

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Ústav primární, preprimární a speciální pedagogiky

Člověk s postižením na streamovací platformě Twitch.tv

Bakalářská práce

Autor: Pavlína Konečná

Studijní program: Speciální pedagogika

Vedoucí práce: Mgr. Martin Kaliba, Ph.D.

Oponent práce: PaedDr. Bc. Martin Knytl, MBA, MCS



Zadání bakalářské práce

Autor: Pavlína Konečná

Studium: P21P0863

Studijní program: B0111A190019 Speciální pedagogika

Studijní obor: Speciální pedagogika

Název bakalářské práce: **Člověk s postižením na streamovací platformě Twitch.tv**

Název bakalářské práce A): A Person With a Disabilities on The Streaming Platform Twitch.tv

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se zabývá osobami s postižením v kontextu jejich působení na streamovací platformě Twitch. Teoretická část charakterizuje nová média včetně streamovacích platform, jejich benefity, rizika a potenciální přínosy pro osoby s postižením.

Cílem praktické části je popsat člověka s postižením a jeho roli v kontextu fungování streamovací platformy Twitch. Práce bude zjišťovat výskyt některé formy postižení mezi uživateli této platformy, jejich charakteristiku, limity zapojení do aktivity v rámci platformy a to, jak jsou vnímáni ostatními uživateli a jakou roli zde konkrétně zastávají. Využita bude metoda dotazníku.

SLOWÍK, Josef. *Speciální pedagogika*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 8024717336.

About | Twitch.tv. *Twitch* [online]. Copyright © 2022 Twitch Interactive, Inc. [cit. 30.11.2022]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/p/cs-cz/about/>

SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014. ISBN isbn9788072948727.

ARDITI, David. *Streaming Culture* [online]. Emerald Publishing Limited, 2021 [cit. 2022-12-21]. ISBN 978-1-83982-773-0. Dostupné z: doi:10.1108/9781839827686

Zadávací pracoviště: Ústav primární, preprimární a speciální pedagogiky,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Martin Kaliba, Ph.D.

Oponent: PaedDr. Bc. Martin Knytl, MBA, MCS

Datum zadání závěrečné práce: 20.12.2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci *Člověk s postižením na streamovací platformě Twitch.tv* vypracovala pod vedením vedoucího závěrečné práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 9.5. 2024

Poděkování

Děkuji mému vedoucímu bakalářské práce panu Mgr. Martinu Kalibovi, Ph.D. za možnost sepsání práce na toto téma, za jeho odborné vedení, postřehy a vstřícný přístup. Poděkování též náleží mým kolegům a kolegyním, kteří rozeslali na platformě Twitch.tv dotazníky a díky nim jsem získala hojné množství respondentů.

Anotace

KONEČNÁ, Pavlína. *Člověk s postižením na streamovací platformě Twitch.tv*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2024. 82 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce se zabývá osobami s postižením v kontextu jejich působení na streamovací platformě Twitch.tv. Teoretická část charakterizuje nová média včetně streamovacích platforem, jejich benefity, rizika a potenciální přínosy pro osoby s postižením. Cílem praktické části je zjistit roli člověka s postižením, v kontextu fungování streamovací platformy Twitch.tv. Práce bude zjišťovat výskyt forem postižení mezi uživateli této platformy, jejich charakteristiku, limity zapojení do aktivity v rámci platformy a to, jak jsou vnímáni ostatními uživateli a jakou roli zde konkrétně zastávají. Využita bude metoda dotazníku.

Klíčová slova: Twitch.tv, streamovací platformy, live streaming, streamer, postižení

Annotation

KONENČÁ, Pavlína. *A Person With a Disabilities on The Streaming Platform Twitch.tv*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2024. 82 pp. Bachelor Degree Thesis.

The bachelor's thesis deals with persons with disabilities in the context of their activity on the Twitch.tv streaming platform. The theoretical part characterizes new media, including streaming platforms, their benefits, risks and potential benefits for people with disabilities. The aim of the practical part is to find out the role of a person with a disability in the context of the functioning of the Twitch.tv streaming platform. The work will investigate the occurrence of forms of disability among users of this platform, their characteristics, the limits of involvement in activities within the platform and how they are perceived by other users and what role they specifically play here. The questionnaire method will be used.

Keywords: Twitch.tv, streaming platforms, live streaming, streamer, disability

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská závěrečná práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2024 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum:.....

Podpis studenta:.....

Obsah

Úvod.....	1
1 Nová média.....	3
1.1 Typologie	4
1.2 Vlastnosti.....	5
1.3 Live streaming.....	9
1.4 Streamer	10
1.5 Streamovací platformy	10
1.5.1 YouTube.com.....	11
1.5.2 Kick.com.....	11
2 Streamovací platforma Twitch.tv	12
2.1 Vznik a historie platformy.....	13
2.2 Komunikace	13
2.3 Role	14
3 Twitch.tv a osoby s postižením	15
3.1 Benefity platformy vůči osobám s postižením.....	17
3.2 Rizika platformy vůči osobám s postižením	18
4 Praktická část práce	20
4.1 Metodologická struktura práce.....	20
4.2 Výzkumný nástroj a průběh šetření.....	20
4.3 Charakteristika výzkumného vzorku.....	21
4.4 Vymezení hlavního výzkumného cíle	22
4.5 Dílčí cíle a hypotézy.....	23
4.6 Zpracování a analýza dat.....	26
4.7 Vyhodnocení hypotéz.....	46
Závěr	48
Seznam tabulek a grafů.....	53
Příloha A	54

Úvod

Nová média, jejichž součástí jsou sociální sítě rostou každým rokem v naší společnosti na popularitě. Většina populace a zejména mladí lidé, využívají stále více možnosti snadné komunikace, výdělků a rychlého získání informací, ale také nový způsob socializace. Mezi lidmi používajícími sociální sítě se řadí i osoby s postižením. V této práci se konkrétně zaměřím na streamovací platformu Twitch.tv, která je postavená na vysílání živého obsahu neboli live streamingu. Jedná se o živý přenos, kde může divák s tvůrcem interagovat v reálném čase za pomoci chatu, nebo zaplacených darů. Hlavním obsahem live streamů po dlouhé roky byly povětšinou počítačové hry, ale nově se zde začínají daleko čteněji vyskytovat i IRL (in real life) streamy ze života, art streamy (tvorba umění, zejména kresba), cooking streamy (vaření pokrmů), nebo hodně populární kategorii just chatting (čistě povídání s diváky).

Téma této bakalářské práce jsem si vybrala z důvodu, že jsem na streamovací platformě Twitch.tv sama tvůrcem a během mého působení jsem si začala všimnout, že zde mají výrazně velké zastoupení osoby s postižením. Tyto osoby mnohdy na platformách zastupují důležité role, jelikož na nich setrvávají oproti zdravým jedincům nadbytek svého času. Začal mě tedy zajímat důvod a příčina. Chtěla jsem zjistit, zda osoby s postižením při trávení času na streamovací platformě Twitch.tv něco spojuje a jestli to má konkrétní spojitost s jejich postižením. Může to být pro ně například snadnější způsob socializace. Osoby s tělesným postižením totiž nejsou v chatu od zdravého jedince při písemném projevu nijak rozeznat. Všichni uživatelé si zde mohou vytvořit jakoukoliv libovolnou identitu, kterou mohou přikrášlit k obrazu svému.

Práce je rozdělena do čtyř kapitol, z toho tři kapitoly jsou obsahem teoretické části. Poslední čtvrtá kapitola je obsahem praktické části a věnuje se výzkumnému šetření.

V teoretické části této bakalářské práce mám za cíl představit Vám nová média jako taková, vysvětlit pojem live streaming, streamer, streamovací platformy a konkrétně se zaměřit na streamovací platformu. Uvedla jsem zde také rizika a benefity, se kterými se osoby s postižením mohou na platformě Twitch.tv setkat.

V první teoretické části této práce se zaměřuji na pojem nová média. Zde mám za cíl je představit a poukázat na to, jak obtížné je nová média jednoznačně definovat. Vymežím jejich typologii a vlastnosti. Vysvětlím zde také koncept live streamingu a definovala jsem kdo je to streamer. V poslední fázi popisují streamovací platformy. Přiblížím dva úhlavní konkurenty

platformy Twitch.tv, kterými jsou Youtube.com a Kick.com. I o nich jsou zde vysvětlené základní informace.

V druhé teoretické části se již z blízka věnuji samostatně platformě Twitch.tv. Na úvod jsem popsala její historii a vývoj a posléze přešla na fungování samotné platformy. Vysvětlila jsem, jak zde funguje komunikace, a proč je pro tento koncept tak důležitá. Proto, abychom si zodpověděli, jakou roli má na streamovací platformě Twitch.tv osoba s postižením zde všechny konkrétní role definuji.

Ve třetí teoretické části poukazuju na fungování platformy vůči osobám s postižením. Jsou zde uvedeny hlavní benefity, kterými jsou charitativní akce, streamy, nebo možnosti výdělků. Závěrem si uvedeme také rizika, kterými jsou netolismus, sociální rizika, finanční negramotnost a narušení životních potřeb.

Praktická část této práce obsahuje výzkum. Nejdříve uvádím metodologickou strukturu práce, který výzkumný nástroj byl zvolen a průběh šetření. Velmi důležitou částí je zde vymezení hlavního výzkumného cíle, a poté dílčích cílů a hypotéz. Poté zde ve zpracování a analýze dat představím a vysvětlím grafy, nebo tabulky. Závěrem vyhodnocuji hypotézy a práci uzavírám.

1 Nová média

Na začátek by bylo vhodné uvést, že pojem nová média nebo také digitální média či masmédia se definuje velmi obtížně. V první řadě je třeba si vysvětlit termín „média“ jako takový. Jedná se o plurál slova médium, který je vyvozen z latiny. Významem tohoto slova tehdy byl „střed, prostředník nebo zprostředkovatel“. Pojem média se používá napříč obory, které spolu nijak nesouvisí. Můžeme ho například použít ve výpočetní technice, jakožto datový nosič nebo kabel, také v přírodních vědách jako přenašeče a v sociálních vědách toto označení znamená prostředek komunikace. Všechny tyto případy, ale spojuje fakt, že je zde médium označením pro prostředek sdělení informace nebo samotnou komunikaci.

Značné nejasnosti v přesné definici způsobuje i samotné označení „nová“. To bylo úplně poprvé použito v roce 1962 Marshalllem McLuhanem, který takto označil soubor elektronických médií a jejich obsah. Samotné označení „nová“ v nás může evokovat pocit nespécifikované převratné novinky, ale toto označení v minulosti mohly nosit například i fotografie, film, rádio nebo televize.

Z tohoto je značně patrné, že jednoznačné definování nových médií v dnešní době není zcela možné. My se proto opřeme o rysy a principy, které většina odborníků v dnešní společnosti berou jako relevantní. (Pavlíček, 2010, s.10)

Podle Pavlíčka (2010) se pojmem „nová média“ označují ta média, která jsou součástí libovolné digitální platformy, zároveň ke svému správnému fungování potřebují výpočetní výkon. Je u nich také nezbytně nutná interakce, při které mohou na sebe vzájemně reagovat jejich vlastní uživatelé. Zakládají si bezprostředně na vzájemné komunikaci nebo alespoň na zpětnou vazbu u podnětů.

Ve společnosti se o nových médiích mluví jako o velmi oblíbeném způsobu sociální komunikace. I nová média mají společné rysy, která by měla splňovat to, aby plnila správně svojí funkci. Mezi nejhlavnější společné rysy patří, že fungují díky moderní technologii. Jsou lehce dostupné velkému množství lidí. Nabízí pravidelně různorodé a obsáhlé množství obsahu, které odpovídá vždy potřebám konkrétního uživatele. Uživatel si může sám filtrovat obsah podle svých zájmů a zálib. (Jirák, Kopplová, 2015, s.20)

Definování nových médií se stává problematickým i vzhledem k jejich značné různorodosti. Tato různorodost, společně s jejich neustálými změnami, významně ztěžuje jakoukoli snahu o jednoznačné vymezení. Nová média se totiž vyznačují širokou škálou forem

a platform, které se neustále vyvíjejí. Tato dynamika činí charakter nových médií obtížně pochopitelným a jakkoliv uchopitelným v jednotvárnou pevnou definici. (Macek, 2011, s.13)

1.1 Typologie

Pro správné zařazení nových médií je potřeba si zde představit obecnou typologii médií, kterou strukturovali v České republice Jaromír Volek, Jan Jiráček a Barbara Köpplová. Ti nám rozdělili média do 4 hlavních kategorií.

Primární média, mezi které řadíme zejména základní prostředky mezilidské komunikace. To znamená, že zahrnují jak verbální komunikaci, tedy používání slov a jazyka, tak i neverbální formy komunikace, které zahrnují gesta, mimiku a jiné neverbální projevy. Jsou to ty nejzákladnější prostředky, které lidé využívají k vzájemnému porozumění.

Sekundární média jsou zaměřena na usnadňování mezilidské komunikace přes časové a prostorové bariéry. Tyto média umožňují lidem komunikovat i na dálku. Patří sem technologie, které umožňují psaný přenos informací jako písmo a knihtisk a také vynálezy, které umožnily překonat vzdálenost, například telegraf, dálnopis a telefon.

Terciální média jsou masová média, jenž využívají prostředky komunikace, které umožňují oslovovat velké skupiny lidí. Toto zahrnuje média jako masový tisk časopisů a novin, rozhlas, rádio a televizi. Hrají klíčovou roli ve formování naší aktuální společnosti tím, že přenášejí rychle a snadně informace a zprávy širokému publiku. Pro svou existenci potřebují rozsáhlou organizaci, správní systémy a společenský režijní kapitál.

Kvartérní média představují moderní, digitální technologie, které sdílejí identickou základní digitální platformu. Tato skupina médií zahrnuje širokou škálu technologií od internetu a sociálních sítí až po digitální televizi a live streaming. Klíčovým prvkem je digitální kódování dat a obsahu, což umožňuje sbližování a propojování těchto médií. Díky sdílení digitální infrastruktury mají tato média schopnost rychlé a efektivní distribuce informací a komunikace na celosvětové globální úrovni. Právě tato média jsou ta, které rozebíráme v této práci. Budeme se zaměřovat právě na live streaming. (Volek – Jiráček – Köpplová 2006)

1.2 Vlastnosti

Vlastnosti nových medií můžeme definovat podle dvou významných mediálních teoretiků, kterými jsou Martin Lister a Lev Manovich. Oba dva významně přispěli při rychlém rozvoji informačních a komunikačních technologií k porozumění novým médiím.

Martin Lister se věnuje konceptu „nových médií“ ve své knize „New Media: A Critical Introduction“ definuje pět principů nových médií a zkoumá jejich aspekty vůči jejich vlivu na společnost.

Prvním principem je digitalita. Digitalitu můžeme definovat jako proces prováděný počítačovými systémy, který operuje na základě digitálního kódu. Klíčovým aspektem nových médií je přítomnost digitálního kódu. Informace jakožto zvuk, obraz, text, grafy, fotografie atd. jsou kódovány separátně do kultivovaných celků neboli analogů. Na výstupu je tento kód dekódován do požadovaného média v rámci programu skrz algoritmy. Mylnou představou digitálního kódu je zakódování do binárního systému, ve skutečnosti nabývá numerických hodnot od 0 do 9. I když tyto hodnoty jsou zakódovány v binárním systému, který je pro provoz výpočetní techniky jednodušší a levnější.

Oproti analogu však Martin Lister vznesl čtyři podmínky, a to:

1. Text médií je “dematerializován” ve smyslu separování od fyzického nosiče informací.
2. Data mohou být komprimována do menšího celku.
3. Můžou být přijata s krátkou odezvou a nepřímou cestou.
4. Mohou být rychleji upravena než v analogové formě.

Jednoduše řečeno, digitalita v nových médiích znamená silnou závislost na počítačových systémech a jiných zařízeních, které pracují s digitálním kódem.

Druhým principem je interaktivita. Ta je chápána jako strategie maximální spotřebitelské volby vůči digitálním médiím. Interaktivita vytváří spojení mezi uživatelem a médiem, nabízí mu nezávislý vztah ke zdroji poznání, větší možnost výběru, a to vše přizpůsobené uživateli. V tomto rámci je interaktivita vnímána jako schopnost napřímo zasahovat do obsahu médií, provádět změny v textech, volně manipulovat s obrázky, ke kterým mají uživatelé povolený přístup. Tím se lidská interakce s novými médii posunuje od pasivní role diváka k aktivní roli uživatele. Uživatelé si touto cestou mohou udělat vlastní životní styl ze spektra nekonečných možností, které trh nabízí. Což dělá z uživatele spotřebitele. V interaktivní médiu je nezbytně

vyzván, aby se uživatel zapojil s cílem vytvoření významu, podobně jako při pozorování a čtení. Tato intervence zahrnuje i angažování uživatele v rámci hraní, experimentování a prozkoumávání pod ideou interaktivity. Dle tohoto principu je pro koncového uživatele dokonce nutné mít možnost aktivně zasahovat do dění, namísto pouhého čtení a pozorování, aby v něm využívání nových médií produkovalo smysl. Na začátku 90. let minulého století byl pojem interaktivity často debatován a redefinován.

Například Espen Aarseth ve svém díle *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* uvedl, že systém, který někdo prohlásí za plně interaktivní je potvrzení magických sil. (Aarseth, 1997)

Třetím principem je hypertextualita, což znamená schopnost orientovat se v textu podle vlastních preferencí a zájmů čtenáře. Hypertext můžeme definovat jako propojení prvků odlišných médií pro zvýšení jeho hodnoty. Odkazuje na možnost propojení různých částí textu pomocí hypertextových odkazů. Text může být rozčleněn do nodů, které jsou vzájemně propojeny odkazy, umožňující čtenářům volný pohyb mezi různými pasážemi. V nových médiích lze na tyto hypertextové odkazy snadno kliknout, což umožňuje rychlý přechod mezi informacemi. Tato vlastnost je na internetu často využívána pro pohodlný průzkum obsahu webových stránek a získání dalších informací. Celkově lze hypertextualitu chápat jako prostředek otevřeného a interaktivního obsahu, díky němuž má čtenář snazší schopnost aktivně ovlivňovat svou linii čtení a prozkoumávání textu.

Vannevarova Bushova esej z roku 1945 „As We May Think“ měla klíčový příspěvek pro ideu hypertextu. Bush byl pro vytvoření hypertextu motivován problémem přehlcení informací. Navrhl systém „Memex“, ve kterém jsou data uložena a vyvolána na základě asociací nikoliv podle abecedy nebo číselného pořadníku. Pro obhájení systému argumentoval slovy: „Lidská mysl pracuje na základě asociací. Na základě podnětu, lidská mysl okamžitě poskytne další subjekt v rámci myšlenky, v rámci spleťtí síti informací uložených v jedné mozkové buňce“. (Bush, 1945)

Čtvrtým principem je disperze. Disperzi můžeme chápat v kontextu nových médií jako rozptyl. Během konce 70. a začátkem 80. let minulého století prošla kapitalistická ekonomika znovu se opakující krizí, zapříčiněnou nízkou mírou flexibility centralizovaného systému výroby. Zisk na těchto krizích měla masová produkce stejnorodých komodit pro masový spotřebitelský trh. Jedná se tedy o proces, při kterém dochází k rozložení nebo šíření médií do různých míst, skupin nebo forem. Disperze zahrnuje decentralizaci, která umožňuje flexibilitu,

mobilitu a diferenci, což vede k rozmanitosti médií. Je to přesný opak od sjednoceného modelu, kde existovalo omezené množství zpráv pro masové publikum. V první dekádě 21. století se tedy hlavními prvky médií staly disperze a jejich síťové propojení s uživatelem. Vznikla tak poptávka médií, která vytvářela vlastní obsah pro specifickou skupinu uživatelů, čímž se zvýšila specializace i informační hodnota médií. Publikum díky disperzi má tendence být selektivnější ve svém výběru obsahu.

Posledním pátým principem dle Listera je virtualita. Virtualitu nelze jednoduše definovat, jelikož je využívána skrz různorodé formy médií současně. Ve smyslu nových médií ji lze ale chápat jako prostor, objekt nebo situaci, která vzniká za pomoci nových mediálních technologií, mezi které v dnešní době nejčastěji můžeme zařadit počítač nebo mobilní telefon. Tuto virtualitu vytváříme tedy za pomoci technologického ponoření do počítačem generovaného prostředí. Dále ji také můžeme vnímat za pomoci on-line komunikace. Zde uživatelé vnímají tento prostor mezi sebou. Termín virtualita v dnešní době označuje něco simulovaného a je spojován s kyberprostorem.

Gilles Deleuze definoval virtualitu takto: „Virtuální chápáno jako část reálného, která není právě aktuální. Aktualita zde znamená reálné i přítomné. Virtuální je potom reálné, ale nepřítomné. Virtuální tedy můžeme chápat jako neaktuální přítomnost“. (Deleuze, 1994)

Lev Manovich se zabývá počítačovým zpracováním informací a jeho vlivem na kulturu. Jeho práce „The Language of New Media“ analyzuje charakteristiky digitálních médií a zdůrazňuje jejich specifika v porovnání s předešlými tradičními médií. Manovich používá termín „nová média“ jakožto popis změn v mediální kultuře a zdůrazňuje, jak digitální prostředí ovlivňuje tvorbu, distribuci a konzumaci obsahu.

První vlastností nových médií dle Manoviche je numerická prezentace. Tu ve svém díle vysvětluje jako fakt, že všechny objekty nových médií jsou prezentována numericky, což má dva klíčové následky. Tím prvním je, že prvky nových médií jsou zapsány formálně neboli matematicky. Například obrázky nebo tvary jsou zapsány matematickou funkcí. Druhý následek můžeme vysvětlit tak, jakože prvky nových médií jsou subjekty tvorby algoritmů. Například aplikací vhodného algoritmu můžeme odstranit „šum“ z fotografie, upravit kontrast, lokalizovat okraje tvaru nebo změnit jiné vlastnosti. Díky tomuto se média stala programovatelnými a jsou flexibilní.

Modularita je druhou vlastností nových médií. Tu můžeme chápat tak, že jsou nová média strukturována za pomoci nezávislých a samostatných částí, které dokáží fungovat zcela

odděleně. Každá část médií, ať už to je text, obrázky, zvuky nebo tvary je reprezentována jako kolekce oddělených vzorků jako jsou pixely, polygony, voxely, znaky nebo skripty. Tyto prvky jsou poté seskupeny do větších objektů, ale i přes toto slučování údajů si zachovávají svou samostatnou identitu. Jako příklad zde Manovich uvádí World Wide Web, který se skládá z mnoha webových stránek, z nichž každá obsahuje další samostatné prvky médií.

Třetí vlastností je automatizace. Automatizace je proces, který spočívá v tom, že číselné kódování umožňuje automatizovat mnoho operací, mimo jiné díky modularitě, a tím do jisté míry odstranit lidský zásah z tvůrčího procesu. Automatizace umožňuje generovat nové obrázky, texty nebo zvuky za pomoci algoritmů. Koncem 20. století vytvářením nového obsahu vznikl problém najít již existující mediální obsah. Pokud budeme chtít jednoduchý obrázek, je velká šance, že existuje, ale může být jednodušší jej vytvořit než jej najít. Již přes 150let lidstvo shromažďuje materiál pro média jako jsou fotky, filmy, nahrávací pásky, videonahrávky atd. Toto vedlo k dalšímu kroku mediální evoluce, a to potřeba nové technologii pro ukládání, organizování a efektivní přístup k těmto materiálům. Tím pádem se stala automatizace přístup k médiím dalším logickým krokem, který byl započat první pořizovanou fotografií. Lze to shrnout jako koncept, který využívá umělou inteligenci a algoritmy k automatické tvorbě a samotné manipulaci s médii tak, aby měl vliv na naši kulturu a společnost.

Variabilita je čtvrtou vlastností. Dle nových médií jde o prvky nových médií, které nejsou spjaty s konkrétním médiem, ale mohou existovat i v jiných médiích. Toto je další důsledek numerického kódování v médiích a modulární struktury prvků médií. Stará média zahrnovala lidského tvůrce, který manuálně vytvořil textové, vizuální a zvukové prvky v konkrétní kompozici nebo sekvenci. Spousta kopií byla schopna běžet bez lidského zásahu a s perfektní shodou logiky průmyslové společnosti, která byla identická. Nová média v kontrastu jsou charakterizována variabilitou. Namísto identických kopií, prvky nových médií dávají možnosti více verzím. A častěji bývají z části vytvořeny (generovány) počítačem, než aby byly prvky celé vytvořeny člověkem. Z tohoto plyne, že systém variability je blízce spojen s automatizací. Variabilita by ovšem nebyla možná bez modularity. Uložené digitálně než na fyzickém nosiči, mediální prvky si zachovávají svoji identitu, aby mohly být znovu a znovu použity. V návaznosti na to jsou mediální prvky rozbity na oddělené vzorky, aby se mohly tvořit „za pochodu“. Tato logika nových médií koresponduje s postindustriální logikou „produkce na poptávku“ a logistické logiky „na čas“, která mimo jiné byla možná jen díky počítačové síti na všech úrovních výroby a distribuce. Nová média nám dovolují vytvořit různé verze stejného objektu.

Transkódování je poslední pátou vlastností. Jedná se o podstatný následek elektrizace médií. Elektronická média, ačkoliv jsou uživateli vnímána pořád jako videa, textové soubory a tak dále, mají strukturu digitálních dat v zavedených konvencích. Příkladem těchto konvencí mohou být rozdílné datové struktury jako jsou seznamy, nahrávky a pole. Jak už bylo zmíněno, nahrazuje všechny konstanty za variabilní prvky separované algoritmy, datovou strukturou a modularitou. Struktura počítačového obrázku je toho zdárným příkladem. Na jedné úrovni, která je na úrovni lidské kultury, automaticky vzniká dialog mezi dalšími obrázky. Zatímco na jiné úrovni se jedná o počítačový soubor, který obsahuje strojově-čitelný obsah. Tento obsah reprezentuje hodnoty barev a pixelů. V této dimenzi nenastává dialog na bázi obsahu obrázku, významu nebo formálních kvalit, ale na bázi velikosti souboru, typu souboru, formátu souboru a tak dále. Nová média se tedy skládají ze dvou částí. A to z kulturní vrstvy a počítačové vrstvy. Jelikož se nová média vytvářejí na počítačích, jsou distribuována skrz počítačovou síť a jsou archivována na počítačích, dá se očekávat, že počítačová logika bude ovlivňovat logiku kulturní. Což má za následek novou organizaci, nově vznikající žánry a nový obsah nových médií. V podstatě se logika kulturní a logika počítačová ovlivňují navzájem. Výsledkem jsou tedy média, která jsou směs lidské a počítačové kulturní logiky. Tradičních způsobů jakými lidská kultura modelovala svět a způsobem jakým je počítače reprezentují.

1.3 Live streaming

Live streaming neboli v překladu živé vysílání je novodobá technologie, která přivedla do našeho života nový způsob, kterým se můžeme spojit s lidmi po celém světě. Těží a funguje z mocné síly internetu za pomoci interaktivity, která byla vysvětlená výše. Oproti dosavadním možnostem jde o jednoduchý způsob, jak z vlastního pokoje nebo kanceláře dokáže kdokoliv z nás udělat studio, skrz které může oslovovat další jedince. Jedná se tedy o proces, při kterém je obsah vysílán v reálném čase. (Wasen, 2017)

K tomu, aby člověk mohl obsah živě vysílat je zapotřebí vlastnit počítač, tablet nebo mobilní zařízení. Pokud není součástí záznamové nebo zvukové zařízení, je potřeba dokoupit. Mezi další důležitou podmínku patří stabilní internetové připojení, u kterého klademe důraz více na upload víc než na download. Pokud tyto věci jsou zařízené, musíte si vybrat software, který zpracuje vaše záznamy ve funkční celek a dodá vašemu vysílání další interaktivní prvky. U nás je nejčastější OBSStudio, nebo Streamlabs OBS. Poté je potřeba zvolit si platformu ke streamování. (Twitch.tv, YouTube.com, Kick.com, Facebook, Instagram). Pro příjemnost

sledování z pohledu diváků je důležité kvalitní osvětlení a akusticky odhlučněná místnost. (Stewart, 2017)

Není tedy nic překvapivého, že díky své jednoduchosti získalo živé vysílání na popularitě i v oblasti marketingu. Znamé firmy platí tvůrcům nebo společnostem, aby se logo jejich produktu zobrazovalo v pozadí živého vysílání nebo o něm ve vysílání byly zmínky. Wasen ve své knize také uvádí, že je skvělé využít živé vysílání vůči propagaci společenské události. Například reklama, ve které je zachycena známá osobnost, jak si užívá příjemné chvíle zábavy na dané události, představuje účinný prostředek pro zvýšení návštěvnosti v tomto nebo příštím roce. (Wasen, 2017)

1.4 Streamer

Streamer je osoba, která zprostředkovává živé vysílání a produkcí svého obsahu se snaží bavit diváky. Jinými slovy by se dal streamer v českém jazyce vysvětlit jako tvůrce samotného obsahu. Za svou práci dostává jedinec od streamovací platformy zaplacen. Finančně se může obohatit i díky samotným divákům. Ti mohou tvůrce ze své vlastní iniciativy podpořit přes platební bránu takzvaným donatem. Slovo donate v nás může vzbouzet, že jde o dar, který má například úlevy na daních, ale donate je pouze slangové označení, které je bráno jako klasický příjem a podléhá dani. Z toho plyne fakt, že streamer může mít streamování jako živnost. Jestli je to jeho jediný příjem nese si tato pozice označení „full time streamer” do češtiny to můžeme přeložit jako “streamer na plný úvazek”. (Pelcová, 2019)

1.5 Streamovací platformy

Streamovací platformy jsou online služby, které poskytují infrastrukturu a nástroje pro tvůrce živého obsahu. Divákům tyto platformy přináší nové možnosti zábavy. Na rozdíl od tradičních médií jako jsou televize nebo rozhlas, streamovací platformy poskytují divákům širší spektrum zábavy a interakce.

Streamovací platformy jsou přístupné na široké škále zařízení, včetně televizí připojených k internetu, počítačů, herních konzol a mobilních zařízení. To umožňuje divákům sledovat své oblíbené streamy prakticky kdykoliv a kdekoliv, což přináší větší flexibilitu a pohodlí ve srovnání s tradičními formami médií. (Kyncl, 2018)

1.5.1 YouTube.com

Platforma YouTube.com byla založená v roce 2005 jakožto internetový video-hosting server, kam může široká veřejnost volně publikovat svá vlastní videa. Od roku 2006 je ve vlastnictví společností Google a Alphabet. Může se pyšnit vysokou návštěvností a denně ji využívá takřka třetina celkových uživatelů internetu po celém světě. Díky své oblíbenosti ovládá polovinu celkového trhu on-line video serverů. Uživatelem této platformy se může stát každý po on-line registraci, která je zcela zdarma. Uživatel zde může videa volně sledovat, ale i nahrávat obsah. Princip zisků této platformy funguje z největší části na reklamě. Publikovaná videa člověk může zhlédnout pouze přes server a není možno je oficiální cestou stahovat do vlastního zařízení. Jestli je někomu nepříjemné sledovat u obsahu reklamy může si zakoupit členství YouTube premium. (Pavliček,2010)

Popularita této stránky neustále roste a nyní je 3 nejnavštěvovanější stránkou internetu. Proto není na místě, aby stránka stagnovala a musí se neustále vyvíjet. Proto i Youtube.com ač to není jeho hlavní náplň, umožnil svým uživatelům live streaming. YouTube živě se stal díky tomu největším konkurentem pro doposud největší streamovací platformu Twitch.tv. Udává nové trendy, které se ostatní streamovací platformy snaží dohonit. Svým tvůrcům například umožňuje živě streamovat v rozlišení 4k, které společnost Twitch.tv ke dni 01.02.2024 neumožňuje. (YouTube.com, 2024)

1.5.2 Kick.com

Kick.com je poměrně mladá platforma, která vznikla na konci roku 2022 rukami spoluzakladatelů Bijan Tehrani a Ed Craven. Jejich motivem byly nepříznivé události, které se dějí na platformě Twitch.tv a brali to jako příležitost udělat stránku, která bude nabízet příznivější podmínky svým tvůrcům. Twitch.tv již delší dobu bojuje se svými tvůrci. Už dlouhou dobu se mu nedaří být samostatně výdělečným a tím odpírá prémiové partnerské smlouvy tvůrcům, nepřehledně mění pravidla live streamingu a má dlouhou čekací lhůtu na centru podpory. Kick.com je již na první pohled konkurentem pro Twitch.tv nejen konceptem obsahu, ale i samotným vzhledem. Stránky si jsou vzájemně velmi podobné a mají stejné uspořádání. Pro porovnání Twitch.tv s nejčastějším typem smlouvy nabízí tvůrcům 50 % celkového zisku, YouTube.com 70% zisku a Kick.com 95% zisku. Do svých začátků uzavřela tato streamovací platforma taky mnoho smluv, ve kterých nabídla velkým tvářím finanční ohodnocení za to, že budou streamovat pouze na jejich platformě. Za velmi krátkou dobu tato

platforma dosáhla 12 milionů aktivních uživatelů. Jenomže i zde máme mnoho stinných stránek, které jsou potřeba zmínit. Platforma funguje pouze krátce a nemá ještě pevné základy pro bezpečné a konzistentní streamování, které mají někteří jako jedinou obživu. Je tedy jasné, že jít streamovat s vidinou dlouhodobého výdělků na tuto platformu je větší risk než u konkurence, která má již zaběhlou existenci a tím i komunitu uživatelů. Dalším problémem je fakt, že platforma je finančně podporována kasinem, které využívá platformu pro propagaci hazardních her. Z důvodu, že streamovací platformy sledují zejména děti a mladiství, můžeme tuto spolupráci označit za silně nemorální. Posledním negativním aspektem jsou velmi benevolentní pravidla pro živě vysílaný obsah. Často se zde tak můžeme setkat s nahotou, násilím nebo jiným nevhodně explicitním obsahem. (Ward, 2023)

2 Streamovací platforma Twitch.tv

Twitch.tv je streamovací platforma, která je určena ke konzumaci a tvorbě živého vysílání. Vlastněná je společností Amazon.com. Tato platforma se může pyšnit vysokou popularitou, která neustále roste a úspěšně tím zastiňuje její konkurenty. K dnešním dnům ji pravidelně užívá až sto milionů unikátních konzumentů. Mezi tyto konzumenty jsou započítáni i samotní tvůrci obsahu.

Na platformě Twitch.tv můžeme tvůrce rozdělit do dvou hlavních typů. Prvním typem jsou profesionální e-sport hráči, kteří streamují pro získání větší popularity. Jejich streamy jsou většinou primárně zaměřené na hraní dané videohry a komunikace s diváky je již druhořadá. Jejich obsah nebývá rozmanitý, a tak většinou i několik let streamují jednu a tu samou hru. (Hardin, 2016)

E-sport je oficiálně uznávaný sport. Jedná se o hraní videoher na profesionální úrovni. (Chaloner, 2020)

Druhým typem jsou neprofesionální hráči, kteří hrají hry pouze pro zábavu. Jde tedy o streamy se záměrem upoutat a zabavit diváky. Jejich obsah je často rozmanitý a hry se střídají. Streamy jsou zaměřené hlavně na komunikaci s diváky. Tito tvůrci mohou svůj herní obsah proložit také IRL streamy (in real life), cooking streamy, art streamy nebo pouze just chattingem. Takovéto vysílání je povětšinou populárnější a má větší sledovanost.

Na hlavní stránce nalezneme přehled vyselektovaných doporučených vysílání podle osobních preferencí diváka. Díky tomu může konzument objevit nové tvůrce, kteří tvoří obsah

podobný těm, co již sleduje. Po levé straně je sloupec již sledovaných tvůrců, který je seřazen od těch nejčastěji sledovaných po ty nejméně sledované.

Krom samotných tvůrců jednotlivců mají své vysílací kanály i společnosti. Ty povětšinou používají živé vysílání k propagování jejich produktů nebo turnajů. (Hardin, 2016)

2.1 Vznik a historie platformy

Streamovací platforma Twitch.tv byla založena v roce 2011, jakožto odnož streamovací platformy Justin.tv. Ta vznikla v roce 2007 pod rukami Justina Kanema a Emmeta Sheara. Z počátku se jednalo pouze o experiment v oblasti nových médií. Prvotně na tuto platformu tvořil obsah pouze samotný zakladatel Justin. Diváci mohli sledovat jeho zážitky z každodenního života. Až později se platforma otevřela veřejnosti a stala se velice rychle populární. V roce 2008 zde mělo účet přes jeden milion uživatelů včetně samotných tvůrců. Hlavní kategorií obsahu zde bylo vysílání her, sportu, hudby nebo společenských událostí. Platforma Justin.tv se spolu s rostoucí popularitou setkala také s negativním problémem týkajícího se vysílání obsahu chráněného autorskými právy, k jehož vysílání tvůrci neměli oprávnění. Po právních sporech s vlastníky autorských práv zamezila platforma živé vysílání tohoto obsahu, což mělo za důsledek stagnaci této platformy. I přes tento negativní vývoj se Emmet Shear rozhodl nadále pokračovat v projektu Justin.tv, ale pracoval už pouze s jednou z jejích částí, kterou byla sekce hraní videoher. Ta totiž jako jediná nadále vykazovala růst. Založil tedy subdoménu gaming.Justin.TV.

Platforma nadále rostla a vyvíjela se a roku 2011 byla představena na herním veletrhu už pod svým novým jménem Twitch.tv (Reckenwald, 2018)

Rok 2014 byl pro Twitch.tv zlomový v tom, že se ho rozhodla odkoupit společnost Amazon.com, Inc. za 970 milionů amerických dolarů. Byl to v historii této společnosti pátý nejdražší obchodní nákup aktiv. Taktéž se oficiálně ukončil provoz platformy Justin.tv a obsah se seskupil pod Twitch.tv. (Ottelin, 2015)

2.2 Komunikace

Pro lepší zážitek ze sledování streamů je nezbytnou součástí komunikace. Ta zde probíhá za pomoci chatu, který vám umožňuje komunikaci s ostatními diváky, ale i samotným streamerem. Streamování na Twitchi je z velké části tvořeno právě reakcí na dění v chatu.

Diváci tam streamerovi mohou dávat podněty, na které on posléze reaguje. Na podněty streamera reagují zase naopak diváci. Toto je pro fungování tohoto konceptu velmi důležité.

Pokud stream sledujete přes prohlížeč, máte chat umístěný v pravé části obrazovky. Pokud sledujete chat na mobilním zařízení přes aplikaci, máte ho pod streamem.

Přes chat máte také možnost finančně podpořit streamera takzvaným „Fanděním“. Jedná se o virtuální měnu, kterou směníte za opravdové peníze přes platformu. Tvůrci poté můžete měnu poslat s příloženou zprávou. Ta se za pomoci bota nahlas přečte. Hlavní výhodou této zpoplatněné komunikace je povětšinou okamžitá reakce tvůrce. Divák tak nemusí čekat na odpověď nebo se bát, že jeho zprávu tvůrce přehlédne. (*Twitch Help Portal*, 2024)

2.3 Role

Na platformě Twitch.tv se setkáte s tím, že každý uživatel si nese nějakou roli. Těch rolí může mít jeden člověk hned několik. V této kapitole bude mým cílem vám role představit a vysvětlit vám, jaké oprávnění s nimi člověk nabyde a jaké povinnosti s nimi přichází.

Tvůrce je označení pro jedince, který tvoří obsah na daném kanále. Krom tvoření obsahu má také povinnost zajistit, aby byl jeho kanál moderovaný a neporušoval zásady komunity. Jeho možnosti jsou neomezené a může komukoliv na jeho kanál odeprít přístup nebo smazat zprávu v chatu. Divákům také může rozdávat role a tím odměnit jejich aktivitu.

Divák je každý, kdo od daného tvůrce sleduje jeho obsah. Divákem se můžete stát, i když nejste na platformě registrovaný. Na kanále sice nemůžete provádět žádné interakce včetně komunikace, ale jste započítán v celkovém počtu diváků.

Předplatitel je člověk, který si na kanále platí členství. Díky tomu má benefity, které si každý tvůrce může nastavit sám. Například může zavést, že na kanále mohou komunikovat pouze lidé, co mají koupené členství. Od platformy Twitch.tv získává výhodu, že se na daném účtu nebudou u vysílání zobrazovat reklamy.

Moderátorem se staneme, když vám tuto roli přidělí tvůrce. Většinou se dává osobě, ke které má tvůrce bližší vztah a může jí důvěřovat. Hlavním úkolem moderátora je moderovat chat. Hlídá, aby všechny zprávy splňovaly zásady komunity, jestliže se tak neděje, je povinen tuto zprávu smazat. Moderátor může na kanále vytvářet také ankety, měnit název streamu a jeho kategorii. Kategorie obsahu streamu umožňuje snazší vyhledávání v algoritmu a tím i odkazuje na aktivitu během vysílání. Pokud někdo opakovaně porušuje zásady komunity, má

moderátor oprávnění mu udělit časové odepření sledovat tento kanál. Časové odepření může být i navždy. Pokud by kanál nebyl moderovaný, porušuje tvůrce zásady komunity a tvůrce může být omezen ve vysílání. Od moderátora se očekává, že bude při vysílání vždy přítomen.

Editor má přístup k hlavnímu panelu kanálu. Díky tomu může stejně jako moderátor upravovat informace o probíhajícím streamu. Narozdíl od něj ale může také spravovat reklamy, zveřejňovat záznamy, stahovat minulé vysílání, mazat klipy a zahajovat reprízy.

VIP jsou cenění diváci, kteří si tento odznak většinou vyslouží zvýšenou aktivitou na streamu. Kdo dostane VIP, opět rozhoduje samotný tvůrce. Díky této roli mohou uživatelé vkládat odkazy do chatu, komunikovat, když je chat pouze pro předplatitele a není ovlivněný zpomaleným režimem chatu.

Umělec je člen komunity, který na kanále spravuje vizuální stránku. Je to například tvůrce emotikonů nebo hudby, která je slyšet na pozadí streamu. (Twitch Help Portal, 02.02.2024.)

3 Twitch.tv a osoby s postižením

Je zde na místě, abychom definovali osobu s postižením. Zdravotní postižení můžeme definovat, jako dlouhodobý, nebo trvalý stav, který nelze léčbou zcela odstranit, lze však nepříznivý dopad zdravotního postižení zmírnit soustavou promyšlených opatření. (H. Hártlová, P. Hartl, 2000)

Postižení ve smyslu pedagogickém zahrnuje jedince všech věkových skupin, kteří mají omezení v oblasti učení, sociálního chování, komunikaci a řeči nebo psychomotorických schopnostech na takové úrovni, že jejich zapojení do běžného života ve společnosti je výrazně omezeno. Tyto osoby vyžadují zvláštní péči poskytovanou speciálně – pedagogickou péčí. Jedná se o různorodé formy postižení týkající se omezení zraku, sluchu, řeči, pohybových funkcí, inteligence, emocionality, která se projevují klinickými symptomy nebo určitými chronickými onemocněními. Kombinace různých typů postižení jsou také častým jevem. (Pipeková, 2006)

Zdravotní postižení můžeme posléze klasifikovat. To však není tak snadné, jak by se mohlo zdát. Stejně jako tomu bylo u nových médií, i zde není definice jednoznačná. Klasifikace se liší napříč názory odborníků. Obecně ale rozlišujeme pouze dva druhy postižení a těmi jsou postižení získaná a postižení vrozená.

Získané postižení vzniklo v důsledku úrazu, po nemoci nebo deformaci. V důsledku úrazu se jedná například o porušení mozku nebo míchy po vážné dopravní nehodě. Po nemoci se jedná například o ochrnutí po klíšťové encefalitidě. Deformace může nastat po špatném držení těla. Příkladem může být skolióza.

Vrozené postižení vzniká v období prenatálním, perinatálním či postnatálním. Vliv na to může mít nemoc matky v těhotenství, genetika, působení nevhodných vnějších jevů. Jako příklad můžeme uvést jedno z nejčastějších postižení, kterým je dětská mozková obrna. (Renotíerová, Ludíková 2006)

Dále můžeme postižení rozdělit na oblasti. Já jsem vůči struktuře této práce rozdělila postižení na:

1. tělesné postižení
2. mentální postižení
3. sluchové postižení
4. řečové postižení
5. zrakové postižení
6. duševní postižení
7. vývojové poruchy učení

Osoby s postižením chtějí stejně jako zdraví jedinci držet krok s dobou. Nezáleží, zda je jejich postižení fyzické, duševní nebo kombinované. Jestli je v jejich kompetenci naučit se alespoň základy obsluhy počítače nebo telefonu, je dokonce nezbytně nutné, aby tuto techniku pro lepší integraci v dnešním světě využívali.

Dnešní moderní doba umožňuje upravit prostředí internetu osobě s postižením na míru stejně jako například bezbariérové bydlení. Tvůrci webových stránek a portálů jdou úpravám jejich obsahu pro osoby s postižením naproti. Je to totiž pro ně snadný způsob, jak získat další konzumenty. Při tvorbě webů se tvůrci musí řídit zákonem dané normy pro přístupnost webů veřejné správy, která je definovaná ve vyhlášce o přístupnosti. K tomu, aby postižení mohli weby plně využívat, jim dopomáhají asistenční pomůcky. Může se jednat o hlasové výstupy, lupy, trackball, speciálně upravené klávesnice nebo Eyegaze technologie.

Pro lidi s postižením je obecně internet pozitivní možností, jak fungovat více jako zdraví lidé. Proto je důležité představit benefity, ale i rizika jeho užívání. (CZ.NIC, 2014)

Jedna z nevýhod je omezené využívání možností internetu. Podle typu a rozsahu postižení budou některé osoby limitovány v jeho možnostech užívání, což může být pro ně velmi frustrující. Osoby se zrakovým postižením se mohou potýkat s problémy s nedostatečnou kompatibilitou čteček, nedostatkem textových titulků nebo nepřehledné grafiky, která může být nevýhodná i jen špatně zvoleným fondem písma nebo použitím barevných škál. Pro osoby s postižením pohybového aparátu může být velmi obtížné manipulovat s technikou, která má malé spínače nebo pohybovat se na webech, které mají odkazy velmi blízko sebe. Hlavní bariérou tedy mohou být obtížně kompatibilní zařízení s alternativními výstupy. Pro jedince se sluchovým postižením je hlavním problémem nedostatek textových alternativ k zvukovému obsahu. Interaktivní webchatty a další konferenční funkce mohou být pro ně nepřístupné, což může ztížit jejich zapojení do online komunikace a interakce. Pro lidi s kognitivním postižením je hlavním problémem nepřehledné uspořádání textu a často proměnlivé prostředí. (Jaeger, 2011)

3.1 Benefity platformy vůči osobám s postižením

Platforma Twitch.tv a jí podobné platformy jsou ve světě lidí s postižením brány jako významný benefit v oblastech socializace a začleňování do společnosti. Může to znít utopicky, protože internet není reálný svět a pak balancujeme na hraně benefitů a rizik, ale díky internetu mají osoby s různým postižením možnosti komunikovat s ostatními lidmi bez ostychu a omezení. Na streamovací platformě se mohou schovat za anonymní přezdívku, pod kterou píšou do chatu a již není na první dojem patrné, že daná osoba může být na vozíku nebo se potýkat například s řečovou vadou, která mu jinak stěžuje komunikaci.

Už kolem přelomu roku 2000 začalo vycházet na povrch, že lidé s postižením hlásí výrazně větší prospěchy z internetu než běžná populace. Jedním z hlavních benefitů je práce z domova. Díky internetu, a tedy i streamovacím platformám, mohou zejména mladí lidé s postižením využít nemožnost běžného povolání ve svůj prospěch. Většinu času totiž tráví doma, a právě ten hraje stěžejní roli, v úspěšnosti na internetu. Vůči streamovacím platformám mohou být skvělými moderátory. Všechny svůj čas totiž mohou trávit doma podle tvůrce. Mohou stříhat videa, editovat náhledy, upravovat informace o streamu a mnoho dalšího. Také jsou ale velmi úspěšní tvůrci. Tím, že je díky zejména tělesnému postižení omezen repertoár jejich zálib mnohdy už od dětství, tíhli do hlubin her a internetu. Díky tomu jsou často velmi dobrými hráči a díky času, který mohou streamovat jsou velkými konkurenty. (Jaeger, 2011)

Dalším velkým milníkem jsou charitativní akce pro lidi s postižením. Zde se jedná o pasivní pomoc těmto lidem, protože málo kdy se někdo s postižením takové akce účastní. Naposledy proběhla takováto velká akce na nadaci Twisten Foundation, která podporuje zejména duševní zdraví teenagerů, ale zaměřuje se také na lidi s handicapem skrz sebevědomí. Nadační stream, který proběhl 15.12.2023 podpořila i česká akciová společnost Sazka. Mimo ni se na streamu podíleli slavní tvůrci. Celková částka činila 3 111 492 korun. (Nadační fond TWISTEN FOUNDATION, 2023.)

V roce 2020 vyšla hra Cyberpunk 2077, díky které se uskutečnil charitativní stream, jehož výdělek šel na pomoc lidem s postižením. Mezi nimi byl i samotný tvůrce Lukáš Poláček, který vystupuje na platformě YouTube.com a nemá část pravé ruky a nohy. Dále zde vystoupí streameři pod přezdívkami Patrikturi, kterému chybí část horní končetiny anebo Martin Rota, který kvůli infekci přišel o část pravé nohy. (Adéla Motlová, 2020)

Komunitní srazy jsou důležitou součástí úspěšnosti streamera, ale i pro člověka s postižením mohou být přínosem. Osoby s postižením se zde mohou seznamovat a navazovat nové sociální vazby v reálném světě. Komunitní srazy, které jsou pořádány streamery dosahují velkých rozměrů. Na sraz streamera Xnapyho dorazilo až 700 lidí. Avšak i tyto komunitní srazy nejsou jenom benefitem. Mezi rizikové faktory, které jsou zpracovány níže, řadíme častou konzumaci nepřiměřeného množství alkoholu. Alkohol má při častém a nepřiměřeném množství negativní vliv na naše zdraví. Obzvláště rizikovou skupinou jsou lidé s duševním postižením a některé se zdravotním postižením. (Havránková, 2022)

3.2 Rizika platformy vůči osobám s postižením

Mezi jedno z největších rizik užívání platformy Twitch.tv se jistě musí zařadit závislost. Závislost na internetu, která nese název netolismus, může postihnout kohokoliv z nás, a hlavně se velmi často dotýká osob s postižením. (Blinka a kol.,2015)

Nadměrné užívání této platformy může vést k fyzickým, psychickým, ale i sociálním rizikům. Naruší mezilidské vztahy, prohlubuje úzkosti a vede k zhoršováním problémů v oblasti komunikace a paměti. Osoby s postižením musí často podstupovat pravidelné rehabilitace, či jinak aktivně kompenzovat své dysbalance. Avšak nadměrným užíváním této platformy prohlubují naopak špatné postavení těla a sedavý způsob života. Častým sledováním monitoru

je také zvýšené riziko nemocí zraku a epilepsie. Závislost na internetu často vytlačuje jiné zájmy a koníčky. (Státní zdravotní ústav, 2020)

Při časté komunikaci s jinými jedinci na internetu může dojít k pocitu, že má osoba dostatečné množství přátel a sociálních interakcí. V reálném životě to tak ale není, a naopak může dojít k dlouhodobému zanedbávání mezilidských vztahů. Krom zanedbání mezilidských vztahů může docházet také k zanedbání životně nezbytně důležitých potřeb jako je pohyb, spánek a strava. (Blinka a kol.,2015)

Dalším rizikem je bezpečnost. Internet a s ním i streamovací platformy nejsou zabezpečené tak, aby zejména lidé s mentálním postižením se na nich mohli volně pohybovat bez omezení. Na internetu se mohou snadno zaplést do situací, že budou oběťmi podvodů, kyberšikany, phishingu, vydírání nebo kybergroomingu. (Kožíšek, Písecký, 2016)

Nedostatečné vzdělání ohledně financí je další z rizik. Finanční gramotnost zejména u lidí s mentálním postižením mnohdy není dostatečná. Přitom mohou oni sami být majiteli vlastních bankovních účtů a karet. Může se tak stát, že z důvodu nerozvážnosti utratí na internetu peníze, které jim potom budou chybět na nezbytně nutné věci. (Asociace vzdělavatelů v sociální práci, 2009)

Nepravidelný spánkový režim je dalším z častých rizik uživatelů internetu a tím i streamovací platformy Twitch.tv. Lidé kvůli práci nebo zábavě koukají do obrazovky až do pozdních hodin. Někteří dokonce tráví čas u obrazovky až do hodin ranních, ač ráno brzo vstávají. Tímto nedostatečně dlouhým spánkem si vytvoří spánkový deficit. Sledováním počítače, mobilního zařízení nebo televize před spaním přitom prodlužuje čas, než se danému jedinci podaří usnout. Většina uživatelů, kteří sledují/tvoří obsah na počítači, mobilním zařízení nebo televizi mají o jednu hodinu prodlouženou dobu, než se jim podaří usnout, oproti uživatelům, kteří před spaním nekoukají na obrazovky počítačů, mobilů, nebo televizí. Pro lidi s postižením je přitom spánek velmi důležitý. Při nedostatečném spánku se tělo neregeneruje, ale také to napomáhá k rozvoji duševních onemocnění. (Spitzer,2016)

Spánkový deficit nebo také spánková deprivace je stav, kdy osoba nespí dostatečný počet hodin. Toto zanedbávání spánku má přitom silně negativní vliv na naše zdraví, náladu i sociální život. (Walker, 2017)

4 Praktická část práce

Praktická část této bakalářské práce je rozdělena do 6 podkapitol. V první kapitole je vysvětlená metodologická struktura této práce. V druhé podkapitole je dopodrobna popsán zvolený výzkumný nástroj a průběh šetření. Třetí podkapitola díky charakteristice výzkumného vzorku odkrývá hlavní rysy respondentů. Vymezení hlavního výzkumného cíle se nachází ve čtvrté podkapitole. Pátá podkapitola představuje dílčí výzkumné cíle a hypotézy. Šestá podkapitola se věnuje analýze dat. V poslední sedmé podkapitole je vyhodnocení hypotéz.

4.1 Metodologická struktura práce

Skrz povahu tématu této bakalářské práce a možnost týkající se hojného množství respondentů byl zvolen kvantitativní výzkum. Za nejvíce vhodnou metodou sběru dat byl vybrán dotazník.

Kvantitativní výzkum je metoda vědeckého výzkumu, která využívá libovolné výběry, experimenty a strukturovaný sběr dat jako jsou testy, dotazníky nebo pozorování. Tato metoda umožňuje měřit a předpovídat lidské chování. Kvantitativní výzkum je založen na hypoteticko-deduktivním modelu. Jeho struktura obsahuje v první části teorii, která formuluje obecné tvrzení. V druhé části se dedukcí stanoví hypotézy. Následně se v třetí fázi uvádějí operační definice, což jsou konkrétní popisy toho, co se bude měřit a jak, aby bylo možné pozorovat jednotlivé proměnné. Čtvrtá fáze obsahuje měření. V předposlední fázi jsou testovány hypotézy pomocí empirických dat získaných měřením. Nakonec se v poslední fázi výsledky testování vztahují zpět k teorii, což umožňuje ověřit platnost formulovaných hypotéz a případně je rozvinout o další teoretické poznatky. (Hendl, 2023)

4.2 Výzkumný nástroj a průběh šetření

Jako výzkumný nástroj jsem zvolila metodu dotazníkového šetření. Byla jsem si jistá, že ač je cílová skupina poměrně konkrétní, dokáží díky mému vlivu na platformě dosáhnout adekvátního počtu respondentů. Dotazník byl spuštěn 26.3. 2024 a ukončen 5.4. 2023. Za tento časový úsek bylo nasbíráno 212 relevantních odpovědí. Pro jejich získání jsem oslovila kromé mé komunity i komunity ostatních streamerů (Agraelus, Andullie, Arennthia, CzechCloud, Dino_Dodo, Fluffcz, Patrikturi, JoranTheViking, Strikeros, FattyPillow, ArcadeBulls, Charmiie, Marty_vole, Scavenger_cz, Drok_Alar a Christeenee). Díky takto širokému spektru

streamerů jsem přesvědčena, že se mi dotazník podařilo dostat k většině pravidelných uživatelů. Usoudila jsem, že skrze takto velký dosah by byla delší doba, po kterou by byl dotazník aktivní, kontraproduktivní a mohlo by dojít ke zkreslení dat. Získaný počet respondentů naplnil mé očekávání. Po ukončení dotazníku jsem získané informace podrobila analýze a tím mohla potvrdit nebo také vyvrátit své hypotézy.

4.3 Charakteristika výzkumného vzorku

Cílová skupina pro tento výzkum byla tvořena osobami s postižením, které jsou aktivní na streamovací platformě Twitch.tv. Můžeme ji charakterizovat podle pohlaví, kdy se šetření zúčastnilo 20,3 % žen a 79,7 % mužů. Tato výrazná převaha mužského pohlaví odpovídá všeobecnému genderovému složení na této streamovací platformě. V tabulce níže je znázorněno genderové vyvážení pohlaví.

Tabulka 1: Charakteristika respondentů dle pohlaví

Charakteristika dle pohlaví		
	Počet	Percentil
muž	169	79,7%
žena	43	20,3%

Dále můžeme výzkumný vzorek charakterizovat dle věku. Škála, ve které se pohybují věkově respondenti, je od 13 do 56 let. Nejčetnější zastoupení je v rozmezí 20 až 28 let. V součtu v tomto věkovém rozmezí se pohybovalo 106 respondentů a dělá to přesně 50 % z celkového počtu. Věkovým průměrem respondentů je 28,5 let.

Tabulka 2: Charakteristika respondentů dle věku

Charakteristika dle věku					
Věk	Četnost	%	Věk	Četnost	%
13	1	0,5%	34	8	3,8%
15	2	0,9%	35	5	2,4%
16	1	0,5%	36	1	0,5%
17	5	2,4%	37	6	2,8%
18	5	2,4%	38	2	0,9%
19	7	3,3%	39	2	0,9%
20	5	2,4%	40	5	2,4%
21	14	6,6%	41	3	1,4%
22	8	3,8%	42	2	0,9%
23	12	5,7%	43	1	0,5%
24	14	6,6%	44	1	0,5%
25	9	4,2%	45	1	0,5%
26	13	6,1%	46	3	1,4%
27	16	7,5%	47	1	0,5%
28	15	7,1%	48	1	0,5%
29	8	3,8%	49	1	0,5%
30	9	4,2%	50	1	0,5%
31	9	4,2%	52	2	0,9%
32	7	3,3%	56	2	0,9%
33	4	1,9%			

4.4 Vymezení hlavního výzkumného cíle

Hlavním cílem tohoto výzkumného šetření je zjistit jakou roli zastává člověk s postižením na streamovací platformě Twitch.tv, specificky pak na analýzu výskytu konkrétních forem postižení mezi uživateli a jaké jsou jejich následné limity v užívání této platformy. Získat benefity, které osobám s postižením přináší sledování živého obsahu a případná rizika, se kterými se mohou setkat ve virtuálním prostředí.

4.5 Dílčí cíle a hypotézy

Prvním dílčím cílem tohoto výzkumu je charakterizovat osobu s postižením na streamovací platformě Twitch.tv. Zjistit průměrný věk respondentů, jejich pohlaví a jaká forma postižení je v jejich řadách v nejčastějším zastoupení.

H1: V rámci lidí s postižením je na platformě Twitch.tv více mužů než žen.

Obecně hraní počítačových her je stále v České republice více dominantou mužského pohlaví. Díky tomu, že Twitch.tv je poměrně konzervativní platforma, zde stále převládá nadbytek sledovatelů mužského pohlaví.

Druhý dílčí cíl je zjistit důvod, proč osoby s postižením začaly navštěvovat streamovací platformu Twitch.tv.

Za dobu mého působení na platformě jsem se setkala s důvody, proč lidé s postižením začali tuto platformu navštěvovat. Nejčastěji jsem se setkávala s důvodem, že lidé s postižením využívají anonymitu chatu a chodí se zde ukrýt. Nahrazují si tím socializaci, protože je to pro mě snazší než komunikace s lidmi v reálném světě. Je to pro ně snazší, protože v psané formě projevu není viditelné jejich postižení. Například lidé s řečovou vadou, kterým není příjemné mluvit s lidmi v reálném světě, mohou mít Twitch.tv jako náhradu sociálních vazeb, jelikož je tam upřednostňovaná písemná forma projevu a nejsou tam tedy oproti zdravým jedincům nijak limitováni. Výhoda živého vysílání je, že přináší okamžitou zpětnou vazbu a tím je velmi podobná reálné komunikační interakci.

Dalším častým aspektem bylo vyplnění volného času. Člověk s postižením může být v reálném světě velmi limitován. Nemůže dělat tolik koníčků a prací jako zdravý jedinec. Sledování živého obsahu však není náročné. Díky omezením mají velmi často nadbytek volného času, který nemají kvůli limitaci postižení, jak vyplnit. Osoby s tělesným, sluchovým, řečovým nebo zrakovým postižením mohou obsah sledovat takřka bez limitů. Osoby s duševním postižením mohou využít toho, že obsah mohou sledovat ve svém přirozeném prostředí. Mohou se tedy vyhnout jiným lidem, pokud mají například úzkostné stavy, že nemohou opustit místo bydliště, či mluvit s jinými lidmi. To naráží na další fakt, že lidé s postižením zde nejsou oproti reálnému světu tak limitováni. V mé komunitě diváků se nachází i osoby, které mohou volně pohybovat pouze hlavou. Tito jedinci často začnou čas vyplňovat četbou nebo sledováním filmů, avšak Twitch.tv dokáže v tomto uspokojit daleko více jejich

potřeb najednou. Krom zábav a vyplnění volného času se zde také mohou soustavně vzdělávat, socializovat nebo objevovat nové zájmy.

Lidé je zde nehodnotí. Osoby s postižením se mohou v reálném světě potýkat s nepříjemnými pohledy či dokonce posměšky a narážkami. Nemusí se díky tomu cítit příjemně a mají pocit, že je lidé vnímají negativně. Jsou okolí na obtíž a mohou překážet. Proto je důležité poukázat na to, jak se lidé na této platformě cítí a jak je vnímají ostatní.

H2: Převažujícím důvodem, proč osoby s postižením začali sledovat streamovací platformu Twitch.tv je socializace.

Češi tráví značné množství času na sociálních sítích. (AMI Digital Index 2023 - AMI Digital, 2023), což může vést k omezení sociálních interakcí v reálném světě a posunutí preferencí ve směru komunikace prostřednictvím internetu a online platform.

Třetím dílčím cílem je zjistit kolik času lidé tráví na streamovací platformě Twitch.tv a zda sledují aktivně i jiné streamovací platformy.

Díky svému nadbytku volného času se lidé s postižením mohou uchýlovat k nadměrnému trávení času na internetu. Lidé, kteří aktivně a nadměrně sledují živý obsah na platformě Twitch.tv, mohou takto aktivně navštěvovat i jiné streamovací platformy.

H3: Osoby s postižením, co tráví více času na platformě Twitch.tv, častěji navštěvují i jiné streamovací platformy.

U osob, které tráví zvýšené množství na internetu, lze předpokládat vyšší rozmanitost navštívených online stránek, včetně streamovacích platform.

Čtvrtým dílčím cílem je zjistit, jakou roli osoby s postižením na streamovací platformě Twitch.tv vykonávají a zda jsou za ni finančně odměněni.

Pro lidi s postižením může být náročné najít vhodnou pracovní činnost. Mohou být limitováni omezenou pracovní dobou, časově náročnými rehabilitacemi nebo terapiemi. Jejich postižení je může samo o sobě limitovat natolik, že nemohou práci vykonávat vůbec a musí žít z invalidního důchodu a příspěvků. Nová média však přinesla spolu s inovacemi i nové pracovní nabídky. Ty často lze vykonávat z místa svého bydliště a nejsou tělesně náročné. Osobám s postižením se tak otevřely nové možnosti, kde se mohou uplatnit.

Oproti zdravým jedincům mohou být tyto osoby časově více flexibilní, což vyhovuje tvůrcům napříč platformami. Mohou se tak stát jejich moderátory, editory nebo dokonce oni

sami mohou začít vytvářet vlastní obsah. Zisky, které získají, mohou být dle výše přivýdělku nebo i plnohodnotnými příjmy.

H4: Finanční odměna za působení na platformě Twitch.tv je častější u sledujících vykonávajících roli moderátora.

Role moderátora sebou přináší povinnosti, které jsou často nad rámec povinností běžného konzumenta obsahu. Předpokládám, že za tyto nadstandartní povinnosti jsou častěji finančně odměňováni.

Poslední pátý dílčí cíl je zjistit v jakém množství se osoby s postižením setkávají s rizikovými faktory a jak je subjektivně vnímají.

Kyberprostor není bezpečné místo a lidé s postižením mají predispozice na to, aby mohli být těmito rizikovými jevy napadeni. Například lidé s duševním postižením mohou být více náchylní k sebedestruktivním jevům potom, co se setkají s kyberšikanou, vydíráním nebo flamingem. Osoby, které mají snížený intelekt mohou naopak být obětmi phishnignu nebo kybergroomingu. I na platformě Twitch.tv dochází k chatu k slovním útokům. Samotní tvůrci toto chování mnohdy podporují. Tím, že jsou lidé schováni za anonymní nicky, to může u některých vést k pocitu, že za obrazovkou vlastně nesedí reální lidé. Přitom tam naopak může sedět někdo, komu může toto chování ublížit.

H5: Osoby s postižením, které se setkaly s rizikovými jevy na platformě Twitch.tv se cítí méně bezpečně v porovnání s osobami, které se s nimi neseťkaly.

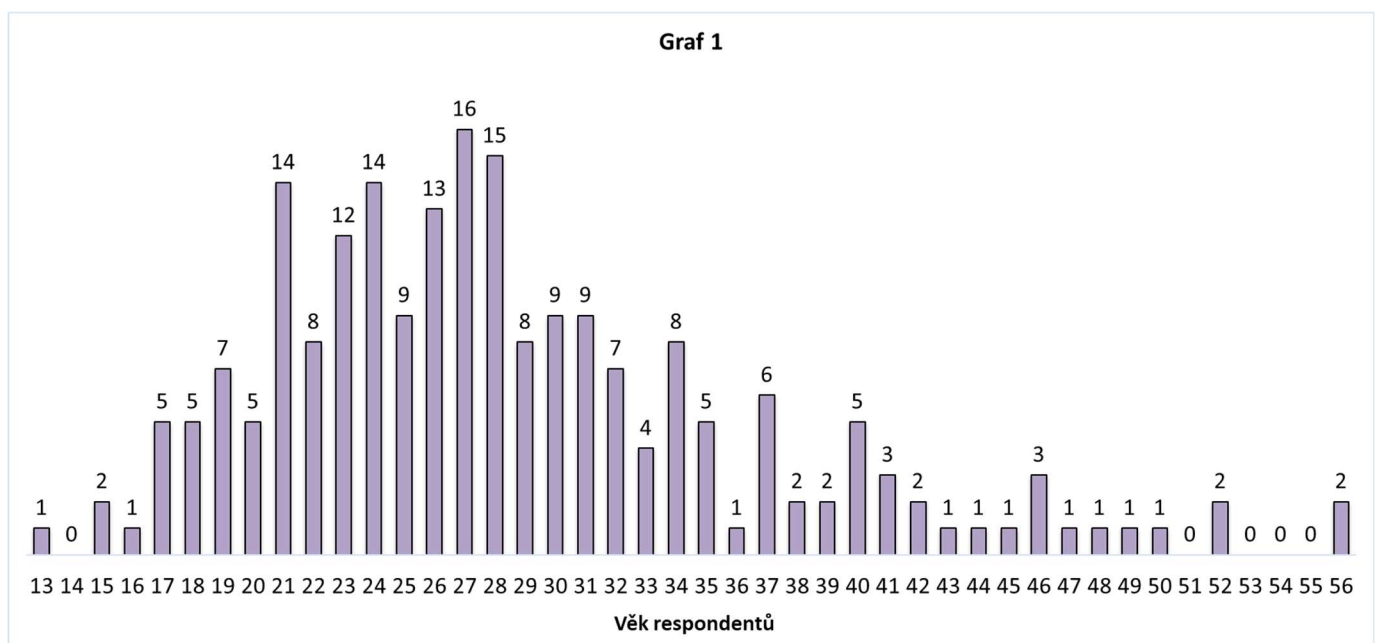
Setkání s rizikovými jevy v online světě může mít za důsledek ztrátu pocitu bezpečí. Předpokládám, že tento fenomén lze aplikovat i na platformu Twitch.tv.

4.6 Zpracování a analýza dat

První část dotazníku se vztahuje k dílčímu cíli, kterým je charakterizovat osobu s postižením na streamovací platformě Twitch.tv. První hypotézu, která má za cíl poukázat na to, zda Twitch.tv navštěvují více ženy než muži, zde budeme přijímat nebo naopak zamítat po vyhodnocení třech podstatných otázek.

Otázka 1: Kolik Vám je let?

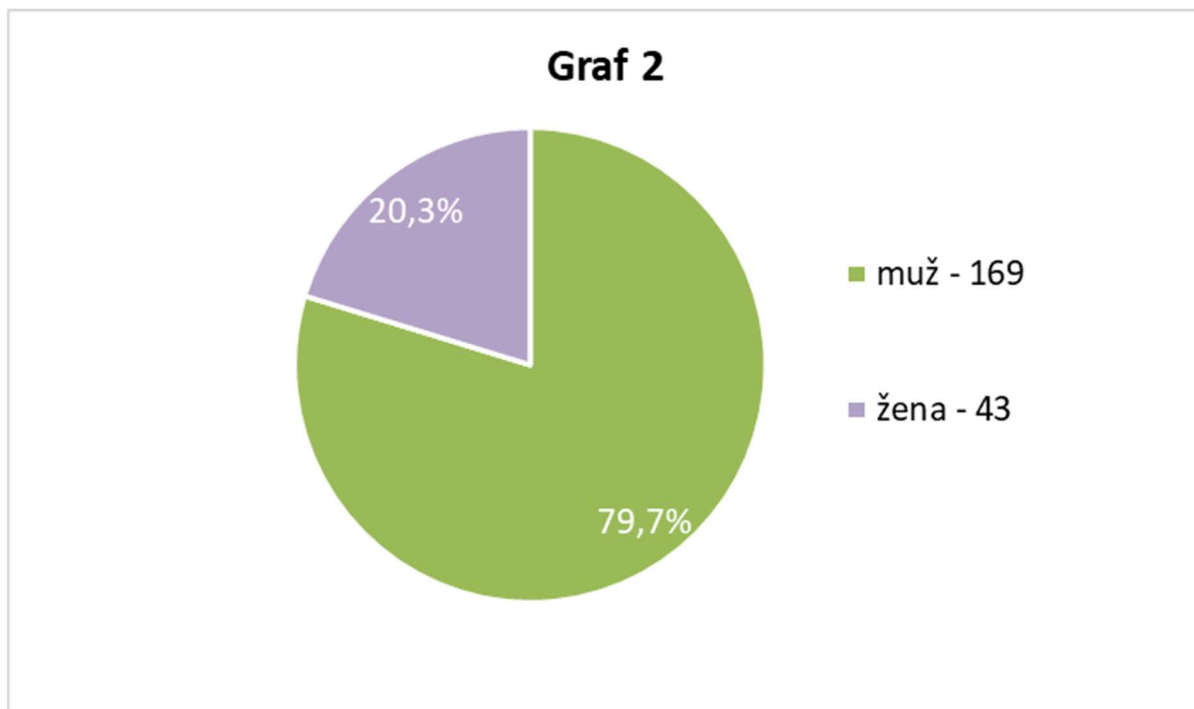
Graf 1: Kolik Vám je let?



Z tohoto grafu 1 vyplývá, že věkový rozptyl respondentů je od 13 do 56 let. Průměrný věk je přitom 28,5 let. Skrz toto lze vyvodit, že streamovací platformu Twitch.tv navštěvují nejčastěji uživatelé ve věkové kategorii adolescence (15-20 let) a dospělost (20-30 let).

Otázka 2: Jakého jste pohlaví?

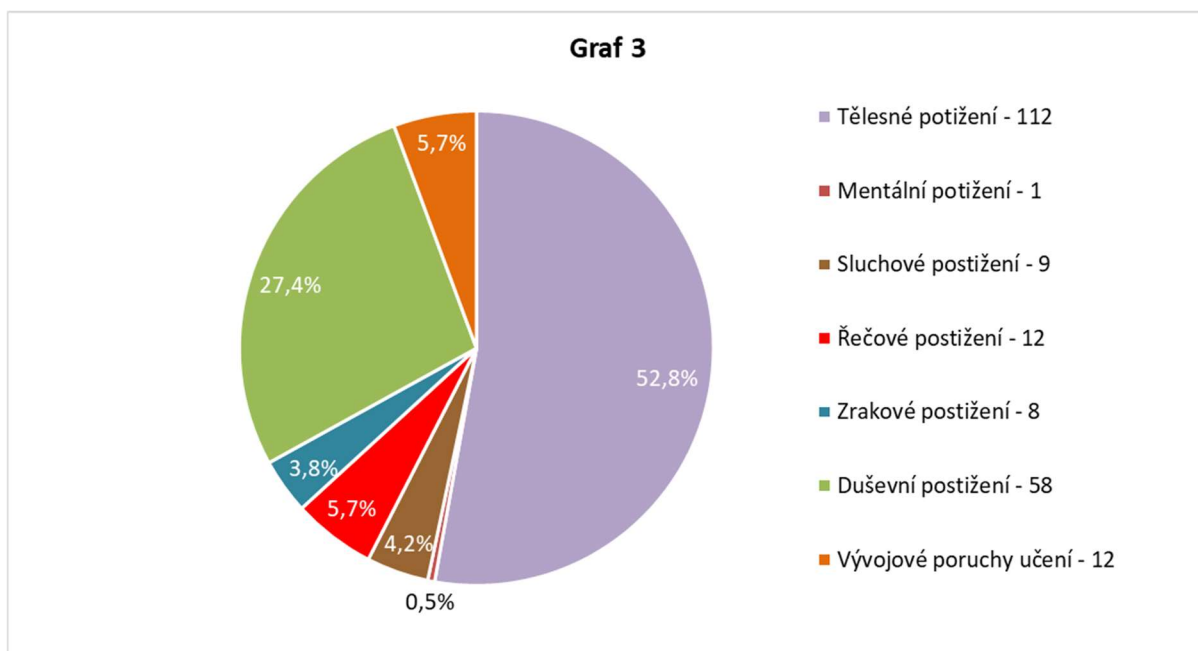
Graf 2: Jakého jste pohlaví?



Na grafu 2 můžeme vidět opravdu výrazný rozdíl mezi zastoupení ženského a mužského pohlaví. Ženy jsou zde v zastoupení 43 respondentek, což je 20,3 %. Oproti tomu jsou zde muži v zastoupení 169 respondentů, což je 79,7 %. Tento jev, kdy na platformě Twitch.tv převažují muži nad ženami, lze interpretovat v kontextu historického vývoje této platformy. Twitch.tv, původně založený jako platforma pro streamování videoher, si v průběhu let vytvořil silnou komunitu především mezi mužskými diváky, protože hraní videoher tradičně přitahuje více mužů než žen. Důvodem tohoto genderového rozdělení je částečně historický vývoj her jako zábavního průmyslu, který byl tradičně zaměřen více na mužskou populaci než ženskou. Přestože se v posledních letech situace mění a videohry se stávají stále více oblíbené mezi ženami, stále se zde vyskytuje výrazná nerovnováha. V dlouhodobém horizontu se domnívám, že je možné očekávat, že se i genderové zastoupení vyváží. Ač už bude stoupat oblíbenost her mezi ženami nebo z důvodu, že se obsah na Twitch.tv bude měnit.

Otázka 3: Jaká je vaše diagnóza?

Graf 3: Jaká je vaše diagnóza?



Graf 3 nám znázorňuje formy postižení, které se u lidí na platformě Twitch.tv vyskytují. Nejčastější formou postižení je zde prokázáno tělesné postižení se zastoupením 52,8 %. Druhotnou nejčastější formou je duševní postižení s 27,4 %. Potom můžeme pozorovat velký skok a třetí formou je postižení řečové s 5,7% zastoupením. Sluchové postižení tvoří 4,2 % a předposlední je postižení zrakové s 3,8 %. Jako poslední postižení je zde postižení duševní. To uvedl z 212 tázaných pouze 1. Tušila jsem, že toto postižení nebude časté, protože lidé, kteří mají tuto formu postižení povětšinou nejsou schopni své postižení reflektovat.

Dle mého názoru jsou zde osoby s tělesným postižením v takovémto četném zastoupení díky tomu, že je fungování z pohledu konzumenta obsahu na platformě na rozdíl od jiných forem postižení tolik nelimituje. Pro příklad člověk se sluchovou nebo zrakovou vadou je limitován, protože obraz a zvuk je podstatný pro konzumaci obsahu. Twitch.tv zároveň těmto osobám neposkytuje možnosti titulků, zvětšení textu v chatu apod. Dále má tato forma postižení samozřejmě větší rozptyl než formy jiné.

Tabulka 3: nejčastější postižení

Nejčastější postižení		
Tělesné postižení	Četnost	%
Dětská mozková obrna	24	21,4%
Tělesné postižení úrazem	51	45,5%
Svalová dystorfie	8	7,1%
Jiné	29	25,9%
Mentální postižení	Četnost	%
Lehká retardace	1	100,0%
Sluchové postižení	Četnost	%
Praktická hluchota	5	55,6%
Středně těžká nedoslýchavost	3	33,3%
Lehká nedoslýchavost	1	11,1%
Řečové postižení	Četnost	%
Koktavost	6	50,0%
Dysartrie	3	25,0%
Dyslalie	2	16,7%
Patolalie	1	8,3%
Zrakové postižení	Četnost	%
Slabozrakost	5	62,5%
Šedý zákal	2	25,0%
Atrofie zrakového nervu	1	12,5%
Duševní postižení	Četnost	%
Úzkostné poruchy	34	58,6%
Aspergrův syndrom	7	12,1%
ADHD	7	12,1%
Jiné	10	17,2%
Vývojové poruchy učení	Četnost	%
Dyslexie	8	66,7%
Dysgrafie	3	25,0%
Dyskalkulie	1	8,3%

V tabulce 3 jsou vypsané nejčastější zástupci postižení, které se k dané formě v dotazníku vyskytovali. Nejvíce respondentů mají postižení způsobeno úrazem v průběhu života. Z tělesných postižení je to přesně 45,5 %. Dále zde v častém zastoupení jsou také úzkostné poruchy, které mají negativní dopad na naše psychické, ale i fyzické zdraví. Ovlivňují také naše sociální vazby a snižují celkovou kvalitu života.

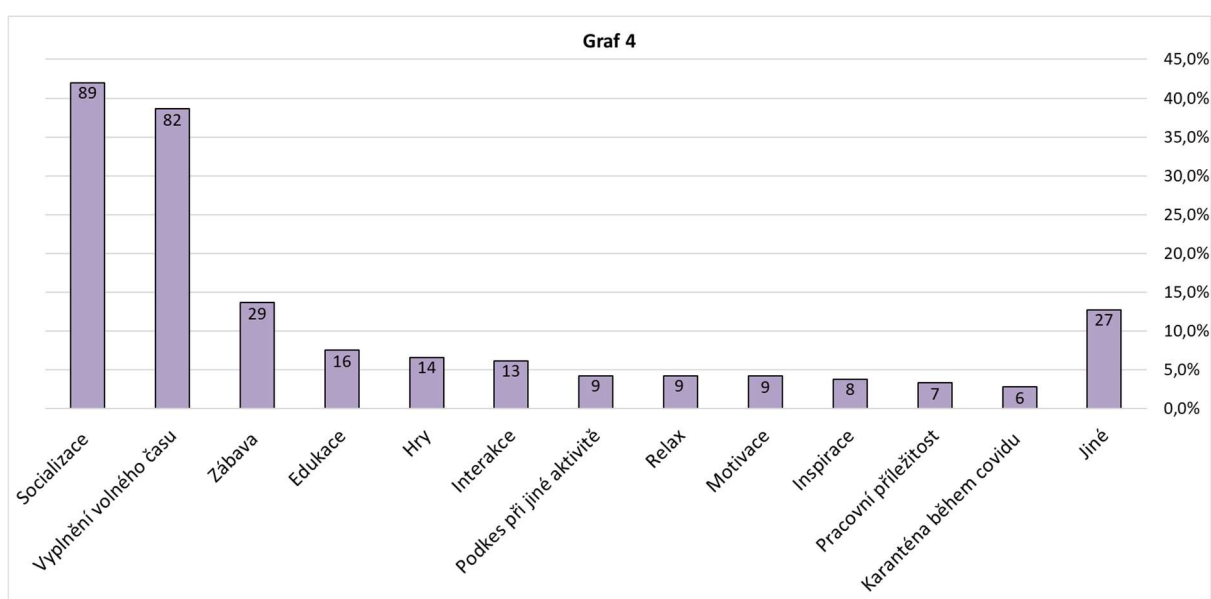
Ján Praško, Jana Prášková a Jana Vyskočilová ve své knize Úzkosti a obavy uvádí, že lidé s úzkostí, která je dlouhodobá a není vázána na konkrétní situace nebo objekty se projevuje nepřiměřenou reakcí i na slabé stresory, neustálým vnitřním napětím, trápením se maličkostmi,

stálou nerozhodností, podrážděností, nadměrnou únavou až vyčerpaností a bolestmi hlavy, bušením srdce, poruchami spánku, svalovým napětím, třesem, závratěmi, výjimkou nejsou ani panické epizody. (Práško, Prašková, Vyskočilová 2012)

Druhá část dotazníku se vztahuje k dílčímu cíli, proč osoby s postižením začaly navštěvovat streamovací platformu Twitch.tv. Pro přijetí nebo zamítnutí hypotézy, že převažujícím důvodem, proč osoby s postižením začaly sledovat streamovací platformu Twitch.tv je socializace, bude nutno znát odpověď na níže 6 položených otázek.

Otázka 4: Co vás přimělo sledovat tento druh obsahu?

Graf 4: Co vás přimělo sledovat tento druh obsahu?



Na grafu 4 můžeme vyčíst, že nejčastějším důvodem je socializace, což uvedlo jako odpověď 42 % respondentů. Hned vzápětí vyplnění volného času, které uvedlo 38,7 % respondentů. Na třetím místě byla zábava, kterou uvedlo 13,7 % respondentů. Překvapilo mě, že zde také zmínilo 9 respondentů motivaci. Odpověď na tuto otázku byla otevřená. Všechny odpovědi byly rozřazeny do těchto kategorií. Níže jsou v tabulce 4 uvedeny nejzajímavější obsáhlé odpovědi, které byly v dotazníku.

Tabulka 4: Nejrelevantnější odpovědi k otázce 4

Co Vás přimělo začít sledovat tento druh obsahu?	
Respondent č.8	"Ráda kreslím a učím se novým technikám nebo způsobům. Potom taky jsem přišla na livestreamy z toho důvodu, že jsem hledala podporu a trochu i motivaci k tomu, abych se navrátila do normálního zdravého života. Za to musím poděkovat pár tvůrkyním, že mě v tom takhle pomáhají a motivují."
Respondent č.72	"Koktání ovlivňuje mé schopnosti komunikace iRL. Twitch jsem objevil před 6 lety přes streamera Agraeluse. Měl jsem to jako vypnění času. Postupně ho zde trávím víc, protože je pro mě nekonfortní mluvit venku s lidmi. Takže i ta socializace. Popravdě si jí Twitchem dost nahrazju. Pomohlo mi to také při úzkostech. Ty byly často spojené právě s komunikací s lidmi."
Respondent č.149	"Od útlého věku jsem koukal na YouTube a později díky Agraelusovi přešel na Twitch. Po upoutání na invalidní vozík jsem zde začal trávit více času, abych vyplnil volný čas."
Respondent č.153	"Na Twitch jsem přišel v době kdy to vůbec ještě nebyl Twitch ale Justin TV někdy v roce 2019-2010 někdy až do roku 2013 jsem tuto platformu objevoval a zjišťoval informace a někdy v roce 2014 jsem se více začal zajímat o pozici moderátora/editora na Twitchi díky streamerovi Dans Gamingovi který byl jeden z největších streamerů té doby."
Respondent č.208	"Začalo to sledováním zájmových videí na YouTube, následně tvůrce začal na stejné platformě i streamovat a později i doplňkově streamoval na Twitchi. Kultura Twitche potom zajistila, že jsem začal poznávat další tvůrce a stal se z toho sociálně-informační kanál o událostech v mé sociální bublině. Dá se říct, že to nahradilo sledování tradiční televize, která nevládá pokrývat specifické zájmy mladších generací, respektive když už je pokrývá, tak obvykle právě na internetových platformách."

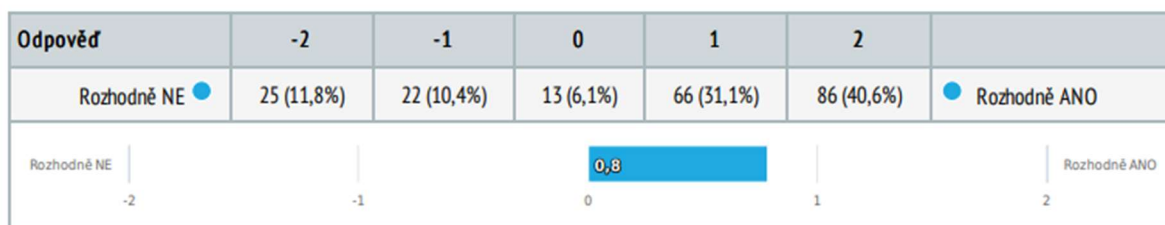
Je zde na místě vysvětlit pojem „IRL“ jedná se o zkratku „In real life“, která se slangově využívá mezi hráči k označení situace, která probíhá mimo internet. Pro příklad zde můžu uvést větu „Tak mi to řekneš pak IRL ve škole, teď hraj.“

Otázka 5: Nahrazujete si sociální interakce sledováním živého obsahu?

Graf 5: Nahrazujete si sociální interakce sledováním živého obsahu?

5 Nahrazujete si sociální interakce sledováním živého obsahu?

Sémantický diferenciál, zodpovězeno 212 x, nezodpovězeno 0 x



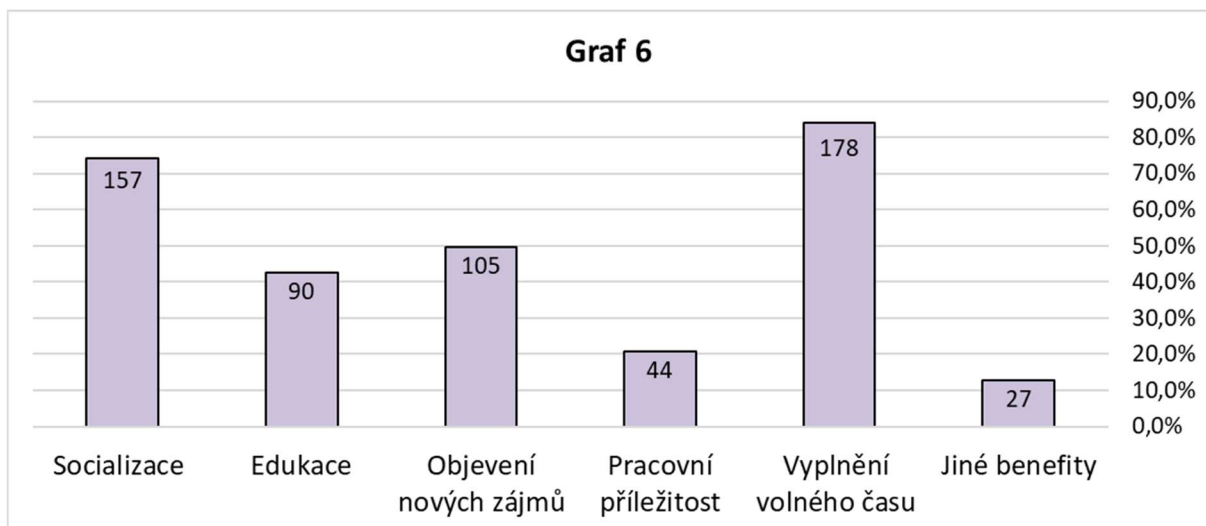
V tomto Grafu 5 vidíme škálu, kde lidé reflektují, zda si nahrazují sociální interakce sledováním živého obsahu. Tím, že zde jedinec může za pomoci chatu komunikovat s ostatními, to k tomu může svádět. Avšak nahrazování sociální interakce na internetu má za

následek sociální izolaci. Lidé potom mohou mít problémy s komunikací s ostatními lidmi, pocity osamělosti a úzkosti. Mohlo by to vyústit v sociální fóbii.

Osoby s diagnózou sociální fobie doprovází silný pocit nervozity a napětí v interakci s ostatními lidmi. Tyto osoby jsou charakterizovány obavami z potenciálního hodnocení v oblasti jejich vzhledu, chování a charakterových vlastností. Projevují přehnanou úzkost ohledně toho, jak jsou vnímány ostatními a obávají se negativního hodnocení. Sociální fobie jim významně komplikuje kvalitu života, zejména u mladší populace a negativně ovlivňuje akademické a profesní aspirace. Osoby, které mají sociální fobii mohou mít potíže se vzděláváním, integrováním do pracovního prostředí, navazováním mezilidských vztahů s vrstevníky a v budování partnerských vztahů. (Praško, Holubová, 2017)

Otázka 6: Jaké vnímáte benefity při pravidelném navštěvování této platformy?

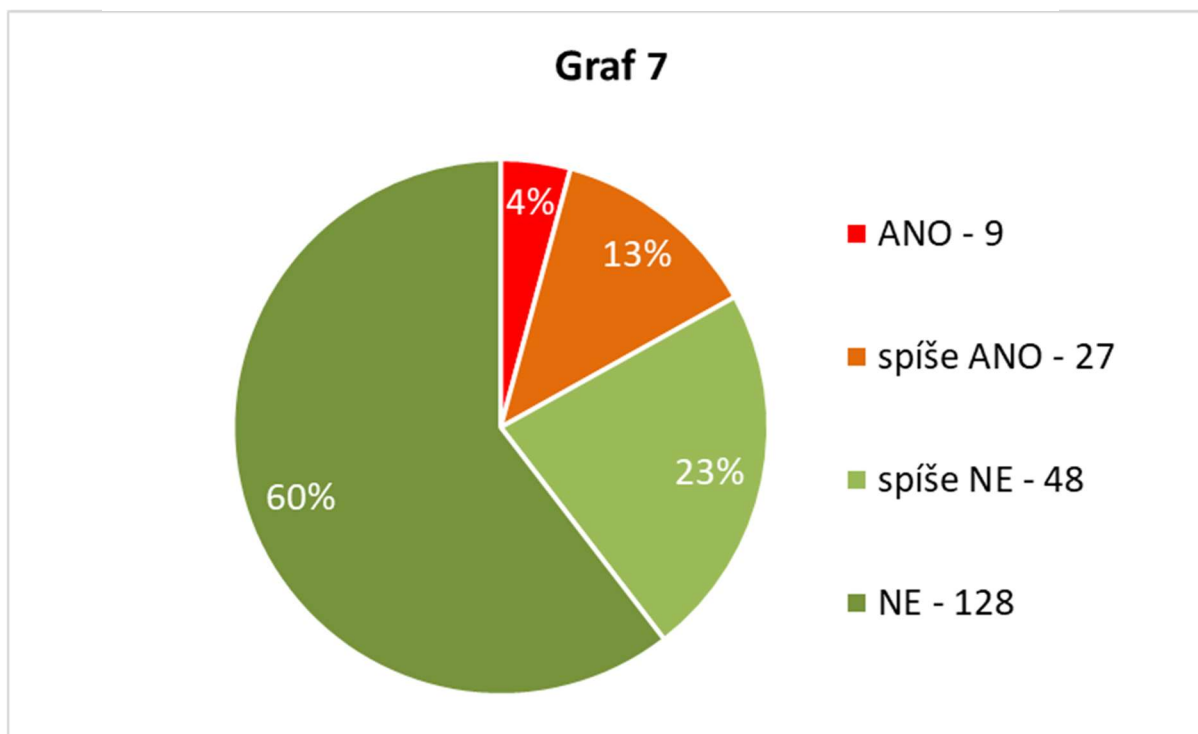
Graf 6: Jaké vnímáte benefity při pravidelném navštěvování této platformy?



V grafu 6 respondenti na rozdíl od grafu 5 již odpovídali na předem stanovené možnosti. V nejčetnějším zastoupení zde bylo vyplnění volného času. To vybralo až 84 % respondentů. Na druhé pozici byla socializace, kterou vybralo 74,1 % respondentů. Objevování nových zájmů vybralo 49,5 % respondentů. Pracovní příležitost vybralo 20,8 %, což subjektivně vnímám jako velmi vysoké % lidí s postižením, co si sledováním nebo tvorbou živého obsahu mají zájem finančně obohatit. Mezi jiné, které tvořilo z celkových odpovědí 12,7 %, bylo zařazeno opustit platformu bez následků, svoboda, zábava, zlepšení komunikačních dovedností, nabytí energie, zlepšení psychického stavu, najít partnera, bezpečné místo, úkryt a potlačení úzkostí.

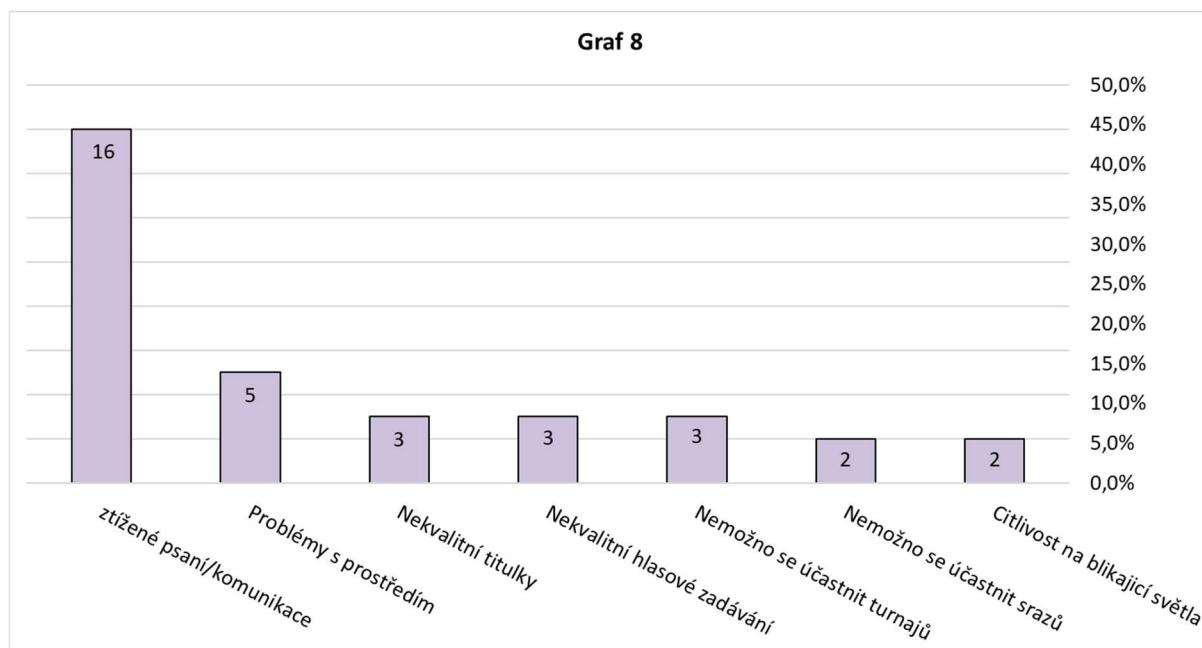
Otázka 7: Přijdete si Vaším postižením limitován i vůči pohybu na této platformě?

Graf 7: Přijdete si Vaším postižením limitován i vůči pohybu na této platformě?



Graf 7 nám ukázal, zda si lidé s postižením na platformě Twitch.tv přijdou limitováni. Většina, kterou tvoří 60 % respondentů vybrala možnost NE. To dle mého skvěle poukazuje na fakt, že se lidé s postižením na tuto platformu uchylují právě z toho důvodu, že zde nejsou nijak limitováni. 23 % respondentů odpovědělo SPÍŠE NE, kterou zvolili uživatelé, kteří se sporadicky s omezením setkají, ale nelimituje to jejich užívání. 13 % respondentů zvolilo možnost SPÍŠE ANO, kterou zvolily osoby, co se setkávají častěji s omezením vůči jejich postižení, ale nebrání jim to stále platformu využívat. ANO volili ti respondenti, kteří jsou výrazně kvůli svému postižení na platformě limitováni a nemohou tak využívat plnohodnotně tuto platformu. Tuto možnost zvolili 4 % uživatelů.

Otázka 8: Pokud jste zvolili možnost ANO/spíše ANO, jak konkrétně jste postižením limitováni?
 Graf 8: Pokud jste zvolili možnost ANO/spíše ANO, jak konkrétně jste postižením limitováni?



Graf 8 nám odkrývá důvody, proč si lidé s postižením na této platformě připadají limitováni. Až 16 respondentů uvedlo, že mají ztížené psaní a tím pádem je limitována kvalita jejich komunikace v chatu. 5 respondentů uvedlo problémy s prostředím, což zahrnuje zhoršené možnosti orientace a pohybu na webové stránce nebo aplikaci. 3 lidé uvedli, že mají problémy s kvalitou titulků, co jdou zprostředkovat, když tvůrce chce v záznamu nebo, že nejsou přítomni většinou vůbec. 3 respondenti uvedli nekvalitní hlasové zadávání, které však stránka sama o sobě neumožňuje, takže to bude bariéra mezi aplikací zprostředkující hlasový výstup a Twitch.tv. Problémy s pohybem a tím znemožněný pohyb na komunitní akce zvolili 2 respondenti. Další 2 respondenti mají problémy s citlivostí na blikající světla, která jsou na streamovací platformě Twitch.tv velmi častým jevem.

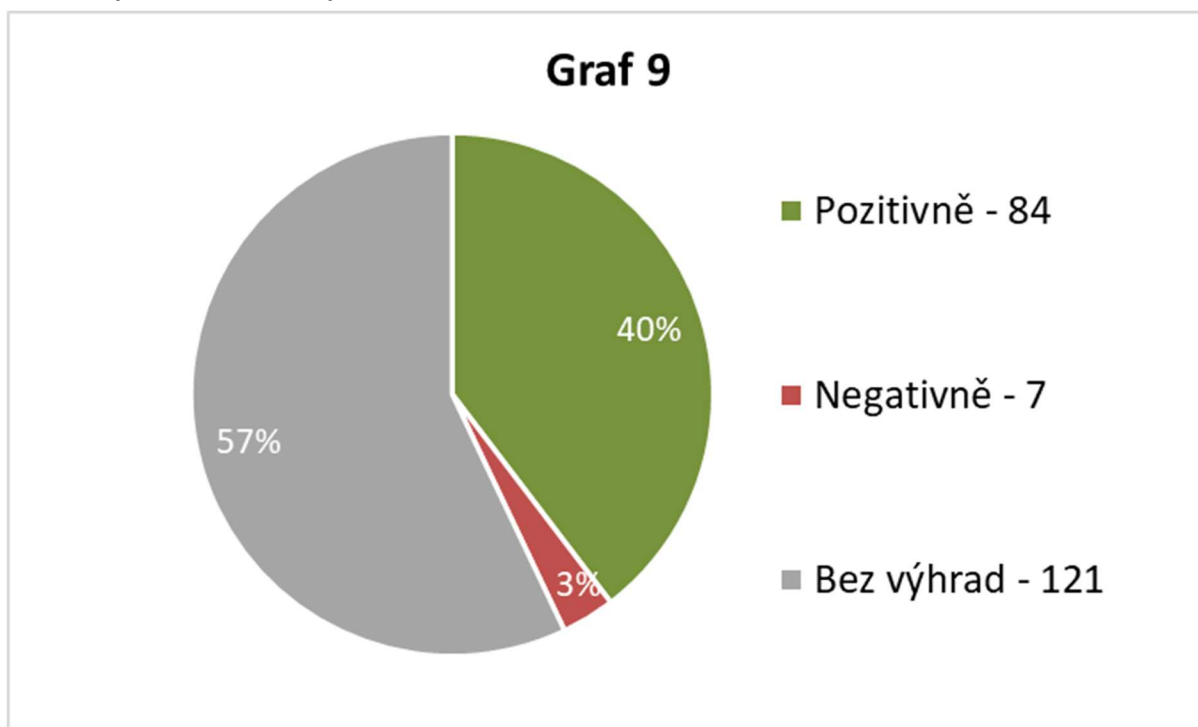
Tabulka 5: Pokud lidé zvolili možnost ANO/SPIŠE ANO, jak konkrétně jste postižením limitováni?

Pokud jste zvolili možnost ANO/spíše ANO, jak konkrétně jste postižením limitováni?	
Respondent č.30	"Určitě. Počítač mám s hlasovým výstupem takže mohu komunikovat v chatu jak je libo, ale v textu jsou často chyby. Streamerovi se to může obtížně číst a již jsem se setkal s názorem, že jsem troll. Herní streamy mě nebaví, protože nemohu sledovat děj. Takže koukám pouze na just chatting kde se probírá nějaké téma."
Respondent č.85	"S postupujícím zhoršováním zraku je obtížné sledovat detaily ve hrách nebo číst chat, zejména při rychle mizejících zprávách, nebo ve hrách s menšími textovými prvky."
Respondent č.141	"Twitch nemá možnost automatických titulků, které nabízí třeba YouTube. Chápu, že u live obsahu to nejde, ale potom v záznamech to YouTube má."
Respondent č.148	"Možná jako moderátor právě kvůli své diagnóze nemám nejrychlejší reflexy ale věřím že to vyváží téměř 15 leté zkušenosti s prací na pozici moderátora na těchto platformách."
Respondent č. 174	"Občas holt ty klouby bolí i při psaní"
Respondent č. 182	"Snažil jsem se používat hlasové zadávání, ale programy mi moc nerozuměli, tak se snažím psát aspoň jednou rukou, ale je to někdy obtížné"
Respondent č. 193	"Někdy je to bez omezení, někdy je psaní v chatu limitované bolestí"
Respondent č. 198	"Nemohu příliš často vysílat, nevydržím dlouho sledovat jeden stream, nemálo lidí má problém pochopit jak se mi s mými problémy žije."

V této tabulce 5 vidíme obsáhlé a relevantní odpovědi respondentů, co zvolili odpověď ANO/ SPIŠE ANO.

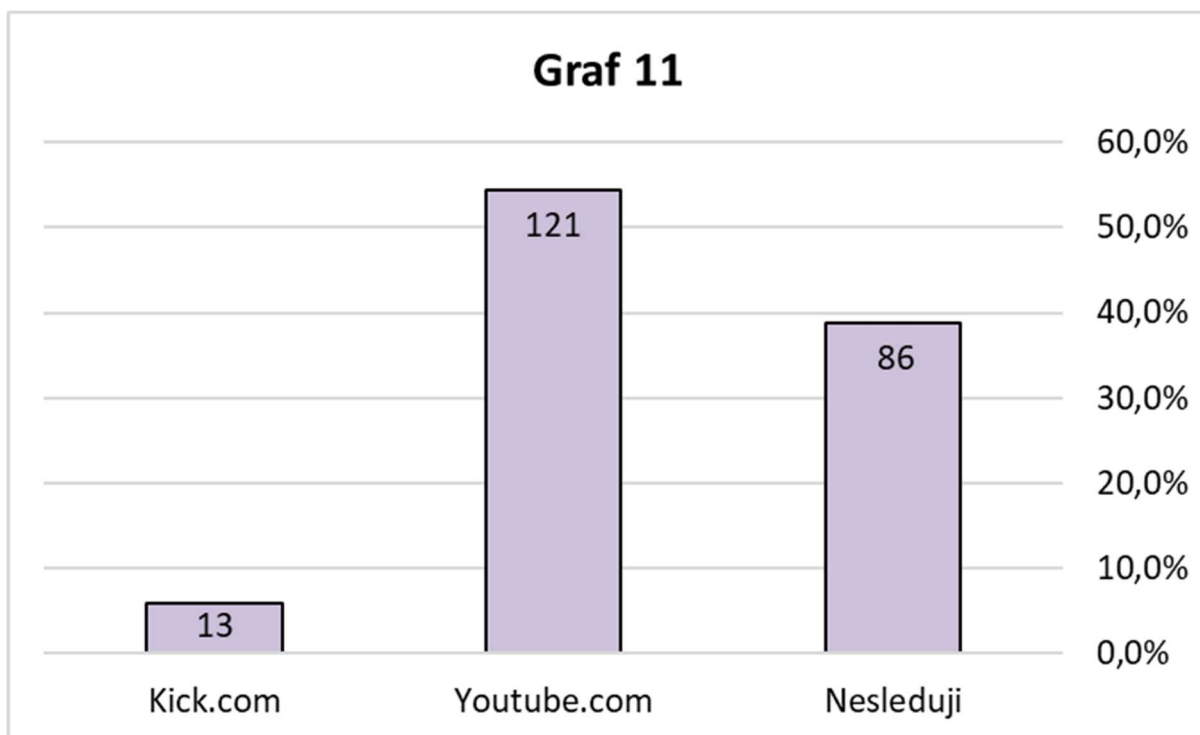
Otázka 9: Jak Vás vnímají ostatní uživatelé?

Graf 9: Jak Vás vnímají ostatní uživatelé?



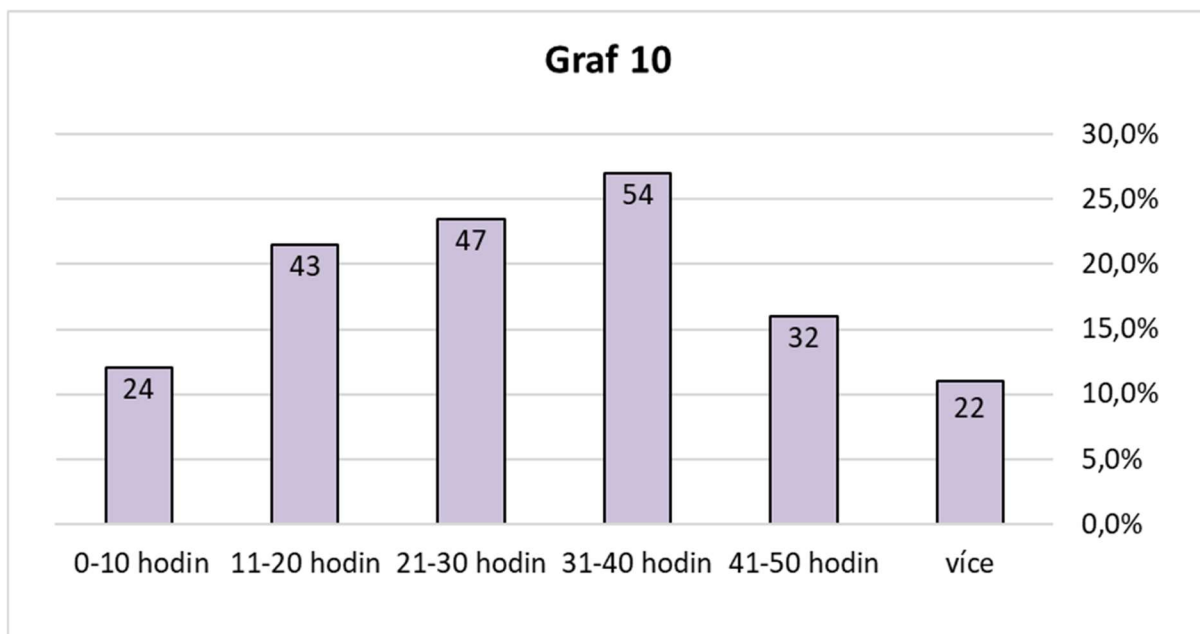
Graf 9 nám znázorňuje, jaký mají osoby s postižením subjektivní pocit, že je vnímají ostatní uživatelé. 57 % respondentů uvedlo, že je ostatní vnímají bez výhrad a 40 % pozitivně, což opět může nasvědčovat tomu, že se zde osoby s postižením cítí příjemně a mohou zde inklinovat k trávení času. Bez výhrad zvolili ti uživatelé, kteří si nevšímají žádného specifického chování vůči jejich osobě a postižení. Pouze 3 % respondentů uvedlo, že je ostatní uživatelé vnímají negativně.

Třetí část dotazníku se vztahuje k dílčímu cíli zjistit, kolik času lidé tráví na streamovací platformě Twitch.tv a zda sledují aktivně i jiné streamovací platformy. Za pomoci dvou přesně položených otázek zjistíme, zda osoby s postižením, co tráví více času na platformě Twitch.tv, častěji navštěvují i jiné streamovací platformy.



Otázka 10: Kolik hodin týdně strávíte na platformě Twitch.tv?

Graf 10: Kolik hodin týdně strávíte na platformě Twitch.tv?



Graf 10 se vztahuje k dílčímu cíli zjistit, kolik času a na jakých i jiných platformách, než je Twitch.tv, lidé s postižením tráví svůj čas. Cílem bude přijmout anebo nepřijmout hypotézu, že lidé, co tráví více času na platformě Twitch.tv častěji navštěvují i jiné streamovací platformy. Na tomto grafu 10 vidíme, kolik času lidé tráví na streamovací platformě Twitch.tv. Nejčtenější odpověď byla 31-40, kterou zvolilo 25,5 % respondentů. To odpovídá průměrným skore 8

hodinám každý den, který tráví osoby s postižením sledováním živého obsahu na platformě Twitch.tv. Tento čas však nejde komplexně vzít jako průměr, který tráví osoby s postižením sledováním živého obsahu. K tomu nám poslouží tabulka 6 níže, která ukáže, zda osoby s postižením sledují živý obsah i na jiných platformách a tím zjistíme, zda se toto číslo dá brát, jako konečné nejen vůči platformě Twitch.tv, ale komplexním sledováním živého obsahu. 21-30 hodin tráví na platformě Twitch.tv 12,7 % respondentů. 11-20 hodin zde tráví čas 20,3 % respondentů. 15,1 % respondentů stráví sledováním nebo tvorbou živého obsahu 41-50 hodin. Poté 11,3 % zde setrvá 0-10 %. Zajímavý poznatek je, že zde až 10,4 % respondentů stráví více času než 50 hodin týdně.

Otázka 11: Navštěvujete i jiné streamovací platformy?

Graf 11: Navštěvujete i jiné streamovací platformy?

Graf 11 nám jasně stanovil, že lidé, kteří sledují streamovací platformu Twitch.tv v až 57,1 % sledují i streamovací platformu YouTube.com. Zde, ale narážím na problém, že platforma YouTube.com neslouží pouze k tvorbě a konzumaci živého obsahu. Domnívám se, že si respondenti nepřčetli doplňkový text, který uvádí, že mají jinou platformu uvést pouze v tom případě, kdy na ní konzumují tvorbu živého obsahu. Domnívám se, že většina respondentů, co zvolila tuto možnost sleduje na platformě YouTube.com pouze videa a ne živé vysílání. 40,6 % uvedlo, že jiné streamovací platformy nesleduje a pouze 6,1 % konzumuje obsah na platformě Kick.com. Na tomto grafu je také vidět, jak Kick.com oproti ostatním platformám je upozaděný. 8 respondentů uvedlo jak Kick.com, tak YouTube.com, což tvoří 3,8 % z dotazovaných respondentů.

Tabulka 6: Lidé s postižením, co tráví více času na platformě Twitch.tv častěji navštěvují i jiné streamovací platformy

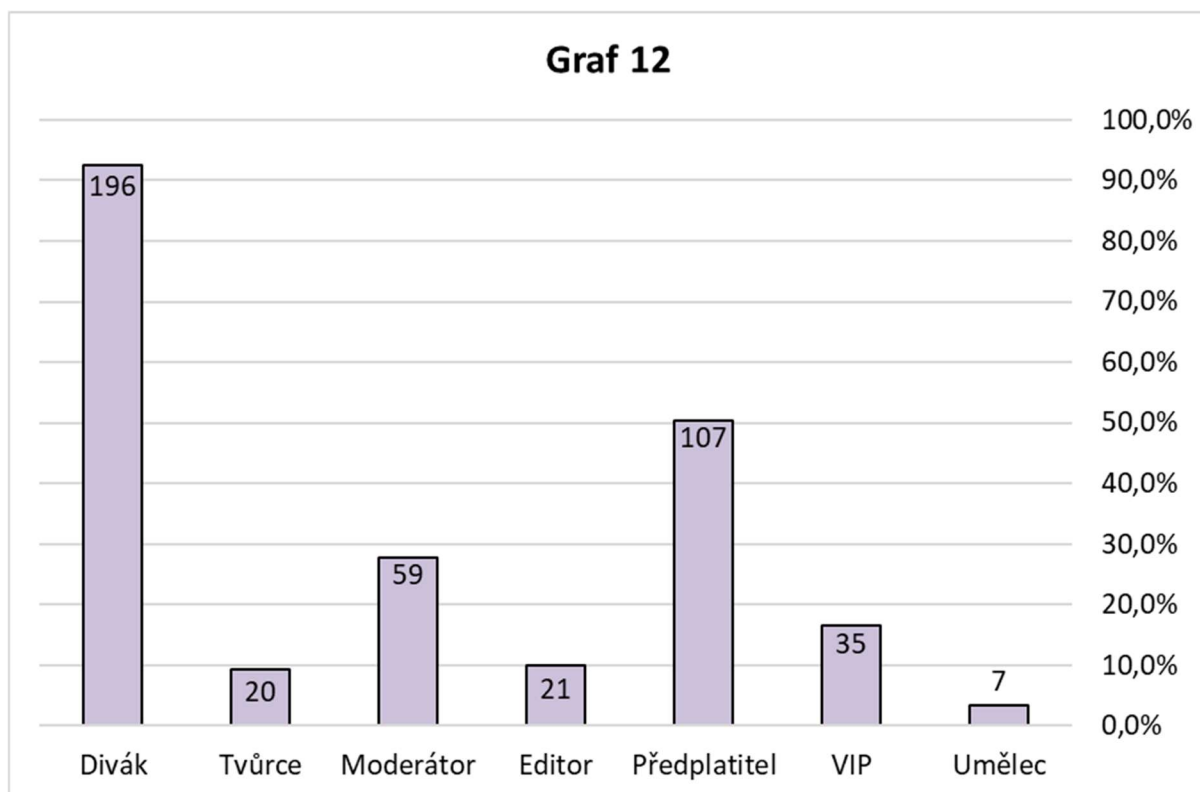
Charakteristika dle stráveného času na Twitch.TV a jiných platformách			
Počet hodin	Četnost	Jiné platformy	%
0-10 hodin	24	21	87,5%
11-20 hodin	43	32	74,4%
21-30 hodin	47	27	57,4%
31-40 hodin	54	26	48,1%
41-50 hodin	32	10	31,3%
více	22	10	45,5%

Z této tabulky vyplývá, že lidé, co tráví méně času sledováním platformy Twitch.tv sledují častěji jiné platformy.

Čtvrtá část dotazníku se vztahuje k dílčímu cíli zjistit, jakou roli osoby s postižením na streamovací platformě Twitch.tv vykonávají a zda jsou za ni finančně odměněni. Hypotézu, že finanční odměna za působení na platformě Twitch.tv je častější u sledujících vykonávajících roli moderátor zde budeme moc vyhodnotit za pomoci získaných informací na níže popsanych třech otázkách.

Otázka 12: Jakou roli na platformě Twitch.tv spravujete?

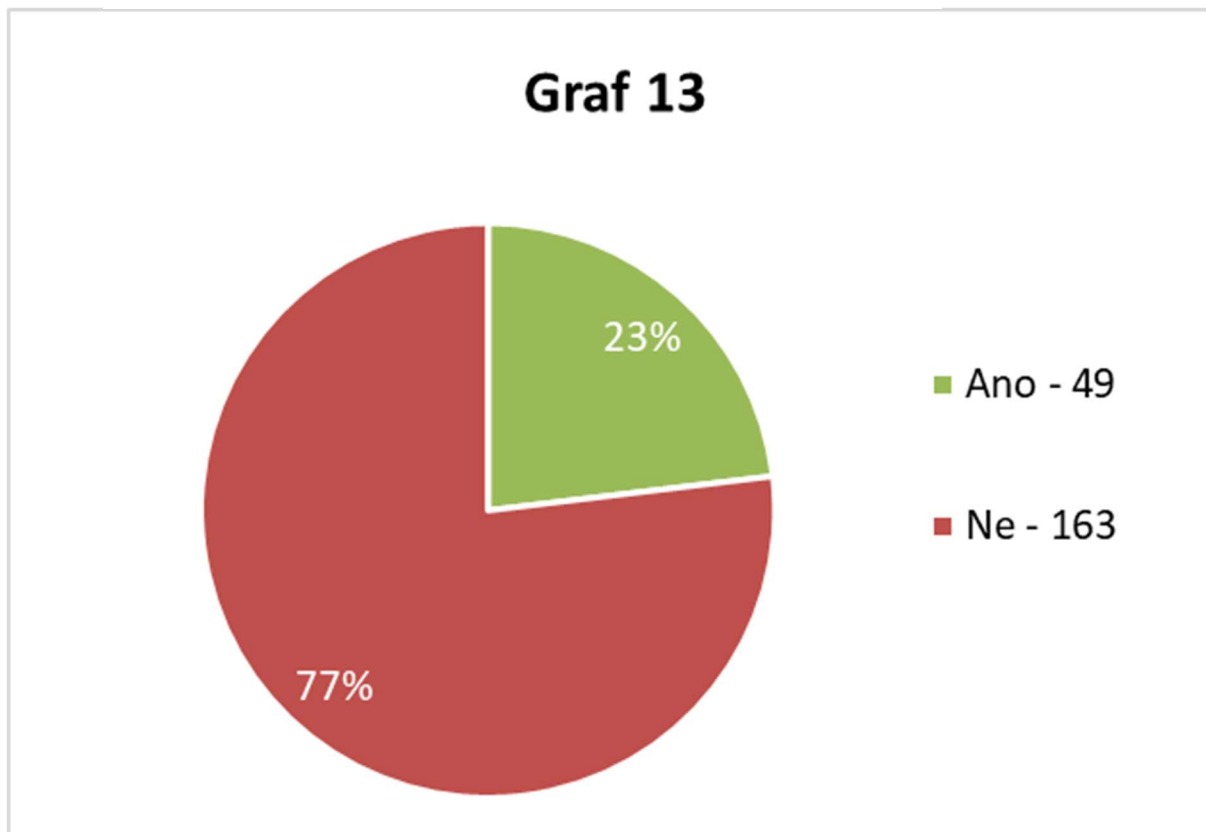
Graf 12: Jakou roli na platformě Twitch.tv spravujete?



Graf 12 nám ukazuje v jakém zastoupení jsou role mezi dotazovanými respondenty. Vztahuje se k dílčímu cíli zjistit, jakou roli osoby s postižením na streamovací platformě Twitch.tv vykonávají a zda jsou za ni finančně odměněni. Nejčastější rolí byla role diváka, kterou zvolilo 92,5 %. Někdo by mohl namítat, že přeci každý musí být divák, ale zde je to bráno tak, že jsou lidé, co zde opravdu jen vykonávají nějakou pozici a nejsou konzumenti obsahu z pohledu diváka. Například já jako tvůrce bych se subjektivně za diváka platformy Twitch.tv nepovažovala, protože zde kromé mé vlastní tvorby žádný jiný obsah nekonzumuji. Druhou nejčastější rolí s 50,5 % tvoří předplatitelé. 27,8 % tvoří moderátoři. Osob s odznakem VIP bylo mezi respondenty 16,5 %. 9,9 % tvoří editoři a 9,4 % tvoří tvůrci s postižením. Pouze 3,3 % respondentů jsou umělci.

Otázka 13: Jste za sledování/tvorbu živého obsahu finančně odměněni?

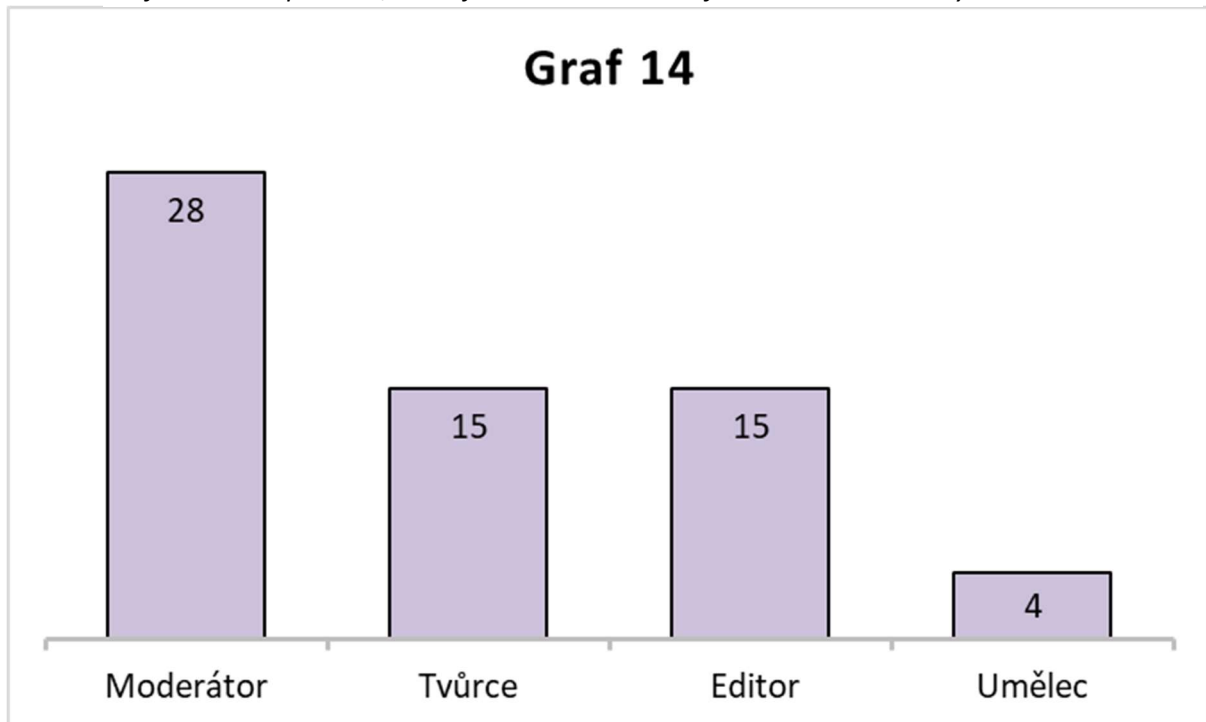
Graf 13: Jste za sledování/tvorbu živého obsahu finančně odměněni?



Graf 13 zobrazuje kolik % uživatelů platformy Twitch.tv je za sledování nebo tvorbu živého obsahu odměňováno. 77 % respondentů uvedlo, že nejsou za sledování živého obsahu finančně odměněni. 23 % uvedlo, že jsou finančně odměněni. Takto vysoké číslo těch, co jsou finančně odměněni, mě překvapilo. Setkáním s lidmi s postižením na platformě Twitch.tv, co zde vykonávají pozici jako náhradu za běžnou práci, jsem potkala za mé působení hodně a bylo

to také motivací pro vytvoření tohoto výzkumu, ale 49 respondentů z 212 předčilo mé očekávání.

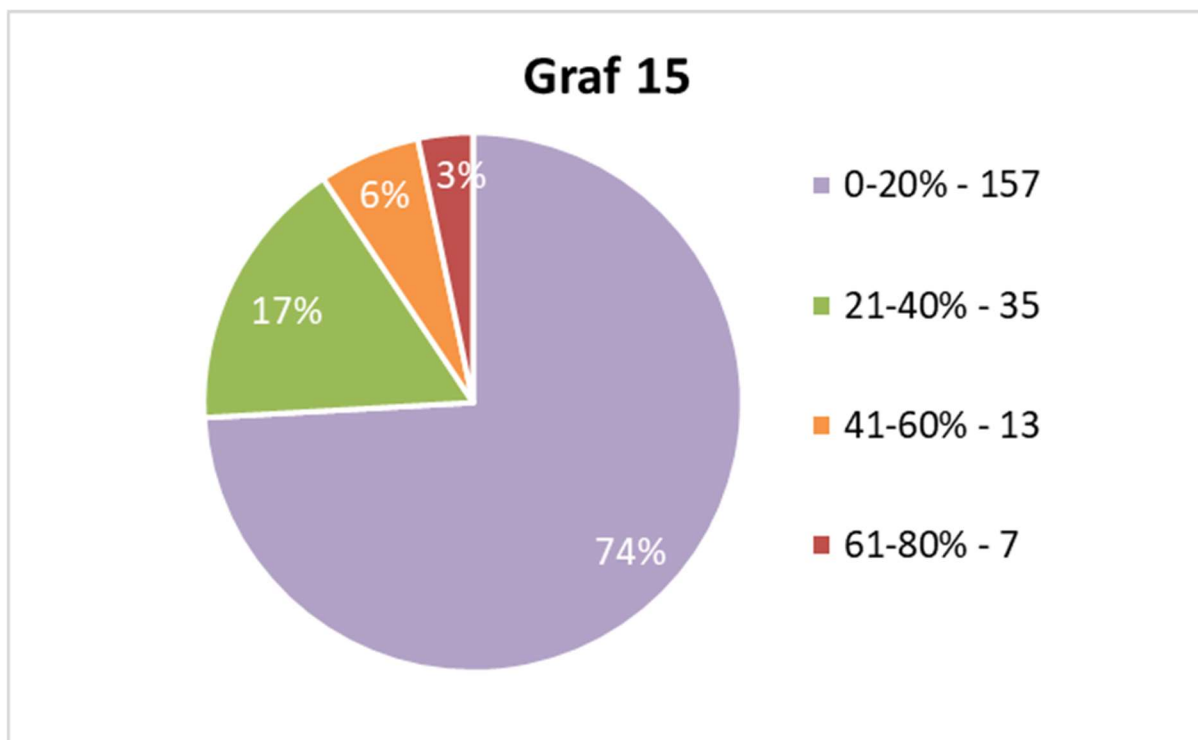
Graf 14: Zastoupení rolí, které jsou za svou činnost finančně odměňovány.



Graf 14 sem vyhotovila za pomoci zodpovězení otázek 12 a 13. Vzala jsem odpovědi těch, co jsou na platformě Twitch.tv finančně odměňováni a přiřadila k tomu role, co na platformě Twitch.tv spravují. Je více než jasné, že většina uživatelů je odměňována za roli moderátora. Tvoří to až 45,2 %. Role tvůrce a editora tvoří 24,2 % a umělce pouze 6,5 %. Někteří uživatelé spravují několik rolí zároveň. Nejčastějším spojením byl moderátor a editor.

Otázka 14: Kolik % z vašeho měsíčního příjmu utratíte na platformě Twitch.tv?

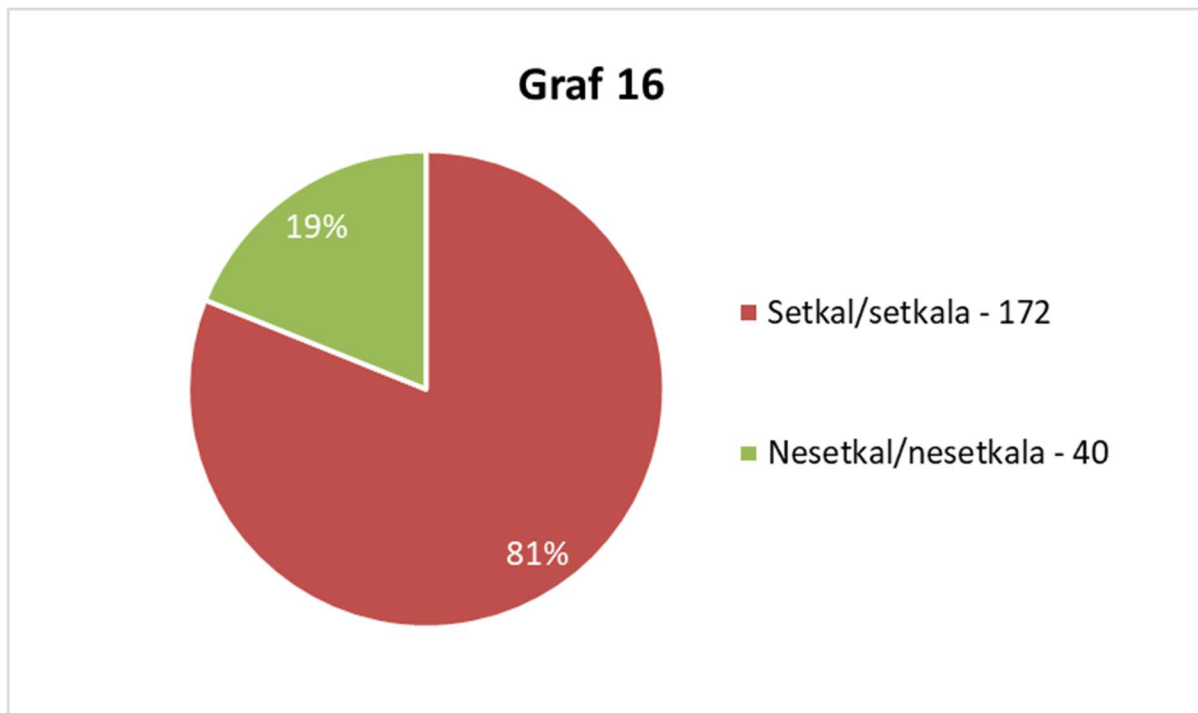
Graf 15: Kolik % z vašeho měsíčního příjmu utratíte na platformě Twitch.tv?



Poslední část dotazníku se vztahuje k pátému dílčímu cíli, kterým je zjistit, v jakém množství se osoby s postižením setkávají s rizikovými faktory a jak je subjektivně vnímají. Hypotézu, že osoby s postižením, které se setkaly s rizikovými jevy na platformě Twitch.tv, se cítí méně bezpečně v porovnání s osobami, které se s nimi neseťkaly, budeme přijímat nebo nepřijímat za pomoci třech otázek.

Otázka 15: Setkali jste se s rizikovými jevy/chováním na platformě Twitch.tv?

Graf 16: Setkali jste se s rizikovými jevy/chováním na platformě Twitch.tv?



Graf 16 poukázal na jeden z problémů streamovacích platforem. Dílčí cíl, ke kterému se vztahuje tento graf řeší, v jakém množství se osoby s postižením setkávají s rizikovými faktory a jak je subjektivně vnímají. Zde vidíme, že 81,1 % respondentů se setkala s rizikovými jevy a pouze 18,9 % se nesetkala. Níže jsou v tabulce 7 znázorněny specifické rizikové jevy, s kterými se uživatelé setkali. Byla zde i možnost jiné, ke které přikládám nejrelevantnější odpovědi (často se odpovědi opakovali).

Tabulka 7: Konkrétní rizikové jevy, s kterými se osoby s postižením setkaly na platformě Twitch.tv

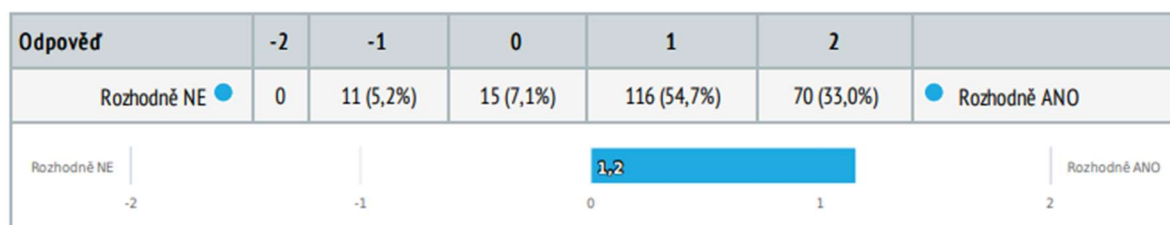
Charakteristika dle konkrétního rizikového chování		
Typy	Četnost	%
Kyberšikana	83	48,3%
Finanční podvody	60	34,9%
Sexting	54	31,4%
Phishing	51	29,7%
Kybergroming	42	24,4%
Vydírání	41	23,8%
Flaming	89	51,7%
Jiné	29	16,9%
Respondent č.14		
"Lidi se často snaží oscamovat přes skiny do her"		
Respondent č.79		
"Podvodné odkazy, při kterých člověk přijde o svůj steam účet"		
Respondent č.81		
"Můj oblíbený kanál musel řešit jednoho z diváků, který obtěžoval divačky v soukromých zprávách a to i na jiných sociálních sítích."		
Respondent č. 172		
"Setkal jsem se s vydáváním se za jinou osobu."		
Respondent č. 203		
"šíření spyware a malware"		

Otázka 16: Přijdete si na této platformě v bezpečí?

Graf 17: Přijdete si na této platformě v bezpečí?

16 Přijdete si na této platformě v bezpečí?

Sémantický diferenciál, zodpovězeno 212 x, nezodpovězeno 0 x



Na tomto grafu 16 je vidět, že osoby s postižením si na platformě Twitch.tv připadají bezpečně. Z 212 respondentů nikdo nevedl Rozhodně NE. Zároveň, ale předešlý graf ukazuje, že se většina osob s postižením setkala s rizikovým chováním. To ve mně evokuje dojem, že jsme si na to jako společnost zvykli a tyto rizikové jevy bereme jako běžnou součást pohybu na

internetu. 5,2 % se přiklání k tomu, že platforma pro ně je méně bezpečná a cítí tam přítomné riziko nástrah. 7,1 % uvádí vůči bezpečí na platformě neutrální postoj. 54,7 % se přiklání, že i přes možné nástrahy se zde cítí v celkem bezpečně a 33 % zcela bezpečně.

Tabulka 8: Přijdete si na této platformě v bezpečí?

Přijdete si na této platformě v bezpečí?					
Osoby, které se setkali s rizikovými jevy na platformě Twitch.tv se cítí bezpečně:	Rozhodně Ano	Ano	Neutrální	Ne	Rozhodně Ne
Počet respondentů, kteří se setkali s rizikovými jevy:	50	96	13	13	0
Procentuální zastoupení:	29,07%	55,81%	7,56%	7,56%	0,00%
Osoby, které se nesetkali s rizikovými jevy na platformě Twitch.tv se cítí bezpečně	Rozhodně Ano	Ano	Neutrální	Ne - 0	Rozhodně Ne
Počet respondentů, kteří se nesetkali s rizikovými jevy:	18	20	2	0	0
Procentuální zastoupení:	45,00%	50,00%	5,00%	0,00%	0,00%
Počet respondentů, kteří se setkali s rizikovými jevy a cítí se bezpečně	146				
Procento z respondentů, kteří se setkali a cítí se bezpečně:	84,88%				
Počet respondentů, kteří se nesetkali s rizikovými jevy a cítí se bezpečně	38				
Procento z respondentů, kteří se nesetkali a cítí se bezpečně:	95,00%				

Tabulka 8 nám ukázala, že uživatelů, kteří se setkali s rizikovými jevy a cítí se na platformě bezpečně je 84,8 %. Uživatelů, kteří se nesetkali s rizikovými jevy a cítí se bezpečně je 95 %. Musíme, ale určitě také zmínit, že respondentů, kteří se setkali je daleko více než těch, kteří se nesetkali.

Otázka 17: Pociťujete na sobě závislost vůči sledování živého obsahu?

Graf 18: Pociťujete na sobě závislost vůči sledování živého obsahu?

17 Pociťujete na sobě závislost vůči sledování živého obsahu?

Sémantický diferenciál, zodpovězeno 212 x, nezodpovězeno 0 x

Odpověď	-2	-1	0	1	2	
Rozhodně NE <input checked="" type="radio"/>	25 (11,8%)	33 (15,6%)	27 (12,7%)	56 (26,4%)	71 (33,5%)	<input checked="" type="radio"/> Rozhodně ANO

V posledním grafu 17 se dočteme, že 33,5 % uživatelů na sobě pociťuje závislost vůči sledování živého obsahu. Takto vysoké číslo mě překvapilo. Čekala jsem, že se zde respondenti budou přiklánět k tomu, že na sobě závislost nepociťují. Samozřejmě bych narážela na to, že si část uživatelů závislost neuvědomuje nebo nepřipouští. Také je častý faktor, že se lidé v takto stanovených otázkách snaží udělat se lepšími a odpovídají scestně. 26,4 % procent uvedlo, že se přiklání k tomu, že na sobě pociťují závislost. 12,7 % respondentů jsou neutrální. 15,6 % respondentů spíše závislost nepociťují a 11,8 % si jsou jisti, že závislost se jich netýká.

4.7 Vyhodnocení hypotéz

H1: V rámci lidí s postižením je na platformě Twitch.tv více mužů než žen.

Ze získaných informací vyplývá, že jsou zde ženy v zastoupení pouze 20,3 % oproti mužům, kteří tu jsou v zastoupení 79,7 %. Na platformě Twitch.tv je více mužů s postižením, než žen. **Hypotéza 1 se tedy přijímá.**

H2: Převažujícím důvodem, proč osoby s postižením začaly sledovat streamovací platformu Twitch.tv, je socializace.

Ze zodpovězených otázek bylo zjištěno, že až 42 % respondentů má jako hlavní důvod, proč začali sledovat streamovací platformu Twitch.tv, socializaci. Což převažuje nad zbylými důvody. 40,6 % a 31,1 % respondentů si nahrazuje koukáním na streamy socializací s jejich vrstevníky a rodinou. Jedná se tedy o většinu z dotázaných. Socializaci taky uvedlo 157 lidí jako jeden z hlavních benefitů platformy. Na základě těchto poznatků se **hypotéza 2 přijímá.**

H3: Osoby s postižením, co tráví více času na platformě Twitch.tv, častěji navštěvují i jiné streamovací platformy.

Zde bylo získáno, že respondenti, co tráví na platformě Twitch.tv 0-10 hodin týdně navštěvují i na jiné streamovací platformy z 87,5 %. Ti, co zde pobudou 11-20 hodin týdně, navštěvují jiné platformy z 74,4 %. 57,4 % navštěvují ti respondenti, co na Twitch.tv tráví 21-30 hodin týdně. Respondenti, co tráví 31-40 hodin týdně na platformě Twitch.tv navštěvují ze 48 % i jiné streamovací platformy. Respondenti, co zde tráví 41-50 hodin týdně navštěvují jiné streamovací platformy pouze ze 31,3 %. Respondenti, co uvedli, že zde tráví ještě větší množství času, navštěvují jiné streamovací platformy z 45,5 %. Z tohoto můžeme vyvodit závěr, že osoby s postižením, co tráví na platformě Twitch.tv více času, nenavštěvují častěji i jiné streamovací platformy než ti, co na platformě Twitch.tv tráví času méně. Proto se **hypotéza 3 nepřijímá.**

H4: Finanční odměna za působení na platformě Twitch.tv je častější u sledujících vykonávajících roli moderátor.

Po získání informace, že z 23 % respondentů, co jsou odměňováni na platformě Twitch.tv vykonává roli moderátora 45,2 %, což je nejvyšší procentní zastoupení. **Hypotézu 4 přijímám.**

H5: Osoby s postižením, které se setkaly s rizikovými jevy na platformě Twitch.tv, se cítí méně bezpečně v porovnání s osobami, které se s nimi nesetkaly.

Ze získaných informací vyšlo najevo, že osoby s postižením, co se setkaly s rizikovými jevy a cítí se na platformě Twitch.tv méně bezpečně než osoby s postižením, co se s rizikovými jevy nesetkali a to 84,8 % ku 95 %. **Hypotéza se přijímá.**

Závěr

Nová média a s nimi sociální sítě jsou pro dnešní svět velkým tématem a je to i hlavní téma této bakalářské práce. Prací na toto téma je velké množství. Zaměřila jsem se tedy na téma, které je dle mého stále opomíjeno a tím jsou lidé s postižením, kteří jsou tohoto trendu samozřejmě nedílnou součástí. Dále jsem jako kyberprostor zvolila méně mainstreamovou platformu Twitch.tv, která má stále poměrně komornou komunitu uživatelů. To se však myslím bude v příštích letech měnit, protože už teď můžeme sledovat rostoucí trend živého vysílání, který se postupně obsahem přesouvá z mainstreamových sociálních sítích na ty, co jsou k tomu vyloženě určené. V návaznosti na komornou skupinu uživatelů se pojí fakt, že je zde velké zastoupení lidí s postižením. Bylo pro mne poutavé dobrat se výsledků, proč tomu tak je.

Ráda bych zde uvedla, že jedním z cílů, které nejsou součástí této práce, je rozšířit povědomí o tomto jevu. Práce by mohla být přínosná pro pracovníky zařízení nebo rodinné příslušníky, kteří se o člověka s postižením starají. Těmto osobám poskytne práce dostatečné základní informace, aby pochopili koncept fungování, ale také možné rizikové jevy a nástrahy. Skrz benefity mohou změnit svůj negativní postoj vůči platformě anebo se třeba dobrat důvodu, proč tam člověk s postižením může trávit nadbytek času.

Teoretická část v sobě nese velké množství informací o streamovacích platformách a nových médiích, jejichž typologie a vlastnosti jsou důležité pro naše pochopení jejich fungování. Jsem si jistá, že to bylo podáno srozumitelně a stručně, aby i lidé, co nemají v tomto ohledu základní informace o fungování nových médií a streamovacích platformách, vše pochopili.

Věřím, že praktická část této práce vynesla na streamovací platformy nový pohled. Pro některé uživatele jsou totiž kvůli jejich špatné životní situaci útočištěm. To se také potvrdilo ve výzkumu. Osoby s postižením se zde nemusí takřka omezovat. Na což nám také poukazuje výsledek, že na platformě 60 % uživatelů není nijak limitováno a 23 % spíše není limitováno. Jsou zde také pozitivně vnímáni. 97 % uživatelů uvedlo, že jsou na platformě ostatními uživateli vnímáni pozitivně nebo bez výhrad. Převažujícím důvodem, proč tuto platformu začali navštěvovat nebo navštěvují, je právě socializace. Pro značnou část uživatelů s postižením jsou streamovací platformy možností finančního obohacení. Což je skvělé zjištění, jelikož

vzrůstající oblíbenost technologie a nových médií může pro tyto jedince přinést nové pracovní možnosti.

Naopak mě znepokojuje množství, které osoby s postižením tráví na streamovací platformě Twitch.tv. Je to další z rizikových jevů a této skupiny se silně dotýká. Navíc to byl pouze čas, který tráví na této konkrétní platformě. Ti lidé za obrazovkou mohou další stejné množství času trávit u hraní her, volání s přáteli na komunikačních platformách anebo sledováním kinematografického obsahu. Znepokojuje mě, že zde až 10,4 % uživatelů tráví více než 50 hodin týdně. Je velká pravděpodobnost, že se bude jednat o vyplnění veškerého volného času.

Závěrem bych chtěla dodat, že streamovací platformy jsou pro lidi s postižením silným benefitem a vnímají streamovací platformy velmi pozitivně. Musí se však s nimi zacházet bezpečně a omezovat množství času.

S výsledkem práce jsem spokojená. Informace, které jsem získala díky výzkumu, potvrdily moji dedukci. Podařilo se mi oslovit 212 respondentů, což beru vůči velmi specifické kategorii za dostatečně vysoké číslo.

Seznam použité literatury:

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0-8018-5576-0.

BLINKA, Lukáš. *Online závislosti: jednání jako droga? online hry, sex a sociální sítě: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha: Grada, 2015, 198 s. Psyché (Grada). ISBN 978-80-210-7975-5.

HARDIN, Corey. *Twitchin': The Basics of Twitch Streaming for Beginners*. United States of America: Createspace Independent Publishing Platform, 2016. ISBN 1539695980.

HARTL, Pavel a HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-x.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Páté, přepracované vydání. Praha: Portál, 2023. ISBN 978-80-262-1968-2.

CHALONER, Paul. *This is esports (and How to Spell it)*. Bloomsbury Publishing, 2020. ISBN 9781472977779.

JAEGER, P. T. (2011). *Disability and the Internet: Confronting a Digital Divide*. Lynne Rienner Publishers.

JAROMÍR, Volek; JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbora. *Mediální studia: východiska a výzvy*. *Mediální studia*. 2006, roč. 2006, č. 1, s. 20. ISSN 1801-9978.

JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara. *Masová média*. 2., přepracované vydání. Praha: Portál, 2015. ISBN 9788026207436.

KOŽÍŠEK, Martin a Václav PÍSECKÝ. *Bezpečně na internetu: průvodce chováním ve světě online*. Praha: Grada Publishing, 2016. ISBN 978-80-247-5595-3

KYNCL, Robert a PEYVAN, Maany. *Streampunkeri*. Přeložil Julie TESLA. Brno: Host, 2018. ISBN 978-80-7577-565-8.

MACEK, Jakub. *Úvod do nových médií*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011. ISBN 978-80-7464-025-4.

MANOVICH, Lev. *Jazyk nových médií*. Přeložil Václav JANOŠČÍK. *Studia nových médií*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2018. ISBN 978-80-246-2961-2.

PAVLÍČEK, Antonín. Nová média a sociální síť. Praha: Oeconomica, 2010. ISBN 978-80-245-1742-1.

PIPEKOVÁ, Jarmila. Osoby s mentálním postižením ve světle současných edukativních trendů. Brno: MSD, 2006. ISBN 80-86633-40-3.

PRAŠKO, Ján a HOLUBOVÁ, Michaela. Sociální fobie a její léčba. Psyché (Grada). Praha: Grada Publishing, 2017. ISBN 978-80-247-5841-1.

PRAŠKO, Ján; VYSKOČILOVÁ, Jana a PRAŠKOVÁ, Jana. Úzkost a obavy: jak je překonat. 3. vyd. Rádci pro zdraví. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-7367-986-6

RENOTIÉROVÁ, Marie a LUDÍKOVÁ, Libuše. Speciální pedagogika. 4. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. ISBN 80-244-1475-9.

SPITZER, Manfred. Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví. Přeložil Iva KRATOCHVÍLOVÁ. Brno: Host - vydavatelství, 2016. ISBN 978-80-7491-792-9.

STEWART, P. (2017). Live-Streaming Handbook: How to Create Live Video for Social Media on Your Phone and Desktop. Taylor & Francis Group.

WALKER, Matthew P. Proč spíme: odhalte sílu spánku a snění. Druhé, aktualizované vydání. Přeložil Filip DRLÍK. Pod povrchem. V Brně: Jan Melvil Publishing, 2021. ISBN 978-80-7555-122-1.

WASEN, J. (2017) Live streaming your business: A guide for the creative entrepreneur. 1st edition, Gige Inc: Missoula, Montana

Internetové zdroje:

AMI Digital Index 2023 - AMI Digital. (2023). AMI Digital. <https://amidigital.cz/index2023/>

BUSH, Vannevar. As We May Think. Atlantic Monthly. 1945, (7)

CZ.NIC. <https://www.jaknainternet.cz> [online]. 2014 [cit. 2024-03-08]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1653/internet-a-handicapovani/>

HAVRÁNKOVÁ, A. (2022, December 24). Streamer Xnapy měl sraz s fanoušky. Všichni si ho užili, ale byl plný alkoholu. Antiyoutuber.cz. https://www.antiyoutuber.cz/clanky/xnapy-influencer-komunitni-sraz-twitch-youtube.A221023_174208_antiyout-clanky_havr

LISTER, Martin. *New Media: a Critical Introduction*, Second Edition [online]. 2009. Routledge, 2008 [cit. 2024-03-07]. ISBN 9780415431613. Dostupné z: https://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/New_media.pdf

MOTLOVÁ Adéla. (2020, December 9). *Cyberpunk 2077 je skoro tu, a s ním charitativní stream na pomoc postiženým*. PLAYzone.cz. <https://www.playzone.cz/clanky/190122-cyberpunk-2077-je-skoro-tu-s-nim-charitativni-stream-na-pomoc-postizenym>

Nadační fond TWISTEN FOUNDATION. (2023). *Home | Twisten Foundation*. TWISTEN FOUNDATION. <https://www.twistenfoundation.cz/>

OTTELIN, T. (2015). *Twitch and professional gaming: Playing video games as a career*. (Bakalářská práce). Získáno 3.ledna 2024 z ResearGate

PELCOVÁ, K. (2019, March 26). *Streamer můžete být i vy?* MioWebPomáhá. <https://miowebpomaha.cz/streamer-muzete-byt-i-vy/>

Sociální práce/Sociálna práca. Online. 2009, roč. 2009, č. 2. *Asociace vzdělavatelů v sociální práci*, 2009. ISSN 1213-6204. Dostupné z: <https://socialniprace.cz/wp-content/uploads/2020/11/2009-2.pdf>. [cit. 2024-03-16].

Státní zdravotní ústav. (2020, November 29). *Netolismus: závislost na tzv. virtuálních drogách*. NZIP.cz. <https://www.nzip.cz/clanek/259-netolismus>

Twitch Help Portal. (02.02. 2024, February 2). Twitch Help Portal. https://help.twitch.tv/s/article/chat-basics?language=en_US

Twitch Help Portal. (02.02.2024). Twitch Help Portal. https://help.twitch.tv/s/article/Managing-Roles-for-your-Channel?language=en_US

WARD, A. (2023, July 22). *Kick Streaming Platform, Twitch's New Competitor*. Metricool. <https://metricool.com/kick-streaming-program/>

YouTube.com. (2024). *Živé streamování a premiéry na YouTube*. Jak na YouTube vysílat živě – Jak funguje YouTube. https://www.youtube.com/intl/ALL_cz/howyoutubeworks/product-features/live/

Seznam tabulek a grafů

<i>Graf 1: Kolik Vám je let?</i>	26
<i>Graf 2: Jakého jste pohlaví?</i>	27
<i>Graf 3: jaká je vaše diagnóza?</i>	28
<i>Graf 4: Co vás přimělo sledovat tento druh obsahu?</i>	30
<i>Graf 5: Nahrazujete si sociální interakce sledováním živého obsahu?</i>	31
<i>Graf 6: Jaké vnímáte benefity při pravidelném navštěvování této platformy?</i>	32
<i>Graf 7: Přijdete si Vaším postižením limitován i vůči pohybu na této platformě?</i>	33
<i>Graf 8: Pokud jste zvolili možnost ANO/spíše ANO, jak konkrétně jste postižením limitováni?</i>	34
<i>Graf 9: Jak Vás vnímají ostatní uživatelé?</i>	36
<i>Graf 10: Kolik hodin týdně strávíte na platformě Twitch.tv?</i>	37
<i>Graf 11: Navštěvujete i jiné streamovací platformy?</i>	38
<i>Graf 12: Jakou roli na platformě Twitch.tv spravujete?</i>	39
<i>Graf 13: Jste za sledování/tvorbu živého obsahu finančně odměněni?</i>	40
<i>Graf 14: Zastoupení rolí, které jsou za svou činnost finančně odměňovány.</i>	41
<i>Graf 15: Kolik % z vašeho měsíčního příjmu utratíte na platformě Twitch.tv?</i>	42
<i>Graf 16: Setkali jste se s rizikovými jevy/chováním na platformě Twitch.tv?</i>	43
<i>Graf 17: Přijdete si na této platformě v bezpečí?</i>	44
<i>Graf 18: Pociťujete na sobě závislost vůči sledování živého obsahu?</i>	45
<i>Tabulka 1: Charakteristika respondentů dle pohlaví</i>	21
<i>Tabulka 2: Charakteristika respondentů dle věku</i>	22
<i>Tabulka 3: nejčastější postižení</i>	29
<i>Tabulka 4: Nejrelevantnější odpovědi k otázce 4</i>	31
<i>Tabulka 5: Pokud lidé zvolili možnost ANO/SPIŠE ANO, jak konkrétně jste postižením limitováni?....</i>	35
<i>Tabulka 6: Lidé s postižením, co tráví více času na platformě Twitch.tv častěji navštěvují i jiné streamovací platformy</i>	39
<i>Tabulka 7: Konkrétní rizikové jevy, s kterými se osoby s postižením setkali na platformě Twitch.tv....</i>	44
<i>Tabulka 8: Přijdete si na této platformě v bezpečí?</i>	45

Příloha A

Jakou roli zastává osoba s postižením na streamovací platformě Twitch.tv

Příloha: dotazník

Jakou roli zastává osoba s postižením na streamovací platformě Twitch.tv

Vážené respondentky, a respondenti,

Obracím se na Vás s žádostí o vyplnění dotazníku, který poslouží jako podklad pro Bakalářskou práci na téma „Osoba s postižením na streamovací platformě Twitch.tv“.

Účast na dotazníku je dobrovolná a anonymní. Vaše údaje nebudou použity na jiné účely.

Žádám Vás o co nejpřesnější a pravdivé informace. Časová náročnost dotazníku je 10 minut.

Děkuji za spolupráci. Pavlína Konečná studentka oboru speciální pedagogika, Ústav primární, preprimární a speciální pedagogiky na Pedagogické fakultě Univerzity Hradec Králové.

1 Kolik Vám je let?

2 Jakého jste pohlaví?

Nápověda k otázce: Vyberte jednu odpověď

muž žena

3 Jaká je Vaše diagnóza?

Nápověda k otázce: Zde uveďte svou oficiální diagnózu, která byla stanovena lékařem.

4 Kolik hodin týdně strávíte na platformě Twitch. tv?

Nápověda k otázce: Vyberte jednu odpověď

- 0-10 hodin 11-20 hodin 21-30 hodin 31-40 hodin 41-50 hodin více

5 Nahrazujete si sociální interakce sledováním živého obsahu?

- 2 -1 0 1 2
-
- Rozhodně NE Rozhodně ANO

6 Navštěvujete i jiné streamovací platformy?

Nápověda k otázce: Můžete vybrat jednu a více odpovědí. Uveďte jinou streamovací platformu pouze pokud zde sledujete živý obsah

- Kick.com Youtube.com Nenavštěvuji

7 Jakou roli na platformě Twitch.tv spravujete?

Nápověda k otázce: Můžete vybrat jednu a více odpovědí

- Divák Tvůrce Moderátor Editor Předplatitel VIP Umělec

8 Jste za sledování/tvorbu živého obsahu finančně odměněni?

Nápověda k otázce: Vyberte jednu odpověď

- ANO NE

9 Přijdete si Vaším postižením limitováni vůči pohybu na této platformě?

Nápověda k otázce: Vyberte jednu odpověď

- ANO spíše ANO spíše NE NE

10 Pokud jste zvolili možnost ANO/spíše ANO, jak konkrétně jste postižením limitováni?

Nápověda k otázce: Pokud jste zvolili NE/spíše NE uveďte "nejsem limitován"

11 Co Vás přimělo začít sledovat tento druh obsahu?

Nápověda k otázce: Jako odpověď zde můžete uvést vyplnění volného času, socializace apod.

12 Jaké vnímáte benefity při pravidelném navštěvování této platformy?

Nápověda k otázce: Vyberte jednu nebo více odpovědí

- Socializace Edukace Objevení nových zájmů Pracovní příležitost Vyplnění volného času
- jiné benefity:

13 Jak Vás vnímají ostatní uživatelé?

Nápověda k otázce: Jestli jste se setkali s nadávkami, nebo posměšky vůči vašemu postižení zvolte odpověď negativně. Jestli jste se setkali s podporou vůči vašemu postižení zvolte pozitivně. Jestli jste nezaznamenali žádné specifické chování zvolte odpověď bez výhrad.

- Pozitivně Negativně Bez výhrad

14 Kolik % z vašeho měsíčního příjmu utratíte na platformě Twitch.tv?

Nápověda k otázce: Vyberte jednu odpověď

- 0-20% 21-40% 41-60% 61-80% 81-100% více než je můj měsíční příjem

15 Setkali jste se s rizikovými jevy/chováním na platformě Twitch.tv?

Nápověda k otázce: Můžete zde zvolit jednu a více odpovědí. Vysvětlení pojmů: *Kyberšikana je forma agresivního chování, která se odehrává online. Finanční podvody online jsou nelegálními či neetickými praktiky které jsou zaměřeny na získání finančního prospěchu od obětí prostřednictvím internetu. Sexting je termín používaný k popisu aktivity, při které jednotlivci vyměňují explicitní textové zprávy, fotografie nebo videa, obvykle sexuální povahy prostřednictvím elektronických komunikačních prostředků. Phishing je, že se podvodníci vydávají za důvěryhodné osoby nebo společnosti a snaží se získat citlivé informace, jako jsou hesla, bankovní údaje... Vydírání je trestný čin, při kterém jedna osoba využívá hrozbu nebo násilí k vynucení svého. Kybergrooming je varianta sexuálního zneužívání, při kterém sexuální agresor navazuje kontakty s obětí pod smyšlenou identitou. Flaming- nepřátelské chování na internetu. (vzájemné urážky, slovní napadání)*

- Kyberšikana
 Finanční podvody
 Sexting
 Phishing
 Kybergrooming
 Vydírání
 Flaming
 Nešetkal/nesetkala
 Jiné

16 Přijdete si na této platformě v bezpečí?

	-2	-1	0	1	2	
Rozhodně NE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Rozhodně ANO

17 Pocítujete na sobě závislost vůči sledování živého obsahu?

	-2	-1	0	1	2	
Rozhodně NE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Rozhodně ANO