám. *Live streaming* ho bavil stále víc a postupně se zábava spojila se způsobem obživy. „*Dělal jsem to, co mě bavilo, přišli lidi a nějak všechno se to automaticky stalo.*“

Franklina na live streamingu baví interakce s lidmi. Mimo mezilidské interakce Franklinovi *live streaming* umožňuje ještě něco dalšího. „*Mě strašně bavilo, že když jsem v něčem dobřej, tak to můžu předat ostatním a ještě jsem se u toho mohl sám ukázat.*“

Zajímají ho jejich reakce a celkově komunikace s diváky během vysílání, která probíhají denně a sleduje je v průměru 250-400 diváků.

Smysl

Franklin popisuje, že jeho pocit naplnění a zábavy ze streamu rostl úměrně s počtem diváků, kteří ho sledovali. „*Já jsem rád, když můžu někomu předat moje názory.*“ Zmiňuje, že je vděčný za zprávy od diváků, kterým například mohl zlepšit den nebo jim jinak svou tvorbou pomoci. Sám to popisuje tak, že „*můžu zaplnit jejich prázdná místa. Ty lidi jsou potom spokojený, utíká jim práce, nebo jsou v nemocnici a nemůžou nic dělat, že jim to pomůže. Někteří jsou prostě lonely*“. Pravidelností vysílání vzniká u diváků jistota. Něco, s čím můžou počítat. „*Ten streamer tam vždycky bude, každej den. Taková existenční záplata, že se na to můžou spolehnout, a já to měl taky podobně.*“

Franklin našel v live streamingu něco, co ho baví a může se tím živit. Vnímá to tak, že něco takového se řadě lidem v jejich životě nemusí podařit.

Být streamerem pro něj znamená „*být osoba, které se lidé mohou svěřit a dát jim názor na problém, se kterým si nevědí rady. Zkrášlit jim den.*“

Sebereflexe

Pro Franklina je stream zrcadlem, ze kterého se o sobě může řadu věcí dovědět. Zejména to, co by bylo možné zlepšit. „*Hate mě dokázal hodně naštvat, a když jsem se pak sám díval na záznam, viděl jsem, jak reaguju a nebyl jsem s tím spokojený.*“ Franklin

popisuje, že sledování záznamů mu pomohlo uvědomit si své chování. Během vysílání v reálném čase je velmi obtížné udržet konzistentní masku nebo své chování jinak významně měnit. Streamer tak může vidět, jak reaguje a co se s ním během vysílání děje. Celkově vystavení se divákům vedlo Franklina k větší sebekritice. *„Je to takový dobrý zrcadlo, na který se můžeš podívat a hned vidíš, co by se dalo zlepšit. Celkově pomohlo mi to v reálném životě, nejen ve hraní.“*

Mimo reagování na komentáře se Franklin zlepšil ve vyjadřování a v komunikaci celkově.

„Odmalička jsem hrál videohry a fakt jsem nic jiného neřešil a nic mě nebavilo. Dělal jsem sport, ale musel jsem kvůli epilepsii přestat, a tak jsem mohl aspoň hrát hry, které u mě záchvaty nezpůsobovaly.“

Interakce s lidmi rovněž Franklina naučila pochopit cizí názor a podívat se na svět z jeho úhlu pohledu.

Komunita

Ačkoli o tom Franklin nerad mluví, vnímá, že ho někteří diváci a i někteří jeho přátelé vnímají jako slavného. Není to pro něj něco, co by si užíval. Přátelé se na začátky jeho kariéry dívali se značnou skepsí. *„Hodně lidí mi to nevěřilo a dávalo mi to sežrat. A já jsem si to zasloužil, protože jsem se na ně vykašlal kompletně a věnoval se jen streamování.“* V začátcích Franklin streamoval i deset hodin denně. Sám toto období popisuje jako strašné. V současné době je situace už mnohem lepší.

Franklinovu diváckou komunitu tvoří z velké části věková skupina 18-24 let. Sám uvádí, že je to nejspíš tím, že o věcech mluví tak, jak jsou, a když se na něj někdo oboří, nemá problém mu to vrátit. Interakce s diváky je pro něj jedním z nejdůležitějších aspektů jeho streamerské kariéry. Přesto jsou určité věci, které činí interakci s diváky nepříjemnou. *„Někteří diváci vyloženě čekají, kdy uděláš chybu, přerekneš se a dají report Twitchi pro porušení pravidel. Vyseknou, když o někom něco řekneš, a pošlou mu to.“* Pozoruje, že začíná být paranoidní a očekává skrytý záměr, když se s ním lidé chtějí začít bavit. Je to dáno především častou snahou získat přes známost s ním vlastní diváky či se zviditelnit. Franklin také popisoval situaci, kdy navázal vztah se streamerkou, ale jejich dvě komunity se mezi sebou nesnesly. Z jeho pohledu je to hlavní důvod, proč

jejich vztah nevyšel. „Bylo to takový divný. Bylo to „ona nám ho ukradla“ x „Franklin je debil“. Podle mě je nejlepší si najít holku z Twitchu, která nestreamuje.“

Na druhou stranu si užívá například pozdní večerní streamy, které se pozvolna překlenou v diskusi. „Na mě se třeba dívají dva lidi z ministerstva, tak je to takový zajímavý, když se bavíme s chatem, tak tam vyprávějí svoje historky. Další má legální obchod se zbraněma, tak posílá fotky. A tohle je super, že mám starší komunitu a že ty lidi vidí věci trochu jinak.“ To se projevuje, i když se Franklin potká s divákem mimo stream. Popisuje, že se vždy dřív zeptají, jestli má čas, nebo se s ním jen rychle pozdraví.

Finanční stránku své kariéry Franklin vnímá jako bonus. „Menší donaty jsou v pohodě, ale když se to sejde a je jich hodně nebo jsou třeba větší, tak opravdu nevím, co mám říct.“ Ačkoli je za finanční dary od diváků vděčný, nemůže se zbavit divného pocitu, který za tím je.

7.2.4 Steve

Steveovi je třicet let. Živí se jako streamer, ale také prací v IT. Videohrám věnoval nejvíc času na střední škole, kdy si za peníze z brigády postavil svůj první počítač. Nicméně od osmnácti na hry několik let nesáhl. Postupně se v roce 2012 k videohrám začal vracet a zároveň se začal seznamovat s live streamingem. „Já jsem odcházel z herního světa, kdy všechny turnaje, které se teď streamujou a jsou tam hezký hostesky, tak to vysílal jeden týpek v rádiu, který se kvůli tomu ani nesprchoval. A pak jsem se vrátil do světa, kde každý druhý streamuje.“

Steve hrál s lidmi, kteří se již live streamingu věnovali. Postupně přicházely pozitivní podněty a ohlasy od jejich diváků a následně vlastní Steveova motivace to zkusit, nastavit a dělat to dobře. Dnes Steve vysílá 5-6 hodin denně, již čtvrtým rokem, jeho vysílání sleduje mezi 200-500 diváky. Být streamerem pro Stevea znamená bavit lidi.

Časová náročnost

Steve náročnost streamerské práce vnímá v tom, že v době, kdy práce ostatních končí, jeho práce začíná. „Takže logicky je méně času v době, kdy ostatní mají volno, ale s tím do toho jdeš.“ Právě tento aspekt live streamingu hraje roli ve snížení počtu a kvality sociálních vazeb offline. Pro streamera je obtížné do nich investovat tolik času a

energie, kolik by mohl, kdyby jeho pracovní doba odpovídala té běžné.

Dalším aspektem časové náročnosti live streamingu je pro Stevea potřeba pravidelného vysílání. *„Čím pravidelněji to budeš dělat, tím lepší výsledky to bude mít.“* Pokud diváci vědí, v kolik a které dny bude vysílání, je pravděpodobnější, že si čas na sledování najdou. Potřeba pravidelnosti v podstatě zpevňuje předchozí aspekt. Na druhou stranu má streamer flexibilitu. *„Je to potřeba, ale není to zásadní, že by sis třeba v devět musel odpíchnout na vrátnici.“* Kolem samotného vysílání je rovněž celá řada činností, kterým je potřeba se věnovat. *„Mám méně času celkově, je to regulerní podnikání a to samozřejmě stojí hromadu času.“*

Osobní zisk

Steveovi live streaming rozšířil znalosti z oboru IT, ve kterém již dlouhou dobu pracuje. Mimo rozšíření oborových znalostí Steve popisuje také rozšíření obzorů a úhlů pohledu. Všímá si u sebe zlepšení odhadu druhých lidí a posunu v reakcích u sebe sama. *„Býval jsem ostřejší, ono člověk si uvědomí, že dává vzor divákům. Nicméně stream mám osmnáct plus, takže pro některé výrazy nejdu daleko.“*

Na live stream je možné nahlížet jako na formu veřejného vystoupení. To se pojí s další oblastí, kde u sebe Steve vnímá posun ve větší jistotě při vystupování nebo prezentacích. *„Prostě jsem akceptoval, že na každý krok, který udělám, si určitá skupina lidí udělá názor a všechno je vidět.“* U Steva s tímto přijetím souvisí rovněž přijetí toho, že na internetu je potřeba určitá zatvrzelost či odolnost. Je potřeba umět si některé věci držet od těla a nebrat si je osobně. *„Viš co, takoví lidi jsou a budou a u mě je snadný se strefovat do mé postavy, tak nějak si tím procházíš. Něco se tě dotkne víc, něco míň. Ze začátku mě to mrzelo, než tam dáš webku, musíš se s tím vyrovnat.“*

Komunita

Pro Steva je během streamu hlavní popovídat si s chatem. To je i důvod, proč občas Steve stream nezapne. *„To je, když na to prostě nemám náladu. Když nemáš dobrou náladu, tak to ty lidi poznaj a stojí to za prd potom. Ale to tak jednou do měsíce.“*

Hlavním přínosem live streamingu jsou pro Steva lidé. Uvědomuje si však i paradox, že kvůli live streamingu lidi i ztrácí, díky časovým nárokům. *„Na druhou stranu člověk pozná lidi z gameningu a hodně to dorovnává to, co to na druhé straně bere.“*

Některé diváky zná více, některé méně. Mezi divákem a streamerem je nerovnováha v dosažené blízkosti. Hranice soukromí tak Steve vnímá jako pomíjivou věc. *„Ty lidi tě znají, koukají na tebe několik hodin denně a je to poznat, když se pak s někým potkáš. On přijde a: „Nazdar, cos dělal včera? Jak ti to chutnalo?“ A ty na něj koukáš „Dobrý den?“ a nevíš prostě.“*

Čím ho diváci opravdu překvapili, byla oslava jeho třicátých narozenin. Diváci se domluvili a přiměli ho jít s nimi do hospody a předali mu dárek, na který se složili. *„Bylo to super, pokecali jsme. Byli tam právě ty lidi, kteří tě mají za streamera a kamaráda a znáš je víc.“*

Steve dary od diváků vnímá stejně jako většina streamerů. Peněžní částka ho potěší, ale zároveň je to zvláštní. *„Potěší tě to, ale trochu řešíš, hele nebudou ti ty prachy chybět? Přijde mi jako slušnost se zeptat. Neberu to tak, že to jsou instantně moje prachy.“*

7.2.5 Roger

Rogerovi je 34 let a live streamingu se s přestávkami věnuje sedm let. *Live streaming* pro něj znamená především zábavný, dobře placený koníček. Mimo streamování pracuje ve firmě věnující se vývoji videoher. Práce ho baví a plánuje dále se v ní rozvíjet, svou streamerskou kariéru tak má jako vedlejší zdroj příjmů.

Roger hraje hry od svých šesti let a se svou kariérou začal původně na YouTube, kde se věnoval tvorbě podcastů a videí z průchodu videoher. Šlo mu o zachycení prvních dojmů. Ke streamování ho přivedla zvědavost, když na *live streaming* narazil. Později s dalším youtuberem vysílali společně. Jejich streamy měly velký úspěch, ale po nějaké době se ve své tvorbě v dobrém rozešli. Od té doby se Roger věnuje své vlastní tvorbě na platformě Twitch.tv.

Časová náročnost

Pro Rogerovu tvorbu byl vždy největší překážkou čas. Začal na vysoké škole, ale připojila se k tomu práce a navíc se mu narodila dcera. Na streamování mu tak nezbyl čas. V současné době streamuje dvakrát týdně a délka jeho vysílání je kolem tří hodin. Většinou streamuje po návratu z práce.

„Nemůžu tomu věnovat tolik času, kolik by to potřebovalo. Odcházejí mi diváci a píšou, že na to kašlu a oni platí. Tak z toho mám špatný svědomí.“

Podle Rogera je por streamování podstatná pravidelnost, s tím se pojí i určitá psychická náročnost. *„Nezáleží na tom, že se ti nechce, že tě bolí hlava, nebo ti je špatně, ale pokud to máš jako hlavní práci a rozhodneš se to teď třikrát po sobě nazapnout, tak je to špatné pro business.“* V době společných streamů Roger streamoval i do tří hodin do rána a následně šel na devátou do práce. Dnes svůj stream přizpůsobuje své práci a pracovnímu rozvrhu své partnerky, kterou potkal přes Twitch.

Koníček

Roger svou kariéru streamera vnímá jako koníček a vedlejší zdroj příjmů. *Live streaming* mu vyplňoval volný čas na vysoké škole. Dnes je pro něj jeho kariéra stále koníček, který mu přináší vedlejší příjem. Samotný *live streaming* vnímá jako formu bavičství a nevidí na ní nic extra výjimečného, co by se nedalo nalézt i u jiných profesí.

V budoucnu by Roger svým streamům chtěl nastavit pravidelnost a věnovat se opět podcastům, tentokrát zaměřeným na herní průmysl. Podcast je pro něj typ obsahu, který mu přináší největší uspokojení. Tvorba podcastů se prolíná celou jeho kariérou jak na YouTube tak na Twitchi.

Se smyslem *live streamingu* Roger spojuje i to, že jeho *stream* sledovalo i několik těžce fyzicky handicapovaných diváků, o kterých věděl. Je rád, že je jeho tvorba baví a můžou se plnohodnotně účastnit interakce *„Nebo mi napišou, že mají nějakou fakt blbou psychickou situaci, rodiče se rozvádí, nebo že jsou právě postižení. A že mě sledují a že jim to pomáhá.“*

Sebeléčba

Mimo zábavu, potěšení a finančního přilepšení mu *live streaming* přináší i něco jiného. *„Ze začátku by se to dalo brát jako taková skoro psychologická pomoc? Nikdy jsem nepatřil k těm, co by tihli k větším davům, a neměl jsem rád, když je kolem plno cizích lidí, ale díky streamingu se to trochu zlepšilo.“* Je to díky komunikaci v reálném čase, která je kvalitativně odlišná od komunikace prostřednictvím komentářů pod videem. Roger také

popisuje, že od té doby, co streamuje, a především od dob jeho společných streamů je uvolněnější a celkově otevřenější. Podobně jako může být *live streaming* zdrojem opory pro diváka, může být zdrojem opory i pro samotného streamera. „*V momentech, kdy jsem byl na dně, nějaká depka, něco se nepodařilo, zapnul jsem stream a svým způsobem to na mě působilo jako malý sebeléčení.*“

Komunita

Roger je rád, když se diváci baví. Odpovídá to i tomu, že celkově *live streaming* vnímá především jako formu bavičství. „*Cokoliv, co diváky nějakým způsobem baví, vzdělá nebo jim ukáže nějakou novou hru, je pro mě dostačující a pak jsem opravdu rád, že streamuju.*“ Kromě hraní videoher Roger příležitostně skládá vlastní písničky. „*Sám jsem k tomu takovej ambivalentní, ale když něco zahraju a jim se to líbí, tak si tu honím svoje ego.*“

Dřív byl *live streaming* pro Rogera způsob, jak získat nové přátele. Dnes je to spíš způsob udržení navázaných přátelství. Některé ze svých diváků, se kterými se například vídal i na srazech, považuje za své velmi dobré přátele. Stává se mu, že ho někteří diváci zastavují na ulici a chtějí si s ním popovídat nebo vyfotit. „*Vždycky mi přišlo divný, když jdu po ulici a někdo přiběhne, že chce podpis nebo se vyfotit. S tím problémem nemám, ale nejhorší je, když někdo přijde a řekne: „Jé ty jsi Roger“! a očekává, že se rozpoutá nějaká přátelská konverzace.*“

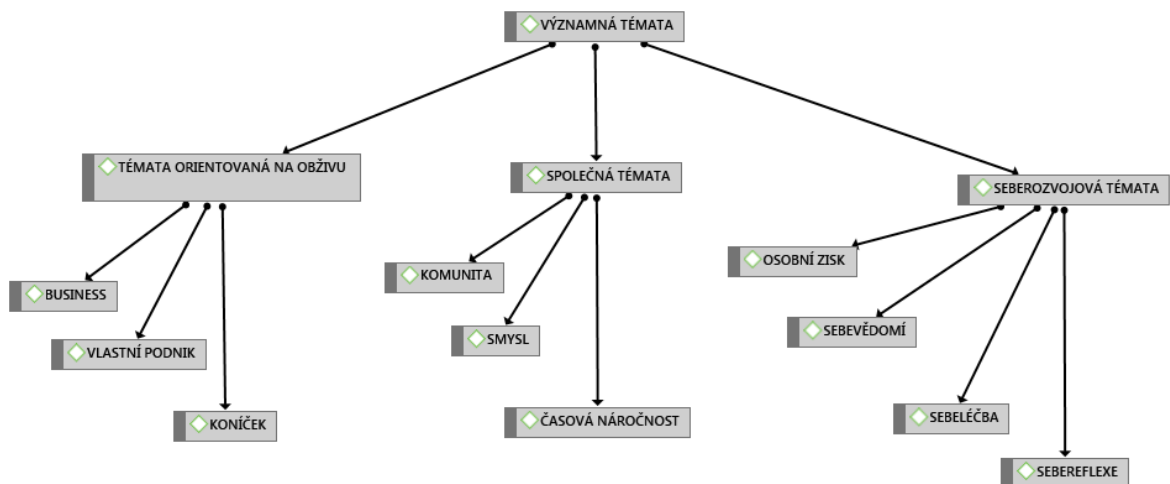
Roger se na finanční podporu od diváků dívá i po sedmi letech s neuvěřením. „*Na jednu stranu jsem rád, ale pořád moc nevěřím tomu, že se to děje. Je to pro mě pořád nová doba.*“ Vzpomíná na první společný stream, kdy za jeden večer společně od diváků dostali kolem dvaceti tisíc korun. „*Koukal jsem na ten monitor a nevěděl jsem, co se děje. A Mike, který měl v té době velkou kariéru na YouTube málem brečel.*“

Během své kariéry dostal Roger od jednoho diváka velmi neobvyklý dar. Během začátků společných streamů žil v bytě bez lednice a potraviny chladil za oknem. Zmíněný divák mu během jednoho streamu přivezl domů lednici. „*Bylo to nečekaný, nevěděl jsem, co se to kurva děje. Byl to takový hodně zvláštní moment, kdy jsem pochopil, že streamování má asi opravdu velký vliv a smysl.*“

7. 3 Společná analýza významných témat

V této kapitole se pokouším o syntézu poznatků z jednotlivých případů do jednoho celku. V jednotlivých analýzách se vynořila tři témata, která se vyskytují téměř ve všech případech. Jedná se o témata **časová náročnost**, **smysl** a **komunita**. Každý respondent má však svoje vlastní téma, které se s jeho kariérou streamera spojuje. Mezi taková jedinečná témata patří **vlastní podnik**, **business**, **koníček**, **sebevědomí**, **sebereflexe** a **osobní zisk**.

Pro přehlednost uvádím témata a jejich rozdělení na následujícím schématu.



Obrázek 6.: Dělení témat vzešlých z analýzy (ATLAS.ti 8, 2002)

Ač si mohou být témata vzájemně velmi blízká, jako je to u témat **vlastní podnik** a **business**, přesto jsou kvalitativně odlišná. Jádrem tématu **vlastní podnik** je pocit toho, že jsem něco vlastní silou vybudoval. Výsledek mé tvrdé práce. Oproti tomu jádrem tématu **business** je jistý pragmatismus a myšlení obchodníka. Obě témata se však silně vážou k financím a zdroji obživy a ke kvalitám práce na volné noze. K těmto tématům přiřazuji rovněž téma **koníček**. Je možné o něm uvažovat jako o předstupňové fázi, pro fázi hlavní obživy, ke které se následně připojují témata typu **vlastní podnik** nebo **business**. Téma v sobě rovněž zahrnuje aspekt peněz ve formě menšího vedlejšího příjmu. K tomu navíc aspekt zábavy.

Protipólem těchto *témat orientovaných na obživu* jsou témata **sebevědomí**, **sebereflexe**, **osobní zisk** a **sebeléčba**. Všechna tato témata mají společné obohacení streamera po jeho osobní stránce. Jedná se o jeho seberozvoj. Ať už se naučil něco zcela nového, nebo se zlepšil v něčem, co už uměl. Patří sem rovněž zlepšení něčeho, co u sebe

streamer vnímal jako nežádoucí. Něčeho, s čím u sebe nebyl spokojen. Stejně jako u předchozích témat orientovaných na obživu, se i tato *seberozvojová témata* navzdory svým společným aspektům mezi sebou kvalitativně liší. Jádrem tématu **sebevědomí** je posílení sebejistoty a víry v sebe sama. Zvýšení vlastní hodnoty díky tomu, že něco dokázal vybudovat. Jádrem tématu **sebereflexe** je využití streamu jako zrcadla pro úpravu svého chování či vlastností, se kterými *streamer* nebyl spokojen. U tématu **osobní zisk**, které by svým názvem mohlo v sobě zahrnout již zmíněná *seberozvojová témata*, je jádrem obecný pozitivní zisk, mimo peněz, které může jedinec získat. U konkrétního respondenta se nevynořila žádná konkrétní a dostatečně rozsáhlá oblast a nelze tak respondentovu zkušenost konkrétněji uchopit. Obsahem však jednoznačně patří do spektra *seberozvojových témat*. Posledním jedinečným tématem z toho spektra je téma **sebeléčba**. Jádrem tématu je kompenzace něčeho, co jedinci schází v reálném životě, či způsob jak sám sebe posunout v oblasti, kterou u sebe vnímá jako problematickou. V konkrétním případě se jedná o způsob hledání nových přátelských vztahů a o způsob, jak se vyrovnávat s nepříjemným pocitem v přítomnosti velkého počtu cizích lidí.

Nyní se blíže zaměřím na témata, která byla společná téměř všem případům. Jedná se o témata **časová náročnost**, **smysl**, a **komunita**.

Časová náročnost v sobě obsahuje dva aspekty. Prvním je *live streaming* jako zábavní průmysl. Diváci sledují streamy především pro zábavu. Z toho vyplývá, že sledují vysílání ve svém volném čase nebo pro zpestření nějaké činnosti. Pro streamera to znamená, že ideální čas pro jeho vysílání (práci) je, když mají diváci volno. Tedy o večerech, víkendech a svátcích. Někteří volí víc vstupů v průběhu dne. Díky tomuto nastavení je jejich pracovní rozvrh otočený oproti jiným profesím. To se odráží především v jejich vztazích a osobních životech, kdy je obtížné sladit navzájem pracovní rozvrhy s jejich přáteli či partnery.

Druhým aspektem je pravidelnost, kdy je obtížné vzít si na delší dobu dovolenou nebo *stream* z jiných důvodů vynechat. Na druhou stranu si svůj rozvrh sestavují sami a je na nich, jak dlouho bude vysílání trvat.

Téma **smysl** má své těžiště v činnosti pro druhé. Ať už se jedná o zabavení druhých nebo učení druhých. Jedná se především o učení spojené se hrou. Patří sem však i diskuse a sdílení názorů.

Dalším aspektem tématu **smysl** je osobní pocit seberealizace, pocit toho, že dělají něco, co je baví a může je to uživit. Pocit, že jsou ve svém životě na správném místě.

Posledním tématem, které se objevilo u všech respondentů, je téma **komunita**. Vzhledem k povaze platformy Twitch.tv, která je zaměřená na tvorbu komunit, se nelze divit, že se téma týkající se komunit vyskytuje ve všech analyzovaných případech.

Jádrem tématu **komunita** je kontakt s lidmi, v kontextu teorie třetích míst. Téma v sobě zahrnuje přátelskou odlehčenou komunikaci, srazy, ale také popularitu. Ať už je streamerem vítaná, nebo mu vadí.

Patří sem rovněž vznik nových vztahů a přátelství, výměna pohledů a názorů. S přátelstvím, se pojí určitý paradox. V rámci interakce s diváky sice vznikají nové vztahy a přátelství, ale právě ve spojení s tématem **časová náročnost** dochází k oslabení již existujících přátelství v offline prostředí.

8 Oповědi na výzkumné otázky

V této kapitole odpovím na hlavní a vedlejší výzkumné otázky, které jsem si na začátku výzkumu stanovil. **První výzkumná otázka** zní: „*Jaká je zkušenost streamerů s fenoménem live streamingu?*“ Otázka cílí na dopad live streamingu na životy streamerů.

Live streaming přinesl streamerům do jejich života způsob obživy, případně vedlejšího příjmu, který je relativně snadný. Není pro něj podmínkou žádná speciální kvalifikace. Navíc je to způsob obživy, který streamery zároveň baví a naplňuje. Umožňuje jim být do značné míry autonomní a flexibilní.

Autonomie a flexibilita nejsou úplné, vzhledem k potřebám diváků. Jedná se o zábavní průmysl a streamer je tím pádem tlačěn do úpravy svého pracovního rozvrhu tak, aby odpovídal době volna jeho cílové skupiny. Tím pádem většina streamerů vysílá kolem osmé večer do pozdních hodin a často vysílají i o víkendech a svátcích. Tento režim má za následek méně času pro přátele, partnery a další, kteří mají jiný pracovní rozvrh. Jejich přátelské vztahy v offline prostředí bývají nahrazovány vztahy v online prostředí. Je však důležité zmínit, že některé vztahy navázané přes Twitch mají přesah do offline prostředí.

Dalším faktorem, který ovlivňuje život streamerů je popularita. Pro některé streamery je to příjemné, pro jiné je to naopak přítěž. S popularitou se pojí zájem o soukromí streamerů ze strany diváků a zastavování diváky na ulici. Zejména zájem o soukromí vede streamery i přes jejich značnou otevřenost k tomu, že si hlídají části svého soukromí, zejména ve vztahu k někomu druhému. Dětem, partnerům, rodičům.

Live stream kariéra staví před streamera určitou výzvu vyrovnat se s nároky této profese na psychiku, ve vztahu s reakcemi diváků. Úspěšné zvládnutí této výzvy vede k vyšší odolnosti a určité zralosti. Celkově streamerská kariéra prostřednictvím zpětné vazby podněcuje k růstu.

Druhá výzkumná otázka zní: „*Jaké má live streaming pro streamery přínosy?*“ Zaměřuje se blíže na to, co se streamer díky své kariéře naučil nebo v čem se zlepšil. Jedná se zejména o *seberozvojová témata*, která streameři popisovali. Zvýšení sebevědomí, zlepšení komunikačních dovedností, rozšíření svého rozhledu a vyšší otevřenost. Z hlubších přínosů *live stream* kariéry lze uvést nalezení svého místa, pocit osobního naplnění.

Třetí výzkumná otázka zní: „*Jaké přináší live streaming pro streamery ztráty?*“

Je zaměřená na negativní vlivy live streamingu na streamerův život. Za negativní vliv lze považovat úbytek času na přátele v reálném světě. A převrácený pracovní režim oproti běžné populaci. Rovněž lze k negativním faktorům přidat sedavou práci u počítače. Faktor, který je dnes pozorován u velkého počtu profesí.

9 Diskuze

Ve své práci jsem si vytyčil úkol popsat osobní zkušenost streamerů s fenoménem *live streaming* a blíže se zaměřit na osobní zisky a ztráty streamerské kariéry. V předchozích kapitolách jsem se věnoval nejprve jednotlivým případům a následně souhrnné analýze významných témat. Poté následovala kapitola, kde odpovídám na své výzkumné otázky. Nyní chci svá zjištění blíže rozvést a zasadit do kontextu teorie a předchozích výzkumů.

Při svém výzkumu jsem narazil na dva limity. První z nich jsem nepředpokládal, se druhým jsem pracoval již při tvorbě designu. Limitem mé práce je nízký počet respondentů. Pět respondentů je podle mého názoru dostatečný počet pro provedení analýzy, nicméně vyšší počet by získaná zjištění obohatil a vzešlé interpretace by byly hlouběji a jistěji zakotvené v datech. Narazil jsem u potenciálních respondentů na časovou vytíženost, kterou jsem v době plánování designu výzkumu nepředpokládal. Rovněž u některých streamerů hrála roli jistá nechuť se účastnit výzkumu a podstupovat interview. Z reakcí na informační email se ukázalo, že streameři s větším počtem diváků jsou často zpovídáni ohledně jejich tvorby a činností pro články a pořady z videoherního světa a jsou tím již přesyceni. Tento limit jsem se snažil ošetřit výtěžností jednotlivých rozhovorů a doplňováním již získaných dat o data získaná zasláním otázek k tématům a oblastem, která se otevřela ve výzkumu s jiným respondentem. Druhým limitem byla složitá cesta kontaktu respondentů. Pro budoucí výzkum v této oblasti bych spíš zvolil metodu sněhové koule, která by zároveň pomohla s mapováním streamerské populace.

Za přínosné rozšíření tohoto výzkumu bych považoval prozkoumání osobní významnosti u žen streamerek. Takový výzkum by byl vhodným doplněním celkového obrazu osobní významnosti *live streamingu*. Jak jsem již uváděl v kapitole věnující se výzkumnému souboru, streamerky jsem do svého výzkumu nezahrnul pro předpoklad rozdílné zkušenosti s tímto fenoménem, jak ve svém výzkumu uvádí Hamilton et. al (2014). Jedná se například o téma sexismu nebo o předsudek, že „holky videohry nehrají a neumí“. Zajímavé výsledky by rovněž, dle mého názoru, přinesla volba streamerů a streamerek z jiné obsahové kategorie. Jako ilustrativní příklad by mohla sloužit kategorie *IRL* (In Real Life), kdy streamer vysílá a komunikuje s diváky zpravidla při nějaké činnosti mimo svůj pokoj či studio. Jedná se o vysílání z cest, procházky městem, nákupu nebo jakékoli jiné činnosti. Z výčtu těchto příkladů je zřejmé, že by výsledná streamerova zkušenost mohla být velmi odlišná. Už jen tím, že se musí

vyrovnávat s reakcemi okolí na své počínání.

V teoretické části své práce zasazují *live streaming* do kontextu seberealizace a sebepoznání. Považují ho za způsob obživy, který mimo instrumentální složky práce rovněž sytí i vyšší potřeby. Mezi ně patří například seberealizace, jak ji ve své teorii definuje Maslow (1970).

Tomuto zasazení odpovídají výsledky vzešlé jak z analýz jednotlivých případů, tak ze společné analýzy významných témat. Výsledná témata dělím na tři skupiny. Na *témata vztahující se k obživě*, na *seberozvojová témata* a na *témata společná* pro většinu respondentů. Témata vztahující se k obživě, která v sobě zahrnují témata business, vlastní podnik a koníček, odpovídají potřebě sebeuplatnění jak o ní hovoří Adler. Uvedená témata jsou manifestací potřeby úspěchu. Ať už na materiální rovině ve formě peněz, nebo na rovině zaslouženého pocitu úspěchu, který se dostavuje po vynaloženém času a energii (Adler, 1999).

Druhou skupinu témat, která označuji jako *seberozvojová*, v sobě zachycují tendenci růstu, který svou povahou odpovídá Rogersově tendenci aktualizovat se. Tendence přetvářet svou osobnost ke zralejšímu stavu bytí. Témata sebevědomí, osobní zisk, sebereflexe a sebeléčba jsou navzájem propojena touto tendencí sebeaktualizace. Každé odráží individuální potřebu a výchozí stav daného jedince, ale zároveň mají společnou tendenci posunu ke zralejšímu stavu (Rogers, 1961).

Poslední skupinou jsou témata, která jsou společná pro většinu respondentů. Odráží do určité míry znaky prostředí, ve kterém se streameré pohybují a kde pracují. Twitch.tv je platforma, která si zakládá na interakci s diváky a celkově je stavěna na diváckých komunitách. Není tedy divu, že se téma komunity objevuje u všech respondentů a tvoří podklad pro všechna ostatní. Vtahuje se k dynamice, procesu mezi diváky a streamerem, který podněcuje změny na rovině seberozvoje a zároveň podněcuje diváky k podpoře streamera, jak finančně, tak emocionálně. Můžeme zde vidět poplatnost konceptu smyslu komunity. Zejména prvku členství. Nesmíme zde zapomenout, že i *streamer* je členem komunity, která se kolem něj vytváří. A interakce s lidmi je pro streamery stejně důležitá jako pro diváky. Bez ní by fenomén live streamingu ztratil svůj klíčový prvek (McMillan, 1986). Ke komunitě se rovněž váže Oldenburgova teorie třetích míst, kdy se z výpovědí streamerů potvrzuje, že právě odlehčená, hravá komunikace, podobná té, která bývá vedena například v baru, je tím, co dotváří celkovou přátelskou atmosféru

live streamingu (Oldenburg, 1997, in Hamilton et al., 2014). Téma časová náročnost je určitý podmiňující prvek ve streamerském životě. Vzhledem k tomu, že pro většinu z nich je hlavní vysílací čas večer, podřizují tomu svůj denní režim. Udává svým způsobem streamerské kariéry řád. Na druhou stranu právě s tímto tématem se pojí popisované ztráty, které s sebou streamerská kariéra přináší. Jedná se o volný čas večer, méně času na přátele a vyšší obtížnost sladit svůj pracovní rozvrh s partnerem. Smysl, streameři vnímají ve spojitosti s komunitou a s diváky, v tom, že je baví, pomáhají jim svou tvorbou a osobností překonat obtížná období v jejich životě. V silném vztahu je téma smyslu se skupinou témat orientovaných na obživu. Streameři svou kariéru vnímají jako způsob obživy, který je zároveň baví a naplňuje. Vidí v něm svůj osobní smysl, často ve vztahu předávání něčeho divákům.

V závěru teoretické části této práce jsem se věnoval současným výzkumům, které se úzce vztahují k tématu mé práce a předmětu výzkumu. Svá zjištění nyní zasadím do kontextu jejich poznatků.

Svým zaměřením je mé práci velmi blízká studie s názvem „*It is like a gold rush*“ od autorů Jonsona a Woodcocka (2017) Jejich zjištění se shodují s poznatky, která přinesla má práce. I oni se v interview se streamery setkali s tématem značné časové náročnosti, zejména v začátcích kariéry. Postupně dochází ke stabilizaci a snížení hodin vysílání na nižší počet s tím, že přetrvává pravidelnost, která je pro streamerskou kariéru z pohledu živnosti nezbytná. U tohoto tématu se autoři rovněž setkali se stejným označením streamerské role na trhu práce. Probandi v jejich výzkumu použili označení *entrepreneur*, které se do češtiny překládá jako podnikatel. Tedy stejný výraz, který použili respondenti v mém výzkumu. Další shodující se oblastí je autonomie a flexibilita. Opět se respondenti shodovali ve své zkušenosti, vnímají svou *live stream* kariéru z pohledu práce na volné noze a vyzdvihují její kvality. Jedná se o vlastní řízení své práce a o faktor vlastní zdatnosti, ve smyslu „je na tobě, kam svou kariéru posuneš.“ Autoři u svých probandů rovněž popisují silné uspokojení ze své práce, doprovázené pocitem úspěchu, kontroly a zdatnosti. Silný je zároveň pocit seberealizace. Velmi podobné pocity jsem zaznamenal u respondentů ve svém výzkumu (Johnson, 2017).

Další je výzkum z českého prostředí, od Jiřího Válka, který jsem rovněž zmiňoval ve spojitosti s tématem své práce. Tento výzkum cílí na popis významu zkušenosti, který streameři připisují tvorbě svého obsahu. Stejně jako ve výzkumu výše i zde nalézám velmi

podobná zjištění, ačkoliv se práce z části ubírá odlišným směrem od té mé. Shodná je oblast týkající se sociální stránky live streamingu. Zkušenost streamerů ve zmíněném výzkumu odpovídá zkušenosti mých respondentů. Streamování Podstatou streamování je pro ně kontakt s lidmi. Přirovnávají to k návštěvě hospody. Rovněž se objevuje téma vzniku nových přátelství s přesahem do reálného světa a s tím spojené téma komunikace, kdy jsou popisovány příjemné chvíle u společných debat mezi diváky a streamerem, téma konverzace se přitom nemusí ani okrajově týkat videoher nebo konkrétního dění na streamu. Jako příklad ze svého výzkumu mohu uvést debatu o školství a výchově, kterou popisuje respondent John. Stejně jak v mém výzkumu, tak ve výzkumu Johnsona a Woodcocka (2017) se objevuje téma pravidelnosti jako významný prvek streamerské práce. Válek ve své práci hovoří o pocitu závazku ze strany streamera k divákům. Tento pocit se skládá jednak z pravidelnosti ve smyslu, v jaké se objevuje v mém a již výše zmíněném výzkumu, ale navíc klade explicitnější důraz na typ obsahu. *Streamer* je zodpovědný za to, aby se lidé na streamu bavili. Publikum často očekává to, a co je zvyklé. Pokud si tedy *streamer* vybuduje komunitu na hraní jedné hry, přechod k nějaké jiné je značně náročný (Válek, 2015).

Výsledky významných výzkumů ve vztahu k tématu mé práce se ve velké míře shodují s poznatky mého výzkumu. Navzájem se doplňují, ať ve hloubce svých zjištění, tak v úhlech pohledu na jednotlivé aspekty streamerské zkušenosti. Nenalezl jsem v nich zjištění, která by vytvářela nějaký rozkol nebo se vzájemně vylučovala. Naopak společně vytvářejí informačně velmi bohatý celek.

Zamýšlel jsem se nad aplikačním rozměrem svého výzkumu. Tento rozměr z mé prací není nijak explicitně zřejmý. Osobně ho vnímám v příležitosti k porozumění této nové lidské činnosti. Porozumění tomuto fenoménu může být přínosné pro obohacení poznatků soudobé kyberpsychologie a zároveň může sloužit jako zdroj porozumění pro ty, kteří se s live streamingem setkají jak ve svém volném čase, tak ve svých profesních životech.

10 Závěr

Na základě svého výzkumu mohu nyní stanovit tyto závěry:

- *Live streamig* jako forma obživy uspokojuje nejen instrumentální složku práce, ale rovněž složku seberealizační.
- Ačkoli je *live streaming* naplňující smysluplnou činností, klade na streamera poměrně vysoké časové nároky, které se mohou nepříznivě projevit v jeho denním režimu, ale i v sociálních a intimních oblastech jeho života.
- *Live streaming* slouží streamerům jako cesta k sebepoznání a seberozvoji. Jak formou záměrného učení, tak úspěšným vyrovnáváním se s nároky této profese. Přináší jim osobní zisk jak ve formě seberozvoje, tak v pocitu smyslu, který skrz komunitu dává jejich činnosti a životu.

Souhrn

Tématem předkládané práce je osobní významnost live stream kariéry. Zabývám se osobní zkušeností lidí, streamerů, kteří se věnují a v tomto případě i žijí, vysíláním záznamu své obrazovky prostřednictvím platformy Twitch.tv, kde jsou tyto přenosy sledovány obdobně jako pořady v televizi. Streameři divákům zprostředkovávají vysílání průchodu videohrou, nebo v jiných případech živým přenosem sebe sama při jakékoli jiné činnosti. Ve své práci popisují jak tato forma obživy ovlivňuje jejich život a jaké pro ně přináší přínosy a ztráty.

Svou práci dělím na teoretickou a praktickou část. V teoretické části se věnuji popisu live streamingu a platformy Twitch.tv. A Konceptům seberealizace a sebepoznání, které zasazují do kontextu streamerské kariéry. V poslední kapitole teoretické části se věnuji současným výzkumům z této oblasti a blíže popisuje výzkumy, které se svým tématem blíží mé práci. V praktické části práce představuji svůj fenomenologicky orientovaný výzkum, jehož předmětem je zkušenost streamerů s fenoménem live streamingu. Nyní představím jednotlivé kapitoly teoretické části práce a navážu na ně bližším popisem části praktické.

První kapitola je věnována popisu platformy Twitch.tv. V jejím úvodu čtenáře seznamuji s popisem fungování platformy, její historií a s typem obsahu, který streameři mohou vysílat. Na tento úvodní popis navazuje podkapitola, zaměřená na sociální aspekt live streamingu. V této části se věnuji online komunikaci v prostředí platformy Twitch.tv. Přistupuji k ní z pohledu Weaver Shanonova (1949) modelu komunikace a Sinclairovi teorie lexikálních itemů, využitou autory Gardner, Horgan, Rickman a Liu (2018).

Poté se věnuji sociální opoře z pohledu Williamsova konceptu sociálního kapitálu a kvalitě online vztahů (Williams, 2006). Na tuto část navazují podkapitolou věnované divácké komunitě, která je velmi podstatnou částí fenoménu live streamingu. Zasazují jí do kontextů konceptu smyslu komunity od McMillana a Chavise (1986) a teorie třetích míst Raye Oldenburga (1997).

Ve druhé kapitole se zabývám osobní významností live stream kariéry. Tedy subjektivní zkušeností, kterou pro jeho kariéra představuje. Věnuji se tu konceptům seberealizace a sebepoznání. Nejprve se zabývám seberealizací z pohledů Maslowa (1970), Murryho (1938), Adlera (1991) a Rogerse (1961) a následně se blíže zaměřuji na seberealizaci v kontextu pracovní činnosti. Poslední část této kapitoly je věnována

sebezpoznání, v teoretickém ukotvení zde vycházím z konceptu Okénka Johari od Josepha Lufta a Harryho Inghama (2014). V rámci sebezpoznání se rovněž stručně zabývám sebezprezentací v pojetí Erving Goffmana (1999).

Třetí a poslední kapitola teoretické části je věnována výzkumům, spojených s live streamingem. Zejména těm, které se svým tématem shodují s předmětem mé práce. Konkrétně výzkumu autorů Woodcock a Johnosn (2017) a českému výzkumu Jiřího Válka (2015). Oba tyto výzkumy pojednávají o streamerské zkušenosti a o vlivu jaký má tato profese na jejich život. Výsledky zmíněných výzkumů se ve velké míře shodují s poznatky mého výzkumu. Společně vytvářejí informačně velmi bohatý celek.

V praktické části představuji svůj fenomenologicky orientovaný výzkum. Výzkumný soubor tvoří pět respondentů, vybraných záměrným výběrem, se kterými jsem realizoval individuální polostrukturované interview. Získaná data jsem následně analyzoval za použití Interpretativní fenomenologické analýzy. Poznatky z individuálních interview prezentuji ve formě jednotlivých případů. V každém z nich se podrobněji věnuji významným tématům vzešlých z analýzy. Po představení jednotlivých případů následuje společná analýza vzniklých témat a kapitola věnovaná odpovědím na výzkumné otázky. Z analýzy vzešly tři skupiny témat. Jedná se o skupiny témat orientovaných na obživu, seberozvojových témat a společných témat, která se vyskytují u většiny respondentů.

Témata orientovaná na obživu se pojí s potřebou sebeuplatnění. Dílčí témata, která tvoří tuto skupinu jsou manifestací potřeby sebeuplatnění. Projevuje se na materiální i pocitové rovině (Adler, 1999).

Seberozvojová témata v sobě odrážejí tendenci růstu a sebeaktualizace. Každé z dílčích témat této skupiny vychází z výchozího stavu jedince, ale zároveň popisuje jeho posun ke zralejšímu stavu (Rogers, 1961).

Skupina společných témat z vychází ze společných znaků prostředí, ve kterém streameré pracují. Do této skupiny patří téma komunita, které je společné všem respondentům a tvoří jeden ze základních kamenů jejich zkušenosti. Mezi další témata této kategorie patří časová náročnost live stream kariéry a téma smyslu, které je v úzkém spojení s tématem komunity.

Streameré svou kariéru vnímají jako způsob obživy, který je zároveň baví a naplňuje. Vidí v něm svůj osobní smysl, často ve vztahu předávání něčeho divákům.

Nevýhodou je značná časová náročnost této činnosti, která se může negativně projevit na režimu spánku a v jejich přátelských i intimních vztazích. Live streaming zároveň slouží streamerům jako cesta k sebepoznání a seberozvoji. Jak formou záměrného učení tak úspěšným vyrovnáváním se s nároky této profese. Přináší jim osobní zisk jak ve formě seberozvoje.

Za limity své práce považuji především nízký počet respondentů. Pět respondentů se sice ukázalo jako dostačující počet, ale při větším výzkumném souboru by byla zjištění informačně bohatší a zároveň by byla zjištění a interpretace jistěji a hlouběji zakotveny v datech.

Využití svého výzkumu vidím v příležitosti k porozumění této nové lidské činnosti. Porozumění tomuto fenoménu může být přínosné pro obohacení poznatků soudobé kyberpsychologie a zároveň může sloužit jako zdroj porozumění pro ty, kteří se s live streamingem setkají jak ve svém volném čase, nebo ve svých profesních životech.

Seznam použité literatury

- 1) In *Journal of Management Studies*, (251–73). Získáno 18. února 2019 z ResearchGate.
- 2) Adler, A. (1999). *Porozumění životu. Úvod do individuální psychologie*. Praha: Aurora.
- 3) Arnett, J. J. (2000). Emerging Adulthood. In *American Psychologist*, (469-479). Získáno 5. července 2018 z jeffreyarnett.com
- 4) Balcarová, M. (2013). *Psychologie prožívání v kontextu seberealizace*. (Bakalářská práce). Získáno 5. července 2018 z dspace.cuni.cz
- 5) Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In *Encyclopedia of human behavior*, (71-81). Získáno 15. února 2019 z www.uky.edu
- 6) Blatný, M. & Plháková, A. (2003). *Temperament, inteligence, sebepojetí*. Tišnov: Sdružení SCAN.
- 7) Crawford, G., & Rutter, J. (2007). Playing the game: Performance in digital game audiences. In *Fandom: Identities and Communities in Mediated World*, (271-281). New York: New York University Press
- 8) Deci, E. L., & Ryan, M. R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- 9) Drapela, V. J. (2011). *Přehled teorií osobnosti*. Praha: Portál.
- 10) Duplinský, J. (2001). Dětská hra a psychologie. In *Pedagogika: Časopis pro vědy o vzdělávání a výchově*, (433-437). Získáno z pages.pedf.cuni.cz.
- 11) Eckertová, L., & Doležal, D. (2014). *Bezpečnost dětí na Internetu*. Brno: Computer Press.
- 12) Elchardus, M. & Smits, W. (2008). The vanishing flexible: Ambition, self-realization and flexibility in the career perspectives of young Belgian adults. *Work Employment & Society*, 22(2), (243-262). Získáno 18. února 2019 z ResearchGate.
- 13) Farrington, D., Muesch, N., (2015.) *Analysis of the characteristics and content of Twitch live-streaming*. Získáno 15. července 2018 z Web.wpi.edu.

- 14) Ford, C., Gardner, D., Horgan, L., Liu, C., Nardi, B., & Rickman, J. (2017). *Chat Speed OP: Practices of Coherence in Massive Twitch Chat*. Získáno 10. července z ResearchGate.
- 15) Gandolfi, E. (2016). To watch or to play, it is in the gam: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* Volume 8 Number 1, (63-82). doi: 10.1386/jgvw.8.1.63_1
- 16) Giddens, A. (1999). *Sociologie*. Praha: Argo.
- 17) Goffman, E. (1999). *Všichni hrajeme divadlo*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- 18) Hajda, P. (2018). *Prodeje vyšvihly GTA V na vrchol zábavního průmyslu*. Získáno 26. února 2019 z <https://games.tiscali.cz/byznys/prodeje-vysvihly-gta-v-na-vrchol-zabavniho-prumyslu-311556>
- 19) Halman, L. (1996). *Individualization and Fragmentation of Work Values. Evidence from the European Values Studies*. Tilburg : WORC-Work and Organization Research Centre.
- 20) Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (1315-1324). Získáno 11. července 2018 z ResearchGate.
- 21) Hartl, P., & Hartlová, H. (2009). *Psychologický slovník*. Portál: Praha.
- 22) Hendel, J. (2016). *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál.
- 23) Hewstone, M., & Stroebe, W. (2006). *Sociální psychologie*. Praha: Portál.
- 24) Holeček, V., Miňhová, J., & Prunner, J. (2007). *Psychologie pro právníky*. Plzeň: Nakladatelství a vydavatelství Aleš Čeněk.
- 25) Jelínková, N. (2012). *Význam zaměstnání v současné době a přínos pro člověka v podobě seberealizace*. (Diplomová práce). Získáno 8. července 2018 z theses.cz
- 26) Johnson, M. R. & Woodcock, J. (2017). 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. In *Information Communication and Society*. Získáno 15. července 2018 z ReseachrGate.

- 27) *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, (593–628). Získáno 1. března 2018 z onlinelibrary.wiley.com.
- 28) Kayoute, M., Silva, A., Cerf, L., Meira, W., & Raïssi, Ch. (2012). *Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming*. Získáno 6. srpna 2018 z ResearchGate.
- 29) Knights, D. & Morgan, G. (1991). Corporate strategy, organisations, and subjectivity: A critique.
- 30) Kohoutek, R. (11. listopadu 2018). Úvod do humanistické psychologie. [Zpráva z blogu]. Získáno z <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0811/humanisticka-psychologie>
- 31) Kolařík, M. (2014). *Interakční psychologický výcvik*. Praha: Grada.
- 32) Koutná Kostínková, J., & Čermák, I. (2013). Interpretativní fenomenologická analýza. In T. Řiháček, I. Čermák, R. Hytych, a kol. (2013). *Kvalitativní analýza textů: čtyři přístupy*. Brno: Masarykova univerzita
- 33) Leary, M. R. & Kowalski, R. (1990). Impression Management: A Literature Review and Two-Component Model. In *Psychological Bulletin*, (34-45). Získáno 18. února 2019 z citeseerx.ist.psu.edu
- 34) Lévi-Strauss, C. (1962). *The Savage mind*. The Garden City Press Limited Letchworth: Hertfordshire.
- 35) Lewis, D. (1989). *Tajná řeč těla*. Praha: Victoria Publishing.
- 36) Macek, J. (2011). *Úvod do nových médií*. Ostravská Univerzita v Ostrav.
- 37) Madsen, K. (1979). *Moderní teorie motivace*. Praha: Academia.
- 38) Mareš, P. Katrňák, T. (2008). Hodnota práce u české veřejnosti v letech 1991-2008. In *Sociální studia*, (121-143). Získáno 5. července 2018 z ReseachrGate.
- 39) Maslow, A. (1970). *Motivation and personality*. Harper & Row Publisher.
- 40) McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of Communit: A Definition and Theory. In *Journal of Community Psychology*, (6-21). Získáno: 13. února 2019 z pdfs.semanticscholar.org
- 41) Míček, L. (1976). *Sebevýchova a duševní zdraví*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.

- 42) Murray, H. A. (1938). *Explorations in Personality*. New York: Oxford University Press.
- 43) Oldenburg, R. (1997). *The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Da Capo Press.
- 44) Ottelin, T. (2015). *Twitch and professional gaming: Playing video games as a career*. (Bakalářská práce). Získáno 8. července 2018 z ResearGate.
- 45) Plháková, A. (2013). *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia.
- 46) Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge, Massachusetsets: MIT Press. Získáno 12. února 2019 z <http://www.rheingold.com>
- 47) Rogers, C. R. (1961). *On Becoming a Person*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- 48) Ryan, R. M., Rigby, C. S. & Przybylski, A. (2006) The motivational pull of video games: a self-determination theory approach. In *Motivation and Emotion* 30(4), (347-363). Získáno 15. července 2018 z ResearchGate.
- 49) Scientific Software Development GmbH (2002). ATLAS. ti (qualitative data analysis), version 8. <https://atlasti.com/product/what-is-atlas-ti/>
- 50) Scully-Blaker, R., Begy, J., Consalvo, M., & Ganzon, S. Ch. (2017). Playing along and playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performamnce. In *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, (2026-2034). Získáno z ResearchGate.
- 51) Seligman, M. E. P. (1975). *Helplessness On Depression, Development, and Death*. San Francisco: W. H. Freeman and Company.
- 52) Shannon, C. E., & Weaver, W. (1964). *The Matematical theory of communication*. University of Illinois Press: Urbana.
- 53) Simmel, G., & Hughes, E. C. (1949). The sociology of sociability. *American Journal of Sociology*, (254–261). Získáno z 12. února 2019 z ResearchGate.
- 54) Sjöblom, M., & Hamari, J. (2016). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. In *Computer in Human Behavior*, (1-12). Získáno 10. července 2018 z ResearchGate.

- 55) Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2017). Content structure is king: An empirical study on gratifications, game genres and content type on Twitch. In *Computer in Human Behavior*, (161-171). Získáno 17. července 2018 z ResearchGate.
- 56) Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. C. (2013). Live-Streaming Changes the (Video) Game. In *European Conference on Interactive TV*, (131-137). Získáno 9. července 2018 z ResearchGate.
- 57) Strnadová, V. (2011). *Interpersonální komunikace: monografie*. Hradec Králové: Gaudeamus.
- 58) Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. (2008). Online Communication and Adolescent Relationships. In *The Future of Children, Volume 18, Number* , (119-146). Získáno 12. února 2019 z is.muni.cz
- 59) Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Univerzita Palackého v Olomouci: Olomouc.
- 60) Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. In *CyberPsychology & Behavior*, (321-326). Získáno 12. února 2019 z ResearchGate.
- 61) Šmahel, D., & Konečný, Š. (2006). Lidé na internetu, jaké jsou možné zisky a rizika? In *Psychologické dny 2006: Prožívání sebe a měněního se světa*, (1-11). Získáno 26. listopadu 2017 z cmeps.ecn.cz
- 62) Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. In *Computer in Human Behavior*, (823-839). Získáno 1. března 2018 z ResearchGate.
- 63) Twitch.tv. (2017). *Program partnerů Twitch*. Získáno z <https://www.twitch.tv/p/cs-cz/partners/>
- 64) Ursell, G. (2000). Television production: issues of exploitation, commodification and subjectivity in UK television markets. In *Media Culture & Society*, 22(6), 805-825. Získáno: 5. července 2018 z ResearchGate.
- 65) Válek, J. (2015). *Streamování počítačových her v České republice: kvalitativní studie*. (Diplomová práce). Získáno 11. listopadu 2018 z is.cuni.cz
- 66) Valenta, J. (2006). *Osobní a sociální výchova a její cesty k žákovi*. Kladno: AISIS.

- 67) Vargová, J. (2013) *Zastoupení počítačových her ve volnočasových aktivitách dětí druhého stupně ZŠ a jejich vliv na jedince*. (Bakalářská práce). Získáno 14. března 2018 z ResearGate.
- 68) Výrost, J., Slaměnik, I., Bačová, V., Baumgartner, F., Frankovský, M., Janoušek, J., ... Zeřová, A. (2008). *Sociální psychologie*. Grada: Praha.
- 69) Walker, A. (2014). Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming. In *Surveillance & Society*. (437-442). Získáno: 8. července 2018 z ResearchGate.
- 70) Webster, A. (2013). Don't die: livestreaming turns video game speedruns into a spectator sport. *The Verge*. Získáno 9. července 2018 z <http://www.theverge.com/2013/1/21/3900406/videogamespeedruns-as-live-spectator-sport>.
- 71) Williams, D. (2006). On and off the 'net: Scales for social capital in an online era.
- 72) Yan, L., Yong, Tan, Y. (2014). *Feel Blue so Go Online: An Empirical Study of Social Support among Patients*. Získáno: 12. února 2019 z ResearchGate.
- 73) Younger, J., & Oliveira, A. (2017). Make Work Meaningful for Your Freelancers, Too. In *Harvard Business Review*. Získáno 18. února 2019 z ResearchGate.
- 74) Younger, J. (2018). Freelancer Are Winning The War For Talent. In *Forbes*. Získáno 18. února 2019 z ResearchGate.

Seznam příloh diplomové práce

„Příloha 1: Abstrakt diplomové práce v českém jazyce“

„Příloha 2: Abstrakt diplomové práce v anglickém jazyce“

„Příloha 3: Struktura informovaného souhlasu“

„Příloha 4: Seznam otázek polostrukturovaného interview“

„Příloha 1: Abstrakt diplomové práce v českém jazyce“

ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Osobní významnost live stream kariéry

Auto práce: Jakub Pisklák

Vedoucí práce: PhDr. Jan Šmahaj. Ph.D.

Počet stran a znaků: 67,117 442

Počet příloh: 4

Počet titulů použité literatury: 74

Abstrakt: Předmětem mé práce je osobní významnost *live stream* kariéry. Tedy pocit subjektivního významu, se kterým jedinec vnímá svou kariéru streamera. Cílem práce je popsat vliv live streamingu na život streamera a zaměřit se na zisky a ztráty, které se s touto kariérou pojí. Zasazuji streamerskou zkušenost do konceptů seberealizace a sebepoznání. Ve svém výzkumu aplikuji kvalitativní metodologii. Respondenty jsem vybíral pomocí záměrného výběru a pro následný sběr dat jsem použil polostrukturovaný rozhovor. Pro analýzu dat jsem zvolil Interpretativní fenomenologickou analýzu. Výsledky výzkumu ukazují následující. Streameři ve své kariéře nevidí pouze způsob obživy, ale také v ní vidí svůj osobní smysl. Uspokojuje nejen jak jejich instrumentální potřeby, ale rovněž potřeby vyšší. Cenou je velká časová náročnost, která s sebou může přinášet řadu negativních dopadů na jejich režim spánku a jejich přátelské a intimní vztahy. *Live streaming* přináší streamerům příležitost k poznání sama sebe. S tím souvisí i osobní rozvoj, který je důsledkem úspěšného vyrovnání se s nároky streamerské profese.

Klíčová slova: live streaming, Twitch, seberealizace, sebepoznání, kyberpsychologie

„Příloha 2: Abstrakt diplomové práce v anglickém jazyce“

ABSTRACT OF THESIS

Title: Personal significance of live stream career

Author: Jakub Pisklák

Supervisor: PhDr. Jan Šmahaj. Ph.D.

Number of pages and characters: 67,117 442

Number of appendices: 4

Number of references: 74

Abstract: The subject of this thesis is personal significance of live stream career. That means subjective importance which the individual perceives his streamer career. The aim of this work is to describe the impact of live streaming on the life of streamer and focus on the profits and losses associated with this career. I explain the streaming by using concepts of self-realization and self-knowledge. In my research I apply qualitative methodology. The respondents were selected using an intended selection and I have used a semi-structured interview to collect the data. For data analysis I chose Interpretative Phenomenological Analysis. The results of the research shows following. Streamers perceives their careers not only as a livelihood, but also as his personal sense in it. It satisfies not only their instrumental needs but also their higher needs. The cost is high amount of time which streamers needs to invest in their career. It tends to negative impact their sleep habits and their close and intimate relationships. Live streaming brings the streamers the opportunity to know themselves. This is related to personal development, which is a result of successful coping with the demands of the streaming profession.

Key words: live streaming, Twitch, self-realization, self-knowledge, cyberpsychology

„Příloha 3: Struktura informovaného souhlasu“

Informovaný souhlas s účastí ve výzkumu pro bakalářskou práci s názvem:

Osobní významnost livestream kariéry

Cíle výzkumu:

Vážený účastníku, nejprve bych Vás rád seznámil s cílem tohoto výzkumu. V bakalářské práci se snažím popsat a přiblížit zkušenost streamerů s jejich kariérou na platformě Twitch.tv. Cílem práce je poskytnout ucelený obraz o vlivu takové profese na osobnost streamera a zmapovat, jak je livestreaming vnímán očima jeho tvůrců.

Jako výzkumnou metodu jsem zvolil polostrukturovaný interview s odhadovanou délkou hodina a půl.

Práva účastníka výzkumu:

Jako účastník výzkumu máte svá nezadatelná práva. Máte právo kdykoliv během výzkumu, bez udání důvodu spolupráci ukončit. Případně neudělit souhlas s použitím již získaných dat.

Data získaná během výzkumu:

Ohledně uchování, zpracování, analýzy a výsledné prezentace dat, Vám zaručuji, že veškerá data budou anonymní a budou uchována v zabezpečeném úložišti. Během analýzy k nim budu mít přístup já, jako výzkumník a vedoucí práce PhDr. Jan Šmahaj Ph.D. Interview jednotlivých streamerů budou zpracována jako jednotlivé případové studie a následně z nich bude zpracována jedna souhrnná případová studie.

Je pravděpodobné, že v průběhu analýzy nebo sběru dat se Vás budu chtít doptat buď na nové informace, které by mohly rozšířit oblast, kterou do výzkumu přinesl jiný účastník, nebo si upřesnit své interpretace. V takovém případě bych Vám zaslal seznam otázek.

Výhody a rizika výzkumu:

Svou účastí ve výzkumu získáte novou zkušenost s účastí na vědecké práci a také je to pro Vás příležitost víc poznat sám sebe a podívat se na své dosavadní zkušenosti z jiné perspektivy. Jako jediné riziko, které by Vám mohlo během účasti ve výzkumu hrozit je možnost, že se během interview dostaneme k možné citlivé oblasti vašich zkušeností a zážitků.

Je v pořádku, pokud o takové zkušenosti nebudete chtít mluvit a v případě citové újmy jsem schopný Vám na místě poskytnout prostor a své dovednosti pro ošetření a zpracování takové újmy.

Závěrečné prohlášení:

Svým slovem stvrzujete, že Vaše účast ve výzkumu je dobrovolná a jste si vědom případných rizik s tím spojených. Dále stvrzujete, že jste byl seznámen s podmínkami a průběhem výzkumu Vašich právech účastníka výzkumu a souhlasíte s případným dodatečným kontaktem.

„Příloha 4: Seznam otázek polostrukturovaného interview“

Otázky k interview

1. Mohl byste mi na úvod popsat svůj kanál? Čemu se věnujete, jak to u Vás funguje?
2. Jak dlouho už streamujete?
3. Kdy jste začal hrát videohry?
4. Co Vás inspirovalo k tomu, že jste sám začal streamovat?
5. Co bylo to rozhodující, že jste se streamování začal naplno věnovat?
6. Jaké byly Vaše začátky?
7. Jaký to byl pro Vás pocit když jste začal streamovat? Vzpomenete si na Vaše první vysílání?
8. Co pro Vás byla největší překážka?
9. Co Vám pomáhalo při tvorbě Vašeho kanálu?
10. Co převážně streamujete?
11. Jak se připravujete na stream?
12. Jak probíhá Váš den?
13. Jak dlouho průměrně streamujete?
14. Jak často průměrně streamujete?
15. Kolik máte průměrně diváků?
16. Jaké to pro vás je, být streamerem?
17. Jaký je Váš názor na platformu Twitch?
18. Co si myslíte o nových pravidlech pro komunitu?
19. Jaké jsou podle Vás výhody být streamerem?
20. Jaké jsou nevýhody být streamerem?
21. Co Vám streamování dalo?
22. Jaké to pro Vás bylo když jste začal vydělávat a najednou se k tomu připojili daně a

papírování? Jak jste na tom podle Vás s finanční gramotností? Co pro Vás byl největší problém? Co pro Vás bylo snadné?

23. Jaké má streamer pracovní návyky? Jaké to pro Vás bylo si je vytvářet?
24. Je podle Vás potřeba mít vyšší znalosti a dovednosti s prací kolem počítačů a elektroniky než se dáte na profesi streamera?
25. Jaké máte vzdělání?
26. Většina streamů probíhá zhruba od osmé večer, jaký to má vliv na Váš režim spánku?
27. Říkám si, že taková kariéra může svádět k "nezdravým stravovacím návykům". Jak to máte Vy?
28. Máte nějaké koníčky?
29. Vyrážíte někde za kulturou?
30. Čím je podle Vás kariéra streamera výjimečná?
31. Jak streamování ovlivnilo Váš sociální život?
32. Věnujete se nějakému sportu?
33. Bydlíte sám, nebo o tom uvažujete?
34. Jaké to pro Vás je když vidíte meme, které se týká Vás?
35. Jaký máte názor na cizí sestřihy Vašich streamů?
36. Jak zvládáte "hate" komentáře a reakce na Vaši osobu nebo stream?
37. Jak jste dřív reagoval na hate komentáře a podobné věci?
38. Jak komunikujete s chatem?
39. Jaké pro Vás bylo když se Vaše divácká základna začala zvětšovat?
40. Máte nějaké speciální emotikony? K čemu se vztahují?
41. Jak vybíráte co se bude hrát?
42. Co děláte ohledně spoilerů nebo jiných "nepřístojností" v chatu?
43. Co Vám nejvíc vadí když se objeví v chatu?

44. Co Vás v chatu potěší?
45. Pozorujete u sebe „Profanity filtr“¹?
46. Jaké to pro Vás bylo, když jste začal streamovat a objevily se první zprávy od diváků?
47. Jak jste vnímal změnu počtu diváků?
48. Jaké to pro Vás je, když dostanete od neznámého diváka nějakou peněžní částku?
49. Dostal jste někdy nečekaně velký donate?
50. Dostal jste se někdy do situace, kdy někdo požadoval své peníze zpět?
51. Dělal byste reklamu produktu, se kterým nesohlasíte?
52. Jaké to pro Vás je být populární nebo aspoň známý streamer? Potkal jste se někdy s fanouškem mimo stream?
53. Jak máte nastavené hranice a Vaše soukromí?
54. Zažil jste někdy na streamu citově silný okamžik?
55. Co se změnilo od té doby co streamujete?
56. Jaké to pro Vás je dostávat podporu ze strany diváků? Čím Vás diváci podpořili?
57. Jaké to pro Vás je, když Vás někdo z fanoušků zastaví na ulici?
58. Jaké jste měl dětství?
59. Jaké máte vztahy s "kolegy" streamery?
60. Jaká je Vaše divácká komunita?
61. Znáte se s někým z diváků osobně?
62. Máte v komunitě někoho kdo je s Vámi od začátku?
63. Jak Vaši kariéru vnímá Vaše rodina?
64. Jak se k Vaší kariéře staví Vaši přátelé?
65. Máte partnerku? Jak to vnímá ona?

¹Výraz pochází od jednoho z respondentů. Význam: filtr, který Vám automaticky brání říct něco nevhodného nebo zakázaného během vysílání. Patří sem rovněž udržení tajemství ohledně dění mezi streamery offline.

66. Zažil jste někdy whiteknighting?
67. Jak myslíte, že na streamery nahlíží společnost?
68. Naštval jste se někdy během streamu?
69. Co pro Vás znamená Vaše streamerská kariéra?
70. Jaké máte plány do budoucna?
71. Jaké máte plány s Vaším kanálem, kam myslíte, že se posune?
72. Jak podle Vás společnost vnímá streamery?
73. Dokážete si představit sebe sama za pět let stále jako streamera?
74. Při sledování streamu jsem zažil, že divák poslal zprávu s tím, že mu streamy pomohly když byl hospitalizovaný v nemocnici. Zažil jste Vy sám něco podobného?
75. Naučil jste se něco nového díky streamování nebo jste se v něčem zlepšil?
76. V čem vidíte smysl live-streamingu?
77. Naplňuje Vás streamování?
78. Jaké to pro Vás bylo ve škole?
79. Je podle Vás něco co na stream rozhodně nepatří?
80. Hrajete hry i za kamerou?
81. Čeho byste chtěl jako streamer dosáhnout?
82. Čeho se jako streamer obáváte?
83. Má na vysílání vliv Vaše nálada?
84. Jaké máte pocity během vysílání?
85. Co pro Vás znamená Váš kanál?
86. Posunulo Vás streamování v něčem dál?
87. Jaký je Váš pocit ze hraní her od té doby co streamujete?
88. Co dělají rodiče či partnerka když právě streamujete?
89. Vysíláte i během svátků?